

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	9
Survie (Int)	7
Esquive (Ref)	9
Bagarre (Ref)	4
Mêlée (Ref)	4
Furtivité (Dex)	4
Athlétisme (Dex)	6
Résilience (Cor)	9
Res magie (Vol)	9
Intimidation (Vol)	10




Armure	5
Régénération	5

Résistances	
-	
Immunités	
Saignement, poison	

Vulnérabilité	
Faiblesse astrale	

Esquive (base)	18
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	12

Récompense	
800 couronnes	

Butins	
Essence de fantôme (1d6) 	
Poussière de spectre (1d6) 	
Poussière imprégnée (1d6) 	



Difficile
Complexe

Intelligence
Humaine

Sens
Nyctalopie

INT	10
RÉF	9
DEX	6
COR	7
VIT	5
EMP	5
TECH	9
VOL	12

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	3
END	120
ENC	80
RÉC	10
PS	60

Taille	1,7m
Poids	60 kg
Environnement	Proche ville ou village
Organisation	Solitaire

Magicienne damnée

Superstitions populaires (Education SD 20)

Moi, Amadeus Ritterhof, offre par la présente mon âme en échange d'une connaissance approfondie de la magie des arcanes. Je rembourserai ma dette seulement lorsque le soleil se lèvera au-dessus de Riv en plein milieu de la nuit. Je signe ce contrat avec mon sang en comprenant parfaitement qu'il ne pourra être rompu en aucune circonstance

Lettre retrouvée en Rivie après l'invasion Nilgardienne - juillet 1267



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 24)

Il y a plusieurs façons pour qu'un mage ou magicienne se transforme en Magicienne Damnée. Cela peut être dû à une mort particulièrement atroce, une malédiction ou bien un pacte avec Démon. Une magicienne est déjà un redoutable adversaire mais une Magicienne damnée n'hésitera pas à utiliser de la magie interdite et a une grande connaissance de la magie en faisant une adversaire redoutable. Cependant, le niveau de la magicienne damnée dépendra du niveau du mage qui le devient. Une étudiante d'Arretuza serait bien moins dangereuse qu'une magicienne de la loge une fois transformée.

La Magicienne damnée est rongée par la colère et mettra tout en œuvre pour arriver à se venger. Une fois sa vengeance assouvie, il est possible qu'elle s'apaise et disparaisse d'elle-même. Si vous voulez sauver le monde de sa vengeance, il faudra alors l'affronter. Pour plus de chance de réussir à la vaincre, affrontez-la sur votre terrain plutôt que le sien. Le cas échéant, elle puisera sûrement de la force dans un cercle de crânes et des illusions pourront vous tromper. Son pouvoir lui permet de commander aux morts vivants qu'elle aurait ressuscité grâce à la nécromancie ou invoquer des spectres grâce à la goétie. Un endroit au soleil, sans cadavre et loin de son antre serait l'idéal mais faut-il encore pouvoir l'attirer.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Tonnerre d'Alzur	22	Magie	8D6	-	25m	75% de chance d'enflammer	1
Drain de vie	22	Magie	4D6	-	12m	Draine 4D6 de vie à la cible	1

Capacité : Alimentée par la colère

Elle est en théorie aussi intelligente que de leur vivant, sauf qu'elle est consumée par une rage aveuglante. On ne peut pas la raisonner ou l'intimider.

Capacité : Hypnose

Elle peut consacrer un tour à hypnotiser ses adversaires. Tous ceux qui la regardent doivent effectuer un jet de Résistance à la magie (VOL) en opposition avec le jet d'Incantation (VOL) de la magicienne damnée.

Capacité : Cercle de crânes

Elle peut consacrer 1 heure à la préparation d'un cercle de crânes. Elle bénéficie ensuite d'un bonus de +3 à toutes ses actions tant qu'elle se trouve à moins de 100 mètres du cercle de crânes.

Capacité : Commandement des morts-vivants





Elle peut donner un ordre spécifique à chaque mort-vivant situé à 20 mètres d'elle. Les nécrophages exécutent l'ordre au lieu d'agir normalement. La consigne doit rester simple.

Listes de Sorts & Rituels :

Sorts : Tonnerre d'Alzur, Tempête des âmes, Extraction d'Ainfra, Feu de Melgar, Vortex enflammé
Rituels : Rituel de liaison, Illusion interactive, Réanimer un cadavre, Invocation contrôlée, Malédiction du sang

« La malédiction de Sabrina n'épargna personne, pas même ses collègues. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Magicienne damnée	Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18	Perte de cheveux

Décoction	Formule	SD	Effet
Magicienne damnée	   	18	Vous êtes immunisé à la stupéfaction et à l'aveuglement, en outre vous ne pouvez pas être projeté au sol.

Trophée +1 en Volonté