



LES CAMOUFLEURRES

UNE AIDE DE JEU DE SIEGFRIED "SIG072" CORDES

TRADUCTION: VIK

CAMOUFLEURRE			
COR 14	MOB 8	ESP 8	
Fo 6	Ag 2	In 2	
Co 4	Dx 2	Au 1	
28	20	10	5
ATTAQUE		DEFENSE	
Griffes (BA+2, DA-2)		Cuir (VA+2)	
<p>Coller: toute personne qui touche ou qui est touchée par la créature y adhère et ne peut se libérer qu'avec un test réussi de COR+Fo. Afin d'éviter que l'arme de l'attaquant ne colle, un test réussi de MOB+Dx est nécessaire. Une fois que la créature décède, elle se dissout dans la vase, libérant les créatures et les armes qu'elle a pu piéger.</p> <p>Changeforme: Un changeforme peut prendre la forme d'un coffre, d'une table, d'une porte, d'une chaise, d'un tapis, ou de tout autre meuble. Reconnaître un Camoufleurre nécessite un test réussi de Perception-2.</p>			
FM: 13	Taille: Normal	XP: 122	



Un scientifique avare et très paresseux, ne souhaitait pas dépenser ses deniers pour payer le transport de ses meubles, et il s'était arrangé, grâce à l'Alchimie, pour donner la vie à ses articles ménagers.

Comment il a pu obtenir ces effets et quels ingrédients étaient nécessaires sont des éléments qui se sont perdus dans les méandres de l'histoire.

Les meubles et autres objets étaient censés avoir la capacité de se déplacer, voire même de courir, jusqu'à son nouveau domicile. En raison d'un "accident" dans la création de ces soi-disant Camoufleurre, ceux-ci sont bien partis de la maison de

départ mais ne sont jamais arrivés à destination. A l'inverse, les tables, les chaises, les boîtes, les barils, les tapis, etc, se sont disséminés dans le monde entier.

Au fil des années, ces créatures peu communes mais intelligentes ont même appris à se transformer en toutes sortes d'autres choses.

Les Camoufleurre peuvent se camoufler pendant des mois, voire des années comme s'ils étaient des meubles normaux, puis soudainement révéler leur vraie nature et attaquer leurs propriétaires ou leurs invités sans méfiance. Leur capacité de prendre n'importe quelle forme leur permet de surprendre leurs victimes.