

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	8
Survie (Int)	10
Esquive (Ref)	5
Bagarre (Ref)	7
Mêlée (Ref)	7
Furtivité (Dex)	8
Athlétisme (Dex)	6
Résilience (Cor)	5
Res magie (Vol)	7
Intimidation (Vol)	2

Armure	5
Régénération	0

Résistances	
Tranchant	
Immunités	
Charmes magiques, Saignement	

Vulnérabilité	
Huile contre les vestiges, feu, bombes au dimeritium, bombes Poussière de lune	

Esquive (base)	13
Repositionnement (base)	15
Blocage (base)	8

Récompense	
60 couronnes	

Butins	
Fibre de l'Esprit du chêne (2d6) 	
Résine de l'Esprit du chêne (1d6) 	
Objets étranges (1d6)	



Moyen
Simple

Intelligence
Pensant

Sens
Nyctalopie

INT	4
RÉF	8
DEX	9
COR	3
VIT	8
EMP	7
TECH	4
VOL	5

ÉTOU	4
COU	24
SAUT	4
END	20
ENC	20
RÉC	4
PS	20

Taille	30-40cm
Poids	6kg
Environnement	Foret
Organisation	En groupe

Esprit du chêne

Superstitions populaires (Education SD 12)

Les villageois des régions boisées racontent que les Esprits des Chênes sont des gardiens anciens de la forêt. Pour les apaiser, ils offrent des figurines de bois sculptées ou des morceaux de nourriture disposés à la base des vieux arbres. Une superstition commune est de ne jamais porter de bijoux en or dans les bois, car ces créatures seraient attirées par l'éclat du métal et pourraient vous suivre en silence, attendant le moment propice pour vous dérober l'objet. Il est aussi dit que couper un arbre à proximité de leur territoire entraîne leur colère, ce qui peut se manifester par des maladies mystérieuses ou la disparition de petits objets dans les maisons.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'EHle



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Souvent appelées Esprits des Chênes ou Chênes Vivants. Ces créatures font partie de la catégorie des vestiges, étroitement liées aux anciennes forces de la nature. Bien que leur apparence puisse varier significativement, elles ont toutes une curieuse attirance pour les objets fabriqués par les humains, qu'elles collectionnent telles des trophées. Leur régime alimentaire est carnivore, avec une préférence marquée pour les doigts des humanoïdes.

Ces esprits vivent dans les arbres et ne représentent pas une menace imminente par eux-mêmes. Cependant, il est souvent difficile d'évaluer leur nombre exact car ils maîtrisent l'art de se camoufler dans leur environnement. Ils peuvent utiliser les racines des arbres pour attaquer, grâce à leur symbiose avec la nature. Leur peau, semblable à de l'écorce, leur confère une armure naturelle modeste.

Pour les combattre ou les repousser, il est recommandé d'utiliser des pièges ou de la magie, car ils peuvent se dissimuler et utiliser la nature à leur avantage. Les bombes au dimeritium sont particulièrement utiles car elles inhibent leur capacité à attaquer avec les racines. Quant aux bombes Poussière de lune, elles permettent d'annuler leur camouflage lorsqu'ils se cachent. Ils sont sensibles au sign d'Igni.

Ils ne parlent pas et leur intelligence est limitée, équivalente à celle d'un jeune enfant. Cependant, ils peuvent comprendre et répondre à des requêtes simples si on leur offre des objets brillants ou des friandises. Par exemple, on peut les inciter à guider quelqu'un vers un lieu en échange de cadeaux. Il est crucial de ne pas montrer d'agression lors de ces échanges, car cela pourrait les provoquer.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	14	T	4D6	15	2m	Saignement 50%	2
Morsure	12	P	5D6	10	2m	Saignement 75%	1

Capacité : Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, leur instinct leur octroie une valeur de 6 en INT.

Capacité : Camouflage

Bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'il reste immobile.

Capacité : Traque olfactive

La créature peut pister une autre créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce, sans subir de pénalité.

Capacité : Racine fouetteuse

Il utilise son tour complet pour ordonner aux racines de frapper une zone de 2 mètres de rayon à moins de 20 mètres de lui (C). Tous les personnages situés dans cette zone doivent effectuer un jet de repositionnement (SD 17). Si cette action ne suffit pas pour sortir de la zone de danger, elle compte comme un échec. Sinon, les personnages peuvent bloquer l'attaque avec un bouclier (SD 17). Quand les cibles ratent leur jet, elles subissent 6d6 dégâts au torse et sont projetées 4 mètres plus loin. Lorsqu'un personnage réussit son blocage, il doit faire un jet de Physique (SD 18), mais s'il le rate, il est quand même projeté à 4 mètres. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

Capacité : Fureur

Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par round, une attaque par round et regagne 3 PS par tour.

« Ils aiment particulièrement croquer les doigts, qui sont pour eux comme de délicieuses carottes. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
D'esprit du chêne	Bleu	+1 VOL	22	Des végétaux poussent sur le corps

Décoction	Formule	SD	Effet
D'esprit du chêne		18	Immunisé aux saignements

Trophée +2 Furtivité en milieu forestier.