

MenaceFacile
Complexe**Récompense**

35 couronnes

Armure

4

INT	5
REF	7
DEX	6
COR	3
VIT	6
EMP	7
TECH	7
VOL	6
CHA	0

ETOU	4
COU	12
SAUT	2
END	20
ENC	30
REC	4
PS	20
VIG	0



Taille	Environ 1,75 m
Poids	Jusqu'à 75 kg
Environnement	Mers, rivages, lacs profonds
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Groupes de 4 à 10, communautés

VODIANOÏ

Superstitions populaires (Education SD 16)

Les vodianoï sont une race ichthyoïde, armée de cuirasses, connaissant les secrets du façonnage des métaux. C'est une race ancienne et maléfique. Ils vénèrent leurs propres dieux des ténèbres, qui envoient des démons pour s'occuper de leurs prêtres. Ces divinités des profondeurs leur offrent des pouvoirs terribles pour frapper les habitants de la terre, leur permettant de lancer des malédictions et des sorts. On dit aussi qu'elles élèvent les noyeurs qui s'attaquent aux pêcheurs imprudents. Tous les vodianoï portent des masques terribles qui les maintiennent liés à leurs dieux. Si ces masques sont retirés, le pouvoir les quitte et ils expirent instantanément.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 17)

Le vodianoï vient rarement sur le rivage, mais lorsqu'il le fait, c'est généralement à la suite d'une provocation humaine ou d'une bêtise qu'il a imaginée. Ils se vengent volontiers contre les chercheurs de perles ou les pêcheurs qui ont pénétré sur leur territoire ou qui partent simplement en croisade. Les guerriers constituent le noyau de l'armée sous-marine et, bien qu'ils doivent porter un équipement respiratoire sur terre, ils sont au moins les égaux de leurs homologues humains dans l'art du combat, bien que leur taille plus petite leur confère moins de puissance physique.

Les vodianoï ont une société complexe avec des systèmes de castes, des lois et, plus important encore, une religion. Leur dévotion à leur panthéon est la pierre angulaire de leur civilisation, et les prêtres de cette religion inspirent un grand respect aux autres de leur espèce. Ces prêtres semblent être capables d'utiliser la magie primitive, ce qui les rend potentiellement dangereux dans un combat ouvert.

Les vodianoï sont peut-être plus faibles que les humains, mais ils sont rapides et intelligents et utilisent une grande variété d'armes, de tactiques et de pièges. Ils sont rarement hostiles et préfèrent de loin les tactiques de guérilla, et forment souvent plusieurs groupes pour contourner leurs adversaires. Les vodianoï ont cependant deux faiblesses distinctes : ils sont sensibles aux lumières vives, ce qui les laisse éblouis et désorientés, et ils n'ont pas la capacité de respirer à l'air libre et s'appuient sur des dispositifs complexes pour survivre en dehors de l'eau. Il est compréhensible que les combats contre des vodianoï soient absolument à éviter dans l'eau.

COMPETENCES
Athlétisme +8
Vigilance +7
Bagarre +4
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +4
Mêlée +8
Physique +4
Résistance à la magie +2
Furtivité +8
Fabrication de pièges +5
Survie +9

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6	-	2
Javelot	3d6	Portée 6 m	1

Butins
Objets communs (1d6/2)
Objets étranges (1d6)
Veste de cuir simple
Masque étrange

Vulnérabilités

Huile contre les ogroïdes

Air libre

Les vodianoï sont des créatures aquatiques et ont besoin d'un masque pour respirer à l'air libre. Si ce masque est retiré, ils commencent immédiatement à suffoquer.

Yeux sensibles

Un vodianoï est habitué aux environnements à faible luminosité. S'il se trouve face à une lumière vive, comme la lumière du jour ou celle d'une torche, il est stupéfait jusqu'à ce qu'il regarde ailleurs ou que la lumière soit éteinte.

Capacités

Neurotoxine

Un vodianoï sécrète naturellement une toxine à partir de ses griffes. Si une cible subit des dégâts de ses griffes, elle doit effectuer un test de Résilience SD 16, ou subir une pénalité de -1 à ses REF, DEX et INT pendant 1d10 tours.

Amphibien

Les vodianoï peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Nyctalopie

Les vodianoï ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

(Prêtre) Chef

Souvent, un groupe de vodianoï est dirigé par un prêtre. Tant que celui-ci est vivant, tous les vodianoï de son groupe ont un bonus de +4 en Courage.

(Prêtre) Prière de guérison

Un prêtre vodianoï peut faire appel à la puissance de ses dieux. En guise d'action, il peut guérir tous les vodianoï dans un rayon de 3 m et leur faire regagner 5 PS. Cela lui coûte 7 END.

(Prêtre) Averse

Un prêtre peut provoquer de la pluie dans un rayon de 10 m. Cela permet de contrer toute attaque de feu. Cela lui coûte 3 END.

(Prêtre) Contrôle de l'eau

Un prêtre vodianoï peut contrôler l'eau (selon le sort du même nom). Cela lui coûte 5 END.

Une espèce sensible

Les vodianoï sont une espèce intelligente et ont beaucoup plus de points communs avec les humains et les races anciennes que la plupart des monstres que les sorcelleurs peuvent rencontrer.