

NIXE

Les nixes sont des humanoïdes féeriques habitant le long des rivières. Beaux mais sournois, ils ont la peau verdâtre, les cheveux verts et les yeux gris argenté. Leur peau est tapissée d'écailles et leurs mains et leurs pieds sont palmés. Ils vivent près des rivières et des lacs et très rarement dans de plus grandes étendues d'eau.

Les nixes sont originaires de Féerie, mais bon nombre ont élu domicile dans le monde physique. Ils sont fascinés par les créatures naturelles qu'ils capturent pour en faire leurs esclaves.

Nixe rieuse	Contrôleur sbire niveau 1
Humanoïde féerique (aquatique) de taille P	25 px
Initiative +2	Sens Perception -1 ; yeux verts
Pv 1; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 15; Vigueur 10, Réflexes 14, Volonté 14	
VD 6, nage 9	
⚡ Dague (simple ; a volonté) ♦ arme	
+6 contre CA ; 4 dégâts.	
⚡ Dague (simple ; a volonté) ♦ arme	
Distance 5/10 (une créature) ; +6 contre CA ; 4 dégâts.	
⚡ Rire ensorcelant (simple ; rencontre) ♦ charme	
Explosion de proximité 2 ; créatures prises dans l'explosion de proximité ; +2 contre Volonté ; la cible ne peut pas attaquer une nixe jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. L'effet prend fin si la nixe inflige des dégâts à la cible.	
Combat aquatique	
Une nixe peut respirer sous l'eau. En milieu aquatique, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures qui ne disposent pas de cette aptitude.	
Alignement non aligné	Langues elfique
For 11	Dex 15
Con 9	Sag 9
	Int 12
	Cha 16
Equipe ment dague	

Nixe des rivières	Contrôleur niveau 1
Humanoïde féerique (aquatique) de taille P	100 px
Initiative +2	Sens Perception -1 ; yeux verts
Pv 25 ; péril 12	
CA 15; Vigueur 10, Réflexes 14, Volonté 14	
VD 6, nage 9	
⚡ Dague (simple ; a volonté) ♦ arme	
+6 contre CA ; 1d4+6 dégâts.	
⚡ Dague (simple ; a volonté) ♦ arme	
Distance 5/10 (une créature) ; +6 contre CA ; 1d4+6 dégâts.	
⚡ Ensorcèlement de nixe (simple ; rencontre) ♦ charme	
Distance 10 (une créature) ; +4 contre Volonté ; la cible ne peut pas attaquer la nixe (sauvegarde annule). <i>Echec</i> : La cible est hébétée et immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu.	

Décharge dansante		
Lorsque la nixe subit des dégâts d'électricité, l'attaque peut aussi faire glisser la nixe de deux cases ou moins.		
Alignement non aligné	Langues elfique	
For 11	Dex 15	Sag 9
Con 9	Int 12	Cha 16
Equipe ment dague		

Nixe des profondeurs		Contrôleur niveau 4
Humanoïde féerique (aquatique) de taille P		175 px
Initiative +5	Sens Perception +1 ; yeux verts	
Pv 50 ; péril 25		
CA 18; Vigueur 14, Réflexes 17, Volonté 17		
VD 6, nage 9		
Résistances froid 5		
⚔ Dague (simple ; a volonté) ♦ arme		
+9 contre CA ; 2d4+6 dégâts.		
⚔ Dague (simple ; a volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 (une créature) ; +9 contre CA ; 2d4+6 dégâts.		
⚡ Pression des profondeurs (simple ; se recharge quand la nixe subit des dégâts) ♦ froid		
Vise une créature ; +7 contre Vigueur ; 2d6+2 dégâts de froid, puis 5 dégâts de froid continus, et la cible est ralentie (sauvegarde annule les deux).		
🪄 Ensorcèlement de nixe (simple ; rencontre) ♦ charme		
Distance 10 (une créature) ; +7 contre Volonté ; la cible ne peut pas attaquer la nixe (sauvegarde annule). <i>Echec</i> : La cible est hébétée et immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu.		
Décharge dansante		
Lorsque la nixe subit des dégâts d'électricité, l'attaque peut aussi faire glisser la nixe de deux cases ou moins.		
Alignement non aligné	Langues elfique	
For 14	Dex 16	Sag 9
Con 10	Int 12	Cha 18
Equipement dague		

Traduction de Hugues Rogeau