



## Le chasseur

### Une créature par Arduin.

#### Le Chasseur, Extérieur de taille G (Loi, Mal)

FP 9 DV 10d8+20 (80 pv) Init +4 Dep 13m

CA 19 (-1 taille, +10 naturelle)

Attaques : 2 coups de griffes +12 /1d4+5/\*2

Esp/All : 1m50\*1m50/3m

Ref +7 Vig +9 Vol +9 **RM 22**

For 21 Dex 10 Con 15 Int 14 Sag 14 Cha 14

Compétences : Concentration +14, Déplacement silencieux +14, Détection +18 Discrétion +9, Fouille +14, Perception auditive +17, Psychologie +16

Dons : Vigilance, Science de l'initiative.

Immunités : Feu, Poison.

Résistance : Froid (20), Acide (20)

Réduction des dommages : 10/+1

**Vision dans les ténèbres (Sur)** : Voit dans toutes les formes d'obscurité (même magiques)

**Télépathie (Sur)** : Peut communiquer par télépathie dans toutes les langues dans un rayon de 30 mètres

**Aura de terreur (Sur)** : Peut s'entourer à volonté d'une aura de 1m50 qui terrifie ses adversaires. Ils fuient pendant 7 rounds et ont 50% de chance de lâcher ce qu'ils tiennent à la main. Volonté (DD14), annule.

**Etreinte (Sur)** : S'il touche avec ses griffes, il inflige des dégâts normaux et tente de saisir son adversaire (sans AO). Ce dernier doit être de taille M ou moins. S'il l'immobilise (attaque de contact puis jet de lutte opposé), il peut l'empaler sur ses pointes le round suivant.

**Empalement (Ext)** : Chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé avec un adversaire immobilisé (1d20 + 14), il lui inflige 2d4+7 points de dommages.

**Pouvoirs magiques (Mag)** : à volonté comme un ensorceleur de niveau 7

**Anathème (DD 13)** : Une cible à portée moyenne reçoit -2 aux jets D20 et aux dégâts. Volonté, annule.

**Animation des Morts (DD17)** : Transforme des cadavres en 7DV de zombis.

**Charme personne (DD13)** : Un humanoïde de taille M est charmé. Vol, annule (+5 si menace un ami ou si l'action est contre nature)

**Image accomplie (DD15)** : Génère une illusion visuelle, olfactive, sonore et thermique convaincante à longue portée pendant concentration+3 rounds. Vol, dévoile (interaction)

**Invisibilité (DD14)** : Rend le chasseur invisible pendant 70 minutes. Attaque, dévoile

**Immobilisation de personnes (DD15)** : Immobilise un humanoïde de taille M à portée moyenne pendant 7 rounds. Volonté, annule.

**Suggestion (DD15)** : Permet d'influencer une créature vivante à courte portée pendant 7 heures. Volonté, annule.

**Téléportation sans erreur (DD19)** Permet de se téléporter dans tout endroit vu au moins une fois, sans erreur. Lancé comme un ensorceleur de niveau 12. Limité à 25 kg.

**Courroux de l'ordre (Mag)** : une fois par jour, comme un ensorceleur de niveau 9. A portée moyenne toutes les créatures chaotiques perdent 5d8 PV et sont hébétées pour 1 rd. (Réflexes, annule hébétement, ½ dommages) et toutes les créatures neutres prennent la moitié des dommages ( ¼ si le jet de Réflexes est réussi).

Le Chasseur utilisera tous les stratagèmes possibles pour tuer les personnages. Voici quelques unes de ses ruses, mais le MD est libre d'en inventer d'autres.

- 1) Le soir, les PJ s'endorment. La sentinelle entend une voix dans sa tête qui lui suggère d'aller uriner. Quelque chose jaillit dans son dos...(Règle n°1 : Monter la garde à plusieurs...)
- 2) Variante de la précédente : la sentinelle est immobilisée (immobilisation de personne). Conclusion : c'est pas bon de monter la garde tout seul...
- 3) Si les PJ utilisent un homme de pointe, mais le perdent de vue (dans la jungle, au delà de 15m, on y voit plus rien...) le Chasseur, invisible, se téléporte entre les deux. Puis il utilise son pouvoir d'*Image accomplie* pour faire prendre au reste du groupe un autre chemin (en créant un homme de pointe illusoire par exemple). Puis il se téléporte à nouveau auprès du pauvre homme de pointe. Au bout d'une vingtaine de secondes (3 rounds), il passe à l'attaque. Au moment où le groupe voit l'illusion se volatiliser, ils entendent leur camarade appeler à l'aide. En se déplaçant à fond, ils ne pourront venir l'aider qu'au bout de deux rounds plus le round de surprise du Chasseur (niark, niark, niark...). Règle n°2 : Se méfier des apparences.
- 4) Dans le même genre, le Chasseur crée un groupe d'adversaire illusoires crédibles (troglodytes, gobelins, kobolds, Izmèques etc.). Une fois le combat engagé, ou dès que les PJ s'aperçoivent qu'il s'agit d'une illusion, le Chasseur se téléporte auprès d'un lanceur de sort, d'un PJ vulnérable ou d'un isolé et lui fait sa fête.
- 5) Le Chasseur se téléporte en plein milieu du radeau, immobilise une victime et la jette à l'eau. La victime a Con\*2 rounds de sursis avant de commencer à se noyer. Ses petits copains vont donc plonger à son secours... Mais le problème c'est qu'il recommence avec ceux resté à bord, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un... Puis il entamera un combat « loyal » au corps à corps. Règle n°3 : Ne pas se réfugier au milieu du fleuve.

**Auteur original :**

Arduin Angcam ([ggchaudemanche@aol.com](mailto:ggchaudemanche@aol.com))

**Auteur de l'article :**

Père Carmody ([pere\\_carmody@cerbere.org](mailto:pere_carmody@cerbere.org))