

## PREMIÈRE PARTIE : DANS UNE VILLE À L'AGONIE

**Assassins des Mantes Rouges** **FP 7**

Humain roublard 3/guerrier 2/assassin des mantes rouges 3

Humanoïde de taille M, LM

Init +5; Sens Perception +11

**DÉFENSE****CA** 21, contact 17, pris au dépourvu 14 (+3 armure, +5 Dex, +2 esquive, +1 bouclier)**pv** 67 (6d8+2d10+27); guérison accélérée 3**Vig** +8, **Réf** +11, **Vol** +4; +1 vs terreur**Capacités défensives** esquive totale, sens des pièges +1; **Résistances** feu 10**ATTAQUE****VD** 12 cases**Corps à corps** sabre dentelé de maître, +11/+6 (1d8+3/19–20) et sabre dentelé de maître, +11/+6 (1d8+2/19–20)**A distance** dague, +11 (1d4+2/19–20)**Attaques spéciales** attaque de la mante (DD 15), attaque sournoise +3d6, attaque surprise**Sorts connus** (NLS 3)1<sup>er</sup> (3/jour) — *coup au but, feuille morte, patte d'araignée, repli expéditif***TACTIQUE**

**Avant le combat** Dès que les assassins se rendent compte que quelqu'un est entré dans la maison, ils avalent leurs potions de *résistance au feu* et de *grâce féline*, et lancent *patte d'araignée* et *repli expéditif* avant d'activer tous les pouvoirs de leurs masques (*perception de la mort* le jour ou vision nocturne la nuit). Ils activent leur linceul écarlate juste avant d'engager le combat. Ils restent cachés jusqu'à ce que quelqu'un les remarque ou qu'un des PJ monte les escaliers menant en **A7**.

**Pendant le combat** Les assassins sont en infériorité numérique mais disposent d'un avantage mortel : tout comme lors de leur première tentative pour tuer Vencarlo, ils se sont infiltrés sur les lieux avant et ont aspergés l'endroit de poudre de feu grégeois. Au premier round de combat, les assassins lancent une fiole de feu grégeois dans la cheminée. Les flammes jaillissent hors de l'âtre et mettent rapidement feu à la pièce. Utiliser un marqueur rouge ou placez des morceaux de papier de cette couleur dans les trois cases occupées par la cheminée pour indiquer qu'elles sont en feu. Chaque round, le feu se propage sur 1d4 cases adjacentes. Les personnages qui se trouvent dans une case qui prend feu reçoivent 1d6 points de dégâts de feu et doivent réussir un jet de Réflexes DD15 pour que leurs vêtements ne s'enflamment pas. Les Mantes Rouges n'ont rien à craindre de l'incendie tant que leur potion fait effet, et elles utilisent donc le feu à leur avantage. Dès le début du combat, les Mantes essaient de se rejoindre afin de pouvoir travailler en équipe et de prendre leurs adversaires en tenaille. En revanche, s'il n'y a qu'un seul PJ en vue quand les Mantes déclenchent leur embuscade, l'une d'elles tente d'utiliser son attaque de la mante avant d'allumer l'incendie.

**Moral** Les Mantes sont des fanatiques et se battent jusqu'à la mort.

**Statistiques de base** Init +3; **CA** 18, contact 14, pris au dépourvu 14; **Réf** +9; **VD** 6 cases.; **Corps à corps** sabre dentelé de maître, +9/+4 (1d8+3/19–20) et sabre dentelé de maître, +9/+4 (1d8+2/19–20) ; **A distance** dague, +9

(1d4+2/19–20) ; **Dex** 16; **Compétences** Acrobaties +14, Discrétion +16

**CARACTÉRISTIQUES****For** 12, **Dex** 20, **Con** 16, **Int** 8, **Sag** 10, **Cha** 14**BBA** +6; **BMO**+7; **DMD** 24

**Dons** Arme de prédilection (sabre dentelé), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Discret, Esquive, Maniement d'une arme exotique (sabre dentelé), Spécialisation martiale<sup>B</sup> (sabre dentelé), Vigilance

**Compétences** Acrobaties +16 (+28 pour sauter), Bluff +13, Discrétion +18, Escalade +10, Intimidation +13, Perception +11

**Langues** Commun, Infernal, Varisien**Particularités** linceul écarlate, recherche de pièges

**Équipement de combat** potion de *résistance au feu*, potion de *grâce féline*, feu grégeois ; **Autre équipement** armure de cuir +1, 2 sabres dentelés de maître, 4 dagues, *masque de la mante*, *cape de résistance* +1

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

**Attaque de la mante (Sur).** Au niveau 2, un assassin des Mantes rouges apprend comment effectuer cette attaque meurtrière. Pour déclencher une Attaque de la mante, l'assassin tient son/ses sabre(s), pointe vers le bas et décrit des mouvements avec la lame. La Mante doit se trouver à moins 9 mètres de sa victime et cette dernière doit la voir. L'attaque de la mante débute par une action simple et fascine sa victime à moins qu'elle ne réussisse un jet de Volonté (DD17). Si la Mante se concentre, elle peut maintenir cette fascination. La victime a droit à un jet de sauvegarde supplémentaire à chaque fois qu'une menace potentielle (autre que la Mante) s'approche d'elle. Au bout de 3 rounds, la Mante peut donner un coup de grâce à sa cible, tant que cette dernière est toujours fascinée – une victime morte par cette attaque est généralement décapitée. Une victime qui survit à cette attaque n'est plus fascinée, mais la Mante peut tenter une nouvelle Attaque de la mante contre la même cible s'il le désire. L'activation de l'Attaque de la Mante et la concentration qu'elle requiert par la suite ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

**Linceul écarlate (Sur).** L'assassin des Mantes peut s'envelopper d'un linceul de brume écarlate 3 fois par jour, par une action de mouvement. Ce linceul de brume reste 3 rounds et accorde à la Mante un bonus d'Esquive de +1 à la CA et une guérison accélérée de 3 points. Aucun souffle de vent ne permet de dissiper cette brume. Quand une Mante rouge se fait tuer, elle peut, au moment de sa mort, décider si elle veut rester sous une forme corporelle ou se désintégrer en une brume écarlate. Celle-ci se disperse, elle ne laisse que son équipement derrière elle et empêche ses ennemis de se servir de son cadavre.

**Laori Vaus****FP 9**

Elfe prêtresse 10 de Zon-Kuthon

Humanoïde de taille M, LM

**Init** +2; **Sens** vision nocturne, Perception +5**Aura** de destruction (6 cases, 10 rounds/jour)**DÉFENSE****CA** 22, contact 15, pris au dépourvu 20 (+7 armure, +2 Dex, +3 parade)**pv** 98 (10d8+50)**Vig** +11, **Réf** +5, **Vol** +10; +2 vs enchantement**RM** 22**ATTAQUE****VD** 4 cases**Corps à corps** chaîne cloutée stockeuse de sorts +1, +12/+7 (2d4+6)**Attaques spéciales** canalisation d'énergie négative (6/jour, 5d6, Vol 14), châtiment canalisé (+5d6, Vol DD14), coup destructeur (6/jour, +5 dégâts sur une attaque), toucher des ténèbres (6/jour)**Sorts connus** (NLS 10)5<sup>ème</sup> — colonne de feu (DD18), convocation de monstre V<sup>D</sup> (1d3 ombres seulement), résistance à la magie4<sup>ème</sup> — arme magique suprême, blessure critique<sup>D</sup> (DD17), communication à distance, marche dans les airs3<sup>ème</sup> — communication avec les morts, ténèbres profondes<sup>D</sup>, dissipation de la magie, guérison des maladies, panoplie magique2<sup>ème</sup> — cécité<sup>D</sup> (DD15), endurance de l'ours, force du taureau, restauration partielle, résistance aux énergies destructives, silence (DD15)1<sup>er</sup> — bouclier de la foi, brume de dissimulation<sup>D</sup>, faveur divine, injonction (DD14), sanctuaire (DD14), soins légers

0 — création d'eau, lumière, stabilisation, stimulant

**Domaines** Destruction, Obscurité**TACTIQUE****Avant le combat** Chaque matin, Laori lance *arme magique supérieure* et *panoplie magique* sur sa chaîne cloutée et son armure. Si elle en a l'occasion, elle lance aussi les sorts suivants avant le début du combat : *endurance de l'ours*, *force du taureau*, *marche dans les airs* et *résistance aux énergies destructives*.**Pendant le combat** Laori commence toujours un combat en convoquant 1d3 ombres avec une *convocation de monstres* V. Au deuxième round, alors que les ombres apparaissent, elle frappe le plus gros attroupement d'ennemi avec une *colonne de feu*. Elle attaque ensuite au corps à corps au troisième round de combat en utilisant son coup destructeur et le sort de *blessures graves* stocké dans sa chaîne cloutée. Elle chantonne ou sifflote tout en combattant, comme si elle accomplissait une sorte de corvée sympathique, et ponctue ses coups les plus puissants d'un rire ou d'un clin d'œil.**Moral** Laori aime la douleur mais elle préférerait rester en vie jusqu'à ce qu'elle ait assisté à la renaissance de Kazavon. Si elle tombe à moins de 20 points de vie, elle s'enfuit et réapparaîtra dans *Les Squelettes de Balafre*.**Statistiques de base** CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15;**Corps à corps** chaîne cloutée stockeuse de sorts +1, +9/+4 (2d4+2); **For** 13; **Con** 14**CARACTÉRISTIQUES****For** 17, **Dex** 14, **Con** 18, **Int** 12, **Sag** 17, **Cha** 8**BBA** +7; **BMO**+10; **DMD** 25**Dons** Châtiment canalisé, Combat en aveugle<sup>B</sup>, Création d'armes et d'armures magiques, Dur à cuire, Endurance, Fente, Maniement d'une arme exotique<sup>B</sup> (chaîne cloutée)**Compétences** Con. (histoire) +14, Con. (religion) +14, Psychologie +16**Langues** Commun, Elfe**Particularités** vision dans l'obscurité (5 rounds/jour), sort spontané (sorts de *blessure*)**Équipement de combat** *baguette de cacophonie* (19 charges), *baguette de mise à mort* (34 charges), *baguette de soins modérés* (11 charges); **Autre équipement** cotte de crochets de maître (cottes de maille cloutée), chaîne cloutée stockeuse de sorts +1 (contient *blessures graves*), bandeau de Sagesse +2, lambeau de l'uniforme de Néolandus, 68 pp, 24 po.**CAPACITÉS SPÉCIALES****Toucher des ténèbres (Mag).** En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le personnage peut troubler la vue d'une créature en lui faisant voir des ombres et des ténèbres. Toutes les autres créatures bénéficient d'un camouflage contre les attaques de la créature touchée (qui subit donc une chance d'échec de 20% pour chacune de ses attaques). Cet effet persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (au minimum 1 round). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.**Vision dans l'obscurité (Sur).** À partir du niveau 8, les capacités visuelles du personnage ne sont plus influencées par les conditions d'éclairage, même dans le cas de ténèbres profondes ou magiques. Il peut utiliser ce pouvoir chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.**Coup destructeur (Sur).** Ce pouvoir permet au personnage d'obtenir un bonus de moral à un jet de dégâts égal à la moitié de son niveau de prêtre (+1 au minimum) pour une attaque au corps à corps. Il doit indiquer son intention de porter un coup destructeur avant le jet d'attaque. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.**Aura de destruction (Sur).** Au niveau 8, le personnage peut activer chaque jour une aura de destruction de 9 m (6 cases) de rayon pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Toutes les attaques portées contre des cibles situées dans l'aura (le personnage y compris) obtiennent un bonus de moral aux dégâts égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage et tous les coups critiques potentiels sont automatiquement confirmés. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.**Otyughs****FP 4**

cf. Bestiaire, p234

## DEUXIÈME PARTIE : L'EMPEREUR DE LA VIEILLE KORVOSA

**Brigands du Vieux Dock** FP 2

Humain guerrier 2/roublard 1

Humanoïde de taille M, CN

Init +5; Sens Perception +7

**DÉFENSE**

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (+3 armure, +1 Dex, +1 bouclier)

pv 24 (2d10+1d8+11)

Vig +7, Réf +3, Vol +1

**ATTAQUE**

VD 6 cases

**Corps à corps** hache d'armes, +4 (1d8+3/x3)**A distance** hache de lancer, +3 (1d6+3)**Attaques spéciales** attaque sournoise +1d6**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Les brigands du Vieux dock sont plus téméraires et bravaches que courageux. S'ils ont le choix, ils concentrent leurs attaques sur les ennemis qui portent le moins d'armure et préfèrent en général s'acharner sur la même cible.

**Moral** Un brigand fuit le combat s'il tombe au-dessous de 5 points de vie. Tous les brigands fuient ou se rendent si leur chef se fait tuer.

**CARACTÉRISTIQUES**

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

BBA +2; BMO+5; DMD 16

**Dons** Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine**Compétences** Con. (folklore local) +5, Escalade +8, Intimidation +6, Perception +7**Langues** Commun**Particularités** recherche de pièges**Équipement de combat** armure de cuir cloutée, rondache de bois, hache d'armes, quatre haches de lancer**Capitaine du Vieux Dock** FP 4

Humain guerrier 2/roublard 3

Humanoïde de taille M, CN

Init +7; Sens Perception +9

**DÉFENSE**

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (+3 armure, +3 Dex, +1 bouclier)

pv 42 (2d10+3d8+15)

Vig +8, Réf +5, Vol +2

**ATTAQUE**

VD 6 cases

**Corps à corps** hache d'armes de maître, +7 (1d8+2/x3) ou mains nues, +6 (1d3+2)**A distance** hache de lancer, +7 (1d6+2)**Attaques spéciales** attaque sournoise +2d6**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Un capitaine du Vieux dock essaie d'intimider le chef apparent des PJ et ordonne à ses hommes de se lancer au corps à corps alors qu'il passe les deux premiers rounds à lancer ses haches avant de se joindre à la mêlée.

**Moral** Un capitaine du Vieux dock se bat jusqu'à la mort.

**CARACTÉRISTIQUES**

For 15, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10

BBA +4; BMO+6; DMD 19

**Dons** Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la feinte<sup>B</sup>, Science du combat à mains nues, Talent (Intimidation)

**Compétences** Bluff +8, Con. (folklore local) +7, Escalade +9, Intimidation +11, Perception +9, Psychologie +8

**Langues** Commun**Particularités** recherche de pièges

**Équipement de combat** armure de cuir cloutée de maître, rondache en bois, hache d'armes de maître, quatre haches de lancer.

**Jabbyr** FP 7

Gnome barbare 8

Humanoïde de taille P, CM

Init +6; Sens Vision nocturne, Perception +14

**DÉFENSE**

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 13 (+3 armure, +2 Dex, +1 naturelle, +1 taille, -2 rage)

pv 105 (8d12+48)

Vig +11, Réf +4, Vol +7; +2 vs illusions

**Capacités défensives** esquive instinctive supérieure, sens des pièges +2; **RD** 1/-

**ATTAQUE**

VD 6 cases

**Corps à corps** grande hache +1, +16/+11 (1d10+8x3) ou grande hache +1, +16 (2d10+8/x3)

**Attaques spéciales** rage 23 rounds/jour: coup inattendu (1 AO/rage sur une personne qui entre dans la zone de contrôle), coup puissant (+3 dégâts sur une attaque/rage), nouvelle vigueur (soigne 2d8+5 pv pour une action simple, une fois par rage), pic de force (+8 à un jet de For, BMO ou DMD, 1 fois/rage)

**Pouvoirs magiques** (NLS)

1/jour — communication avec les animaux

**TACTIQUE**

**Avant le combat** Jabbyr entre en rage dès que le combat commence.

**Pendant le combat** Jabbyr suit les ordres de Pilts à la lettre et attaque celui que l'Empereur lui désigne. Livré à lui-même, il a tendance à se concentrer sur l'ennemi le plus proche. Les gnomes font exception: Jabbyr attaque uniquement ses semblables si ceux-ci l'ont attaqué. Mais de toute façon, Pilts est assez malin pour ne pas ordonner au barbare fou de s'en prendre à un autre gnome.

**Moral** Jabbyr se bat jusqu'à la mort. S'il se rend compte qu'on a tué Pilts, le choc le paralyse pendant un round avant qu'il ne redevienne enragé. En revanche, si Pilts se rend devant le gnome, quelque chose se brise dans l'esprit dément de Jabbyr, et il attaque l'ex-Empereur. Pour Jabbyr, la reddition est une trahison et il préfère tuer son maître de ses propres mains plutôt que de vivre dans l'ignominie après une telle défaite.

**Statistiques de base** CA 17, contact 13, pris au dépourvu 15; pv 89; Vig +9, Vol +5; **Corps à corps** grande hache +1, +14/+9 (1d10+5/x3); For 16, Con 16

**CARACTÉRISTIQUES**

For 20, Dex 14, Con 20, Int 4, Sag 12, Cha 5

BBA +8; BMO+12; DMD 23

**Dons** Arme de prédilection (grande hache), Frappe décisive, Science de l'initiative, Volonté de Fer**Compétences** Perception +14

**Langues** Commun, Gnome

**Particularités** déplacement accéléré

**Autre équipement** *armure de cuir* +1, *grande hache* +1, *ceinture de Force* +2, *amulette d'armure naturelle* +1

### Pilts Swastel, Empereur de la veille Korvosa FP 9

Humain barde 10

Humanoïde de taille M, CM

**Init** +4; **Sens** Perception +12

#### DÉFENSE

**CA** 23, **contact** 14, pris au dépourvu 19 (+5 armure, +4 Dex, +4 naturelle)

**pv** 61 (10d8+10)

**Vig** +4, **Réf** +11, **Vol** +6 ; +4 vs son ou langage

#### ATTAQUE

**VD** 6 cases

**Corps à corps** rasoir de combat de maître, +12/+7 (1d4/18-20)

**A distance** arbalète légère de maître, +12 (1d8/19-20)

**Attaques spéciales** frappe magique (+3 dégâts), représentation bardique (27 rounds/jour, action de mouvement: inspiration vaillante +2, inspiration talentueuse +3, inspiration glorieuse, chant funeste, contre-chant, distraction, fascination, *suggestion*).

**Sorts connus** (NLS 10)

4<sup>ème</sup> (2/jour) — *modification de mémoire* (DD19), *porte dimensionnelle*

3<sup>ème</sup> (4/jour) — *bagou*, *charme-monstre* (DD18), *confusion* (DD18), *déplacement*

2<sup>ème</sup> (5/jour) — *détection des pensées* (DD17), *don des langues*, *grâce féline*, *immobilisation de personnes* (DD17), *invisibilité*

1<sup>er</sup> (7/jour) — *alarme*, *alignement indétectable*, *serveur invisible*, *soins légers*, *fou rire* (DD16)

0 — *détection de la magie*, *lueurs dansantes*, *manipulation à distance*, *ouverture/fermeture*, *résistance*, *son imaginaire* (DD15)

#### TACTIQUE

**Avant le combat** Chaque matin, Pilts lance *alarme* sur la porte de la cellule de Salvator. Il lance *serveur invisible* et *alignement indétectable* dès qu'il prend place sur son trône. Dès qu'il réalise qu'il va avoir des visiteurs, il lance également *bagou* et *don pour les langues* sur sa personne. Il boit toujours ses potions de *peau d'écorce* +4 et de *grâce féline* avant de se lancer dans un combat. Tous ces effets sont compris dans ses statistiques.

**Pendant le combat** Pilts ordonne à tous ses sbires d'attaquer et les aide avec un encouragement au premier round de combat. Ensuite, il alterne sorts de *confusion*, de *charme-monstre* et de *immobilisation de personne* avec son *sceptre merveilleux*: à chaque fois qu'il utilise cet objet imprévisible, il couine de plaisir et offre des commentaires impromptus (et parfois spirituels) sur l'effet du sceptre. Dès qu'il devient évident que les personnages vont s'en prendre à lui, il lance *déplacement* et se bat avec son rasoir de combat.

**Moral** L'Empereur utilise *porte dimensionnelle* pour gagner sa chambre (zone C11) s'il tombe à moins de 20 points de vie et passe 3d6 rounds à rassembler ses trésors préférés avant de tenter de s'enfuir via la zone C7. Il se cache alors dans le Vieux dock pour panser ses blessures et dresse ses plans de vengeance contre les PJ. Si Pilts tombe à moins de 10 points de vie et qu'il ne peut pas utiliser sa *porte dimensionnelle*, son arrogance s'effrite. Il tombe à genoux et supplie les PJ de l'épargner. Il leur offre tout ce qu'ils veulent en échange

de sa vie. Quoi qu'il en soit, dès que Pilts est tué ou se rend en public (ou 2d6 rounds après sa fuite), ses partisans se dispersent et cherchent un endroit sûr pour récupérer et décider de ce qu'il convient de faire à présent.

**Statistiques de base** **Init** +2 **CA** 17, **contact** 12, pris au dépourvu 15; **Réf** +9; **Corps à corps** rasoir de combat de maître, +10/+5; **A distance** arbalète légère de maître +10; **Con** 14; **Compétences** Bluff +19, Escamotage +15

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 10, **Dex** 18, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 8, **Cha** 21

**BBA** +7; **BMO**+7; **DMD** 21

**Dons** Attaque en finesse, Création de sceptres, Création d'objets merveilleux, Frappe magique, Persuasion, Prestige

**Compétences** Bluff +39, **Con.** (folklore local) +19, **Diplomatie** +22, **Escamotage** +17, **Perception** +12, **Représentation** (scène) +18, **Représentation** (farce) +18, **Représentation** (déclamation) +18. *Peut utiliser Représentation (scène) à la place de Bluff ou Déguisement. Peut utiliser Représentation (farce) à la place de Bluff ou Intimidation. Peut utiliser Représentation (déclamation) à la place de Diplomatie ou Psychologie.*

**Langues** Commun, Gnome

**Particularités** savoir bardique, maître du savoir 1/jour, touche-à-tout, versatilité artistique (scène, farce et déclamation)

**Équipement de combat** *potion de peau d'écorce* +4, *sceptre merveilleux*; **Autre équipement** *chemise de mailles de mimétisme* +1, rasoir de combat de maître, arbalète légère de maître avec 10 carreaux, *bandeau de Charisme* +2.

### Etrangleurs féroces FP 4

Etrangleur évolué d'élite (Bestiaire p132)

Aberration de taille P, CM

**Init** +9; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, **Perception** +2

#### DÉFENSE

**CA** 20, **contact** 16, pris au dépourvu 15 (+5 Dex, +4 naturelle, +1 taille)

**pv** 45 (6d8+18)

**Vig** +5, **Réf** +7, **Vol** +7

#### ATTAQUE

**VD** 4 cases, **escalade** 2 cases

**Corps à corps** 2 tentacules, +10 (1d4+5 et étreinte)

**Espace occupé** 1 case; **Allonge** 2 cases

**Attaques spéciales** *constriction* (1d4+5), *étreinte* (taille G), *étranglement*

#### TACTIQUE

**Pendant le combat** Les étrangleurs rôdent dans les poutres au plafond et observent attentivement les personnes qui essaient de traverser la pièce. Ils passent à l'attaque dès que quelqu'un venu de l'extérieur essaie d'ouvrir la porte, ou 3 rounds après qu'un intrus venu du sud a ouvert la porte et se met à fureter dans la pièce.

**Moral** Les étrangleurs se battent jusqu'à la mort.

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 20, **Dex** 20, **Con** 16, **Int** 4, **Sag** 14, **Cha** 4

**BBA** +4; **BMO**+9 (+13 lutte); **DMD** 23

**Dons** Arme de prédilection (tentacule), Science de l'initiative, Talent (discrétion)

**Compétences** Discrétion +16, **Escalade** +20

**Langues** Commun

**Particularités** Rapidité



### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Etranglement (Ext).** Les étrangleurs font preuve d'un habilité sans faille lorsqu'il s'agit de saisir leurs victimes par le cou. Les créatures qu'ils agrippent ne peuvent ni parler ni lancer de sorts à composantes verbales.

**Rapidité (Sur).** La rapidité surnaturelle des étrangleurs leur permet d'accomplir une action de mouvement supplémentaire lors de chacun de leur tour.

### Salvator Hurllement

FP 4

Humain expert 6

Humanoïde de taille M, LM

Init +1 ; Sens Perception +10

### DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (+1 Dex)

pv 35 (6d8+6)

Vig +5, Réf +3, Vol +4

### ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps mains nues, +4 (1d3 non létaux)

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Salvator n'est pas un combattant et il le sait bien. En cas de bataille, il se recroqueville derrière ses alliés et donne des coups de poing uniquement s'il y est contraint.

**Moral** Salvator s'enfuit si tous ses alliés sont vaincus ou s'il tombe à moins de 25 pv. Dans ce cas, il cherche avant tout un coin sombre où se cacher et, quand il trouve enfin le courage de rentrer chez lui, il se fait dévorer par les otyughs si les PJ ne les ont pas vaincus auparavant.

### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 12, Con 12, Int 15, Sag 8, Cha 9

BBA +4; BMO+4; DMD 15

Dons Vigilance, Vigueur surhumaine, Talent (artisanat : peinture), Talent (Profession : artiste)

**Compétences** Artisanat (peinture) +14, Con. (géographie) +11, Con. (histoire) +11, Con. (folklore local) +11, Con. (noblesse) +11, Con. (religion) +11, Perception +10, Profession (artiste) +11, Profession (scribe) +8, Psychologie +10

Langues Commun, Draconique

Autre équipement vêtements tachés, matériel de peinture.

## TROISIÈME PARTIE : LA COLÈRE DES ARKONAS

### Avishandu, Carnochan, Nudhaali, et Vennashti FP 10

Rakshasas, cf. Bestiaire p245

### Elémentaire d'eau de taille G

FP5

cf. Bestiaire p124

### Eléphant

FP7

cf. Bestiaire p130

### Fumignons

FP6

cf. Bestiaire 2 p137

### Bahor, alias Glorio Arkona

FP15

Rakshasa roublard 10

Extérieur (métamorphe, natif) de taille M, LM

Init +10; Sens Vison dans le noir 12 cases, Perception +23

### DÉFENSE

CA 37, contact 20, pris au dépourvu 30 (+4 armure, +3 parade, +6 Dex, +9 naturelle, +4 bouclier, +1 esquive)

pv 220 (10d10+10d8+120)

Vig +12, Réf +20, Vol +10

**Capacités défensives** esquive totale, esquive instinctive supérieure, esprit fuyant, sens des pièges +3 ; RD 15/Bien et perforant ; RM 30

### ATTAQUE

VD 8 cases

**Corps à corps** kukri +2, +26/+21/+16 (1d4+4/15-20) et griffes, +18 (1d4+1) et morsure, +18 (1d6+1)

**Attaques spéciales** détection des pensées (DD19), attaque sournoise +5d6 (attaque sanglante)

**Sorts connus** (NLS 7, contact à distance +20)

3<sup>ème</sup> (5/jour) — éclair (DD17), vol

2<sup>ème</sup> (7/jour) — invisibilité, rayon ardent, toile d'araignée (DD16)

1<sup>er</sup> (7/jour) — armure, brume de dissimulation, charme personne (DD15), protection contre le bien, rayon affaiblissant (DD15)

o — aspersion d'acide, détection de la magie, manipulation à distance, message, prestidigitation, signature magique

### TACTIQUE

**Avant le combat** Bahor lance *armure de mage* dès que le combat menace (s'il entend une alarme par exemple). Il utilise ensuite son *troisième œil* pour chercher les intrus dans les diverses salles du palis et se sert de la *clairaudience/clairvoyance* pour les observer si nécessaire. Dès que ses ennemis se rapprochent, il lance *bouclier et protection contre le bien*.

**Pendant le combat** En combat, Bahor privilégie l'usage des sorts et ne revêt sa véritable apparence que si ses ennemis connaissent déjà sa vraie nature. Et même ainsi, il recourt aux attaques de contact uniquement une fois ses sorts épuisés ou s'ils s'avèrent inutiles.

**Moral** Bahor n'a rien à gagner à risquer tout ce qu'il possède sur un coup de chance. S'il tombe à moins de 50 pv, il essaie de fuir grâce à nu sort d'*invisibilité* et à ses *bottes de rapidité*. S'il s'échappe, il se réfugie dans les bâtiments de la Société Céruléenne, ailleurs dans la Vieille Korvosa. Il attend là que les choses se tassent et ne tente pas de revenir se venger des PJ. Bahor reste et se bat à jusqu'à la mort uniquement si les PJ connaissent sa véritable nature : il craint par-dessus tout que quelqu'un n'échappe à ses griffes et emporte ce secret.

**Statistiques de base** CA 29, contact 20, pris au dépourvu 23

### CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 22, Con 22, Int 12, Sag 10, Cha 18

BBA +17; BMO+19; DMD 39

Dons Arme de prédilection<sup>B</sup> (kukri), Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaque réflexes, Critique sanglant, Don pour les critiques, Esquive, Expertise du combat, Science de la feinte<sup>B</sup>, Science du critique (kukri), Science de l'initiative, Souplesse du serpent

**Compétences** Bluff +31, Con. (folklore local) +24, Con. (noblesse) +10, Déguisement +35, Diplomatie +27, Discrétion +29, Intimidation +27, Perception +23, Psychologie +17

Langues Commun, Infernal, Vudrain

**Particularités** changement de forme (humanoïde quelconque, *modification d'apparence*), recherche de pièges +5, talents de roublard (attaque sanglante, botte secrète, debout, esprit fuyant, formation martiale)

**Équipement de combat** *baguette de texte illusoire* (22 charges), *baguette de bouclier* (34 charges); **Autre équipement** *kukri +2*, *ceinture de Constitution +2*, *bottes de rapidité*, *troisième œil*, trousseau de clés (ouvre toutes les serrures du palais des Arkonas)

## Gardiens du jardin

FP7

Créatures fongiques janns évolués (*advanced bestiary* p131, Bestiaire p156)

Plantes de taille G, NM

Init +5; Sens Vison dans le noir 12 cases, Perception +15

### DÉFENSE

CA 20, contact 12, pris au dépourvu 19 (+7 armure, +1 Dex, +3 bouclier, -1 taille)

pv 85 (9d8+45)

Vig +11, Réf +7, Vol +9

**Capacités défensives** résistance aux éléments; **Immunité** plante; **Résistance** feu 10

### ATTAQUE

VD 3 cases, vol (parfait) 2 cases

**Corps à corps** cimenterre, +13/+8 (1d8+6/15-20) et pique de rondache, +12 (1d6+3)

**Espace occupé** 2 cases; **Allonge** 2 cases

**Attaques spéciales** *changement de taille*, création de rejeton, nuage de spores empoisonnées

**Pouvoirs magiques** (NLS 11)

3/jour — *communication avec les animaux*, *invisibilité* (uniquement sur soi)

1/jour — *création d'eau et de nourriture* (NLS 7)

### TACTIQUE

**Avant le combat** Les gardiens deviennent invisibles dès qu'ils entendent quelque chose approcher. Une fois qu'ils ont déterminé que les visiteurs sont des intrus, ils adoptent une taille G juste avant de passer à l'attaque.

**Pendant le combat** Ces créatures fongiques ouvrent le combat en lâchant un nuage de spores empoisonnées et se battent ensuite au corps à corps.

**Moral** Les gardiens du jardin se battent jusqu'à la mort et poursuivent leurs ennemis à travers toute la grotte (mais pas dans les zones D24 ou D25, ni dans le palais au-dessus).

### CARACTÉRISTIQUES

For 22, Dex 13, Con 20, Int 14, Sag 16, Cha 10

BBA +9; BMO+14; DMD 25

**Dons** Arme de prédilection (cimenterre), Art du bouclier, Combat à deux armes, Science de l'initiative, Science du coup de bouclier, Science du critique (cimenterre)

**Compétences** Artisanat (armes) +14, Artisanat (armures) +14, Discrétion +9, Equitation +8, Estimation +14, Evasion +13, Perception +15, Psychologie +15, Vol +15

**Langues** Commun, Terreux, Vudrain

**Particularités** lié à ce monde, métabolisme fongique, reconstitution, sang empoisonné

**Équipement divers** *cotte de mailles +1*, cimenterre, *rondache d'acier +1 à pointes*.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Création de rejets (Ext)**. Toute créature tuée par la perte de Constitution due au nuage de spores d'un gardien du jardin se transforme en une créature fongique au cours de la journée. *Croissance végétale* réduit ce temps nécessaire de moitié tandis que *rabougrissement des plantes* le double. *Flétrissement végétal* détruit les spores fongiques et empêche le cadavre de se transformer, mais les sorts qui guérissent les maladies ne peuvent rien contre les spores.

Une fois qu'un cadavre s'est transformé en créature fongique, il est complètement détruit. Une nouvelle créature fongique ne dispose pas des niveaux de classes ni des souvenirs de la créature à partir de laquelle elle est créée. Si la créature de base possède 1 DV ou moins, utilisez un guerrier de niveau 1 comme créature de base à l'archétype Créature fongique.

**Lié à ce monde (Ext)**. Ces janns furent liés au plan Matériel par la magie vudraine : ils ne peuvent donc pas se servir des pouvoirs magiques *changement de plan* ou *forme éthérée* mais leur lien renforcé avec le plan Matériel leur permet d'accroître leur santé et leur endurance. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 à la Constitution.

**Métabolisme fongique (Ext)**. Un gardien du jardin ne respire pas, ne mange pas et ne dort pas.

**Nuages de spores empoisonnées (Ext)**. Une fois par jour, un gardien du jardin peut lâcher un nuage de spores jaunes qui flottent dans un rayon de 3 cases pendant 10 rounds. Ce nuage fonctionne comme un poison inhalé : les créatures qui respirent ces spores sont affectées (Vigueur DD19, 1/minute pendant 2 minutes, 1d2 points de Con et fatigué pendant 1 minute). Une créature qui continue de respirer les spores doit faire un jet de sauvegarde tous les rounds (cf. règles de cumul des poisons). Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

**Reconstitution (Ext)**. Tant qu'un gardien du jardin est en contact avec de la terre humide, il regagne des points de vie comme s'il bénéficiait d'un repos complet et de soins à long terme (soit 3 pv par DV par jour de repos).

**Sang empoisonné (Ext)**. Le sang et la chair d'un gardien du jardin fonctionnent comme des poisons ingérés. Toute créature qui fait une attaque de morsure contre un gardien du jardin en ingère un morceau d'une manière ou d'une autre, et souffre des effets du poison (Vigueur DD19, 1/round pendant 7 rounds, 1 For et 1 Dex, 1 jet de sauvegarde soigné). Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

## Enorme Griffe du récif

FP10

Griffe du récif élite, Bestiaire 2 p155

Aberration(aquatique) de taille G, CN

Init +7; Sens Vison dans le noir 12 cases, Vision nocturne, Perception +21

### DÉFENSE

CA 20, contact 12, pris au dépourvu 17 (+3 Dex, +8 naturelle, -1 taille)

pv 136 (16d8+64)

Vig +9, Réf +8, Vol +12

**Résistance** froid 5

### ATTAQUE

VD 1 case, nage 8 cases

**Corps à corps** 2 griffes, +20 (1d8+8/19-20 plus poison engourdissant et étreinte)

**Espace occupé** 2 cases; **Allonge** 2 cases

**Attaques spéciales** constriction 2d8+16 ou 1d8+8 (voir étreinte), étreinte

### TACTIQUE

**Pendant le combat** La griffe du récif sait que la barge et le quai appartiennent à ses alliés, les Arkonas, et elle fait de son mieu pour ne pas les abîmer. Mais ce traitement de faveur ne s'applique pas aux PJ : le monstre attaque tous ceux qu'il identifie comme des intrus avec une rage meurtrière.

**Moral** L'énorme griffe du récif abandonne le combat si elle tombe à moins de 20 pv et s'enfuit en mer à la recherche de nouveaux alliés. Elle ne revient pas.

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 27, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** 6, **Sag** 15, **Cha** 10

**BBA** +12; **BMO**+21 (+29 lutte); **DMD** 32 (40 vs lutte)

**Dons** Arme de prédilection (griffes), Armure naturelle supérieure (4), Science de la lutte, Science de l'initiative, Science du critique (griffes)

**Compétences** Natation +35, Perception +21

**Langues** comprend le commun

**Particularités** amphibie, férocité

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Étreinte (Ext).** Une griffe du récif peut utiliser sa capacité d'étreinte contre n'importe quelle cible, quelle que soit sa taille. En outre, elle peut utiliser sa capacité d'étreinte contre une créature de taille M ou inférieure avec une seule griffe, sans subir le malus de -20 au BMO. Les dégâts infligés par la constriction dépendent du nombre de griffes qui saisissent la victime : 1d8+8 par griffe. Les griffes du récif bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de lutte (ce bonus remplace le bonus normal de +4 que les créatures dotées de la capacité d'étreinte reçoivent).

**Frénésie meurtrière (Sur).** Quand une griffe du récif est tuée, son corps est agité de spasmes terrifiants. Au moment même de sa mort, la griffe du récif effectue une attaque à outrance contre une créature située dans la zone qu'elle contrôle. Si plus d'une créature s'y trouve, déterminez aléatoirement la cible de chacune des attaques (il peut aussi s'agir d'une autre griffe du récif).

**Poison engourdissant (Ext).** Blessure, Vigueur DD22, 1/round pendant 6 rounds, 1d4 Dex, Guérison : 1 succès.

### Cobras empereur

FP5

Cobra royal sanguinaire d'élite (*Necropolis* de Gary Gygax p220, *Tome of Horrors revised* p387)

Animal de taille G, N

**Init** +10; **Sens** Odorat, Perception +9

### DÉFENSE

**CA** 23, contact 15, pris au dépourvu 17 (+6 Dex, +8 naturelle, -1 taille)

**pv** 66 (7d8+35)

**Vig** +10, **Réf** +11, **Vol** +7

### ATTAQUE

**VD** 6 cases, escalade 6 cases, nage 6 cases

**Corps à corps** morsure, +11 (2d6+6 plus poison et étreinte)

**A distance** salive incandescente, +11 (poison)

**Espace occupé** 2 cases ; **Allonge** 2 cases

**Attaques spéciales** étreinte

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Avidexu a entraîné les deux cobras à attaquer sur son ordre. Les créatures attaquent les cibles les plus proches.

**Moral** Les cobras empereur se battent jusqu'à la mort.

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 23, **Dex** 22, **Con** 20, **Int** 1, **Sag** 14, **Cha** 2

**BBA** +5; **BMO**+13 (+17 lutte); **DMD** 29 (33 vs lutte)

**Dons** Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Armure naturelle supérieure, Science de l'initiative

**Compétences** Acrobatie +10, Discrétion +6, Escalade +10, Perception +19

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Poison (Ext).** Morsure ou salive incandescente (Vigueur DD18, 1/round pendant 6 rounds, 1d3 con, Guérison : 1 succès).

**Salive incandescente (Ext).** Le cobra empereur peut cracher son venin pour attaquer à distance. Pour être efficace, le venin doit toucher l'adversaire au niveau des yeux, de la bouche ou d'une plaie ouverte, c'est donc une attaque à distance ordinaire et non une attaque de contact à distance. Le venin du serpent à une portée de 4 cases.

### Vimanda, alias Melyia Arkona

FP13

Rakshasa (f) moine 6

Extérieur (métamorphe, natif) de taille M, LM

**Init** +5; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, Perception +15

### DÉFENSE

**CA** 31, contact 17, pris au dépourvu 27 (+5 Dex, +1 moine, +9 naturelle, +4 bouclier, +2 Sag)

**pv** 162 (10d10+6d8+80)

**Vig** +13, **Réf** +17, **Vol** +14 ; +2 vs enchantement

**Capacités défensives** esquive totale, chute ralentie gm ; **RD** 15/Bien et perforant ; **Immunité** maladie ; **RM** 28

### ATTAQUE

**VD** 18 cases, vol 12 cases (bon)

**Corps à corps** *kukri de foudre de focalisation* ki+1, +21/+16/+11 (1d4+4 plus 1d6 électricité/15-20) et griffe, +17 (1d4+1) et morsure, +17 (1d6+1)

**A distance** *javelot de foudre* (ligne de 24 cases, 5d6 électricité, Réflexes DD14 pour moitié)

**Attaques spéciales** coup étourdissant (fatigue), détection des pensées (DD15), déluge de coups, frappe magique (+2), réserve de ki (magique, 5 pts)

**Sorts connus** (NLS 7, contact à distance +19)

3<sup>ème</sup> (5/jour) — *suggestion* (DD16), *vol*

2<sup>ème</sup> (7/jour) — *invisibilité*, *localisation d'objet*, *rayon ardent*

1<sup>er</sup> (7/jour) — *bouclier*, *charme personne* (DD14), *projectile magique*, *rayon affaiblissant* (DD15), *repli expéditif*

0 — *aspersion d'acide*, *détection du poison*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*, *réparation*, *son imaginaire* (DD13)

### TACTIQUE

**Avant le combat** Vimanda Arkona commence sa chasse en **E13**. Dès la première rotation, elle revêt une armure de cuir en lambeaux (qui ne gêne pas l'incantation des sorts mais ne lui offre aucun bonus d'armure) et se métamorphose en Vencarlo Orisini. Elle lance ensuite *vol*, *invisibilité*, *repli expéditif* et *bouclier*. Si elle sait que les PJ transportent un objet qui lui est familier, elle lance *localisation d'objet* dessus pour les repérer. Elle se met alors en quête des PJ, soit en patrouillant dans le sens des aiguilles d'une montre, soit en se dirigeant droit vers eux si elle *localise un objet*. Si elle rencontre Sivit, elle bat immédiatement en retraite. Vimanda sait qu'il y a plusieurs symboles dispersés dans le donjon et, même s'ils ne l'affectent pas en raison de son alignement LM, une fois qu'elle a trouvé les PJ, elle peut les avertir de la présence de certains pour gagner leur confiance.

**Pendant le combat** Quand Vimanda rencontre les PJ pour la première fois, déguisée en Vencarlo, elle essaie de les convaincre que Bahor les a envoyés là pour qu'ils y meurent. Elle les avertit de la présence de Sivit et les encourage à quitter le labyrinthe et à remonter au palais affronter Bahor. Elle explique la présence de son kukri et de ses javalots en

disant que ce sont les seules armes qu'elle a trouvées dans le labyrinthe. Si son plan fonctionne, elle hésite à se mêler au combat contre Bahor. Dès que ce dernier réalise ce qu'il se passe (ce qui ne devrait pas être trop long à arriver, surtout s'il arrive à lire dans les pensées de Vimanda), il essaie de détruire la couverture de Vimanda afin de regagner les PJ à sa cause. En revanche, si les PJ percent Vimanda à jour, elle gronde et attaque. Elle s'envole et privilégie les javelots, les *rayons ardents* et les *projectiles magiques*. Si elle est contrainte de se battre au corps à corps, elle recourt aux attaques physiques et délivre un Coup étourdissant avec son *kukri de focalisation ki* à la première attaque de chaque round.

**Moral** Vimanda tente de fuir le Labyrinthe vivifiant pour se soigner en **D17** si elle tombe au-dessous de 10 pv.

**Statistiques de base** CA 27, contact 17, pris au dépourvu 23 ; VD 12 cases

### CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 21, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 16

BBA +14; BMO+21 (+23 pour désarmer); DMD 37 (39 vs désarmement)

**Dons** Arme de prédilection (kukri), Attaque en finesse, Attaque réflexes<sup>B</sup>, Attaques multiples, Coup étourdissant<sup>B</sup>, Don pour les critiques, Frappe magique, Manœuvres agiles, Parade de projectiles<sup>B</sup>, S'avancer, Science du critique (kukri), Science du désarmement<sup>B</sup>

**Compétences** Acrobatie +20 (+26 pour saut), Bluff +25, Déguisement +29, Discrétion +20, Perception +15, Psychologie +15, Représentation (danse) +13

**Langues** Commun, Infernal, Vudrain

**Particularités** changement de forme (humanoïde quelconque, *modification d'apparence*), sauts puissants

**Équipement divers** *kukri de foudre de focalisation ki* +1, *javelots de foudre* (3)

### Sivit FP10

Sphinx des ombres (f) (*Book of fiends* 156)

Extérieur (mal, extraplanaire) de taille G, LM

Init +3; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, Perception +16

### DÉFENSE

CA 26, contact 14, pris au dépourvu 23 (+2 parade, +3 Dex, +12 naturelle, -1 taille)

pv 85 (9d10+36)

Vig +10, Réf +9, Vol +10

RD 10/Bien; **Immunité** poison; **Résistances** acide 10, électricité 10, feu 10, froid 10; **RM** 22

### ATTAQUE

VD 8 cases, vol 12 cases (médiocre)

**Corps à corps** *kukri* +1, +13/+8 (1d6+7/15-20) et *kukri* +1, +13/+8 (1d6+7/19-20) et queue, +9 (1d8+3)

**Espace occupé** 2 cases; **Allonge** 2 cases

**Attaques spéciales** bond, pattes arrières (2 griffes, +15 (1d6+6)), *symbole*

**Pouvoirs magiques** (NLS 14)

3/jour — *clairaudience/clairvoyance*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *lecture de la magie*, *poison* (DD19), *ténèbres*

1/jour — *compréhension des langages*, *délivrance des malédictions*, *dissipation de la magie*, *localisation d'objet*, *mythes et légendes*, *profanation*, *ténèbres maudites* (DD19)

### TACTIQUE

**Avant le combat** Sivit démarre en **E20**. Dès la première rotation, elle lance *détection de l'invisibilité* et

*clairaudience/clairvoyance* sur la zone **E8** pour observer les PJ. Elle lance ensuite *localisation d'objet* pour pister l'une des possessions les plus inhabituelles des PJ et, dès que les zones **E18** et **E19** s'ouvrent sur sa pièce, elle s'y engage et se met en quête des PJ. Sivit connaît bien la disposition du Labyrinthe vivifiant et les quatre configurations qu'il peut adopter. Elle fait tourner les sections de temps à autre si cela l'arrange et essaie de séparer les PJ. Sivit a placé de nombreux *symboles* dans les pièces du labyrinthe et elle tâche d'attaquer les PJ juste quand ils sont en train de lutter contre les effets mentaux de l'un d'entre eux.

**Pendant le combat** Sivit ouvre le combat par des *ténèbres maudites* et se jette en rugissant dans la mêlée en brandissant ses kukris. Elle conserve ses pouvoirs magiques de *poison* pour les lanceurs de sorts.

**Moral** Sivit est liée par une ancienne magie et elle n'a pas d'autre choix que de se battre jusqu'à la mort.

### CARACTÉRISTIQUES

For 23, Dex 16, Con 19, Int 22, Sag 19, Cha 21

BBA +9; BMO+16; DMD 31

**Dons** Combat à deux armes, Défense à deux armes, Double frappe, Science du combat à deux armes, Science du critique (kukri)

**Compétences** Acrobatie +15, Bluff +17, Con. (histoire) +18, Con. (plans) +18, Diplomatie +17, Discrétion +15, Escalade +18, Intimidation +17, Perception +16, Premiers secours +16, Survie +16

**Langues** Céleste, Draconique, Infernal, Sphinx, Vudrain

**Équipement divers** *kukri* +1 (2), *ceinture de Constitution* +4, *anneau de protection* +2

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Symbole (Mag)**. Une fois par semaine, Sivit peut créer un exemplaire de chaque symbole suivant : *symbole de peur*, *symbole d'aliénation mentale*, *symbole de douleur*, *symbole de persuasion*, *symbole de sommeil* et *symbole d'étourdissement* (NLS14). Une fois inscrit, chaque symbole demeure une semaine avant de disparaître.

### Tigres mordeurs FP7

cf. Bestiaire p229

Objet animé de taille Gig, N

Init -2; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, Vision nocturne, Perception -5

### DÉFENSE

CA 13, contact 4, pris au dépourvu 13 (-2 Dex, +9 naturelle, -4 taille)

pv 115 (10d10+60)

Vig +5, Réf +3, Vol +0

**Capacités défensives** solidité 0; **Immunités** créatures artificielles

### ATTAQUE

VD 0 case

**Corps à corps** 6 coups, +24 (2d6+14))

**Espace occupé** NC; **Allonge** toute la pièce

### CARACTÉRISTIQUES

For 38, Dex 6, Con -, Int -, Sag 1, Cha 1

BBA +10; BMO+28; DMD 36

### Vencarlo Orisini FP9

Homme d'âge moyen roublard 2/guerrier (combattant à la main libre) 5/duelliste 3

Humanoïde de taille M, CB

Init +5; **Sens** Perception +0



**DÉFENSE**

**CA** 17, contact 17, pris au dépourvu 11 (+3 Dex, +2 Int, +1 esquive, +1 insaisissable)

**pv** 55 (2d8+8d10) (actuellement à 13 pv avec 46 pts de dégâts non-létaux)

**Vig** +4, **Réf** +9, **Vol** +1

**Capacités défensives** défense astucieuse, esquive totale, parade, grande souplesse

**ATTAQUE**

**VD** 6 cases

**Corps à corps** mains nues, +12 (1d3-1 non léthal) ou rapière, +14 (1d6+5/18-20) ou rapière, +11 (1d6+5/18-20 ; +3 esquive à la CA)

**Attaques spéciales** attaque précise (+3 dgts), attaque sournoise +1d6, singleton (+1)

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Vencarlo préfère se battre avec une rapière au corps à corps et avec des dagues de lancer à distance. Il privilégie l'Expertise du combat qu'il utilise autant pour sauver sa vie que pour faire durer le plaisir du combat.

**Moral** Vencarlo n'abandonne jamais un allié mais, s'il est seul, il s'enfuit s'il tombe au-dessous de 10 pv.

**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 8, **Dex** 16, **Con** 11, **Int** 15, **Sag** 11, **Cha** 15

**BBA** +9; **BMO** +12 (+15 pour désarmer); **DMD** 22 (25 vs désarmement)

**Dons** Arme de prédilection (rapière), Attaque en finesse, Esquive, Expertise du combat, Manœuvres agiles, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (rapière), Talent (bluff)

**Compétences** Acrobatie +16, Artisanat (armes) +7, Bluff +13 (+14 pour la feinte), Escalade +8, Con. (folklore local) +15, Déguisement +9, Diplomatie +12, Discrétion +13, Intimidation +9, Profession (professeur) +10, Psychologie +8, Représentation (déclamation) +7

**Langues** Commun, Elfe, Varisien

**Particularités** discret et rapide, insaisissable, réaction accrue +2, recherche de pièges

**Senshir, Béatifiée****FP9**

cf. Asura, Upasunda, Bestiaire 3 p24

**Neolandus Kalepopolis****FP4**

Humain aristocrate 3/rôdeur 3

Humanoïde de taille M, LB

**Init** +5; **Sens** Perception +11

**DÉFENSE**

**CA** 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (+1 Dex)

**pv** 32 (3d8+3d10)

**Vig** +6, **Réf** +5, **Vol** +6

**ATTAQUE**

**VD** 6 cases

**Corps à corps** mains nues, +4 (1d3-1 non léthal)

**Attaques spéciales** ennemi juré (humanoïde [géant] +2)

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Bien que Néolandus ait suivi une formation de rôdeur, il réalisa qu'il était bien plus doué pour la diplomatie. Il se bat donc uniquement quand il n'a pas d'autre choix et privilégie l'arc long.

**Moral** Néolandus n'abandonnera pas un allié, mais s'il est seul, il s'enfuit une fois réduit à moins de 15 pv.

**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 8, **Dex** 12, **Con** 10, **Int** 15, **Sag** 14, **Cha** 16

**BBA** +5; **BMO** +4; **DMD** 15

**Dons** Endurance<sup>B</sup>, Persuasion, Science de l'initiative, Tir rapide<sup>B</sup>, Talent (diplomatie), Vigueur surhumaine

**Compétences** Bluff +12, Con. (géographie) +10, Con. (noblesse) +10, Diplomatie +17, Dressage +11, Equitation +10, Intimidation +5, Perception +11, Psychologie +13, Survie +11 (+12 pour pister)

**Langues** Commun, Shoanti, Varisien

**Particularités** environnement de prédilection (urbain +2), empathie sauvage +6

**Rajput Ambari****FP7**

Mort-vivant de taille TG, CM

**Init** +1; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +0

**DÉFENSE**

**CA** 21, contact 9, pris au dépourvu 20 (+1 Dex, +12 naturelle, -2 taille)

**pv** 72 (16d8)

**Vig** +5, **Réf** +6, **Vol** +10

**Capacités défensives** traits des morts-vivants; **RD** 10/tranchant

**ATTAQUE**

**VD** 8 cases

**Corps à corps** coup, +20 (2d6+8) et 2 pattes, +15 (2d6+4); ou défense, +20 (2d8+8/x3)

**Espace occupé** 3 cases; **Allonge** 2 cases

**Attaques spéciales** charge guerrière, piétinement (2d6+12, DD26)

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Les Rajputs ambaris attaquent immédiatement toute personne désignée par leur créateur ou leur cornac. Ils commencent par piétiner l'ennemi le plus proche et utilisent leur frappe guerrière pour renverser leurs adversaires avant de les écraser et de les éventrer.

**Moral** Les rajputs ambaris se battent jusqu'à ce qu'on les détruise.

**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 26, **Dex** 13, **Con** -, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 10

**BBA** +12; **BMO** +22; **DMD** 33

**Particularités** serviteur mort-vivant

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

**Capacité de charge.** Charge légère jusqu'à 825 kg, charge intermédiaire entre 826 et 1555 kg, charge lourde jusqu'à 2485 kg. Un rajput peut traîner jusqu'à 12 420 kg.

**Frappes guerrière (Ext).** Les rajputs ambaris sont entraînés à frapper le sol avec leurs pattes antérieures squelettiques afin de créer une petite onde de choc capable de renverser les adversaires proches. Toute personne qui se trouve dans une case adjacente au rajput quand il utilise ce pouvoir doit réussir un jet de Réflexes DD25 ou tomber à terre. La frappe guerrière est une action complexe. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Force.

**Serviteur mort-vivant.** Les rajputs ambaris obéissent aveuglément à leur créateur ou à toute personne capable de commander aux morts-vivants. Le rajput est considéré comme l'équivalent d'une créature morte-vivante dotée de la moitié de ses DV quand il s'agit de lui donner des ordres ou de déterminer le nombre total de DV de morts-vivants aux ordres d'un prêtre.

Le rajput ambari comprend toujours le langage de son créateur et de toute personne qui le contrôle.