

## LA TROUPE D'ALMAH

## Almah Roveshki

FP 4

Expert 4 / Guerrier 1 / Roublard 1  
Humaine (Varisienne) de taille M ; LN

Init +3; Sens Perception +11

## DÉFENSE

CA 19, contact 14, pris au dépourvu 15 (+3 Dex, +5 armure, +1 esquive)

pv 31 (1d10 + 5D8)

Réf +6, Vig +3, Vol +7

## ATTAQUE

VD Vitesse 9m

Corps à corps Cimeterre +1 +5 (1D6+1); Critique 18-20/X2

Distance Arbalète +6 (1D8)

Espace occupé 1,5m; Allonge 1,5 m

## STATISTIQUES

For 12, Dex 16, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 14

BBA +3; BMO +4; DMD 17

Dons Esquive, Persuasion, Science de l'initiative, vigilance, volonté de fer

Compétences Artisanat (tapisserie) +11, Bluff +11, connaissance (folklore local) +11, diplomatie +13, Discrétion +12, Equitation +8, Estimation +11, Perception +13, Psychologie +13

Langues Commun, Varisen, Kéléshite, gnoll

Part Recherche des pièges; attaque sournoise 1D6

Équipement divers, cimeterre de maître, dague en argent, arbalète légère, 20 carreaux, tenue noble pour climat chaud

Équipement magiques Chemise de maille +1, anneau d'endurance aux énergies destructives

## Garavel

FP 3

Guerrier 3

Humanoïde (Humain kéléshite) de taille M ; LN

Init +2; Sens Perception +3

## DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16 (+2 Dex, +6 armure)

pv 29 (3d10 +9)

Réf +3, Vig +5, Vol +3, +1vs peur; +4 contre effets mentaux

## ATTAQUE

VD Vitesse 9m

Corps à corps Marteau météore de maître +8 (1D8+3) ou en arme double +6/+6 (1d8+3); Critique 20/X2; Allonge

Distance Arbalète +5 (1D8)

Espace occupé 1,5m; Allonge 1,5 m

## STATISTIQUES

For 16, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 8

BBA +3; BMO +5; DMD 18

Dons Arme de prédilection (marteau météore), combat à deux armes, arme en main, attaque réflexe, double frappe

Compétences Equitation +8, Perception +6, Survie +6

Langues Commun, Kéléshite

Part courage +1, entraînement aux armures 1

Équipement divers cotte de maille de maître, marteau météore de maître, cimeterre, dague, arbalète lourde, 20 carreaux, tenue pour climat chaud

Équipement magiques don des maîtres du pacte :

Ce boulon métallique est décoré d'une étrange poignée faite d'un métal rare. Le porteur est protégé à tout moment comme par un sort d'apaisement des émotions, ce qui le rend

immunisé à la peur et à tous les effets de moral. Il gagne un bonus de résistance de +4 contre les effets mentaux. Il ne peut pas volontairement accomplir une action qu'il sait être en désaccord avec les plans ou les intérêts des Maîtres du Pacte du Katapesh. S'il est forcé à agir de la sorte, il subit une pénalité de -2 à toutes ses caractéristiques pendant 24 heures (cette pénalité est cumulative). Pour que cet objet fonctionne, il doit être inséré de manière chirurgicale dans le crâne du porteur (1 heure, test de Premiers Secours DD 20). Le procédé d'insertion inflige 1d4 points de d'affaiblissement temporaire d'Intelligence. Enlever l'objet possède les mêmes prérequis et les mêmes effets secondaires que l'insertion.

## Zastoran

FP 3

Alchimiste 4

Humain (kéléshite) de taille M ; CN

Init +2; Sens Perception +3

## DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (+2 Dex, +4 armure, +1 parade)

pv 28 (4d8 +4)

Réf +7, Vig +6, Vol +2, +2vs poison,

## ATTAQUE

VD Vitesse 9m

Corps à corps Bâton de maître +6 (1D6+3); Critique 20/X2

Distance Arbalète +5 (1D10)

Attaques spéciales bombes 8X/J contact à distance +6 (2D6+4) aspersion 6 (DD16)

Sorts préparés (NLS 4 – DD Niv sort+14)

2e niveau — Détection de l'invisibilité, peau d'écorce

1er niveau — bouclier, compréhension des langues, déguisement, soins légers

Livre de formules (NLS 4 – DD Niv sort+14)

2e niveau — Détection de l'invisibilité, peau d'écorce, restauration partielle, soins modérés

1er niveau — bouclier, compréhension des langues, déguisement, détection des passages secrets, endurance aux énergies destructives, rapetissement, repli expéditif soins légers

Espace occupé 1,5m; Allonge 1,5 m

## STATISTIQUES

For 14, Dex 15, Con 12, Int 18, Sag 10, Cha 10

BBA +3; BMO +5; DMD 17

Dons Science de l'initiative, tir à bout portant, tir de précision

Compétences Artisanat (alchimie) +11, Art de la magie +11, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (nature) +11, Escamotage +9, Perception +7, Premiers secours, Sabotage +9, Survie +7

Langues Commun, Kéléshite, gnoll, draconique, igneux, gnome

Part Alchimie, bombes 2d6, lancer improvisé, mutagène, préparation de potions, découverte, résistance au poison +2, utilisation du poison, alchimie rapide

Découverte Infusion, bombe de précision

Équipement divers chemise de maille de maître, bâton de maître, dague, arbalète lourde, 20 carreaux, tenue pour climat chaud, sacoche d'alchimiste.

Équipement magiques Anneau de subsistance, anneau de protection +1, cape de résistance +1

**Dashki** **FP 2**

Rôdeur 2  
Humain de taille M, CN  
Init +6, Sens Perception +7

**DÉFENSE**

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (+3 armure, +2 Dex)  
pv 15 (2d10)

Réf +5, Vig +3, Vol +2

**ATTAQUE**

VD 9 m  
Corps à corps cimeterre de maître +3 (1d6+2/18-20) et dague demaître +3 (1d4+1/19-20)

À distance arc long +4 (1d8/x3)

Attaque spéciale ennemi juré (gnoll +2)

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Une grande part de l'infirmité de Dashki est simulée : agile et rapide lors des batailles, son style de combat au cimeterre et à la dague est en fait un spectacle assez hypnotique. Sa loyauté envers Almah est bancale et il ne restera à ses côtés que tant que ses véritables maîtres, les gnolls des Trois Gueules, le souhaiteront.

**Moral** Dashki sait que la lâcheté a certains avantages et, s'il est réduit à moins de 5 points de vie, il fuira le combat pour aller se cacher dans les collines. Puis, il se mettra finalement en quête de ses contacts chez les Trois Gueules pour y trouver assistance et accomplir sa vengeance.

**STATISTIQUES**

For 14, Dex 15, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 8

BBA +2, BMO +4, DMD 16

Dons Combat à deux armes, Discret, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (folklore local) +3, Connaissances (géographie) +6, Connaissances (nature) +6, Discrétion +7, Perception +7, Survie +7, Premiers secours +7, Acrobaties +4

Langues Commun, gnoll, kéléshite

Part empathie sauvage

Équipement de combat potion de soins légers (2)

Équipement divers armure de cuir +1, cimeterre de maître, dague de maître, arc long et 20 flèches

**Garde d'Almah (4)** **FP 1**

Guerrier 2 (Fixx, Keldon, Podarn et Vodrave)  
Humain de taille M

Init +5 ; sens Perception +3

**DÉFENSE**

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 19 (+8 armure, +1 bouclier, +1 Dex)

pv 22 (2d10+6)

Réf +1, Vig +5, Vol +3

**ATTAQUE**

Vitesse 9 m (6m en armure)

Corps à corps Cimeterre +5 (1d6+2 - 18-20/x2)

Distance Arc long +3 (1D8 - 20/x3)

**STATISTIQUES**

For 15 Dex 13 Con 14 Int 10 Sag 12 Cha 12

BBA +2 ; BMO +4 ; DMD 15

Capacités de classe courage (+1)

Dons Arme de prédilection (cimeterre), Endurance, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Connaissances (exploration souterraine) +5, Équitation +5, Intimidation +5, perception +3

Langues Commun, Kéléshite

Équipement Armure de plaque en chitine, Madu de cuir, arc long, 20 flèches, cimeterre, dague, vêtement pour climat chaud.

**Mercenaire d'Almah (6)** **FP 1**

Guerrier 2

3 hommes : Trevis (leur chef), Utarchus et Dullen

3 femmes : Kallien, Brotis et Yesper

Humain de taille M

Init +5 ; sens Perception +4

**DÉFENSE**

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (+3 armure, +2 bouclier, +1 Dex)

pv 18 (2d10+6)

Réf +1, Vig +5, Vol +1

**ATTAQUE**

Vitesse 9 m

Corps à corps Lance +5 (1d6+4 - x3) ou épée longue +5 (1D8+3 /19-20)

Distance Arbalète lourde +3 (1D10 - 19/20)

**STATISTIQUES**

For 17 Dex 13 Con 14 Int 10 Sag 12 Cha 8

BBA +2 ; BMO +5 ; DMD 16

Capacités de classe courage (+1)

Dons Fraternité animale, Rechargement rapide, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Dressage +4, Équitation +7, Perception +4, Profession (conducteur d'animaux) +4, Survie +5

Langues Commun, Kéléshite

Équipement Armure cuir clouté, écu d'acier, arbalète lourde, 20 carreaux, lance, dague, vêtement pour climat chaud.

**Chamelier d'Almah (2)** **FP 1/2**

Homme du peuple 1 / expert 1 (Hadrod et son épouse Hadrah)  
Humain de taille M

Init +0 ; sens Perception +1

**DÉFENSE**

CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10

pv 10 (2d6+2)

Réf +0, Vig +1, Vol +3

**ATTAQUE**

Vitesse 9 m

Corps à corps gourdin +1 (1d6) ou serpe +0 (1D6)

Distance Fronde +0 (1D4)

**STATISTIQUES**

For 11 Dex 10 Con 12 Int 10 Sag 13 Cha 9

BBA +0 ; BMO +0 ; DMD 10

Dons Fraternité animale, Talent (profession chamelier)

Compétences Artisanat (construction en bois) +5, Connaissance folklore local +4, Connaissance nature +4, Dressage +6, Équitation +7, Premier secours +5, Profession (chamelier) +9

Langues Commun, Kéléshite

Équipement Fronde avec 10 billes, serpe, gourdin, dague, vêtement pour climat chaud.

## PREMIERE PARTIE : LA GRIFFE DU SULTAN

### Gremlin, Pugwampi

FP 1/2

Fée de taille TP, NM

**Init** +5 ; Sens vision dans le noir 36 m (24 c), vision nocturne ; Perception +6

Aura malchance (6 m (4 c))

#### DÉFENSE

**CA** 13, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +1, taille +2)

**pv** 6 (1d6+3)

**Réf** +3, **Vig** +0, **Vol** +4

**RD** 2/fer froid ; **RM** 7

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** dague, +3 (1d2-4/19-20)

**Distance** arc court, +3 (1d3-4/x3)

**Espace** 75 cm ; **Allonge** 0 m

**Pouvoirs magiques** (NLS 1<sup>er</sup> ; concentration -1)

**À volonté** — communication avec les animaux, prestidigitation 1/jour — fracassement (DD 10)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 3, **Dex** 13, **Con** 11, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 6

**BBA** +0, **BMO** -1, **DMD** 5

**Dons** Attaque en finesse, Robustesse, Science de l'initiative

**Compétences** Artisanat (pièges) +4, Bluff +2, Discrétion +17,

Équitation +2, Perception +6 (+2 ouïe), Sabotage +2 ;

Modificateurs raciaux +4 en Discrétion, -4 en Perception à l'ouïe

**Langues** commun des profondeurs, gnoll

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Aura de malchance (Sur).** Un pugwampi émet une aura de malchance sur un rayon de 6 mètres (4 c). Toutes les créatures situées dans cette zone doivent lancer deux d20 chaque fois qu'une situation leur impose un lancer de d20 (comme un jet d'attaque, un test de compétence ou un jet de sauvegarde) et utiliser le moins bon résultat des deux. Il s'agit d'un effet mental qui ne fonctionne pas sur les animaux, les gremlins ni sur les gnolls. Les créatures bénéficiant d'un bonus de chance (de quelque type que ce soit, comme celui d'une *Pierre porte-bonheur* ou d'un sort de *faveur divine*) sont immunisées contre cette aura de malchance.

## DEUXIEME PARTIE : LE VIEUX MONASTERE

### Roi Mokknokk

FP 3

Pugwampi (m) guerrier 2

Fée de taille TP, NM

**Init** +6, Sens vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +5

Aura malchance 6 m

**Capacité défensives** courage +1

#### DÉFENSE

**CA** 19, contact 14, pris au dépourvu 17 (+5 armure, +2 Dex, +2 taille)

**pv** 25 (3 DV, 1d6+2d10+6)

**Réf** +4, **Vig** +5, **Vol** +3; +1 contre la terreur

**RD** 2 / fer froid, **RM** 7

#### ATTAQUE

**VD** 6 m

**Corps à corps** marteau de guerre de taille P +2, (1d6-1/x3)

**À distance** arc long +6 (1d4/x3)

**Espace occupé** 75 cm ; **Allonge** 0 m

**Pouvoirs magiques** (NLS 1)

**À volonté** — communication avec les animaux, prestidigitation 1/jour — fracassement (DD 10)

#### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Le Roi Mokknokk cible le bouclier d'un ennemi avec sa capacité Fracassement, avant de s'enfuir et de tenter de briser tibias et rotules avec son marteau magique. Il ne se résoudra à se servir de son arc qu'en dernier recours, lorsqu'il ne peut pas engager un ennemi en corps à corps — cette tactique quelque peu imprudente a été interprétée à tort comme du courage par les autres pugwampis, assurant de ce fait les prétentions au trône de Mokknokk, jusqu'à ce qu'il s'attaque à un ennemi qu'il ne pourra pas vaincre.

**Moral.** Le sens de la lâcheté, inné parmi les pugwampis, est absent uniquement chez le roi Mokknokk. Il se battra jusqu'à la mort.

#### STATISTIQUES

**For** 7, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8

**BBA** +2, **BMO** -2, **DMD** 10

**Dons** Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en finesse, Esquive, Robustesse, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

**Compétences** Artisanat (pièges) +4, Bluff +2, Discrétion +18, Équitation +8, Perception +5, (+3 ouïe), Sabotage +5,

**Langues** gnoll, terreux

**Équipement** arc long et 20 flèches, cuirasse, marteau de guerre de taille P +1

### Geier

FP 3

Vautour avancé (*Nyambe : aventures africaines*, p. 234)

Animal de taille G, N

**Init** +2, Sens odorat, vision nocturne, Perception +10

#### DÉFENSE

**CA** 15, contact 11, pris au dépourvu 13 (+2 Dex, +4 naturelle, -1 taille)

**pv** 42 (4d8+20)

**Réf** +6, **Vig** +9, **Vol** +2

**Capacités défensives** résistant aux maladies

#### ATTAQUE

**VD** 4,50 m, 12 m en vol (moyenne)

**Corps à corps** bec +7 (1d8+7)

**Espace occupé** 3 m, **Allonge** 1,50 m

#### TACTIQUE

**Pendant le combat** Le geier concentre ses attaques sur tout individu qu'il attrape dans son nid ou qu'il voit manipuler ses oeufs. Hormis ces cas, il s'attaque à la cible la plus proche.

**Moral** Le geier se bat jusqu'à la mort.

#### STATISTIQUES

**For** 20, **Dex** 14, **Con** 20, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 4

**BBA** +3, **BMO** +9, **DMD** 21

**Dons** Vigilance, Vol stationnaire

**Compétences** Perception +10

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Résistant aux maladies (Ext)** Les vautours gagnent un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre les maladies.

## Strige

FP 1/2

Créature magique de taille TP, N

**Init** +4 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; **Perception** +1

### DÉFENSE

**CA** 16, **contact** 16, pris au dépourvu 12 (Dex +4, taille +2)

**pv** 5 (1d10)

**Réf** +6, **Vig** +2, **Vol** +1

### ATTAQUE

**VD** 3 m (2 c), **vol** 12 m (8 c) (moyenne)

**Corps à corps** **contact** +7 (fixation)

**Espace** 75 cm (1/2 c) ; **Allonge** 0 m (0 c)

**Attaques spéciales** absorption de sang

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 3, **Dex** 19, **Con** 10, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 6

**BBA** +1, **BMO** +3 (+11 lutte une fois fixée), **DMD** 9 (17 contre les crocs-en-jambe)

**Dons** Attaque en finesse

**Compétences** Discrétion +16, **Vol** +8

**Particularités** porteur de maladies

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Absorption de sang (Ext)** A la fin de son tour, si la strige est attachée à un ennemi, elle suce son sang et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Une fois qu'elle a absorbé 4 points de Constitution, elle se détache et s'éloigne pour digérer son repas. Si la victime meurt avant que la strige ne soit rassasiée, elle se détache et cherche une nouvelle cible.

**Fixation (Ext)** Lorsqu'une strige réussit une attaque de contact, elle accroche ses pattes munies de piques à sa cible et se maintient en place (dans les faits, la strige est agrippée à sa victime). La strige perd son bonus de dextérité à la CA (ce qui lui donne une CA de 12) mais elle s'accroche fermement et insère sa trompe dans la chair de sa victime. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 pour maintenir sa prise sur un ennemi auquel elle s'est attachée. On peut attaquer directement une strige ou tenter de l'agripper. Si la victime de la strige réussit un test de lutte ou d'Évasion contre la strige, elle parvient à la détacher.

**Porteur de maladies (Ext)** Les striges vivent dans les marais fétides et entrent en contact avec le sang de nombreuses créatures, deux raisons qui font d'elles des porteurs de maladies. Chaque créature victime d'une absorption de sang effectuée par une strige a 10% de chances d'être exposée à la fièvre des marais, le mal aveuglant ou une autre maladie similaire (voir ici). La victime effectue un test par strige, mais si d'autres striges l'attaquent, elle doit réaliser d'autres tests et peut éventuellement être affectée par plusieurs maladies.

## Babouin

FP 1/2

Animal de taille P, M

**Init** +2 ; **Sens** vision nocturne (12 cases) ; **Perception** +1

### DÉFENSE

**CA** 13, **contact** 13, pris au dépourvu 11 (Dex +2, Taille +1)

**pv** 5 (1d8+1)

**Réf** +4, **Vig** +3, **Vol** +1

### ATTAQUE

**VD** 9m (6c)

**Corps à corps** morsure +3 (1d4+1)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 12, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 5

**BBA** +0, **BMO** +0, **DMD** 12

**Dons** Attaque en finesse

**Compétences** Acrobaties +10, Escalade +5

## Araignée géante

FP 1

Vermine de taille M, N

**Init** +3 ; **Sens** perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +4

### DÉFENSE

**CA** 14, **contact** 13, pris au dépourvu 11 (armure +1, Dex +3)

**pv** 16 (3d8+3)

**Réf** +4, **Vig** +4, **Vol** +1

**Immunités** effets mentaux

### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)

**Corps à corps** morsure, +2 (1d6 et poison)

**Attaques spéciales** toile (+5 à distance, DD 12, 2 pv)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 11, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

**BBA** +2, **BMO** +2, **DMD** 15 (27 contre le croc-en-jambe)

**Compétences** Discrétion +7 (+11 sur une toile), Escalade +16, **Perception** +4 (+8 sur une toile) ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4 (+8 sur une toile), Escalade +16, **Perception** +4 (+8 sur une toile)

### ÉCOLOGIE

**Environnement** quelconque

**Organisation sociale** solitaire, couple, ou colonie (3-8)

**Trésor** fortuit

### PARTICULARITÉS

**Venin (Ext)** Morsure - blessure ; *JS* **Vigueur** DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 **For** ; *guérison* 1 réussite.

## Moisissures visqueuses moyennes

FP 1

Vase de taille M, N

**Init** +0, **Sens** vision aveugle 18 m, **Perception** -5

### DÉFENSE

**CA** 10, **contact** 10, pris au dépourvu 10

**pv** 9 chacune (1d10+3)

**Réf** +0, **Vig** +3, **Vol** -5

**Immunités** coups critiques, effets mentaux, effets visuels, prise en tenaille, étourdissement, feu, paralysie, poison, métamorphose, sommeil

### ATTAQUE

**VD** 6 m

**Corps à corps** coup -3 (1d6-3 plus pourriture fongique)

**Attaque spéciale** engloutissement

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Les moisissures visqueuses remontent le long des jambes des PJ pour essayer de se frayer un chemin en force dans la bouche ou le nez d'un personnage. Un PJ affecté par la maladie de pourriture fongique ou l'attaque d'enveloppement d'une moisissure visqueuse doit réussir un jet de sauvegarde de **Vigueur** DD 18. Le premier personnage à échouer à un tel test devient l'interprète fongique (voir encadré) et est imprégné de l'essence vitale de Vardishal. Si cela se produit, les moisissures visqueuses désormais inintelligentes continuent à attaquer jusqu'à ce qu'elles soient tuées.

**Moral** Les moisissures visqueuses se battent jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 5, Dex 10, Con 16, Int -, Sag 1, Cha 1

BBA +0, BMO -3, DMD 7

Part camouflage

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Camouflage (Ext)** Une moisissure visqueuse au repos ressemble à une plaque de moisissure normale. Un test de Perception DD 20 est nécessaire pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Un personnage qui dispose de rangs en Connaissances (nature) ou en Survie peut substituer une de ces compétences à Perception afin de remarquer la vase.

**Engloutissement (Ext)** Par une action simple, une moisissure visqueuse est capable d'envelopper de son corps une créature d'une catégorie de taille moins qu'elle au maximum. La moisissure visqueuse tente une manoeuvre de lutte qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle réussit le test, elle assure sa prise et occasionne des dommages de coup à chaque round où la prise est maintenue. Les attaques qui touchent une moisissure visqueuse en train d'envelopper une créature infligent la moitié des dommages au monstre et l'autre moitié à la victime engloutie.

**Pourriture fongique (Ext)** La pourriture fongique provoque un noircissement de la peau et l'apparition de petites plaques de champignons et de moisissures sur des endroits aléatoires du corps de la victime. Une moisissure visqueuse inflige cette maladie à toute créature qu'elle touche. Une créature peut tenter un jet de sauvegarde de Vigueur DD 11 afin de résister à la maladie. La période d'incubation est d'1 jour et lorsqu'elle inflige des dommages, la pourriture fongique occasionne des dégâts d'1d3 à la Constitution et d'1d3 à la Force. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

## TROISIÈME PARTIE : KELMARANE ET SES ENVIRONS

### Enfouisseur des sables

FP 4

Aberration de taille G, N

Init +4, Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception +5

#### DÉFENSE

CA 16, contact 9, pris au dépourvu 16 (naturelle +7, taille -1)

pv 42 (5d8+20)

Réf +1, Vig +5, Vol +4

#### ATTAQUE

VD 3 m, creusement 6 m

**Corps à corps** morsure, +5 (1d8+3 plus étroite) et 5 tentacules, +3 (1d4+1 plus étroite)

**Espace occupé** 3 m, **Allonge** 3 m

**Attaques spéciales** engloutissement (2d8+4 contondant, CA 13, 4 pv), gouffre soudain

#### TACTIQUE

**Pendant le combat.** L'enfouisseur des sables tente d'utiliser sa capacité de gouffre soudain au début du combat, avant de se servir de ses tentacules pour repousser quiconque tente de lui voler son repas.

**Moral.** S'il est réduit à 15 points de vie ou moins, l'enfouisseur des sables recrache les personnes qu'il a avalées et essaie de fuir vers le champ afin de s'y dissimuler en attendant sa guérison.

#### STATISTIQUES

For 17, Dex 11, Con 18, Int 2, Sag 11, Cha 10

BBA +3, BMO +7, DMD 17

**Dons** Attaque multiple, Science de l'initiative, Talent (Discrétion)

**Compétences** Discrétion +5 (+13 pour tendre une embuscade), Perception +5

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Gouffre soudain (Ext).** Un enfouisseur des sables peut creuser dans le sable, la terre meuble ou la poussière pour se placer en embuscade juste sous la surface. Lorsqu'il ressent (grâce à sa perception des vibrations) qu'une proie entre dans une case qu'il contrôle, il peut utiliser une action immédiate pour dégonfler son corps, ce qui fait s'effondrer le sol meuble qui se trouve au-dessus de lui. Toutes les créatures qui se tenaient dans la zone contrôlée par l'enfouisseur des sables doivent réussir un jet de Réflexes de DD 15 pour ne pas se retrouver enchevêtrées, un état qui persiste tant qu'elles restent dans la zone contrôlée par l'enfouisseur. Toutes les créatures qui se trouvaient au moins partiellement dans l'espace occupé par l'enfouisseur doivent réussir un jet de Réflexes de DD 15 pour ne pas se retrouver à la fois enchevêtrées et au sol. En cas de réussite, la créature se déplace immédiatement vers l'espace adjacent inoccupé le plus proche et, si cela nécessite de parcourir plus de 1,50 mètre, la créature se déplace d'autant qu'il le faut et tombe au sol. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Force.

### Gnoll

FP 1

Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

Init +0 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +2

#### DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (armure +2, bouclier +2, naturelle +1)

pv 11 (2d8+2)

Réf +0, Vig +4, Vol +0

#### ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

**Corps à corps** lance, +3 (1d8+3/x3)

**Distance** lance, +1 (1d8+2/x3)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8

BBA +1, BMO +3, DMD 13

**Dons** Attaque en puissance

**Compétences** Perception +2

**Langues** gnoll

### Hyène

FP 1

Animal de taille M, N

Init +2 ; Sens odorat, vision nocturne ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Réf +5, Vig +5, Vol +1

#### ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

**Corps à corps** morsure, +3 (1d6+3 et croc-en-jambe)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 6

BBA +1, BMO +3, DMD 15 (19 contre croc-en-jambe)

**Dons** Talent (Perception)



**Compétences** **Discrétion** +6 (+10 dans les hautes herbes), **Perception** +8 ; **Modificateurs raciaux** **Discrétion** +4 dans les hautes herbes

## Kézurkian

FP 5

Extérieur de taille M (Chaotique, démon, extraplanaire, Mauvais), CM

**Init** +2, **Sens** vision dans le noir 18 m, *détection de l'invisible*, Perception +15

### DÉFENSE

**CA** 19, **contact** 12, pris au dépourvu 17 (Dex +2, naturelle +7)

**pv** 45 (6d8+12)

**Réf** +7, **Vig** +7, **Vol** +3

**RD** 5 / fer froid ou Bien ; **Immunités** électricité, maladie, poison ;

**Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 14

### ATTAQUE

VD 18 m

**Corps à corps** *hallebarde* +1, +11/+6 (1d10+5/×3 plus maladie) et cornes, +4 (1d6+4)

**Attaques spéciales** charge 3d6+3, *convocation de démons*

**Pouvoirs magiques** (NLS niveau 6)

À volonté – *détection de l'invisibilité, don des langues, protection contre le Bien, repli expéditif, saut, verrou du mage*

### TACTIQUE

**Avant le combat.** Kézurkian conserve *détection de l'invisibilité, don des langues, protection contre le Bien, repli expéditif, saut, verrou du mage* à tout moment.

**Pendant le combat.** Kézurkian commence le combat par une charge, avant de concentrer ses attaques sur tout ennemi paraissant particulièrement religieux. Il fait usage de grande vitesse et de sa compétence d'Acrobaties élevée afin de sauter par-dessus les bâtiments en ruine si nécessaire, afin d'affronter les ennemis qui tentent de se servir du terrain à leur avantage. Il hésite à se rabattre sur sa capacité d'invocation de démons et ne tente de le faire que s'il est réduit à moins de 8 points de vie.

**Moral.** Kézurkian est lié magiquement à la défense de Kelmarane, ce qui a pour résultat de le pousser à combattre jusqu'à la mort.

Statistiques de base VD 9 m ; **Compétences** Acrobaties +12

### STATISTIQUES

**For** 17, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 6, **Cha** 6

**BBA** +6, **BMO** +9, **DMD** 21

**Dons** Arme de prédilection (hallebarde), Attaque en puissance, Course

**Compétence** Acrobaties +11 (+44 pour sauter), Escalade +12, Intimidation +7, Perception +15, Survie +7

**Langues** abyssal ; télépathie 30 m, *don des langues*

**Équipement** *hallebarde* +1

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Charge (Ext)** Un schir qui effectue une attaque de charge avec ses cornes inflige 3d6+3 points de dégâts s'il touche. Un schir est capable de se déplacer à trois fois sa vitesse lorsqu'il charge.

**Invocation de démons (Mag)** Une fois par jour, un schir peut tenter d'invoquer 1d3 schirs avec une chance de réussite de 20%. Cette capacité est l'équivalent d'un sort de niveau 2.

**Maladie (Sur)** Les schir sont très sales et infestés de maladies. Ils en profitent et lèchent fréquemment les lames de leurs hallebardes, enduisant leurs armes de bave pathogène. Une

créature touchée par la hallebarde d'un schir doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 afin d'éviter de contracter la fièvre des démons (période d'incubation 1 jour, affaiblissement temporaire 1d6 Con). Lorsqu'elle subit des dommages, la victime doit réussir un deuxième jet de sauvegarde de Vigueur sous peine de voir 1 point d'affaiblissement temporaire de la Con se changer en une diminution permanente).

## Mamba géant

FP 3

Animal de taille G, N

**Init** +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +11

### DÉFENSE

**CA** 19, **contact** 11, pris au dépourvu 17 (Dex +2, naturelle +8, taille -1)

**pv** 21 (2d8+12)

**Réf** +5, **Vig** +9, **Vol** +3

### ATTAQUE

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c)

**Corps à corps** morsure, +3 (1d6+3 et poison)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 16, **Dex** 15, **Con** 22, **Int** 1, **Sag** 17, **Cha** 6

**BBA** +1, **BMO** +5, **DMD** 18 (croc-en-jambe impossible)

**Dons** Science de l'initiative

**Compétences** Acrobaties +10, Discrétion +6, Escalade +11, Natation +11, Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4, Discrétion +4, Perception +4

### ÉCOLOGIE

**Environnement** climats tempérés ou chauds

**Organisation sociale** solitaire, couple ou nid (3-8)

**Trésor** aucun

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Poison (Ext)** Morsure - Blessure ; JS Vigueur DD 17 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Con ; guérison 1 réussite.

## Sanglier sanguinaire

FP 4

*Source* : Bestiaire p.253

**PX** 1.200

Animal de taille G, N

**Init** +4 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +12

### DÉFENSE

**CA** 15, **contact** 9, pris au dépourvu 15 (naturelle +6, taille -1)

**pv** 42 (5d8+20)

**Réf** +4, **Vig** +7, **Vol** +2

**Capacités défensives** férocité

### ATTAQUE

VD 12 m (8 c)

**Corps à corps** corne +8 (2d6+9)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 23, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 8

**BBA** +3, **BMO** +10, **DMD** 20

**Dons** Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Perception)

**Compétences** Perception +12

## Undrella (Harpie)

FP 4

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

**Init** +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +7

### DÉFENSE

**CA** 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (armure +2, Dex +2, esquive +1, naturelle +1)

**pv** 38 (7d10)

**Réf** +7, **Vig** +4, **Vol** +6

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c), vol 24 m (16 c) (moyenne)

**Corps à corps** morgenstern, +8/+3 (1d8+1), 2 serres, +3 (1d6)

**Attaques spéciales** chant captivant

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 12, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 7, **Sag** 12, **Cha** 17

**BBA** +7, **BMO** +8, **DMD** 21

**Dons** Attaque en vol, Esquive, Talent (Bluff), Vigueur surhumaine

**Compétences** Bluff +7, Intimidation +7, Perception +7, Représentation (chant) +5, Vol +12

**Langues** commun

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Chant captivant (Sur).** En chantant, une harpie peut s'immiscer dans l'esprit de ceux qui l'entendent et les appeler vers elle. Lorsque une harpie chante, toutes les créatures (autres que des harpies) situées dans un rayonnement de 90 m (60 c) doivent réussir un jet de Volonté de DD 16 ou être captivées par la mélodie. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par le chant de la harpie en question pendant 24 heures. Celles qui sont captivées par le chant se rapprochent de la harpie en utilisant la meilleure méthode de mouvement dont elles disposent. Si leur chemin les mène vers une zone dangereuse (à travers le feu ou au bord d'une falaise), elles bénéficient d'un second jet de sauvegarde pour se libérer de l'effet avant de se mettre en danger. Les créatures captivées ne peuvent entreprendre aucune autre action que se défendre. Les victimes situées à 1,50 m (1 c) ou moins de la harpie se tiennent immobiles et n'offrent aucune résistance à ses attaques. L'effet se maintient tant que la harpie chante et pendant 1 round après la fin de la mélodie. C'est un effet mental de charme et de son et son DD dépend du Charisme

## Péryton

FP 4

Créature magique de taille M, CM

**Init** +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +10

### DÉFENSE

**CA** 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +4)

**pv** 42 (5d10+15)

**Réf** +7, **Vig** +7, **Vol** +3

**RD** 5/magie

### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c), vol 18 m (12 c) (bonne)

**Corps à corps** bois, +9 (1d6+3/18-20) et 2 sabots, +3 (1d4+1)

**Attaques spéciales** critique horrible, marque de l'ombre

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 17, **Dex** 16, **Con** 17, **Int** 11, **Sag** 14, **Cha** 12

**BBA** +5, **BMO** +8, **DMD** 21 (25 contre croc-en-jambe)

**Dons** Arme de prédilection (bois), Attaque en vol, Science de l'initiative

**Compétences** Discrétion +9, Perception +10, Vol +12

**Langues** commun

### TACTIQUE

**Avant le combat** Les pérytons attaquent si possible par surprise, s'abattant avec rapidité des falaises ou d'un ciel nuageux. Lorsqu'ils chassent à l'air libre, ils tournent comme des vautours, choisissant leur proie et mettant à profit leur marque de l'ombre pour la repérer avant d'attaquer.

**Pendant le combat** Pour commencer le combat, les pérytons préfèrent fondre sur leurs ennemis. Ils se concentrent sur une cible et l'attaquent voracement, jusqu'à ce que celle-ci soit morte. Ils font autant d'attaques que possible dans l'espoir de faire usage de leur capacité de critique horrible. Si une cible s'avère résister aux attaques du péryton, ce dernier reprend de l'altitude, soit pour s'enfuir, soit pour choisir une autre victime.

**Moral** Prédateurs brutaux, les pérytons sont des combattants vicieux, et ce même s'ils sont blessés. Ils ne tentent de s'échapper qu'une fois réduits à 5 points de vie ou moins.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Critique horrible (Ext)** L'attaque de bois (cornes) d'un péryton possède une zone de critique possible de 18–20. Si un péryton tue un ennemi humanoïde par un coup critique, il peut arracher le cœur de sa victime avec ses dents de loup par une action libre. Toutes les créatures qui observent cet horrible événement doivent réussir un jet de Vigueur de DD 13 pour ne pas être secouées pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

**Marque de l'ombre (Sur)** Par une action libre, un péryton peut effectuer une attaque de contact à distance en volant au-dessus d'une cible humanoïde (la portée maximale de cette attaque est de 90 mètres (60 c)). Si l'attaque réussit, l'ombre du péryton se transforme pour ressembler à l'ombre de la créature visée. Une fois que le péryton a établi ce lien avec la victime choisie, il gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués contre cette cible et chaque fois que le péryton touche cette cible avec une attaque, la victime doit réussir un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être effrayée pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

## Halruun FP 4

Huécuva élite avancé (m)

Mort-vivant de taille M, CM

**Init** +8, **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception +4

### DÉFENSE

**CA** 19, contact 14, pris au dépourvu 15 (Dex +4, naturelle +5)

**pv** 51 (6d12+12)

**Réf** +6, **Vig** +2, **Vol** +7

**Capacités défensives** résistance à la canalisation +2 ; **RD** 5 / argent et magie, **Immunités** traits des morts vivants

### ATTAQUE

**VD** 9 m

**Corps à corps** griffes +8, (1d4+6 plus maladie)

**Pouvoirs magiques** (NLS 10)

3 / jour – *déguisement*

## TACTIQUE

**Pendant le combat.** Le huécuva ne garde que quelques bribes de son intellect antérieur – en gros, suffisamment pour faire son court discours aux PJ avant d'attaquer et pour se souvenir de sa haine envers les serviteurs de Serenrae. Quiconque porte ouvertement le symbole de Serenrae ou ses couleurs (orange et jaune) se trouve être la cible privilégiée du prêtre mort-vivant.

**Moral.** Halruun combat jusqu'à la mort.

## STATISTIQUES

**For 18, Dex 18, Con –, Int 4, Sag 14, Cha 15**

**BBA +3, BMO +7, DMD 21**

**Dons** Arme de prédilection (griffes), Science de l'initiative, Vigilance

**Compétences** Déguisement +2 (+12 avec le sort *déguisement*), Discrétion +13, Perception +4

**Langues** Commun

## POUVOIR SPÉCIAUX

**Maladie (Ext)** Fièvre des marais – griffes, jet de sauvegarde de Vigueur DD 15, période d'incubation 1d3 jours, affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.



## QUATRIEME PARTIE : L'ARENE MARCHANDE

### Jank FP 1/3

Gobelin, combattant 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

**Init** +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception -1

#### DÉFENSE

**CA** 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)

**pv** 6 (1d10+1)

**Réf** +2, **Vig** +3, **Vol** -1

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** épée courte, +2 (1d4/19-20)

**Distance** arc court, +4 (1d4/x3)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 11, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 6

**BBA** +1, **BMO** +0, **DMD** 12

**Dons** Science de l'initiative

**Compétences** Discrétion +10, Équitation +10, Natation +4 ;

**Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Équitation +4

**Langues** gobelin

### Gobelours FP 2

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, CM

**Init** +1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +8

#### DÉFENSE

**CA** 17, contact 11, pris au dépourvu 16 (armure +2, bouclier +1, Dex +1, naturelle +3)

**pv** 16 (3d8+3)

**Réf** +4, **Vig** +2, **Vol** +1

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** morgenstern, +5 (1d8+3)

**Distance** javeline, +3 (1d6+3)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 16, **Dex** 13, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 9

**BBA** +2, **BMO** +5, **DMD** 16

**Dons** Force intimidante, Talent (Perception)

**Compétences** Discrétion +10, Intimidation +7, Perception +8 ;

**Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Intimidation +4

**Langues** commun, gobelin

**Particularités** traqueur

**Trésor** équipement de PNJ (armure de cuir, rondache en bois, morgenstern, 3 javelines, autres trésors)

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Traqueur (Ext)**. Discrétion et Perception sont des compétences de classe pour tous les gobelours.

### Gnoll FP 1

Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

**Init** +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +2

#### DÉFENSE

**CA** 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (armure +2, bouclier +2, naturelle +1)

**pv** 11 (2d8+2)

**Réf** +0, **Vig** +4, **Vol** +0

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** lance, +3 (1d8+3/x3)

**Distance** lance, +1 (1d8+2/x3)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 15, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 8

**BBA** +1, **BMO** +3, **DMD** 13

**Dons** Attaque en puissance

**Compétences** Perception +2

**Langues** gnoll

### Hurvank l'Étrangleur FP 3

Humanoïde (géant) de taille G, CM

**Init** -1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +5

#### DÉFENSE

**CA** 17, contact 8, pris au dépourvu 17 (armure +4, Dex -1, naturelle +5, taille -1)

**pv** 30 (4d8+12)

**Réf** +0, **Vig** +6, **Vol** +3

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c) (12 m (8 c) base)

**Corps à corps** mains nues, +7 (1d4+5)

**Distance** javeline, +1 (1d8+5)

**Espace** 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 21, **Dex** 8, **Con** 15, **Int** 6, **Sag** 10, **Cha** 7

**BBA** +3, **BMO** +9, **DMD** 18

**Dons** Science du combat à mains nues, Science de la lutte

**Compétences** Escalade +7, Perception +5

**Langues** géant

#### TACTIQUE

**Pendant le combat** Hurvank aime sentir son ennemi haleter dans son dernier souffle et combat par conséquent sans armes. À titre d'adversaires, il préfère les individus dépourvus d'armure lourde, mais prenez note de son Moral ci-dessous.

**Moral** Jusqu'à récemment, Hurvank était une bête violente et sans peur, mais sa récente et humiliante défaite dans un combat contre Haleen a suscité chez lui une phobie des adversaires agiles. Il combat normalement jusqu'à la mort, mais s'il fait face à un adversaire qui utilise Expertise du combat ou Attaque en finesse, il panique et s'enfuit s'il ne parvient pas à le blesser après 2 rounds d'attaques ou si un tel ennemi lui inflige plus de 10 points de dommages. S'il s'enfuit, Hurvank ne reviendra pas à l'arène marchande, mais il est plus que certain qu'il se cachera dans le désert environnant et échafaudera des plans visant à tendre une embuscade à son nouvel ennemi et à le tuer s'il en a l'occasion.

## Haleen

FP 4

Humaine guerrier 4  
Humanoïde de taille M, CN

Init +3, Sens Perception -1

### DÉFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (armure +4, Dex +3, bouclier +2)

pv 38 (4d10+12)

Réf +4, Vig +6, Vol +0 ; +1 contre la terreur

Capacités défensives courage +1

### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps rapière +1, +9 (1d6+4/1920)

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Au combat, Haleen se base sur la vitesse et le style. Elle emploie généralement Expertise du combat à son plein potentiel : elle touche moins souvent, mais est bien plus difficile à toucher en retour. Elle se sert souvent de cette technique pour forcer ses ennemis à s'impatienter et à faire de stupides erreurs tactiques. Haleen est une combattante patiente.

**Moral.** Haleen n'est pas couarde, mais elle n'est pas idiote non plus. Si elle est confrontée à un ennemi contre lequel elle ne peut, en apparence, rien ou si elle est réduite à 10 points de vie ou moins, elle prend la fuite.

### STATISTIQUES

For 12, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 8, Cha 12

BBA +4, BMO +5, DMD 18

Dons Arme de prédilection (rapière), Attaque en finesse, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (rapière)

Compétences Acrobaties +7, Intimidation +7, Représentation (danse) +4, Premiers secours +3

Langues commun, gnoll, kéléshite

Part entraînement aux armures 1

Équipement chemise de mailles, bouclier +1, rapière +1, clé de l'arène marchande, 320 po

## Undrella (Harpie)

FP 4

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +2 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +7

### DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (armure +2, Dex +2, esquive +1, naturelle +1)

pv 38 (7d10)

Réf +7, Vig +4, Vol +6

### ATTAQUE

VD 6 m (4 c), vol 24 m (16 c) (moyenne)

Corps à corps morgenstern, +8/+3 (1d8+1), 2 serres, +3 (1d6)

Attaques spéciales chant captivant

### CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 12, Cha 17

BBA +7, BMO +8, DMD 21

Dons Attaque en vol, Esquive, Talent (Bluff), Vigueur surhumaine

Compétences Bluff +7, Intimidation +7, Perception +7, Représentation (chant) +5, Vol +12

Langues commun

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Chant captivant (Sur).** En chantant, une harpie peut s'immiscer dans l'esprit de ceux qui l'entendent et les appeler

vers elle. Lorsque une harpie chante, toutes les créatures (autres que des harpies) situées dans un rayonnement de 90 m (60 c) doivent réussir un jet de Volonté de DD 16 ou être captivées par la mélodie. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par le chant de la harpie en question pendant 24 heures. Celles qui sont captivées par le chant se rapprochent de la harpie en utilisant la meilleure méthode de mouvement dont elles disposent. Si leur chemin les mène vers une zone dangereuse (à travers le feu ou au bord d'une falaise), elles bénéficient d'un second jet de sauvegarde pour se libérer de l'effet avant de se mettre en danger. Les créatures captivées ne peuvent entreprendre aucune autre action que se défendre. Les victimes situées à 1,50 m (1 c) ou moins de la harpie se tiennent immobiles et n'offrent aucune résistance à ses attaques. L'effet se maintient tant que la harpie chante et pendant 1 round après la fin de la mélodie. C'est un effet mental de charme et de son et son DD dépend du Charisme

## Ugruk

FP 3

Flind (m) guerrier 2

Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

Init +1, Sens vision dans le noir 18 m, Perception +2

### DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 (armure +5, Dex +1, naturelle +1)

pv 44 (4 DV, 2d8+2d10+20)

Réf +1, Vig +11, Vol -1

### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps bâton de flind +10, (1d6+5)

À distance dague +4, (1d4+5/1920)

### TACTIQUE

**Pendant le combat** L'intellect d'Ugruk lui a toujours donné un avantage sur les autres gnolls. Aussi, lorsque Kardswann a tué le chef précédent, le flind fut-il prompt à saisir l'occasion et à entrer dans les bonnes grâces du génie. Il occupe depuis la position de chef en second. Au combat, il manie un bâton de flind : deux barres de fer reliées par une longueur de chaîne. Il s'agit d'une arme de mêlée exotique légère qui accorde à son possesseur un bonus de +2 aux tests d'attaque opposés effectués afin de désarmer un ennemi, et Ugruk apprécie beaucoup cette tactique – en particulier s'il est en mesure, par un coup de pied, de faire tomber une arme du balcon.

**Moral** Ugruk compte parmi les plus braves des gnolls de la tribu – il combat jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 20, Dex 12, Con 20, Int 13, Sag 8, Cha 12

BBA +3, BMO +8, DMD 19

Dons Arme de prédilection (bâton de flind), Arme en main, Expertise du combat, Science du désarmement

Compétences Intimidation +3, Perception +2

Langues gnoll

Équipement de combat *potion de soins modérés, potion de repli expéditif*

Équipement divers cuirasse de maître, bâton de flind de maître, 5 dagues, anneau de feuille morte

## Kard swann FP 6

4 800 px

Jann guerrier 2

Extérieur (natif) de taille M, CM

**Init** +7, **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception +10

### DÉFENSE

**CA** 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (armure +5, Dex+3, naturelle +1)

**pv** 78 (8 DV, 6d8+2d10+32)

**Réf** +7, **Vig** +12, **Vol** +4 ; +1 contre la terreur

**Capacités défensives** endurance élémentaire, courage +1,

**Résistance** feu 10

### ATTAQUE

**VD** 9 m, vol 6 m (parfait)

**Corps à corps** grande hache Loyale tueuse d'extérieurs +1, +15/+10 (1d12+8/x3)

**Pouvoirs magiques** (NLS 12)

3/jour – *changement de plan, communication avec les animaux, invisibilité* (sur lui-même uniquement)

2/jour – *changement de taille* (DD 14)

1/jour – *création de nourriture et d'eau, forme éthérée* (pendant 1 heure)

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Kardswann n'est peut-être plus que l'ombre de ce qu'il a été au temps de sa gloire ancienne, mais il est toujours un formidable combattant et un ennemi dangereux. Il conserve généralement ses capacités de changement de taille afin de rendre ses ennemis plus petits et préfère se servir de sa hache. Il tente d'employer sa science de la bousculade pour essayer de faire tomber un ennemi de la corniche. La rampe, bien que fragile, est suffisamment solide pour accorder aux ennemis contre lesquels il tente d'employer cette tactique un bonus de circonstances de +2 pour résister à ses attaques de bousculade.

**Moral** Tant que Kardswann reste sous le contrôle du démon Xulthos, il combat jusqu'à la mort. Si les PJ parviennent à endiguer ce contrôle, il réagit comme détaillé ci-dessus. Dans les deux cas, il ne se sert pas de *changement de plan* ou de *forme éthérée* pour s'enfuir.

### STATISTIQUES

**For** 20, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** 14, **Sag** 12, **Cha** 15

**BBA** +8, **BMO** +13, **DMD** 26

**Dons** Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Science de la bousculade, Science de l'initiative

**Compétences** Art de la magie +11, Artisanat (armes) +13, Discrétion +9, Équitation +12, Estimation +11, Intimidation +7, Perception +10, Psychologie +12, Vol +15

**Langues** céleste, commun, terreux, télépathie 30 m

**Équipement de combat** *potion de soins modérés* (2)

**Équipement divers** *cuirasse de maître, grande hache Loyale tueuse d'extérieurs* +1

## CINQUIEME PARTIE : L'ANTRE DU DAEMON

### Élémentaire du Feu FP 3

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille M, N

**Init** +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +7

### DÉFENSE

**CA** 17, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +3, esquive +1, naturelle +3)

**pv** 30 (4d10+8)

**Réf** +7, **Vig** +6, **Vol** +1

**Immunités** feu, traits des élémentaires

**Faiblesses** vulnérabilité au froid

### ATTAQUE

**VD** 15 m (10 c)

**Corps à corps** coup, +7 (1d6+1 et combustion)

**Attaques spéciales** combustion (1d6, DD 14)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 12, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 11

**BBA** +4, **BMO** +5, **DMD** 19

**Dons** Attaque en finesse<sup>B</sup>, Esquive, Science de l'initiative<sup>B</sup>, Souplesse du serpent

**Compétences** Acrobaties +8, Connaissances (plans) +1, Escalade +5, Évasion +8, Intimidation +5, Perception +7

### Catafalquavres (3)

FP 3

Mort-vivant de taille M, CM

**Init** +1, **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception +4

### DÉFENSE

**CA** 19, contact 11, pris au dépourvu 18 (armure +5, Dex +1, naturelle +3)

**pv** 17 (2d12+4)

**Réf** +1, **Vig** +0, **Vol** +4

**Capacités défensives** mort trompeuse, résistance à la canalisation +2,

**RD** 5/ magie et dégâts contondants,

**Immunités** traits de morts-vivants

### ATTAQUE

**VD** 4,5 m

**Corps à corps** coup +4, (1d4+4)

**Attaques spéciales** étreinte, étreinte mortelle 1d4+4, terreur

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Les catafalquavres ne sont pas entièrement dénués d'intelligence et sont rapides, mais ils n'en sont pas pour autant créatifs dans leurs tactiques. Leurs voix crissent comme la pierre lorsqu'ils attaquent les cibles les plus proches, chuchotant en osirien : « Restez avec nous... Restez pour toujours auprès de Xulthos... »

**Moral** Les catafalquavres combattent jusqu'à la destruction.

### STATISTIQUES

**For** 16, **Dex** 12, **Con** -, **Int** 6, **Sag** 13, **Cha** 14

**BBA** +1, **BMO** +8, **DMD** 15

**Dons** Robustesse

**Compétences** Discrétion +2, Intimidation +5, Perception +4

**Langues** osirien

**Équipement** cotte de mailles

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Étreinte (Ex)** Pour se servir de cette capacité, un catafalquavre doit parvenir à porter un coup à un adversaire de sa taille ou plus petit. Il est alors en mesure d'effectuer un test de lutte par une action gratuite sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de

lutte, il établit une prise et peut se servir de son étreinte mortelle.

**Étreinte mortelle (Ext)** Un catafalquavre inflige 1d4+4 points de dégâts par round après un test de lutte réussi. Vu que le catafalquavre saisit sa victime à la gorge, une créature prise dans son étreinte mortelle ne peut ni parler ni lancer de sorts à composantes verbales. Un catafalquavre gagne un bonus racial de +4 sur les tests de lutte une fois qu'il a établi son étreinte mortelle.

**Mort trompeuse (Ext)** Lors de n'importe quel round dans lequel un catafalquavre subit 6 points de dommages ou plus (que les dégâts passent la réduction de dégâts de la créature ou pas), il s'effondre au sol, apparemment détruit. S'il avait assuré son étreinte mortelle sur une victime, il libère son emprise lorsqu'il tombe. Un test de Psychologie DD 20 permet de voir au travers de cette ruse (les nécromanciens gagnent un bonus de compétence de +2 pour ce test). Lors de son tour suivant, le catafalquavre se relève comme s'il avait été réanimé, initiant sa capacité de terreur.

**Terreur (Sur).** Une créature qui voit un catafalquavre se relever après avoir fait usage de sa capacité de mort trompeuse doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 13 ou être paniquée pendant 2d4 rounds. Il s'agit d'un effet mental. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

## Xulthos FP 7

Extérieur de taille G (daémon, extraplanaire, Mal), NM

**Init** +7, **Sens** vision dans le noir 18 m, **Perception** +14

**Aura** bourdonnement (rayon de 15 m)

### DÉFENSE

**CA** 19, **contact** 15, **pris au dépourvu** 16 (parade +2, **Dex** +3, naturelle +4)

**pv** 105 (10d8+50)

**Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +8

**Capacités défensives** couleurs éblouissantes,

**Immunités** acide, poison,

**Résistances** électricité 10, feu 10, froid 10

### ATTAQUE

**VD** 12 m, **vol** 24 m (moyenne)

**Corps à corps** morsure, +15 (2d6+6/1920) et 2 griffes, +13 (1d6+3) et queue, +13 (2d6+3)

**Espace** 3 m, **Allonge** 1,50 m.

**Pouvoirs magiques** (NLS 2)

À volonté – *hypnose* (DD 15), *lumières dansantes*

3/jour – *charme-personne* (DD 14), *couleurs dansantes* (DD 14), *détection faussée*, *lueurs hypnotiques* (DD 15)

1/jour – *terrain hallucinatoire* (DD 17), *voile* (sur lui-même uniquement, DD 19)

1/semaine – *charme-monstre* (DD 17)

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Xulthos ouvre le combat en lançant *lueurs hypnotiques*, dans l'espoir de distraire une partie des PJ. Il continue à se servir de cette tactique jusqu'à ce que ces derniers parviennent à l'engager au corps à corps, moment auquel il se débarrasse de son déguisement illusoire et attaque. Ses pouvoirs magiques sont subtils et, de manière générale, pas spécialement adaptés au combat. Xulthos sait que les personnages qui ont été en mesure de vaincre Kardswann sont peu susceptibles d'être affectés par *hypnose* ou *couleurs dansantes* et il s'est déjà servi de son *charme-monstre* pour la semaine afin de renouveler son contrôle sur

Kardswann (s'il faut aux PJ plus de quelques jours pour atteindre cette rencontre après qu'ils ont vaincu Kardswann, n'hésitez pas à redonner à Xulthos son pouvoir de *charme-monstre* hebdomadaire). Plutôt que de se servir de ses pouvoirs, il compte sur son bourdonnement, ses couleurs éblouissantes et ses formidables attaques au corps à corps pour gagner la bataille.

**Moral** Une fois réduit à 20 points de vie, Xulthos essaye de fuir vers le lieu **D5** et de là vers le puits menant au monde extérieur. À moins que les PJ ne parviennent à empêcher sa fuite, le daémon survit et même prospère dans les déserts et les villes de Katapesh. Il planifiera sa vengeance sur les PJ pendant tout ce temps, vengeance que vous devriez jouer plus tard dans la campagne, à un moment opportun susceptible de créer un effet de surprise. Comme Xulthos est capable de dominer et de se faire passer pour n'importe quel PNJ.

### STATISTIQUES

**For** 21, **Dex** 16, **Con** 20, **Int** 18, **Sag** 13, **Cha** 16

**BBA** +10, **BMO** +15, **DMD** 28

**Dons** Attaque en vol, Attaques multiples, Science de l'initiative, Vol stationnaire

**Compétences** Bluff +16, Connaissances (histoire) +17, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +17, Connaissances (religion) +17, Diplomatie +18, Estimation +17, Évasion +16, Intimidation +18, Perception +14

**Langues** abyssal, draconique, infernal, télépathie 30 m

**Équipement** *amulette des poings invincibles* +1, *anneau de protection* +2

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Bourdonnement (Sur)** Le battement des ailes d'un glomeray, particulièrement irritant, agit comme une diversion. Tout ennemi situé à moins de 15 mètres d'une telle créature doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 18 ou être confus pendant aussi longtemps qu'il demeure dans l'aire d'effet. Ceux qui réussissent leur jet subissent une pénalité de 1 sur tous les jets d'attaque, leurs tests de compétences et leurs jets de sauvegarde tant qu'ils restent dans la zone affectée. Se boucher les oreilles donne droit à un jet de sauvegarde supplémentaire contre l'effet avec un bonus de circonstance de +2. Il s'agit d'un effet sonore affectant l'esprit. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Dextérité.

**Couleurs éblouissantes (Ext)** L'exosquelette d'un glomeray réfléchit la lumière en un spectacle éblouissant, la rendant difficile à observer plus de quelques instants. Les adversaires ont 10% de chances de manquer leur but pour toutes les attaques lancées contre le glomeray et subissent une pénalité de 1 sur les jets d'attaque effectués en regardant le daémon.