

PREMIÈRE PARTIE : L'INFECTION

Le Voile de sang

Le virus que les korvosiens apprendront bientôt à craindre sous le nom de « voile de sang » n'est pas une maladie ordinaire. Il a été créé par les prêtres façonneurs de peste d'Urgathoa et fournie par les Mantes Rouges. C'est une forme raffinée du phage de Vorel, une maladie surnaturelle qui naquit sous le manoir de Ganrenard, sur la côte de Varisie (voir *Pathfinder #2*). Les manipulations arcaniques et alchimiques de ces deux organisations maléfiques ont modifié la puissante infection nécromantique pour en faire une arme moins violente mais beaucoup plus contagieuse.

Le voile de sang tient son nom de son symptôme le plus évident, une éruption de cloques rouges qui recouvre tout le visage. Au début, la maladie se caractérise par des maux de tête, de la fatigue, de la toux et les cloques susmentionnées. Ensuite, les quintes de toux se font de plus en plus violentes,

les cloques se répandent sur le cou, le visage et les membres, et évoluent en vérole tandis que les glandes lymphatiques sécrètent de douloureux bubons. Au stade final, les cloques atteignent la taille de gros raisins, des saignements internes provoquent des plaques noires sous la peau et le malade crache du sang. Enfin, la maladie débouche sur une mort atroce. Si on ne le soigne pas, le voile rouge tue un humain ordinaire en sept jours environ.

Le Voile de sang

Type maladie, contact ou blessure ; **JdS** Vigueur (DD 16)

Incubation 1 jour ; **Fréquence** 1 jour

Effet 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Constitution et 1d3 points d'affaiblissement temporaires de Charisme ;

Guérison 2 JS consécutifs réussis

QUATRIÈME PARTIE : LA PESTILENCE

Vampirien

FP 4

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M, LM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +11

DÉFENSE

CA 15, **contact** 11, **pris au dépourvu** 14 (Dex +1, naturelle +4)

pv 26 (4d8+8)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +5

Capacités défensives résistance à la canalisation +2, guérison accélérée 2 ; **Immunités** traits des morts-vivants ;

RD 5/argent ; **Résistances** froid 10, électricité 10

Faiblesses faiblesses des vampires

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps coup +4 (1d4+1 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption d'énergie (1 niveau, DD 14), absorption de sang, domination (DD14)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 12, **Con** -, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 15

BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 15

Dons Combat en aveugle, Talent (Perception)

Compétences Connaissances (religion) +7, Discrétion +16, Intimidation+9, Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +8

Langues commun

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3-6) ou meute (7-12)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Guérison accélérée S'il est amené à 0 point de vie au cours d'un combat, il prend une forme gazeuse (voir ci-dessous) et tente de s'échapper. Il doit atteindre le cercueil qui lui sert de domicile en moins de 2 heures, sous peine d'être annihilé (en temps normal, il peut parcourir 15 kms en 2 heures). Les dégâts excédentaires infligés à un vampirien sous forme gazeuse n'ont aucun effet. Lorsqu'il se repose, le vampirien est sans défense. Il regagne 1 point de vie après 1 heure. A partir de ce moment-là, il n'est plus sans défense et sa guérison accélérée de 2 points par round fonctionne à nouveau.

Faiblesses. Les vampiriens ne peuvent supporter l'odeur intense de l'ail et ne pénétreront pas dans une zone qui comporte des bouquets d'ail. Ils répugnent également à se présenter devant un miroir ou un symbole sacré présenté avec ferveur. Ces choses ne les blessent pas, mais elles le tiennent éloigné. Un vampirien confronté à un miroir ou à un symbole sacré doit rester à au moins 1,5 m (1 c) de cet objet et ne peut ni toucher, ni attaquer au corps à corps la créature qui le présente. Il faut une action simple pour tenir un vampirien à distance de cette manière. Après 1 round, le vampirien peut surmonter son dégoût et agir normalement lors de chaque round en réussissant un jet de Volonté de DD25.

Les vampiriens ne peuvent pas pénétrer dans les maisons ou demeures privées à moins d'y être invités par quelqu'un disposant de l'autorité suffisante pour le faire.

En amenant un vampirien à 0 ou sous 0 point de vie, on le rend impuissant mais on ne le détruit pas pour autant (voir guérison accélérée). Cependant, certaines attaques peuvent le tuer. Une exposition directe à la lumière du soleil rend un vampirien chancelant dès le premier round, puis le détruit si elle se prolonge en un second round et que le vampirien ne fuit pas. Chaque round que le vampirien passe immergé dans de l'eau courante lui inflige des dégâts égaux à un tiers de son nombre de points de vie maximal. Les vampiriens qui sont amenés à 0 point de vie de cette manière sont détruits. Les vampiriens sont également tués instantanément si on leur perce le cœur avec un épieu en bois (ce qui nécessite une action complexe). Cependant, ils reviennent à la vie si le pieu est extrait par la suite, à moins que leur tête ne soit également tranchée et ointe d'eau bénite.

Absorption de sang (Sur). Si le vampirien parvient à immobiliser une victime agrippée ou à maintenir immobilisée une victime qui l'est déjà, il absorbe son sang et lui inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution. Chaque round où cela se produit, le vampirien se soigne également de 5 points ou gagne 5 points de vie temporaires qui persistent pendant une heure (avec un maximum de points de vie temporaires égal à son nombre maximum de points de vie).

Absence d'ombre (Ext). Le vampirien ne projette pas d'ombre et n'apparaît pas dans les miroirs.

Forme gazeuse (Sur). Par une action simple, le vampirien peut prendre une forme gazeuse (NLS égal à 5). Ce pouvoir utilisable à volonté fonctionne comme le sort *état gazeux* mais le vampirien peut rester sous forme gazeuse aussi longtemps qu'il le désire et il possède une vitesse de vol de 6 m (4 C) avec une manœuvrabilité parfaite.

Pattes d'araignée (Ext). Le vampirien peut escalader les surfaces abruptes comme s'il était sous l'effet d'un sort de *pattes d'araignée*.

Vendra Loagri FP 5

Humain (f) expert 2/roublard 4

Humanoïde de taille M, CN

Init +6; Sens Perception +10

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (armure +2; Dex +2)

pv 29 (6d8)

Vig +1, Ref +6, Vol +5

Capacités défensives sens des pièges +1, esquive totale, esquive instinctive

ATTAQUE

VD 6 cases.

Corps à corps dague de maître +7 (1d4/19-20 plus poison)

Attaques spéciales attaque sournoise +2d6

Pouvoir magique (NLS 2) *Hébètement* 3/jour (DD 11)

TACTIQUES

Pendant le combat La parfumeuse fait de son mieux pour donner l'air d'être une marchande inoffensive : elle hurle et pleure, court de droite et de gauche et martèle les gens sans effets. En réalité, elle cherche juste une occasion de porter une attaque sournoise à un PJ avec sa dague empoisonnée. A distance, elle se repose sur sa *baguette de charme-personne* pour rallier ses ennemis à sa cause.

Moral Vendra se rend si elle tombe à 10 points de vie ou moins. Elle est prête à dire et faire n'importe quoi pour quitter la ville sans se faire tuer ou emprisonner.

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 16

BBA +4; BMO +4; DMD 16

Dons Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent, Talent (Utilisation d'objets magiques)

Compétences Artisanat (alchimie) +10, Bluff +12, Connaissance (folklore local) +10, Diplomatie +10, Discrétion +9, Evasion +9, Linguistique +8, Perception +10, Profession (parfumeuse) +11, Utilisation des objets magiques +15

Langages Commun, Varisien, + 4 autres

Particularités recherche des pièges

Équipement *baguette de charme-personne* (38 charges), *baguette de guérison des maladies* (7 charges), dague de maître, *bracelet d'armures* +2, bijoux argent et mauve (50 po), venin de guêpe géante (2 doses, *JdS* Vig 18, *fréquence* 1/round pendant 6 rounds, *effet* 1d2 Dex)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Talents de Roublard Magie mineure (*Hébètement*), Poison persistant

Gorilles de chez Lavande FP 2

Humain (m) guerrier 3

Humanoïde de taille M, CN

Init +0; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 (armure +6; Dex +1)

pv 27 (3d10+6)

Vig +5, Ref +2, Vol +0; +1 vs peur

ATTAQUE

VD 4 cases.

Corps à corps matraque de maître +8 (1d6+3 non léthal)

TACTIQUES

Pendant le combat Ces mercenaires sans imaginations attaquent la personne qui semble la plus dangereuse et se soucient peu des dommages collatéraux.

Moral Les gorilles se rendent s'ils tombent en dessous de 5 points de vie.

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 12

BBA +3; BMO +6; DMD 17

Dons Arme de prédilection (matraque), Dur à cuire, Endurance, Vigilance

Compétences Intimidation +7, Perception +4, Psychologie +4

Langages Commun

Équipement cotte de mailles, matraque de maître, 1 dose de Liniment luxuriant de chez Lavande, 20 po

Rat sanguinaire FP 1/3

cf. Bestiaire, p246

Criard FP 1

Plante de taille M, N

Init -5; Sens Vision nocturne, Perception -4

DÉFENSE

CA 8, contact 5, pris au dépourvu 8 (naturelle +3; Dex -5)

pv 11 (2d8+2)

Vig +4, Ref -, Vol -4

Capacités défensives traits des plantes

ATTAQUE

VD 0 case.

Corps à corps –

Attaques spéciales hurlement

CARACTÉRISTIQUES

For -, Dex -, Con 13, Int -, Sag 2, Cha 1

BBA +1; BMO -; DMD -

CAPACITÉS SPÉCIALES

Hurlement Dès qu'il perçoit un mouvement ou une source de lumière distant de 3 mètres ou moins, le criard pousse un cri aigu pendant 1d3 rounds. Le vacarme risque d'attirer une ou plusieurs créatures des environs. Certains prédateurs vivant à proximité apprennent vite que les hurlements d'un criard signifient qu'il y a de la nourriture non loin.

Rat garou FP 2

cf. Bestiaire, p206

Otyugh FP 4

cf. Bestiaire, p234

Nuée de rats FP 2

cf. Bestiaire, p246

Girrigz**FP 7****Rat-garou (m) guerrier 5**

Humanoïde (change-forme) de taille M, CM

Init +9; Sens Vision nocturne, Odorat, Perception +11

DÉFENSE**CA** 26, contact 15, pris au dépourvu 22 (armure +5; naturelle +3, parade +3, Dex +5)**pv** 49 (5d10+2d8+13)**Vig** +10, **Ref** +12, **Vol** +5; +1 vs peur**Capacité défensives** flou (20% des attaques échouent); **RD** 10/argent**ATTAQUE****VD** 6 cases.**Corps à corps** rapière d'argent +1, +15/+10 (1d6+5/18-20) et morsure, +7 (1d6 plus maladie)**Attaques spéciales** transmission de la lycanthropie**Pouvoir magique** (NLS 2) *Hébètement* 3/jour (DD 11)**TACTIQUES****Avant le combat** Si Girrigz est averti de l'arrivée des PJ (par des bruits de combat en **C2** par exemple), il avale sa *potion de flou* et celle de *bouclier de la foi* (incluses dans ses stats), et il se dirige discrètement en direction des combats.**Pendant le combat** Girrigz se bat férocement et prend un plaisir particulier à utiliser son attaque de morsure.**Moral** Fanatique exalté, Girrigz se bat jusqu'à la mort.**Statistiques de base CA** 23, pris au dépourvu 19 (armure +5, Dex +5, naturelle +3)**CARACTÉRISTIQUES****For** 13, **Dex** 22, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 8**BBA** +6; **BMO** +7; **DMD** 17**Dons** Arme de prédilection (rapière), Attaque en finesse, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (rapière), Vigilance, Volonté de fer**Compétences** Discrétion +15, Dressage +8, Escalade +18, Natation +9, Perception +11**Langages** Commun**Particularités** changement de forme (humain, hybride et rat sanguinaire *métamorphose*), empathie lycanthropique (rats et rats sanguinaires)**Équipement** 30 po, *chemise de mailles* +1, *rapière* +1 en argent, *potion de flou*, *potion de bouclier de la foi* +3**CAPACITÉS SPÉCIALES**

Courage +1, Entraînement aux armures, Entraînement aux armes

Anguille du limon**FP 1**

cf. Serpent venimeux, Bestiaire, p257

Yvicca**FP 7****Guenaude marine Druide 5**

Humanoïde de taille M, NM

Init +7; Sens Vision dans le noir 12 cases, Perception +10

Aura apparence horrible (12 cases)**DÉFENSE****CA** 20, contact 13, pris au dépourvu 18 (armure +2; naturelle +5, Dex +3)**pv** 64 (4d10+5d8+19)**Vig** +10, **Ref** +7, **Vol** +11**Capacité défensives** résistance à l'appel de la nature ; **RM** 15**ATTAQUE****VD** 6 cases, nage 8 cases**Corps à corps** lance +1, +14/+9 (1d6+8/x3) et griffes, +16 (1d6+7)**Attaques spéciales** apparence horrible (DD14), mauvais oeil (DD14), forme animale 1/jour**Sorts préparés** (NLS 5)3 — *morsure magique aggravée, soins modérés*2 — *force du taureau, peau d'écorce, résistance aux énergies destructrices*1 — *charme animal* (DD 15), *communication avec les animaux, lueur féérique, soins légers*0 — *détection de la magie, détection du poison, illumination, lecture de la magie, résistance***TACTIQUES****Avant le combat** Yvicca lance *force du taureau, peau d'écorce* et *morsure magique aggravée* sur elle-même (dans cet ordre). Elle lance aussi *communication avec les animaux* afin de pouvoir plus facilement diriger Tranchechair ou tout autre requin convoqué.**Pendant le combat** Dès qu'Yvicca repère les PJ, elle échange *résistance aux énergies destructives* contre un sort de *convocation d'alliés naturels II* afin de convoquer un requin de taille M qui l'aidera à combattre. Elle utilise ensuite son regard maléfique contre l'intrus qui semble le plus fort avant de combattre au contact. Si elle tombe en dessous de 35 points de vie, elle lance *soins modérés*.**Moral** Si Yvicca tombe à 15 points de vie ou moins, elle se transforme en requin et s'enfuit en haute mer.**Statistiques de base CA** 18, pris au dépourvu 16 ; **Corps à corps** lance +1, +12/+7 (1d6+6/x3) et griffes, +12 (1d6+5); **For** 20 ; **Compétence** Natation +15**For** 24, **Dex** 16, **Con** 16, **Int** 8, **Sag** 18, **Cha** 14**BBA** +7; **BMO** +14; **DMD** 27**Dons** Science de l'initiative, Talent (Bluff et Perception), Vigilance, Vigueur surhumaine**Compétences** Bluff +9, Connaissance (nature) +6, Dressage +7, Natation +17, Perception +10, Survie +6**Langages** Commun, langue des druides, géant**Particularités** amphibie, compagnon animal (Tranchechair), déplacements facilités, empathie sauvage +9, instinct naturel, passage sans trace**Équipement** lance +1, bracelets d'armure +2**CAPACITÉS SPÉCIALES****Apparence horrible (Sur)**. Voir une guenaude marine est une expérience si atroce qu'à l'exception des autres guenaudes, toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 12 cases et qui posent les yeux sur elles doivent réussir un jet de Vigueur de DD 14 sous peine de se sentir faibles et de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures concernées ne peuvent plus être affectées par l'apparence horrible de la guenaude marine en question pendant 24 heures. Il s'agit d'une effet mental. Le DD dépend du Charisme.**Mauvais œil (Sur)**. Trois fois par jour, une guenaude marine peut lancer le mauvais œil sur une créature située dans un rayon de 6 cases. La cible doit réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être chancelante à cause des angoisses étranges et de l'impression de malheur imminent qui l'assaillant. Si la guenaude marine utilise son mauvais œil sur une créature qui est déjà affectée par cette malédiction, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour ne pas être terrassée par la terreur et s'effondrer dans un état comateux qui dure pendant 3 jours. Après chacun de ces

jours, la victime comateuse doit réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour éviter de périr. Le mauvais œil est un effet mental de terreur. Le DD des jets de sauvegarde dépend du Charisme.

Malédiction du mauvais œil. Regard - JS raté ; JS Vigueur DD 14 ; fréquence 1/jour ; effet chancelant (ou tomber dans le coma pour les cibles déjà affectées par le mauvais œil).

Tranchechair (Requin)

FP -

Compagnon animal de niveau 5

Animal de taille M, N

Init ; Sens odorat, perception aveugle, vision nocturne, Perception +

DÉFENSE

CA 19, contact 12, pris au dépourvu 17 (naturelle +7, Dex +2) pv 40 (5d8+20)

Vig +8, Ref +6, Vol +2

Capacité défensive esquive totale

ATTAQUE

VD nage 12 cases

Corps à corps morsure +8 (1d8+6)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 14, Con 18, Int 1, Sag 12, Cha 2

BBA +3; BMO +7; DMD 19

Dons Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Armure naturelle supérieure

Compétences

Tours

Jolistina Susperio

FP 8

Elfe (f) roublard 6/ensorceleur 2

Humanoïde de taille M, CM

Init +9; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 21, contact 15, pris au dépourvu 16 (+4 armure, +5 Dex, +2 bouclier)

pv 52 (6d8+2d6+16)

Vig +4, Réf +10, Vol +4

Capacité défensive esquive totale, sens des pièges +2, esquive instinctive; Immunité sommeil

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps dague de maître, +7 (1d4+1/19–20)

A distance arbalète légère +1, +11 (1d8+1/19–20) ou arbalète légère +1 avec *carreau hurleur*, +11 (1d8+2/19–20 plus Vol DD14 ou secoué)

Attaque spéciale attaque sournoise +3d6, toucher du tombeau 5/jour

Sorts connus (NLS 2, +10 contact à distance)

1er (5/jour) — *rayon affaiblissant, bouclier*

0 (à volonté) — *aspersion d'acide, lumière dansante, son illusoire (DD12), manipulation à distance, ouverture/fermeture*

TACTIQUES

Avant le combat Dès que Jolistina entend des intrus pénétrer dans le manoir, elle boit sa *potion d'invisibilité*, lance *bouclier* et utilise une charge de sa *baguette de grâce féline*.

Pendant le combat Jolistina joue de manière impulsive au chat et à la souris avec les PJ. Elle rit, provoque et commente son spectacle de morts-vivants. Elle essaye de rester hors de portée des PJ en se ruant de pièce en pièce et en utilisant ses *potions d'invisibilité*. Elle utilise généreusement ses *carreaux hurleurs* et lance *rayon affaiblissant* pour frustrer ses ennemis.

Moral Jolistina se rend si elle tombe à 10 pv ou moins. A la première occasion, cependant, elle essaye d'échapper aux PJ, surtout s'il lui reste des *potions d'invisibilité*.

Statistiques de base Init +7, CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14; Réf +8; A distance arbalète légère +1, +9; Dex 16; **Compétences** Acrobatie +12, Discrétion +14, Evasion +14, Escamotage +12

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 20, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 14

BBA +5; BMO +6; DMD 21

Dons Discret, Dispense de composantes^B, Ecriture de parchemin, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision^B

Compétences Acrobatie +14, Art de la magie +6, Bluff +11, Connaissance (folklore local) +6, Déguisement +11, Diplomatie +11, Discrétion +16, Escalade +7, Escamotage+14, Evasion +16, Perception +4, Représentation (comédie) +8, Sabotage +14

Langues Commun, Elfe

Particularités recherche de piège

Équipement de combat *potion d'invisibilité* (3), *potion de guérison des maladies* (2), *baguette de grâce féline* (11 charges), bombe fumigène (4); **Autre équipement** *armure de cuir clouté de mimétisme* +1, *arbalète légère* +1 avec 3 *carreaux hurleurs* et 30 *carreaux*, dague de maître, feu grégeois (2), silex et amadou, menottes, aiguille à coudre (20), 150 po de bijoux volés

CAPACITÉS SPÉCIALES

Toucher du tombeau (Sur) : Jolistina peut utiliser une action simple pour secouer une créature vivante pendant 1 round en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Si elle touche à nouveau une créature déjà secouée par ce pouvoir, elle devient effrayée pendant 1 round si elle possède elle possède moins de 2 DV. Jolistina peut utiliser cette capacité 5 fois par jour.

Réactions lentes (Ext) : Les adversaires blessés par l'attaque sournoise de Jolistina ne peuvent pas porter d'attaques d'opportunité pendant 1 round.

Discret et rapide (Ext) : Ce talent permet à Jolistina d'utiliser la compétence de Discrétion en se déplaçant à sa vitesse normale (non réduite) sans pénalité.

Botte secrète : Jolistina gagne le don Tir de précision.

Zombis

FP 1/2

cf. Bestiaire, p289

CINQUIÈME PARTIE : L'ÉPIDÉMIE

Bhrunlida Torthus

FP 2

cf. Gorille de Lavande, p2, CN

Vierges Grises

FP 2

Humaine cavalier 3

Humanoïde (humaine, Chélastienne) de taille M, LM

Init +1; Sens Perception -1

DÉFENSE

CA 21, contact 11, pris au dépourvu 20 (armure +8, Dex +1, bouclier +2)

pv 25 (3d10+9)

Réf +2, Vig +5, Vol +2

ATTAQUE

VD 4 cases (vitesse de base de 6 cases)

Corps à corps épée longue de maître +7 (1d8+2/19-20)

Distance arc long composite +5 (1d8+2/x3)

Attaques spéciales appel du lion (rayon 12 cases, +2 aux JdS contre la terreur, +1 aux jets d'attaque), charge du cavalier, défi 1/jour (dégâts +3, bonus d'esquive à la CA +1 contre la cible, et -2 sur tous les autres ennemis)

TACTIQUE

Pendant le combat Les Vierges grises du rez-de-chaussée engagent le combat au corps à corps en concentrant leurs attaques sur la même cible afin de la prendre en tenaille, tandis que les deux qui se trouvent sur les passerelles les soutiennent à distance en tirant à l'arc.

Moral Les Vierges Grises se battent jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 8, Cha 15

BBA +3, BMO +5, DMD 16

Dons Arme de prédilection (épée longue), Coup précis^B, Tir de précision, Volonté de fer

Compétences Acrobaties -3, Connaissances (folklore local) +4, Connaissances (noblesse) +6 (+7 au sujet de la reine), Équitation +6, Escalade +1, Intimidation +8

Langues commun

Particularités Charge de cavalerie, Ordre du lion

Équipement armure complète de plate de maître, pavois d'acier de maître, épée longue de maître, arc long composite de maître (bonus maximal de Force +2) avec 20 flèches.

Monture des Vierges Grises (Cheval)

FP -

Animal de taille G, N

Init +1; Sens odorat, vision nocturne, Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 (naturelle +6, taille -1)

pv 19 (3d8+6)

Réf +4, Vig +5, Vol +4

ATTAQUE

VD 10 cases

Corps à corps morsure +6 (1d4+3), 2 sabots +0 (1d6+1)

Espace 2 ; Allonge 1

CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +2, BMO +5, DMD 16

Dons Arme de prédilection (morsure), Port des armures légères^B, Volonté de fer

Compétences Intimidation +3, Perception +5

Médecins de la Reine

FP 2

Humain alchimiste 3

Humanoïde (humain, Chélastien) de taille M, NM

Init +8; Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 16, contact 14, pris au dépourvu 12 (armure de cuir +2, Dex +4)

pv 16 (3d8+3)

Réf +7, Vig +4 (+6 contre le poison), Vol +2

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps massue de maître, +5 (1d6+2, plus poison)

Attaques spéciales bombes 5/jour (attaque de contact à distance +6, impact direct : 2d6+2 feu, aspersion : 4, DD 13 moitié)

Extraits préparés (NLS 3) :

1 — bouclier, coup au but, repli expéditif, soin léger

TACTIQUE

Pendant le combat Les médecins de la Reine se battent dans un silence inquiétant. Ils coordonnent leurs attaques grâce à une série de gestes codés. Ils ne parlent que s'ils y sont contraints et concentrent leurs attaques sur la même cible afin de la prendre en tenaille.

Moral Un Médecin de la reine fuit s'il tombe à 3 pv ou moins.

Statistique de base Init +6, CA 14, Réf +5, Vol +3, Attaques spéciales bombes (attaque de contact à distance +4) ; Dex 15, Sag 10 ; BMO +4, DMD 16 ; Compétences Discrétion +5, Perception +6, Premiers secours +6, Sabotage +9

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 19, Con 12, Int 15, Sag 8, Cha 8

BBA +2, BMO +6, DMD 18

Dons Attaques réflexes, Lancer improvisé^B, Préparation de potions^B, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Artisanat (alchimie) +8, Connaissance (folklore local) +8, Connaissance (mystère) +8, Discrétion +7, Perception +5, Premiers secours +5, Sabotage +11

Langues commun, infernal, varisien

Particularités alchimie rapide, découverte (bombe de précision : lorsque l'alchimiste lance une bombe, il peut choisir 2 cases qui ne sont pas affectées par les dégâts d'aspersion de ses bombes), mutagène, utilisation des poisons

Équipement armure de cuir, massue de maître, trousse de premiers secours, masque du porteur de peste, outils de chirurgien, venin de guêpe géante (2 doses, JdS Vig 18, fréquence 1/round pendant 6 rounds, effet 1d2 Dex) ; carnet de formules alchimiques avec les extraits préparés plus déguisement et détection des morts-vivants.

Dr Davaulus

FP9

Humain Vivisectionniste 6/ Marchand de sable 4

Humanoïde de taille M, NM

Init +13 (+8+5 anticipation danger); Sens Perception +11

DÉFENSE

CA 28, contact 20, pris au dépourvu 19 (armure +2, parade +1, Dex +8, naturelle+2, Esquive +1, bouclier +4)

pv 57 (10d8+6)

Vig +6, Réf +17, Vol +6 (+4 vs repr bardique, son, langage)

Capacité défensive sens des pièges +1, protection contre les projectiles 10/magie (60 points), résistance aux poisons +4

ATTAQUE

VD 12 cases

Corps à corps rapière tueuse d'humain +1, +17/+12 (1d6+2 /18-20)**Attaque spéciale** attaque sournoise +3d6, attaque sanglante, représentation bardique (12 rd/jour; contre-chant, distraction, fascination, vol de sort)**Sorts connus** (NLS 4)2^{ème} (2/jour) — *détection faussée, invisibilité*1^{er} (4/jour) — *charme personne* (DD13), *déguisement, fou rire* (DD13), *frayeur* (DD13)0 (à volonté) — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, son imaginaire***Extraits préparés** (NLS 6)2^{ème} — *force du taureau, grâce féline, invisibilité, protection contre les projectiles*1^{er} — *anticipation du danger, bouclier, repli expéditif, soins légers* x2**TACTIQUES****Avant le combat** Le Dr Davaulus lance *détection faussée* quand il sait qu'il doit faire une apparition en public. S'il entend des bruits de combat, le Dr applique 2 doses de poison sur sa rapière (1 min), lance *force de taureau, grâce féline, protection contre les projectiles, anticipation du danger, bouclier* (5 rd) et boit son mutagène. Enfin, il lance le sort *invisibilité* lorsqu'il entend du bruit en **F7**.**Pendant le combat** Davaulus se considère comme un gentleman, alors même que ses intérêts portent sur le meurtre et la cruauté. Il ne s'engage au corps à corps qu'en dernier recours. Quand il se bat, il utilise Expertise au combat. Il garde *fou rire* en réserve, contre les ennemis qui semblent plus se servir de leurs muscles que de leur cervelle.**Moral** Devaulus essaye de s'enfuir dès qu'il tombe en dessous de 10 points de vie mais, s'il ne peut battre en retraite, il se bat jusqu'à la mort. Loyal aux Mantes Rouges, il ne se rendra pas.**Statistiques de base** Init +4; CA 20, contact 16, pris au dépourvu 13; Réf +13, Vol +7; VD 6 cases; **Corps à corps rapière tueuse d'humain** +1, +13/+8 (1d6 /18-20); For 8, Dex 18, Sag 12; DMD 22; **Compétences** Discrétion +10, Escamotage +10, Perception +12, Profession (docteur) +10, Psychologie +12**CARACTÉRISTIQUES****For** 12, **Dex** 26, **Con** 10, **Int** 16, **Sag** 10, **Cha** 14**BBA** +7; **BMO** +8; **DMD** 28**Dons** Arme de prédilection (rapière), Armes en main, Attaque en finesse, Attaques réflexes, Esquive, Expertise du combat (-2/+2), Lancer improvisé^B, Préparation de potions^B**Compétences** Acrobatie +8, Artisanat (alchimie) +13, Bluff +14, Con. (Folklore local) +10, Con. (mystère) +11, Con. (nature) +11, Con. (religion) +12, Con. (autres) +7, Diplomatie +13, Discrétion +14, Escamotage +14, Estimation +11, Perception +11, Profession (docteur) +9, Psychologie +11, Représentation (déclamation) +15**Langues** Commun, Elfe, Halfling, Mwangi**Particularités** alchimie, mutagène, préparation de potion, utilisation du poison, alchimie rapide, poison rapide, découvertes (poison concentré [durée +50%, DD+2], poison collant [le poison reste sur l'arme pour 3 coups]), maître des dupes, érudition, sort sournois**Équipement de combat** *flasque maudite* étiqueté « Elixir de guérison absolue », *potion de guérison des maladies*; **Autre équipement** rapière tueuse d'humain +1, Bracelet d'armure+4, *Anneau de protection* +1, venin de guêpe géante (4 doses, *JdS* Vig 18, *fréquence* 1/round pendant 6 rounds, *effet* 1d2 Dex), clef de la porte de la zone **F7**, bouton du monte-charge vers la zone **G1**.**Rolth****FP 7**

Humain nécromancien 8

Humanoïde de taille M, CM

Init +2; **Sens** vision aveugle (2 cases), Perception +2**DÉFENSE****CA** 21, contact 13, pris au dépourvu 19 (+4 armure, +1 parade, +2 Dex, +4 bouclier)**pv** 65 (8d6+37)**Vig** +7, **Réf** +5, **Vol** +7**ATTAQUE**

VD 6 cases.

Corps-à-corps dague de maître, +4 (1d4-1/19-20)**Sorts appris** (NLS 8th; +6 en contact à distance)4^{ème} — *animation des morts, énergie négative*^B (DD21), *porte dimensionnelle, tempête de grêle* (DD19)3^{ème} — *baiser du vampire, dissipation de la magie*^B, *éclair* (DD18), *immobilisation de personne* (DD18), *rayon d'épuisement* (DD 20)2^{ème} — *détection des pensées, baiser de la goule*^B (DD19), *main spectrale, rayon ardent, simulacre de vie*1^{er} — *armure de mage, bouclier, charme-personne* (DD16), 2x *contact glacial*^B (DD18), *graisse* (DD16), *rayon affaiblissant* (DD18)0 — *aspersion d'acide, détection de la magie, fatigue* (DD17), *rayon de givre***Ecoles opposées** illusion, transmutation**TACTIQUES****Avant le combat** Rolth se prépare au combat en lançant *armure de mage, bouclier*, et *simulacre de vie*. Il anime ensuite les cadavres à sa disposition et se prépare à lancer *main spectrale* et *baiser de vampire*.**Pendant le combat** Rolth essaye de rester hors de combat et laisse ses créatures mortes-vivantes et ses sbires se battre, tandis qu'il utilise les sorts offensifs et sa *baguette de projectiles magiques* à distance.**Moral** Rolth abandonne ses alliés urgathoans s'il tombe à moins de 10 pv, ou si la défaite semble imminente. Dans ce cas, il lance *porte dimensionnelle* pour s'enfuir dans les rues de Korvosa. S'il s'échappe, il ne réapparaîtra plus dans cette aventure.**Statistiques de base** CA 13, pris au dépourvu 11; **pv** 52 (8d6+24)**CARACTÉRISTIQUES****For** 8, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 20, **Sag** 10, **Cha** 12**BBA**+4; **BMO** +3, **DMD** 15**Dons** Contrôle des morts-vivants^B, Création d'armes et d'armures magiques, Création de baguettes magiques, Création des créatures artificielles, Création d'objets merveilleux, Ecole renforcée (nécromancie), Ecole supérieure (nécromancie), Ecriture de parchemin, Vigilance (tant que Runkus est à portée de main)**Compétences** Artisanat (alchimie) +16, Artisanat (bijoux) +16, Art de la magie +16, Con. (mystère) +16, Con. (religion) +16, Con. (plans) +16, Perception +2, Utilisation des objets magiques +9**Langues** Commun, commun des profondeurs, Varisien**Particularités** convocation de familier (un rat nommé Runkus)

Équipement de combat baguette de projectile magique (NLS3, 43 charges) ; **Autre équipement** dague de maître, *cape de résistance +1, bandeau d'intelligence +2, anneau de protection +1, huile d'intemporalité (6 doses), outils d'embaumeur, 6 onyx noirs (25 po chacun), livre de sort (contient tous les sorts préparés, Rolth possède d'autres livres de sorts, ailleurs dans Korvosa)*

CAPACITÉS SPÉCIALES

Emprise sur les morts-vivants (Sur) : Rolth peut canaliser de l'énergie négative 8 fois par jour, dans le but de contrôler des morts-vivants (DD15). Il peut ainsi contrôler jusqu'à 8 DV de morts-vivants.

Renforcement d'un mort-vivant (Mag): 8 fois par jour, Rolth peut, par une action simple, toucher une créature morte-vivante et lui transmettre de l'énergie négative. Elle gagne un bonus impie de +3 aux jets d'attaque et de sauvegarde, 1 pv temporaire par DV, et +2 en résistance à la canalisation. Ces effets persistent pendant 4 rounds, mais sont immédiatement dissipés si la créature rentre dans la zone d'un sort de *consécration*.

Perception de la vie (Sur) Rolth acquiert le pouvoir de vision aveugle 2 cases pour 4 rounds par jour. Ce pouvoir ne lui permet de distinguer que les créatures vivantes et mortes-vivantes.

Prêtre d'Urgathoa

FP 2

Humain prêtre 3

Humanoïde de taille M, NM

Init +0; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 19, contact 12, pris au dépourvu 19 (+7 armure, +2 parade)

pv 25 (3d8+9)

Vig +7, Réf +1, Vol +6

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps faux de maître, +5 (2d4+2/x4)**Attaques spéciales** toucher sanglant, canalisation d'énergie négative 2/jour (2d6, Vol DD10), *arme spirituelle* (att +5, 1d8+1/x4)**Sorts appris** (NLS 3, concentration +7)2^{ème} — *arme spirituelle*^D, *immobilisation de personne* (DD15), *soins modérés*1^{er} — *arme magique*^D, *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *soins des blessures légères*0 — *détection de la magie*, *résistance*, *saignement*, *stabilisation***Domaines** Guerre, Mort

TACTIQUES

Avant le combat Avant de s'engager au contact, un prêtre lance *arme magique* et *bouclier de la foi*.**Pendant le combat** Au début du combat, un prêtre lance *arme spirituelle*, puis *faveur divine* et s'engage au corps à corps au round suivant. Il se soigne s'il tombe à moins de 6 pv.**Moral** Un prêtre d'Urgathoa se bat jusqu'à la mort.**Statistiques de base** CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16;**Corps à corps** faux de maître, +5 (2d4+1/x4)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 10, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 8

BBA +2; BMO +3; DMD 13

Dons Arme de prédilection (faux), Magie de guerre, Vigueur surhumaine**Compétences** Art de la magie +7, Con. (mystère) +7, Con. (religion) +7, Premiers secours +9**Langues** Commun, Varisien**Particularités** sorts spontanés (sorts de *blessure*)**Équipement de combat** *potion de soins modérés*; **Autre équipement** faux de maître, *cuirasse +1*, clé de la zone G6.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rage de combat (Mag). 7 fois par jour, par une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui accorder pendant un round un bonus de +1 aux jets de dégâts au corps à corps.**Toucher sanglant (Mag)**. Le personnage peut porter, une fois par jour, une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts par round à la créature touchée. Cet effet de saignement persiste pendant un round ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme avec un test de Premiers secours (DD 15) ou un sort ou un effet qui soigne les blessures.

Ramoska Arkminos

FP 10

Nosferatu humain magicien 8

Mort-vivant (humain amélioré), LM

Init +7; Sens vision dans le noir (12 cases), vision nocturne, odorat, télépathie (12 cases); Perception +15

DÉFENSE

CA 27; contact 15, pris au dépourvu 24 (+4 armure, +2 parade, +3 Dex, +8 naturelle)

pv 68 (8d8+32); guérison accélérée 5

Vig +2, Réf +7, Vol +13

Capacités défensives résistance à la canalisation +4; **RD** 5/bois et perforant; **Immunité** des morts-vivants; **Résistance** électricité 10, froid 10, son 10; **Faiblesses** des vampires

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps 2 griffes, +4 (1d6)**Attaques spéciales** absorption de sang, domination (DD 19), télékinésie (DD 19)**Sorts préparés** (NLS 8, contact à distance +7)4^{ème} — *bouclier de feu*, *désespoir foudroyant* (DD19), *porte dimensionnelle*3^{ème} — *dissipation de la magie*, *éclair* (DD17), *immobilisation de personne* (DD18), *nuage nauséabond* (DD17)2^{ème} — *idiotie* (DD17), *invisibilité*, *rayon ardent*, *toile d'araignée* (DD16)1^{er} — *armure de mage*, *déguisement*, *image silencieuse* (DD15), *projectile magique*, *rayon affaiblissant* (DD15), *charme personne* (DD16)0 — *détection de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *son imaginaire* (DD14)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 16, Con —, Int 21, Sag 20, Cha 17

BBA +4; BMO +4; DMD 17

Dons Ecole renforcée (enchantement), Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Réflexes surhumains^B, Science de l'initiative^B, Science du contresort, Sort à rebond, Talent^B (artisanat [alchimie]), Talent^B (premiers secours), Vigilance^B, Volonté de Fer**Compétences** Art de la magie +16, Artisanat (alchimie) +19, Con. (mystère) +16, Con. (histoire) +16, Con. (religion) +16, Con. (plans) +12, Discrétion +11, Linguistique +12, Perception +15, Premiers secours +16**Langues** Commun, Chelaxien, Draconique, Elfe, Géant, Infernal, Varisien, Thassilonien**Particularités** pattes d'araignée, forme de nuée

Équipement de combat *baguette de projectile magique* (NLS₃, 31 charges), deux *potions de blessure modérée*; **Autre équipement** *anneau de protection +2*, *cape de prestidigitateur*, livre de sort, bijoux antiques (70 po)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Sur). Si le nosferatu parvient à immobiliser une victime agrippée ou à maintenir immobilisée une victime qui l'est déjà, il absorbe son sang et lui inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution et de Sagesse. Chaque round où cela se produit, le nosferatu se soigne également de 5 points ou gagne 5 points de vie temporaires qui persistent pendant une heure (avec un maximum de points de vie temporaires égal à son nombre maximum de points de vie).

Faiblesses. Les nosferatus ne peuvent supporter l'odeur intense de l'ail et ne pénétreront pas dans une zone qui comporte des bouquets d'ail. Ils répugnent également à se présenter devant un miroir ou un symbole sacré présenté avec ferveur. Ces choses ne les blessent pas, mais elles le tiennent éloigné. Un nosfératu confronté à un miroir ou à un symbole sacré doit rester à au moins 1,5 m (1 C) de cet objet et ne peut ni toucher, ni attaquer au corps à corps la créature qui le présente. Il faut une action simple pour tenir un nosferatu à distance de cette manière. Après 1 round, le nosferatu peut surmonter son dégoût et agir normalement lors de chaque round en réussissant un jet de Volonté de DD₂₅.

Les nosferatu ne peuvent pas pénétrer dans les maisons ou demeures privées à moins d'y être invités par quelqu'un disposant de l'autorité suffisante pour le faire.

En amenant un nosferatu à 0 point de vie, on le rend impuissant mais on ne le détruit pas pour autant (voir guérison accélérée). Cependant, certaines attaques peuvent le tuer. Une exposition directe à la lumière du soleil rend un nosferatu chancelant dès le premier round, puis le détruit si elle se prolonge en un second round et que le nosferatu ne fuit pas. Chaque round que le nosferatu passe immergé dans de l'eau courante lui inflige des dégâts égaux à un tiers de son nombre de points de vie maximal. Les nosferatus qui sont amenés à 0 point de vie de cette manière sont détruits. Les nosferatus sont également tués instantanément si on leur perce le cœur avec un épieu en bois (ce qui nécessite une action complexe). Cependant, ils reviennent à la vie si le pieu est extrait par la suite, à moins que leur tête ne soit également tranchée et ointe d'eau bénite.

Forme de nuée (Sur) Par une action simple, un nosfératu eut se transformer en une nuée de chauve-souris, de rats ou d'araignées. La nuée a le même nombre de points de vie que le nosferatu et tout dégât infligé à la nuée se répercute sur lui. Quand il est sous forme d'essaim, un nosferatu ne peut pas utiliser son attaque naturelle de griffe ni aucune de ses attaques spéciales. En revanche, il gagne les armes naturelles et les attaques spéciales de la nuée. Il conserve aussi toutes ses particularités. Même sous forme de nuée, le nosferatu est considéré comme un mort-vivant et dispose de son nombre total de DV. Il peut rester sous forme de nuée jusqu'à ce qu'il adopte une nouvelle forme, reprenne son apparence originale par une action simple, ou jusqu'au prochain lever de soleil.

Guérison accélérée (Sur) Un nosferatu soigne 5 points de dégâts par round tant qu'il lui reste au moins 1 pv. S'il tombe à 0 point de vie, il adopte sa forme de nuée et tente de

s'échapper. Il doit regagner son cercueil dans l'heure qui suit ou être définitivement détruit. Tous dégâts supplémentaires infligés au nosfératu sous forme de nuée n'ont aucun effet. Une fois au repos dans son cercueil, le nosferatu est sans défense. Au bout d'une heure, il regagne 1 point de vie et n'est plus sans défense. Il recommence à guérir 5 points de dégâts par round.

Main de l'apprenti (Sur). 8 fois par jour, le magicien peut porter une attaque de corps à corps à une distance de 6 cases avec son arme de corps à corps. Att, +9 (1d6).

Maîtrise de la métamagie (Sur). Une fois par jour, le magicien peut choisir d'appliquer les effets du don Sort à rebond à un sort de niveau 3 ou moins qu'il est sur le point de lancer et ce, sans en modifier le niveau ni le temps d'incantation.

Leukodaemon

FP 9

cf. Bestiaire 2, p78

Dame Andaisin

FP 9

Humaine prêtre d'Urgathoa 10

Humanoïde de taille M, NM

Init -1; Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 24, contact 12, pris au dépourvu 24 (armure +8, Dex -1, naturelle +4, parade +3)

pv 138 (10d8+65+10)

Vig +13; Réf +4; Vol +14; +1 contre terreur; RM 22

ATTAQUE

VD 4 cases

Corps à corps faux vicieuse +2, +15/+15/+10 (2d4+6/x4 plus 2d6)**Attaque spéciale** canalisation négative 4/jour (5d6, Vol DD16), *arme spirituelle* (att +12/+7, 1d8+3/x4)**Sorts appris** (NLS₁₀, concentration +19)5^{ème} — *allié spirituel* à extension de durée, *exécution*^D (DD20), *injonction suprême* (DD20), *résistance à la magie*4^{ème} — *arme magique suprême*, *bénédition de ferveur*, *marche dans les airs*, *puissance divine*^D, *renvoi*, *soins intensifs*3^{ème} — *arme spirituelle* à extension de durée, *cécité/surdité* (DD19), *contagion* (DD19), *dissipation de la magie*, *panoplie magique*^D, *rappor* à extension de durée2^{ème} — *aide*, *arme spirituelle*^D, *bouclier de la foi* à extension de durée, *endurance de l'ours*, *soins des blessures modérées*1^{er} — *brume de dissimulation*, *frayeur*^D (DD17), *sanctuaire* (DD16), *soins des blessures légères* x30 — *assistance divine*, *lumière*, *saignement*, *stabilisation*

Domaines Guerre, Mort

TACTIQUES

Avant le combat Chaque matin, Dame Andaisin lance *rappor* à extension de durée sur Rolth, Davaulus et un des prêtres à son service. Dès qu'elle apprend que le temple est envahi (parce que quelqu'un donne l'alerte ou que l'une des créatures sur lesquelles elle a lancé le *rappor* subit des dégâts), elle lance *marche dans les airs*, *arme magique suprême* et *panoplie magique* sur elle-même avant de boire sa potion de *peau d'écorce*. Quand elle entend des bruits de combat en G13, elle lance aussi *bouclier de la foi* à extension de durée, *endurance de l'ours*, *aide* et *résistance à la magie*. Si ces ennemis n'arrivent pas en G14 dans les quatre minutes qui suivent, elle inspecte rapidement toutes les salles du temple jusqu'à ce qu'elle les trouve (ou constate

qu'ils ont été vaincus). Tous les effets de ces sorts sont inclus dans ses statistiques.

Pendant le combat Andaisin entame le combat en lançant *puissance divine* (dont les effets sont inclus dans ses statistiques). Elle utilise ensuite *marche dans les airs* pour s'élever à trois mètres du sol d'où elle passe ses premiers rounds de combat à lancer des sorts aux PJs. Elle commence en général par une *injonction suprême* et ordonne à ses ennemis de tomber à ses pieds. Elle lance ensuite *cécité/surdité* sur un personnage qui est à l'évidence un prêtre, et *dissipation de la magie* des PJs s'ils présentent des effets de sorts gênants. Elle lance *arme spirituelle* sur un magicien ou un autre PJ à l'air fragile. Elle lance ensuite *bénédictio de ferveur* et s'engage au corps à corps. Si elle tombe à moins de 30 pv, elle se retire dans les airs et lance *brume de dissimulation* au niveau du sol, ce qui la rend très difficile à viser pour des PJs qui ne peuvent pas voler. Elle passe ainsi quelques rounds à se soigner avant de reprendre le combat.

Moral Andaisin se bat jusqu'à la mort.

Statistique de base CA 16, contact 9, pris au dépourvu 16 ; pv 93 ; Vig +11 ; RM 0 ; Corps à corps *faux vicieuse* +1, +10/+5 (2d4+2/x4 plus 2d6) ; Con 14

CARACTÉRISTIQUES

For 12 ; Dex 8 ; Con 18 ; Int 10 ; Sag 21 ; Cha 13

BBA +7 ; BMO +8 ; DMD 17

Dons Arme de prédilection (faux), Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Ecole renforcée (nécromancie), Extension de durée, Magie de guerre

Compétences Art de la magie +13, Con. (religion) +13, Premiers secours +17

Langues commun

Particularités sort spontané (sorts de *blessures*)

Équipement de combat ~~potion de peau d'écorce +4~~ ; autre équipement *faux vicieuse* +1, *cape de résistance* +2, *bandeau de Sagesse* +2, symbole impie d'Urgathoa en onyx (200 po)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Étreinte de la Mort (Ext). La canalisation d'énergie négative soigne Andaisin, comme si elle était un mort-vivant.

Favorite d'Urgathoa (Ext). Andaisin gagne un sort supplémentaire de niveau 3 et de niveau 4.

Maîtrise martiale (Sur). 10 rounds par jour, Andaisin peut profiter, par une action rapide, d'un don de combat pour lequel elle remplit les conditions.

Rage de combat (Mag). 8 fois par jour, par une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui accorder pendant un round un bonus de +5 aux jets de dégâts au corps à corps.

Toucher sanglant (Mag). Andaisin peut porter, 8 fois par jour, une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts par round à la créature touchée. Cet effet de saignement persiste pendant cinq round ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme avec un test de Premiers secours (DD 15) ou un sort ou un effet qui soigne les blessures.

Fille d'Urgathoa

FP 8

cf. La Mer intérieure, p312