

Blobog de Lamashtu

Gobelin (m) de taille P, Prêtre niveau 3 / Roublard niveau 3
Alignement Neutre Mauvais (Aura de mal modérée)

Caractéristiques

	Valeur	Modificateur
Force	10	+0
Dextérité	18	+4
Constitution	13	+1
Intelligence	10	+0
Sagesse	16	+3
Charisme	06	-2

Compétences

	Bonus
(6) Connaissance (Religion)	+9
(6) Discrétion	+21
(6) Équitation	+17
(6) Perception	+12 (+1 pièges)
(6) Survie	+12

Langues Gobelin, Commun

Dons

Arme de prédilection (kukri), Combat à deux armes, Maniement des armes de guerre (kukri)

Capacités de classe

Talent de roublard : Attaque en finesse

Domaines de prêtre: Duperie et Folie

Canalisation d'énergie négative (1/jour)

Action simple, rayon 6 cases, 2d6 (vivants : Volonté DD 8)

Vision de folie (6/jour - dure 3 rd)

Action simple, touché, effet : +1 dans 1 catégorie (Attaques, Sauvegardes, Compétences) -1 dans les 2 autres catégories.

Double (6/jour - dure 3 rd)

Action de mouvement, effet : Double façon image miroir.

Incantation spontanée (Converti un sort en sort de blessure)

Niv1 : 1d8+3 (Vol DD14 pour 1/2) Niv2 : 2d8+3 (Vol DD15 pour 1/2)

Équipement

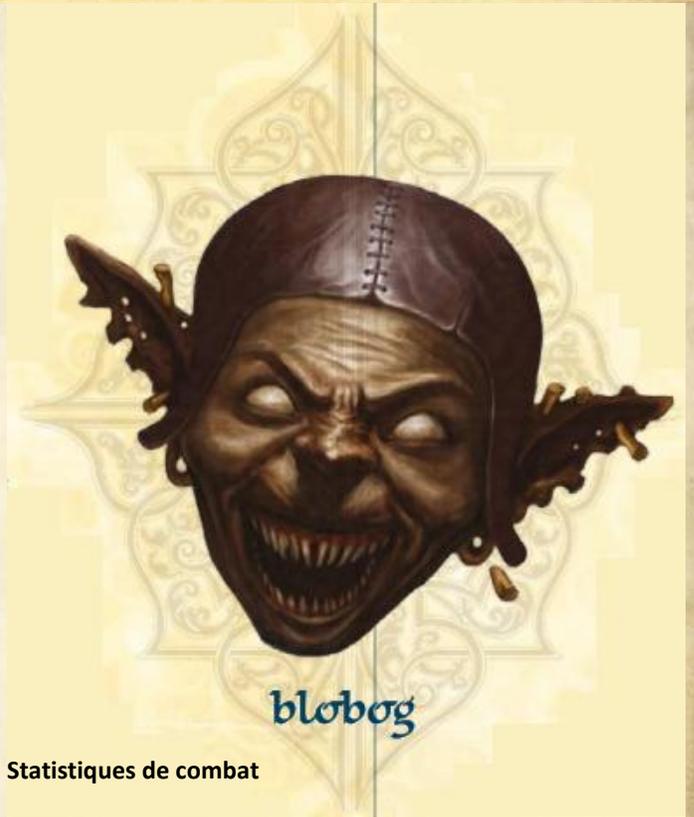
2 kukris de maître

Arbalète + carreaux empoisonnés à l'ajonc à feuille bleue (10)
(Vig DD 14, durée 2 rd : 1 constitution / inconscience pendant 1d3 heures, guérison 1 JS)

Chemise de mailles +1

Cape de protection +1

Symbole maudit en onyx



Statistiques de combat

Initiative : +4, **Perception** +12

Défenses

CA : 20 (+5 Armure, +4 Dex, +1 Taille)

contact 15

pris au dépourvu 15

pv : 36 (6d8+6+3)

JdS Réflexes +9, Vigueur +6, Volonté +8

Capacités défensives Sens des pièges +1, Esquive totale

Attaques

Corps à corps kukri de maître, +10 (1d3/18-20) ou

kukri de maître, +8 (1d3/18-20) / kukri de maître, +8 (1d3/18-20)

Distance arbalète légère, +8 (1d4/19-20 plus poison)

Attaque spéciale attaque sournoise +2d6

Déplacement 6 cases (9m)

BBA +4, **BMC** +3, **DMC** 17

Sorts préparés (NLS 3 ; contact +8 ; concentration +6)

Niveau 2 – Cacophonie (DD 15), Immobilisation de personne (DD 15), Invisibilité^D (ou alors Restauration partielle)

Niveau 1 – Brume de dissimulation, Confusion mineure^D (DD 14), Frayeur (DD14), Soins légers

Niveau 0 (à volonté) – Assistance divine, Détection de la magie, Saignement, Stimulant

Sorts de Niveau 2

BLESSURE MODÉRÉE

École : Nécromancie ; **Niveau** : Prê 2

Ce sort est similaire à blessure légère, sauf qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

CACOPHONIE

École : Évocation [son] ; **Niveau** : Bard 2, Prê 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) ; **Zone d'effet** : étendue de 3 m de rayon

Durée : instantanée ; **Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel ; **Résistance à la magie** : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déclenche une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette agression auditive perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round. Les créatures sourdes sont insensibles à l'étourdissement, mais elles reçoivent tout de même les dégâts indiqués.

IMMOBILISATION DE PERSONNE

École : Enchantement (coercition) [mental] ; **Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau) ; **Cible** : 1 humanoïde

Durée : 1 round/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description) ; **Résistance à la magie** : oui

La cible du sort se fige et se retrouve paralysée. Elle reste consciente de ce qui se passe autour d'elle et peut respirer normalement mais ne peut entreprendre aucune action, pas même parler. Chaque round, lors de son tour, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de mettre fin à l'effet. Il s'agit d'une action complexe qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Si une créature ailée se retrouve paralysée, elle ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus bouger et risque de se noyer.

INVISIBILITÉ

École : Illusion (hallucination) ; **Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2, Domaine Duperie 2

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD

Portée : personnelle ou contact ; **Cible** : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau ; **Durée** : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet) ; **Résistance à la magie** : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible. Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si le lanceur du sort rend une autre créature invisible, ni lui ni ses alliés ne peuvent la voir (à moins qu'ils puissent naturellement percevoir les créatures invisibles ou qu'ils utilisent de la magie pour se donner cette capacité).

Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les camoufle dans ses vêtements ou dans un sac qu'elle transporte. Par contre, la lumière ne disparaît jamais, même si sa source peut devenir invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Si une créature invisible porte un objet très grand, toute partie de celui-ci située à plus de 3 mètres d'elle est visible.

Une créature invisible n'est pas forcément silencieuse, et certaines situations peuvent la rendre facilement détectable (si elle nage ou marche dans une flaque par exemple). Une créature invisible et immobile bénéficie d'un bonus de +40 aux tests de Discrétion. Ce bonus est réduit à +20 si la créature se déplace. Le sort d'invisibilité prend fin immédiatement si la créature affectée attaque un ennemi. Dans ce contexte, on considère également comme « attaque » tout sort qui cible directement un ennemi ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi, et on considère comme « ennemi » toute créature que le personnage invisible perçoit comme tel. Les actions dirigées contre des objets que personne n'utilise ou ne porte ne brisent pas le sort.

Les actions qui causent du tort indirectement ne sont pas considérées comme des attaques non plus. Ainsi, un personnage invisible peut ouvrir une porte, parler, manger, gravir des escaliers, convoquer des monstres et leur ordonner d'attaquer ses adversaires, trancher les attaches d'un pont de corde alors que ses ennemis sont en train de le traverser, ouvrir une herse pour libérer des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il réapparaît immédiatement, lui et son équipement. Notez que les sorts qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis (comme bénédiction par exemple) ne sont pas considérés comme des attaques dans ce contexte, même si des adversaires du lanceur de sorts sont présents dans la zone d'effet.

Il est possible d'utiliser de permanence sur un sort d'invisibilité affectant des objets.

RESTAURATION PARTIELLE

École : Invocation (guérison) ; **Niveau** : Dru 2, Pal 1, Prê 2

Temps d'incantation : 3 rounds ; **Composantes** : V, G ; **Portée** : contact

Cible : créature touchée ; **Durée** : instantanée ; **Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie. Restauration partielle élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

Sorts de Niveau 1

BLESSURE LÉGÈRE

École : Nécromancie ; **Niveau** : Prê 1 ; **Temps d'incantation** : 1 action simple

Composantes : V, G ; **Portée** : contact ; **Cible** : créature touchée ; **Durée** : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts ; **Résistance à la magie** : oui

En posant ses mains sur la cible, le prêtre engendre un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué.

BRUME DE DISSIMULATION

École : Invocation (création) ; **Niveau** : Dru 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G ; **Portée** : 6 m

Effet : brouillard centré sur *blobog* et s'étendant sur 6m de rayon et de haut

Durée : 1 minute/niveau (T) ; **Jet de sauvegarde** : aucun ; **Résistance à la magie** : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. La nappe reste stationnaire une fois composée, limitant le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 m. Les créatures se trouvant à 1,50 m ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent) en combat. Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue). Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui produit par bourrasque, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que boule de feu ou colonne de feu fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. Mur de feu la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

CONFUSION MINEURE

École : Enchantement (coercition) [mental] ; **Niveau** : Bard 1, Domaine Folie 1
Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) ; **Cible** : 1 créature vivante
Durée : 1 round ; **Jet de sauvegarde** : Volonté, annule ; **Résistance à la magie** : oui
Cet enchantement rend une cible confuse pendant 1 round.

FRAYEUR

École : Nécromancie [mental, terreur] ; **Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niv) ; **Cible** : 1 créature vivante de 5 DV ou moins
Durée : 1d4 rounds ou 1 round (voir description) ; **Jet de sauvegarde** : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui
La cible de ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est seulement secouée pendant 1 round. Les créatures qui possèdent 6 DV ou plus sont immunisées contre ce sort. Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.

SOINS LÉGERS

École : Invocation (guérison) ; **Niveau** : Bard 1, Dru 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2
Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G ; **Portée** : contact
Cible : créature touchée ; **Durée** : instantanée ; **Jet de sauvegarde** : Vol, 1/2 dégâts (inoffensif, voir description) ; **Résistance à la magie** : oui (inoffensif, voir description)
En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive et lui rend 1d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).
Comme les morts-vivants sont animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts au lieu de les soigner. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que la moitié des dégâts et ils peuvent appliquer leur résistance à la magie.

Sorts de Niveau 0

ASSISTANCE DIVINE

École : Divination ; **Niveau** : Dru 0, Prê 0 ; **Temps d'incantation** : 1 action simple
Composantes : V, G ; **Portée** : contact ; **Cible** : créature touchée
Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation ; **Jet de sauvegarde** : Volonté, annule ; **Résistance à la magie** : oui
Ce sort fournit à la créature une assistance divine momentanée, se traduisant par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence. La cible doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

DÉTECTION DE LA MAGIE

École : Universel ; **Niveau** : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0
Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G ; **Portée** : 18 m
Zone d'effet : émanation en forme de cône ; **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T) ; **Jet de sauvegarde** : aucun ; **Résistance à la magie** : non
Grâce à ce sort, le personnage peut repérer les auras magiques. Les informations fournies par détection de la magie dépendent du temps que le personnage passe à étudier le sujet et ou la zone.
1^{er} round : présence ou absence d'auras magiques.
2^{ème} round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.
3^{ème} round : intensité et emplacement précis de chaque aura. Dans le cas d'objets ou de créatures situées dans le champ de vision du lanceur de sort, il est possible de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie associée à chacune des auras (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort). Si l'aura émane d'un objet magique, le personnage peut tenter d'identifier ses propriétés (voir Art de la magie).

Les auras magiques particulièrement puissantes ou encore les émanations magiques locales peuvent dissimuler les auras plus discrètes.

Intensité de l'aura. La force d'une aura dépend du niveau du sort qui en est à l'origine ou du niveau de lanceur de sorts de la créature qui a créé l'objet magique d'où elle émane. Dans le cas d'auras qui correspondent à plusieurs catégories, le sort indique toujours la plus puissante.

Aura persistante. Une aura magique ne disparaît pas immédiatement lorsque sa source est dissipée (s'il s'agit d'un sort) ou détruite (s'il s'agit d'un objet magique) mais persiste pendant un certain temps. Une détection de la magie dirigée vers la zone en question révélera une aura de puissance tenue (moins puissante encore qu'une aura faible). La période de temps pendant laquelle l'aura persiste dépend de l'intensité d'origine de l'aura.

Les élémentaires et les Extérieurs ne sont pas magiques de manière inhérente mais, s'ils ont été convoqués par magie, détection de la magie repère l'aura du sort qui les a invoqués. Le personnage peut pivoter sur lui-même et examiner une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne à travers les barrières si celles-ci ne sont pas trop épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

Il est possible d'utiliser la permanence sur détection de la magie.

SAIGNEMENT

École : Nécromancie ; **Niveau** : Ens/mag 0, Prê 0
Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) ; **Cible** : une créature vivante
Durée : instantanée ; **Jet de sauvegarde** : Volonté, annule ; **Résistance à la magie** : oui
À cause du personnage, une créature qui se trouvait sous 0 points de vie mais s'était stabilisée recommence à agoniser. Le lanceur de sorts vise une créature qui possède -1 point de vie ou moins. Celle-ci perd alors un point de vie par round. On peut la stabiliser ensuite normalement mais le sort fait perdre 1 point de vie à toute créature mourante.

STIMULANT

École : Transmutation ; **Niveau** : Dru 0, Pal 1, Prê 0
Temps d'incantation : 1 action simple ; **Composantes** : V, G, FD
Portée : contact ; **Cible** : créature touchée ; **Durée** : 1 minute
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)
La cible gagne 1 point de vie temporaire.

