

MIDNIGHT

Verdugo, le prédateur.

Créature unique, Humanoïde de taille M (Extérieur captif), FP 18. Alignement LM.
Erenien demi-fiélon, Guerrier 5 (versatile), Chasseur de Mortel 10.

For 16 Con 16 Dex 20 Int 18 Sag 14 Cha 16.

Pc (15D10+45) 165 Pb 16. Init +9. Dep 9m.

JS Ref +9 Vig +14 Vol +8. Bab +15/ lutte +18.

CA : (Naturelle +1 Dex +5 Classe +11) 27 RD 10/magie

Compétences : Acrobatie +12, Bluff +13, Concentration +13, Déguisement +13 jouer un rôle +15, Déplacement silencieux +16, Discrétion +16, Détection +15, Connaissance des mystères +14, Connaissance noblesse +8, Connaissance histoire +8, Connaissance de la guerre +12, Connaissance de l'Ombre +12, Equilibre +7, Fouille +9, Intimidation +13, Perception auditive +15, Psychologie +12, Saut +5, Survie +15 pistage +21

Langue : Erenien, Langue noire.

Dons : Ports des armures légères à lourdes, Maniement famille d'armes lames légères, lames lourdes, lance, Port du bouclier hors pavois, Pistage, Vigilance, Vrillemortelle (applicable à tous les pouvoir 5x/Jr, toute créature vivante non Extérieure captive reçoit 2D6 de dommages de plus, dans le cas inverse ½), Arme de prédilection Griffes, Spé martiale griffes, Science du critique griffes, Science l'initiative, Attaque en finesse, Attaque multiples, Science des attaques multiples, Volonté de fer.

Particularités : Versatile (survie compétence de classe), Traits Erenien inclus dans le profil, Traits demi-fiélon inclus dans le profil + Attaque de griffes et morsure considérée comme magique pour ce qui est de la RD, 1x/Jr châtement du bien (att +3 dommages +15), Pouvoirs, Vision dans le noir 18m, Immunité contre le poison, RD Feu, Froid, Acide, Electricité/10, RD 10/magie, RM25, Déplacement limité (pas d'ailes comme les demi-fiélon).

Capacités spéciales : Sorts, Traque mortelle (+4 contre les mortels en Att, Dommages, Bluff, Détection, Survie, Perception auditive), Peau mortelle (comme le sort métamorphose toute créature vivante, la chair ingurgitée donne la durée, individu singé – permanent –, même type – 1 heure –, autre type – 10 minutes –). Détection des mortels (Comme le sort détection des morts vivants, NdLdS 15, à volonté), Pouvoir magique renforcé (DD augmenté, inclus dans le profil), Châtiment des mortels 1x/Jr (Att +2 Dommages +30), Rejet de la magie des mortels (Tous JS +2 contre les sorts lancés par des mortels), Griffes du Fiélon suprêmes (augmente d'un cran les dommages, inclus dans le profil), Cri vrillemortel (1x/Jr, rayon de 15m, JS Vig DD25 étourdit tous les mortels durant 1 round), Exécution mortelle (1x/Jr attaque de contact JS Vig DD25 mort). Aura de contrecoup (½ Dommages infligés à Verdugo sont renvoyés dans un rayon de 9m sous forme de dommages impies, répartis équitablement entre toutes les personnes présentes et mortelles non Extérieur Captif).

Pouvoirs : NdLdS 15 JS 15+NdS ; 3x/Jr, Ténèbres, Empoisonnement, Aura maudite ; 1x/Jr, Profanation, Ténèbres maudites, Contagion, Blasphème, Sanctification maléfique, Flétrissure.

Sorts : NdLdS 15 JS 13+NdS ; Niv 1 ; Détection du bien, Protection contre le bien ; Niv 2 ; Détection des pensées, Détection de l'invisibilité ; Niv 3 ; Scrutation, Antidétection ; Niveau 4 ; Localisation de créature.

Att : Griffes x2 +21+21 Dommages D8+3 – critique 19-20 et Morsure +21 Dommages D6+1 – critique 20.

VS mortels : Griffes x2 +25+25 Dommages D8+7 – critique 19-20 et Morsure +25 Dommages D6+7 – critique 20.

Châtiment du bien vs mortel et Châtiment des mortels Griffes +30 Dommages D8+52

Tactique : Verdugo entame les hostilités en usant de Ténèbres et Sorts de Détection approprié. Il tentera d'utiliser son contact mortel contre un lanceur de sort et réservera son attaque de châtement pour un guerrier. Puis il poussera son cri avant de reculer pour évaluer la situation.

Rôle : Verdugo est un chasseur à mettre sur le dos des PJs utilisant de façon abusive magie ou toute autre forme de tracas qui pourrait nuire à la bonne marche de l'Ombre. Son habileté à se métamorphoser lui permet en outre de tenter des tactiques prudentes et d'infiltration.

