

OISEAU DEMONIAQUE

« c'était une créature ailée : plus grande que tout autre oiseau... ni penne ni plume ne portait, et ses vastes ailes étaient comme des palmures de cuirs entre des doigts cornus ; et elle puait. » - *Le Retour du Roi*

Niveau d'attribut	
5	
Endurance	Haine
22	8
Parade	Armure
4	1d
Compétences	
Personnalité, 0	Survie, 2
Déplacement, 3	Coutume, 0
Perception, 4	Métier, 0
Compétences d'arme	
Morsure	3
Déchiquetage	2
Coup de Queue	2
Battements d'Aile	2
Capacités spéciales	
Attaque Plongeante	Grande Taille
Déconcertant	Peur Noire
Effroi	Puanteur Fétide

Arme	Dégâts	Taille	Blessure	Coup précis
Morsure	7	8	14	-
Déchiquetage	5	9	10	Perforation
Coup de Queue	10	Œil de Sauron	8	Renversement
Battement d'ailes	10	Œil de Sauron	8	Renversement

Battement d'ailes : L'Oiseau Démoniaque utilise sa capacité Déconcertant avant d'utiliser cette attaque, un succès supérieur ou extraordinaire renverse automatiquement la cible.

Capacités spéciales

1 – Attaque Plongeante

Les créatures capables de voler ou possédant une grande agilité peuvent choisir le héros qu'elles engagent au début de chaque tour (même si elles sont en nombre inférieur), peuvent attaquer les héros dans n'importe quelle position de combat, et peuvent choisir d'abandonner le combat au début de n'importe quel round.

2 – Déconcertant

Réduisez d'un point la Haine de la créature pour réduire la valeur de Parade d'un héros au SR de combat correspondant à sa position de combat.

3 – Effroi

Réduisez d'un point la Haine de la créature pour obliger tous les compagnons à faire un test de Peur (contre un SR de 14, à moins qu'une difficulté différente soit indiquée entre parenthèses dans la description de la capacité).

4 – Grande Taille

La créature est si robuste et résistante qu'elle n'est pas mise hors de combat ou tuée lorsque son Endurance est réduite à zéro ou si elle est Blessée une fois. La créature devient Épuisée à la place mais continue à se battre avec son Endurance à 0 ou sa blessure, jusqu'à ce qu'elle soit Blessée une deuxième fois ou que son Endurance soit réduite à zéro ET qu'elle soit Blessée.

5 – Peur Noire

Lorsqu'un compagnon doit se soumettre à un test de Peur en présence d'une telle créature, il lance deux fois le dé du Destin pour ne conserver que le résultat le plus défavorable.

6 – Puanteur Fétide

Des relents irrespirables obligent tout héros engagé au combat avec le monstre à dépenser un point d'Espoir pour effectuer une action autre qu'une attaque (y compris une manœuvre de combat).

DESCRIPTION

Les Oiseaux Démoniaques sont des horreurs ailées nées de la corruption de Sauron. Ils ressemblent à un croisement entre un lézard et un oiseau déplumé avec de grandes ailes de cuir qui s'étendent d'un large dos jusqu'à de cruels ergots. Ils sont capables de voler et de porter jusqu'à deux cavaliers de la taille d'un homme. L'horrible créature charrie une odeur fétide capable de mettre à genoux même le plus brave.

En combat aérien l'Oiseau Démoniaque plonge sur sa cible pour la mordre ou la fouetter de sa queue en passant. Il peut aussi plonger vers son ennemi et remonter au dernier moment en brassant l'air avec son battement d'ailes. S'il engage son adversaire au sol, il utilisera toutes ces tactiques mais usera d'abord de son battement d'ailes pour pouvoir utiliser les effets de sa capacité Déconcertant.

Bien que dépourvues d'une grande puissance physique, ces créatures ont toutefois un grand nombre d'armes à leur disposition pour plonger une compagnie de héros dans la confusion.