

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	6
Bagarre ( Ref )	8
Courage ( Vol )	10
Esquive ( Ref )	6
Résilience ( Cor )	8
Res magie ( Vol )	10
Res contrainte ( Vol )	8
Rituel ( Vol )	12
Incantation ( Vol )	12
Envoutement ( Vol )	12

Armure	12
Régénération	5

Résistances	
-	
Immunités	
Poison	

Vulnérabilité	
Feu	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	12

Récompense	
1200 couronnes	

Butins	Type	Kg	Prix
Cœur		0.1	120
Runes	Veles	0.1	600



**Difficulté**  
**Complexité**

**Intelligence**  
Humaine

**Sens**  
Nyctalopie

INT	10
RÉF	8
DEX	6
COR	10
VIT	5
EMP	6
TECH	8
VOL	10

ÉTOU	10
COU	15
SAUT	3
END	150
ENC	60
RÉC	10
PS	80



Taille	2m
Poids	80 kg
Environnement	Forêt
Organisation	Solitaire

## Celle qui sait

### Superstitions populaires (Education SD 20)

*Il y a très, très longtemps, il paraît qu'elle a été naguère une druidesse appeler la dame des bois chargés de veiller sur Velen. Se sentant seul, elle donna vie à trois filles qui lui servaient de porte-parole et lui apportaient les demandes du peuple. Au fil des années, elle glissa de plus en plus profondément dans la folie jusqu'à ce que ces filles l'assassinent et l'emprisonnent dans un arbre. Ces filles ont alors pris sa place et se font appeler les moires du marais.*

-Livres : [Celle qui sait](#)

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 24)

Elle n'est pas hostile au premier abord. Les gens peuvent déposer des offrandes pour lui demander de l'aide, elle aime être vénérée. Celle qui sait n'est ni bonne, ni mauvaise. Elle agit toujours selon elle dans l'intérêt du monde. Ses incroyables dons lui permettent de voir l'avenir et les destins de chacun ce qui peut rendre très difficile à comprendre ses agissements. Elle se balade de temps en temps sous les traits d'un cheval noir au yeux rouges.

Elle a également le pouvoir de donner la vie à ce qu'elle façonne avec de l'argile. C'est de cette façon qu'elle a donné vie à ses trois filles : Fuselle, Soupir et Ambrosie qui sont devenue des moires grâce au pouvoir de vision de l'avenir et du destin qu'elle a partagé avec elles.

Celle qui sait n'est pas très forte au combat mais peut compter sur les animaux et monstres de la forêt pour lui venir en aide ainsi que des golems d'argiles qu'elle aura créés et incrustés dans son domaine pour la protéger en cas de danger.

Elle est très forte en Rituel et Malédiction et connaît des sorts de magie. Elle est garante d'une grande source de connaissance. Elle se balade souvent avec une sorte de carapace de crânes qui lui protège son arrière. Elle est vulnérable de face.

Elle aime avoir de la compagnie et craint la solitude. Elle est tout de même souvent seule car les hommes comme les monstres la craignent de par ses pouvoirs. Vous la trouverez dans des grottes et galeries sous un grand chêne. Elle organise des festivités pour les solstices et équinoxes avec certains monstres pensant de la forêt. Succubes, Incubes, Sylvains, ...

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	16	T	4D6	10	2m	Saignements 25%	4

Vulnérabilité : Attaque de face
De face, elle n'aura que peu de protection, son niveau d'armure sera de 5.

Capacité : Donner la vie
Celle qui sait a la capacité de sculpter dans de l'argile une créature pour lui donner la vie et lui insuffler une partie de ses capacités sauf celle de Donner la vie.

Capacité : Sorts magiques
Celle qui sait est capable de lancer certains sorts : Feu vivant, Polymorphisme, Sort de vol, Miroir noir de Bekker, Effet miroir, Stase de cristal

Capacité : Voir l'avenir et le destin
Sa capacité à voir l'avenir et le destin des gens lui permet de négocier des informations avec elles mais ça ne se paie pas avec de l'argent.

Capacité : Rituels
Celle qui sait connaît ces Rituels : Rituel de purification, Rituel de vie, Séance de spiritisme, Invocation incontrôlée, Rêve bleu d'Hanmarvyn, Réanimer un cadavre, Rituel de dénomination, Création de golem, Illusion interactive,

*“ Son sang a arrosé le chêne au sommet d' Ard Cerbin , et à partir de là, l'arbre a poussé des fruits sains et copieux pour le peuple.”*

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Celle qui sait	Bleu	+1 Education & +1 Déduction	18	Fine Ouiés

Décoction	Formule	SD	Effet
De savoir	 2X	18	Vous Bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de déductions et Educations