

COMPÉTENCES	
Incantation (Vol)	10
Athlétisme (Dex)	6
Vigilance (Int)	9
Bagarre (Ref)	6
Esquive (Ref)	6
Resistance magie (Vol)	10
Physique (Cor)	8
Mêlée (Ref)	5
Résilience (Cor)	10
Courage (Vol)	10

Armure	12
Régénération	5

Résistances	
Magie	
Immunités	
Mort	

Vulnérabilité	
Huile contre les vestiges	
Phylactère	

Esquive (base)	15
Repositionnement (base)	14
Blocage (base)	15

Récompense	
900 couronnes	
Rune aléatoire	

Butins	Type	Kg	Prix
Œil de Liho x1		0,2	120
Poussière de spectre (1d6)		-	30
Poussière imprégnée (1d6)		1	146



Fort
Complexe

Intelligence
Humaine

Sens
Nyctalopie

INT	10
RÉF	9
DEX	8
COR	10
VIT	7
EMP	1
TECH	4
VOL	10

ÉTOU	10
COU	21
SAUT	4
END	120
ENC	100
RÉC	10
PS	100



Taille	2,5m
Poids	400kg
Environnement	Activité nocturne
Organisation	Solitaire

Liho

Superstitions populaires (Education SD 12)

C'est une sorcière qui enlève les enfants pour les dévorer, elle se nourrit de bébés de préférence pour augmenter son pouvoir ! On dit qu'elle apparaît les nuits de lune rouge et qu'elle enlève tous les enfants d'un village pour se faire un garde-manger.

Il existe de nombreux Mythes et légendes autour du Liho. Toutefois, comme l'a prouvée Lars Noren, l'histoire concernant son habilité à accélérer la fermentation du lait est vraie.

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 18)

Le Liho est une magicienne qui a perdu le contrôle du chaos qui a pris possession de son corps et de son esprit. Elle n'est plus guidée que par ses besoins primaires mais surtout sa soif de pouvoir qui restera à jamais insatisfaite. Elle peut lancer les mêmes sorts de ceux qu'elle connaissait de son vivant.

Tout ce chaos ayant pris possession de son esprit lui apporte une grande connaissance de la magie. Grâce à elle, elle a l'habitude de créer un Phylactère contenant son âme, lui permettant de ne plus ressentir ni émotion, ni empathie. De ce fait, la Liho ne peut pas être résonnée. Elle y enfermera également son énergie vitale lui permettant d'échapper à la mort.

Il faut localiser et détruire le phylactère de la Liho pour pouvoir la tuer sans quoi, elle reviendra à la vie d'ici 1d10 jours. Le phylactère prend la forme d'une petite boîte métallique scellé par magie mais peut aussi prendre la forme d'un anneau ou amulette.

<p>Capacité : Invocation de squelettes</p> <p>Une Liho peut à son tour invoquer 1d10 squelettes en utilisant des épées longues en fer pour l'aider dans son combat. Utilisez les statistiques des bandits pour les squelettes, mais sans armure</p>	<p>Capacité Miroir de tristesse</p> <p>Créez 1d6 copie illusoire de la plus grande peur de votre cible lue par télépathie. Jet de res magie pour éviter la télépathie. En cas d'échec, Jet de courage pour ne pas être paralysée [SD18]. Copie son intangible.</p>	<p>Capacité : Souffle de pourriture</p> <p>Créer un souffle putride de 4m de rayon autour d'elle pendant 1d6 tour. 50% de chance d'être empoisonnée pendant 1D6 tour. Défense sur jet de repositionnement pour sortir de la zone à temps.</p>
<p>Capacité : Régénération</p> <p>Une fois morte, si le phylactère n'est pas détruit, elle peut se régénérer à l'endroit de son phylactère en 1d10 jours. Gagne 5PS par tour la nuit.</p>	<p>Capacité Ombre Nécrotique</p> <p>Créez un tentacule d'ombre sortant de l'ombre de la cible et inflige 4D6 ou 8D6 avec un malus de 3 au jet d'incantation. Pour invoquer un plus gros tentacule. 20m de portée.</p>	<p>Capacité : Drainage</p> <p>La liho peut attraper une victime pour lui drainer sa pour régénérer son enveloppe. Elle inflige 4D6 Dégât à chaque tour et se soigne de la moitié. Si la cible est un utilisateur de magie, Elle gagne +1 en incantation par mage drainer. (Non cumulable sur le même utilisateur.) Un jet d'esquive plus grand que le jet de bagarre pour se libérer</p>

“ Il paraît que plus la magicienne qui a perdu le contrôle est puissante, plus la Liho le sera. ” - Rodolf Kazmer

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Liho	Bleu	Augmente le seuil de vigueur de 2	16	3 ^e oeil

Décoction	Formule	SD	Effet
Liho	Fulgur, Rebis, Vitriol x2	16	Draine 1D4 PS lors de dégât au-delà de l'amure.