

Un adversaire récurrent: le Cerbère des Enfers

Cet article présente un adversaire récurrent pour les trois premiers volumes de l'AP "Le Conseil des Voleurs" de Paizo. Surnommé « le Cerbère » par les ruffians et autres voleurs de Couronne-D'Ouest, le Chevalier de l'Enfer **Maralictor Ursion Voralius** est un adversaire puissant pour les hors-la-loi et les révolutionnaires en herbe. On raconte qu'une fois qu'il a choisi sa cible, il ne s'arrêtera dans sa poursuite que lorsque celle-ci sera derrière les barreaux... ou écrasé sous sa lourde épée. Le Cerbère se considère lui-même comme la lame de la justice impitoyable et sans repos, mais sa frustration quant à la vue des PJs lui échappant constamment en feront un candidat idéal pour devenir un **Chevalier d'Outre-Tombe** [Graveknight : voir *Pathfinder Bestiary 3*, *Pathfinder Adventure Path #26: The Sixfold Trial*, *Pathfinder Undead Revisited*].



Vous trouverez ci-dessous des suggestions pour quand et comment faire apparaître le Cerbère pour croiser le fer ou le verbe avec vos PJs. Sentez-vous libre d'ajouter d'autres occasions de se confronter à lui afin qu'il devienne un véritable antagoniste récurrent pour les personnages.

- La première rencontre avec le Maralictor peut être mise en scène dès la scène de la **taverne de Vizio**, au début de l'aventure « *Les Bâtards d'Erebus* » [“*The Bastards of Erebus*”]. Menant les Armigers, Voralius est la voix et l'expression même de l'agression constante et impitoyable des Chevaliers de l'Enfer envers les hors-la-loi. A ce stade, il ne devrait apparaître qu'au travers de sa voix (assurez-vous d'utiliser une voix distinctive, une voix basse et profonde à bien marché pour mes joueurs), criant à travers la porte de la taverne et imposant un ultimatum aux PJs. Le but est ici de planter le germe de la peur des Chevaliers de l'Enfer chez vos PJs. Evidemment, aucune confrontation physique ne devrait arriver à ce stade (pour les joueurs sains d'esprit).
- Selon ce que vous déciderez pour votre groupe dans le chapitre « *Profil Bas* » [“*Laying Low*”] de l'aventure [“*The Bastards of Erebus*”], vous pourriez faire se rencontrer à nouveau vos PJs et le Cerbère. Si vous optez pour cette possibilité, il ne devrait pas y avoir de confrontation physique, mais une mise en scène qui permette au Maralictor de faire connaissance avec les PJs et leurs objectifs, mais celui-ci devrait être dans l'impossibilité d'agir. Par exemple j'ai utilisé ce personnage dans ma campagne comme antagoniste pour des esclaves halfelins et le Réseau Clochefleur [Bellflower Network] qui aidait ceux-ci.
- L'apparition suivante du Cerbère a lieu lors de la réception d'Aberian Arvanxi, la **Cornucopia**. Le Maralictor est un invité du maire, et représente le Lictor à cette occasion mondaine. Bien qu'il puisse (ou ne puisse pas) se rendre compte que les PJs sont ceux qu'il a pourchassés par le

passé (suivant l'issue des rencontres précédentes avec lui), il sera dans l'impossibilité d'agir, ne voulant pas rompre l'hospitalité du maire et les règles élémentaires de la courtoisie, respectant le fait que les PJs soient également des invités d'honneur. Cela pourrait être une excellente opportunité de mettre en exergue sa manière de penser et d'agir, ainsi que sa frustration face à l'impossibilité d'arrêter les PJs séance tenante. Bien qu'il ne puisse faire cela, cela ne signifie pas pour autant qu'il ne peut pas garder un œil sur ceux-ci et rendre leur tâche de s'éclipser en catimini de la réception beaucoup plus difficile.

- Enfin, Voralius confrontera les PJs en un face-à-face à la fin de l'aventure « *Ce qui se cache sous la poussière* » [*What Lies in Dust*]. Alors que les PJs quittent la **loge de la Société des Explorateurs**, il les attendra à l'extérieur en compagnie de quelques sbires pour les arrêter, ou les combattre le cas échéant, s'ils résistent. A ce moment, il se jettera sur eux toute sa hargne contenue jusque-là et attaquera les PJs de toute ses forces, ce qui résultera probablement en sa mort. D'autres issues à cette situation pourraient rendre l'histoire intéressante, et devraient être anticipée selon les réactions habituelles qu'on vos joueurs.
- Si le Cerbère meurt lors de sa confrontation avec les PJs, il reviendra d'entre les morts en tant que **Chevalier d'Outre-Tombe** [Graveknight : voir *Pathfinder Bestiary 3*, *Pathfinder Adventure Path #26: The Sixfold Trial*, *Pathfinder Undead Revisited*] la nuit suivante, mû par son désir de vengeance et de justice. Dans l'éventualité où les PJs ont emporté son armure de Chevalier d'Enfer après le combat, celle-ci s'anime et cherchera une issue pour s'échapper du repaire des PJs alors que ceux-ci dorment. L'armure peut même tuer un ou deux PNJs sur le chemin de la sortie, afin de laisser aux PJs un avant-goût de ce qui les attend et un indice de ce qui s'est passé. Si au contraire les PJs n'ont pas pris l'armure du Cerbère, des rumeurs d'événements similaires à ceux décrits ci-dessus mais survenu à la caserne des Dottari filtreront lors des jours suivants. Enfin, si l'un des PJs devait avoir revêtu l'armure au moment de son animation, il peut devenir possédé par l'esprit revenant de Voralius (voir *Pathfinder Undead Revisited*, p.18)
- Quoi qu'il adienne, le Chevalier d'Outre-Tombe cherchera à se venger des PJs, préférant se retirer d'abord, avant de frapper au moment judicieux. Après la confrontation finale, les PJs pourraient vouloir trouver un moyen d'exorciser l'armure et donner à leur ennemi le repos éternel.



MARALICTOR URSION VORALIUS FP 9

Humain (Chéloxian) de sexe masculin Guerrier (Armor Master) 5 Hellknight 5

Humanoïde (Humain) LM de taille M

Init +4; **Sens Perception** +13

DEFENSIF

CA 31, **toucher** 16, **pris au dépourvu** 26 (+13 armure, +3 bouclier, +4 Dex, +1 esquive)

pv 120 (10d10+20)

Ref +7, **Vig** +9, **Vol** +5

RD 3/- ; **Résistances** Feu 10/- ; **Force of Will** - Charme +2

OFFENSIF

Vitesse 12 m.

Mélee Epée longue axiomatique +1 : +17/+12 (1d8+8/19-20/x2)

Attaques spéciales Châtiment du Chaos (2/jour)

Pouvoirs Magiques Détection du Chaos (A volonté), Détection du mensonge

STATISTIQUES

For 18/20, **Dex** 16/18, **Con** 14, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +10; **CMB** +15 (+19 Désarmement); **CMD** 30 (37 contre Désarmement; 35 contre Destruction)

Dons Arme de Prédilection : Epée longue, Attaque en Puissance -3/+6, Désarmement Supérieur, Esquive, Expertise du Combat +/-3, Science du Désarmement, Souplesse du Serpent, Spécialisation martiale: Epée longue, Volonté de Fer

Compétences Acrobaties +1, Connaissance (Noblesse) +2, Connaissance (Plans) +3, Connaissance (Religion) +2, Discrétion +1, Dressage +3, Equitation +5, Escalade +10, Escamotage +1, Intimidation +12, Natation +6, Perception +13, Profession (Tortionnaire) +4, Psychologie +9, Survie +4, Vol +1

Languages Commun, Infernal

Spécial Entraînement aux armures 1 (Ex), Armored Defense (Ex), Aura de Loi (Ex), Censor (1/jour) (DD 11) (Su), Deflective Shield +1 (Ex), Hellknight Armor 2 (Ex), Order of the Rack

Équipement de Combat Epée longue axiomatique +1, Bouclier lourd d'acier +1, Armure de plaques Hellknight +4 de Résistance au Feu; **Autre équipement** Ceinturon de Puissance de Géant (FOR & DEX +2), Bottes de Sept Lieues, Potion de Bouclier de la Foi

CAPACITES SPECIALES

Armored Defense (Ex) Au niveau 5, un maître des armures gagne une RD DR 3/- lorsqu'il porte une armure lourde.

Aura de Loi (Ex) La puissance de l'aura de Loi d'un Chevalier d'Enfer est égale à son niveau de Chevalier d'Enfer [Hellknight] (voir sort *Détection de la Loi*).

Censor (1/jour) (DD 11) (Su) Châtiment du Chaos peut rendre une cible aphone.

Deflective Shield +1 (Ex) Bonus de +1 à la CA de toucher.

Détection du Chaos (A volonté) (Mag) Comme le sort éponyme.

Détection du Mensonge (Mag) Au 2e niveau, un Chevalier de l'Enfer peut utiliser détection du mensonge comme un pouvoir magique un nombre de fois égal à 3 plus son modificateur de Charisme par jour. Son NLS est égal à son niveau total.

Force of Will - Charm +2 (Ex) +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de charme.

Hellknight Armor 2 (Ex) -2 au malus d'armure aux tests, +2 bonus de DEX maximal en portant une armure des Chevaliers de l'Enfer.

MARALICTOR URSION VORALIUS FP 11

Humain (Chéloxian) de sexe masculin Guerrier (Armor Master) 5 Hellknight 5

Mort-Vivant (Humanoïde Augmenté, Humain) LM de taille M.

Init +7; **Sens** Vision dans le Noir (18 mètres); Perception +23

DEFENSIF

CA 34, toucher 15, pris au dépourvu 30 (+13 armure, +3 bouclier, +3 Dex, +4 naturelle, +1 esquive)

pv 120 (10d10+20)

Réf +6, **Vig** +8, **Vol** +7

Defensive Abilities Résistance à la Canalisation +4; **RD** 10/magie, 3/- ; **Immunité** froid, électricité, feu;

Résistances Force of Will - Charme; **RM** 22

OFFENSIF

Vitesse 12 mètres

Mêlée Épée longue de Maître +19/+14 (1d8+9+2d6 feu/19-20/x2)

ou Épée longue axiomatique +1 : +19/+14 (1d8+10+2d6 feu/19-20/x2)

Attaques spéciales Châtiment du Chaos (2/jour)

Pouvoirs Magiques Détection du Chaos (A volonté), Détection du mensonge

STATISTIQUES

For 24, Dex 16, Con -, Int 15, Sag 14, Cha 12

BBA +10; **CMB** +17 (+21 Désarmement); **CMD** 31 (38 contre Désarmement; 36 contre Destruction)

Dons Arme de Prédilection : Épée longue, Attaque en Puissance -3/+6, Attaque au Galop, Combat Monté, Désarmement Supérieur, Esquive, Expertise du Combat +/-3, Robustesse +10, Science de l'Initiative, Science du Désarmement, Souplesse du Serpent, Spécialisation martiale: Épée longue, Volonté de Fer

Compétences Acrobaties +0, Connaissance (Noblesse) +3, Connaissance (Plans) +4, Connaissance (Religion) +3, Discrétion +0, Dressage +5, Equitation +12, Escalade +17, Escamotage +0, Intimidation +22, Natation +13, Perception +23, Profession (Tortionnaire) +6, Psychologie +11, Survie +6

Langues Aklo, Commun, Infernal

Spécial Entraînement aux armures 1 (Ex), Armored Defense (Ex), Aura de Loi (Ex), Censor (1/jour) (DD 13) (Su), Channel Destruction - Fire (+2d6), Deflective Shield +1 (Ex), Devastating Blast - Fire (6d6 acide) (3/jour) (DD 16) (Su), Hellknight Armor 2 (Ex), Order of the Rack, Phantom Mount (1/heure) (Su), Rejuvenation (Su), Sacriligious Aura (DD 20) (Su), Undead Mastery (50 DV) (DD 16) (Su)

Équipement de Combat Épée longue de Maître ou Épée longue axiomatique +1, Bouclier lourd d'acier +1, Armure de plaques Hellknight +4 de Résistance au Feu; **Autre équipement** Bottes de Sept Lieues

SPECIAL ABILITIES

Armored Defense (Ex) Au niveau 5, un maître des armures gagne une RD DR 3/- lorsqu'il porte une armure lourde.

Aura de Loi (Ex) La puissance de l'aura de Loi d'un Chevalier d'Enfer est égale à son niveau de Chevalier d'Enfer [Hellknight] (voir sort *Détection de la Loi*).

Censor (1/jour) (DD 11) (Su) Châtiment du Chaos peut rendre une cible aphone.

Channel Destruction - Fire (+2d6) Ajoutez 2d6 points de dégât de feu à toute attaque de mêlée.

Deflective Shield +1 (Ex) Bonus de +1 à la CA de toucher.

Détection du Chaos (A volonté) (Mag) Comme le sort éponyme.

Détection du Mensonge (Mag) Au 2e niveau, un Chevalier de l'Enfer peut utiliser détection du mensonge comme un pouvoir magique un nombre de fois égal à 3 plus son modificateur de Charisme par jour. Son NLS est égal à son niveau total.

Devastating Blast - Fire (6d6 feu) (3/jour) (DD 16) (Su) 6d6 dégâts de feu dans un cône de 9m.

Force of Will - Charm +2 (Ex) +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de charme.

Hellknight Armor 2 (Ex) -2 au malus d'armure aux tests, +2 bonus de DEX maximal en portant une armure des Chevaliers de l'Enfer.

Order of the Rack Les Chevaliers de l'Enfer de l'ordre du Chevalet prétendent que la connaissance peut blesser aussi bien qu'une lame. Avec cela à l'esprit, ils traquent et purifient les connaissances dangereuses, où qu'elles soient.

Phantom Mount (1/heure) (Su) 1/heure, invoque une monture fantômatique utilisant votre DV comme NLS.

Rejuvenation (Su) Retourne d'entre les morts 10 jours après avoir été détruit.

Sacrilegious Aura (DD 20) (Su) Désacralise une zone de 9m de rayon (aura). Utiliser de l'énergie positive dans la zone requiert un jet de concentration.

Undead Mastery (50 DV) (DD 16) (Su) Contrôle les morts-vivants dans un rayon de 16m.

Hero Lab® and the Hero Lab logo are Registered Trademarks of LWD Technology, Inc. Free download at <http://www.wolflair.com>

Pathfinder® and associated marks and logos are trademarks of Paizo Publishing, LLC®, and are used under license.

Ecrit par Cyril Corbaz, cyril.corbaz@citycable.ch (Lithrac sur les forums Paizo et Pathfinder-FR)

Crédits

J'aimerais remercier l'équipe de Paizo pour leur incroyable travail, notamment l'excellent *Pathfinder Undead Revisited* qui m'a donné l'idée initiale pour le Cerbère.

Community Use Policy (Fr)

Cet article utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC, qui sont utilisés sous licence d'utilisation de la communauté. J'ai l'expresse interdiction de faire payer l'utilisation ou l'accès au présent contenu. Cet article n'est pas publié, soutenu ou spécifiquement approuvé par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la licence d'utilisation de la communauté de Paizo, visitez paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations sur Paizo Publishing et les produits Paizo, visitez paizo.com.

Community Use Policy (US)

This article uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. I am expressly prohibited from charging you to use or access this content. This article is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.