



BONHOMME DE NEIGE :

Elémentaire (Eau) de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68pv)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse de déplacement : 6m, neige 15m

CA : 21 (-1 taille, +2 Dex, +10 naturelle)

Attaques : Bâton (+10 corps à corps), 2 coups (+10/+5 corps à corps)

Dégâts : Bâton 1d6+7, coup 2d8+7

Espace occupé/allonge : 1,50x1,50m/3m

Attaques spéciales : Surprise

Jets de sauvegarde : Réf+4, Vig+10, Vol +2

Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +10, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement

Milieu naturel/climat : plaines et toundras / hiver des régions tempérées

Organisation sociale : Solitaire

Fréquence : rare

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : chaotique mauvais

Evolution possible : 9-15 DV (taille G)

Le bonhomme de neige mesure près de 2,5m, 3 boules de neige forment son corps, chaque fois plus petite. La plus petite forme sa tête ornée d'un nez-carotte et des yeux sertis de petits cailloux avec un regard fourbe, coiffé d'un chapeau haut-de-forme. La boule moyenne forme

son torse boutonné de petits galets et dans sa main un balai à poils longs. Il vit en solitaire et se place dans les endroits isolés où il attaquera une personne seule, de passage dans le coin. Du coin de son oeil mauvais, il observe sa future victime.

Combat

Surprise : Il préfère d'abord surprendre sa victime en lui assenant un bon et violent coup de balai à distance. Le personnage est considéré comme pris par surprise et perd son bonus de Dex à la CA. Puis il se battra avec ses poings meurtriers, rendus compactes par le froid.

Immunisé contre le froid (Ext.) : Il est insensible aux attaques portant sur le froid mais au contraire, celles-ci augmentent sa régénération à 3 pv/round alors qu'il régénère par temps de gel au rythme de 1 pv/round.

Sensibilité au feu : Il est vulnérable au feu qui lui cause le double de dégâts et l'empêche de se régénérer. Il essaiera de fuir à toutes jambes dans ce cas là sinon il s'acharnera celui qui lui a porté l'attaque. Il frappera aussi celui qui porte une lanterne ou torche pour la briser au sol lors de son attaque surprise.

<http://www.cerbere.org/>

Modification de ADD à DD3 réalisée par Smash@cerbere.org