

PREMIÈRE PARTIE : SUR LA ROUTE DU NORD

Trinia Sabor

FP 6

Humaine Barde 7

Humanoïde de taille M, CB

Init +3; Sens Perception -1

DÉFENSE

CA 19, contact 14, pris au dépourvu 16 (+5 armure, +1 parade, +3 Dex)

pv 48 (7d8+14)

Vig +3, Réf +8, Vol +4; +4 vs effets de son

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps rapière de maître, +8 (1d6/18-20)

A distance arc court +1, +8 (1d6+1/x3)

Attaques spéciales représentation bardique 25 rounds/jour (contrechant, distraction, fascination, inspiration talentueuse +3, inspiration vaillante +2, suggestion)

Sorts connus (NLS 7)

3^{ème} (2/jour) — confusion (DD17), rapidité2^{ème} (4/jour) — image imparfaite (DD16), invisibilité, soins modérés, suggestion (DD16)1^{er} (5/jour) — charme personne (DD15), compréhension des langages, feuille morte, fou rire (DD15), soins légers

0 — hébètement (DD14), lumière, manipulation à distance, message, prestidigitation, réparation

TACTIQUE

Pendant le combat Trinia utilise l'encouragement de sa musique de barde dès le premier round de combat et passe les quatre rounds suivants à lancer des sorts (*confusion* si elle peut affecter un grand nombre d'ennemis à la fois, sinon *rapidité*, suivie de *poussières scintillantes*, *fu rire* et *suggestion*). Elle réactive son encouragement de temps à autre si la durée du combat l'exige.

Les Mantes Rouges

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

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^{er} (4/jour) — coup au but, feuille morte, patte d'araignée, repli expéditif

TACTIQUE

Avant le combat Un Mante Rouge lance *grâce féline* et *repli expéditif* avant d'entamer le combat et d'activer son *masque de la Mante* (*perception de la mort* le jour, ou vision nocturne la nuit).

Moral Trinia essaie de fuir le combat une fois réduite à moins de 10 pv, à moins qu'un ami ou un allié ne soit en danger auquel cas elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour l'aider avant de s'enfuir.

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 16, Con 13, Int 12, Sag 8, Cha 16

BBA +5; BMO +5; DMD 19

Dons Attaque en finesse, Coureur des Tuiles, Ecole de prédilection (enchantement), Représentation supplémentaire, Voltigeur

Compétences Acrobaties +17, Artisanat (peinture) +11, Con. (Folklore local) +14, Con. (Histoire) +14, Escalade +12, Représentation (scène) +13, Représentation (déclamation) +13, Utilisation d'objets magiques +13

Langues Commun, Elfe, Shoanti

Particularités savoir bardique +3, versatilité artistique (déclamation, scène), maître du savoir (1/jour)

Équipement de combat *baguette de poussières scintillantes* (33 charges) ; **Autre équipement** *chemise de mithril* +1, rapière de maître, *arc court* +1 avec 20 flèches, *anneau de protection* +1, deux bracelets de bronze (50 po chacun), collier de cuivre (100 po)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coureur des Tuiles Ce don (issu du Guide du joueur de la Malédiction du Trône Ecarlate) accorde à Trinia un bonus de +2 aux tests d'Escalade et d'Acrobatie, et lui permet de faire 10 à un test d'Escalade même si elle est distraite. Si elle tombe, les dégâts sont réduits de 1d6.

Versatilité artistique (Ext). Trinia peut utiliser sa compétence Représentation à la place des compétences suivantes : Déclamation (Diplomatie, Psychologie) et Scène (Bluff, Intimidation)

Pendant le combat Les assassins utilisent l'attaque de la mante contre une cible unique sinon ils travaillent en groupe pour prendre leurs adversaires en tenaille et porter des attaques sournoises. Ils activent leur linceul écarlate au premier round de combat.

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^B (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 *grâce féline* ; **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 (DD15). 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.

Cinnabar

FP 11

Humaine roublard 4/rôdeur 2/assassin des Mantes Rouges 6

Humanoïde de taille M, LM

Init +5; Sens Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 16, pris au dépourvu 16 (+5 armure, +1 parade, +5 Dex)

pv 92 (10d8+2d10+28)

Vig +8, Réf +15, Vol +3

Capacités défensives esquive totale, sens des pièges +1, esquive instinctive, linceul écarlate (2/jour)

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps *sabre dentelé +1*, +15/+10 (1d8+4/17–20) et *sabre dentelé +1*, +15/+10 (1d8+3/17–20)

ou *sabre dentelé +1*, +12/+7 (1d8+4/17–20) et *sabre dentelé +1*, +12/+7 (1d8+3/17–20) et bonus d'esquive de +3 à la CA

Attaques spéciales *appel de la mante (1/jour)*, attaque de la mante (DD 21), attaque sournoise +4d6, attaque sanglante (saignement 4), ennemi juré (humain +2), forme de mante (1/jour)

Sorts connus (NLS 6)

2^{ème} (4/jour) — *détection de l'invisibilité*, *floû*, *invisibilité*, *nuée grouillante*

1^{er} (5/jour) — *coup au but*, *repli expéditif*, *saut*, *vision dans le noir*

TACTIQUE

Avant le combat Avant d'affronter les PJ, Cinnabar lance *vision dans le noir*, *repli expéditif* et *détection de l'invisibilité*. Elle active aussi son linceul écarlate.

Pendant le combat Cinnabar utilise l'attaque de la mante contre une cible unique sinon elle travaille en groupe avec les autres Mantes pour prendre ses adversaires en tenaille et porter des attaques sournoises. Elle active son linceul écarlate au premier round de combat.

Moral Bien que Cinnabar ait un excellent esprit tactique, elle caresse le secret espoir de mourir et ne cherche pas à fuir son destin. Un instant avant qu'un PJ ne lui assène le coup de grâce, elle ferme les yeux et savoure son premier instant de paix.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 20, Con 14, Int 13, Sag 8, Cha 17

BBA +9; BMO +10; DMD 26

Dons Arme de prédilection^B (sabre dentelé), Arme de prédilection supérieure^B (sabre dentelé), Attaque en finesse, Combat à deux armes^B, Expertise du combat, Maniement d'une arme exotique (sabre dentelé), Science du combat à deux armes, Science du critique (sabre dentelé), Science du désarmement, Spécialisation martiale^B (sabre dentelé), Vigilance

Compétences Acrobaties +20, Bluff +18, Con (religion) +15, Discrétion +20, Intimidation +18, Perception +14, Psychologie +13, Survie +13, Utilisation d'objet magique +17

Langues Commun, Infernal

Particularités empathie sauvage +5, linceul écarlate, perception de la résurrection, pistage, recherche de pièges, talents de roublard (formation martiale, attaque sanglante)

Équipement de combat *potion de soins importants*, *potion de rapidité*, *baguette d'immobilisation de personne* (19 charges), venin de scorpion géant (4 doses) ; **Autre équipement** *armure de cuir +2*, 2 sabres dentelés +1, *bandeau de Charisme +2*, *Ceinture de Dex+2/Con+2*, *anneau de protection +1*, *masque de la mante*, *élixir de marche à travers les ombres* (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Appel d'une mante (Mag). 1 fois par jour, un assassin de la Mante peut lancer une version spéciale du sort *Convocation de monstres V* et invoquer ainsi 1d3 mantes géantes fiélones, ou 1d4+1 mantes géantes. Par une action libre, il peut diriger mentalement ces vermines. Ces deux espèces sont rouge sang et ne bénéficient donc pas du bonus habituel pour se cacher dans les frondaisons.

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 (DD21). 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.

Forme de mante (Sur). Au niveau 6, un assassin des Mantes rouges peut se changer en mante religieuse géante rouge sang une fois par jour, comme par un sort de *forme de vermine II* (niveau de lanceur égal à son niveau de classe). En plus des modificateurs de Force et de Dextérité habituels, l'assassin gagne la vision dans le noir de la mante géante sur 12 cases, et les pouvoirs d'étreintes, fente, mandibules et attaque soudaine. Par contre, il n'obtient pas son immunité contre les effets mentaux ni ses modificateurs raciaux de Perception et de Discrétion. S'il maniait un sabre dentelé magique au moment de la transformation, les bonus magiques de ce sabre s'appliquent à l'attaque de griffe associée. S'il maniait deux sabres, ils appliquent chacun leur bonus à la griffe correspondante.

Lincoln écarlate (Sur). L'assassin des Mantes peut s'envelopper d'un lincoln de brume écarlate 2 fois par jour, par une action de mouvement. Ce lincoln de brume reste 6 rounds et accorde à la Mante un bonus d'Esquive de +1 à la CA et une guérison accélérée de 2 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.

Perception de la résurrection (Sur). Au niveau 5, la Mante Rouge perçoit le retour à la vie de ses victimes datant de moins d'un an, tant qu'elles sont dans le même plan.

Cinnabar – Forme de Mante FP -

Taille G Init +4; Sens Vision dans le noir 12 cases; **CA** 24, contact 15, pris au dépourvu 18; **Réf** +14, +4 vs effets mentaux; **VD** escalade 6 cases, vol 8 cases (médiocre); **Corps à corps** 2 griffes, +13 (1d6+4 et étreinte); **Espace** 2 cases; **Allonge** 2 cases; **Attaque spéciales** attaque soudaine, fente, mandibules (+8, 1d6+1); **For** 16, **Dex** 18; **BMO** +11; **DMD** 28; **Compétences** Acrobaties +19, Discrétion +15

Mantes géantes FP 3

cf. Bestiaire, p207

La Fraternité des Os

Sial, Comte des Ombres FP 10

Humaine prêtre 7/thaumaturge 4

Humanoïde de taille M, LM

Init +1; **Sens** Perception +5

DÉFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 18 (+6 armure, +2 parade, +1 Dex)

pv 80 (7d8+4d6+22+9 temporaires)

Vig +9, **Réf** +4, **Vol** +13; +4 vs poison et peur

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps chaîne cloutée instinctive +2, +14/+9 (2d4+7)

Attaques spéciales canalisation de l'énergie négative (5/jour, DD17), toucher sanglant (8/jour, saignement 1d6 pendant 3 rounds), toucher de la Loi (8/jour)

Sorts préparés (NLS 11 /12 sorts de Loi, attaque à dist. +9)

6^{ème} — ~~festin des héros, immobilisation de monstre^D~~ (DD20)

5^{ème} — ~~arme magique suprême à extension de durée, exécution^D~~ (DD19), *scrutation* (DD19), *souffle de vie*

Mantes géantes fiélones

FP 3

Vermine de taille G, N

Init +1; **Sens** vision dans le noir 12 cases; Perception +6

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +5, taille -1)

pv 30 (4d8+12)

Réf +2, **Vig** +7, **Vol** +3

Immunités effets mentaux; **Résistances** au feu et au froid 5; **RM** 8

ATTAQUE

VD 6 cases, escalade 6 cases, vol 8 cases (médiocre)

Corps à corps 2 griffes +5 (1d6+3 et étreinte)

Espace 2 cases; **Allonge** 2 cases

Attaques spéciales attaque soudaine, fente, mandibules, châtiment du bien 1/jour (+4 au dgts)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 14, **Cha** 11

BBA +3, **BMO** +7 (+11 pour la lutte), **DMD** 18 (22 contre le croc-en-jambe)

Compétences Discrétion +1, Escalade +11, Perception +6, Vol -5; **Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Perception

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque soudaine (Ext). Les mantes géantes réagissent rapidement après avoir surpris leurs victimes. Lors du round de surprise, elles peuvent agir comme si elles disposaient d'un round entier (au lieu d'une action simple seulement).

Fente (Ext). Les pattes d'une mandibule géante lui donnent une allonge supérieure à celle des autres créatures de sa taille. Elle peut choisir d'utiliser une action complexe pour porter une unique attaque de griffes en bénéficiant du double de son allonge normale et d'un bonus de +4 au jet d'attaque. Les mantes géantes ne peuvent pas utiliser cette capacité pour effectuer des attaques d'opportunité.

Mandibules (Ext). Lorsqu'une mante géante agrippe un ennemi, elle peut effectuer une attaque de morsure contre lui. Il s'agit d'une attaque secondaire qui dispose d'un bonus de +0 au toucher et inflige 1d6+1 points de dégâts en cas de réussite.

4^{ème} — *convocation de monstres IV, courroux de l'ordre^D* (DD18), *immunité contre les sorts, marche dans les airs, panoplie magique à extension de durée*

3^{ème} — *convocation de monstres III, dissipation de la magie, immobilisation de personne à extension de durée, mise à mort^D à extension de durée* (DD16), *protection contre les énergies destructives, soins importants*

2^{ème} — *alignement indétectable, arme alignée* (Loi)^D, *résistance aux énergies destructives, restauration partielle, silence* (DD16), *soins modérés*

1^{er} — *compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Chaos^D, sanctuaire* (DD15), *soins légers* (2)

0 — *création d'eau, détection de la magie, lumière, réparation, stabilisation*

Domaines Mort, Loi

TACTIQUE

Avant le combat Sial observe un rituel très strict quant aux sorts qu'il lance. Chaque matin, il lance *panoplie magique* à

extension de durée sur sa chemise de mailles et *arme magique supérieure* à extension de durée sur sa *chaîne cloutée instinctive* +1. Il lance aussi *endurance aux énergies destructives* sur sa personne tant qu'il se trouve dans les Terres Cendres. De temps à autre, il lance *scrutation* pour espionner l'avancée des PJ. Chaque soir, avant ses tâches nocturnes, il lance *festin des héros* et partage un banquet de gaufrettes grisâtres sans goût et de vin amer avec Asyra. Quand il se prépare au combat, il lance *protection contre le Chaos*, *arme alignée*, *résistance aux énergies destructives* (feu), *protection contre les énergies destructives* (électricité), *marche dans les airs* et *immunité contre les sorts* (il favorise *suggestion* et *charme-monstre* comme sorts contre lesquels s'immuniser si, à l'évidence, il n'a pas de choix plus judicieux à faire).

Pendant le combat Sial laisse ses ennemis venir à lui. Il lance ses sorts à distance tandis que ses sbires engagent le combat au corps à corps. Dès que ses adversaires arrivent au contact, il lance *faveur divine* et est ravi de pouvoir utiliser sa *chaîne cloutée instinctive* +1.

Moral Si Sial tombe au-dessous de 15 pv, il utilise son *parchemin de mot de rappel* pour fuir au Nidal. Il utilise ensuite *communication à distance* pour rétablir le contact avec les PJ s'ils étaient alliés et décider de l'endroit où ils pourront se rejoindre, en utilisant *vent divin* si nécessaire pour arriver au plus vite.

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 20, **Cha** 14

BBA +7; **BMO** +6; **DMD** 19

Dons Amélioration des créatures convoquées^B, Convocation supérieure, Création d'armes et armures, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Science de la canalisation, Sort à extension de durée, Vigueur surhumaine

Compétences Con. (religion) +14, Con. (plans) +7, Diplomatie +16, Psychologie +19

Langues Commun, Infernal

Particularités invocation prévoyante, convocation à durée étendue, science de l'appel d'allié, marque de Zon-Kuthon, sorts spontanés (sorts de *blessure*)

Équipement de combat *baguette de soins modérés* (45 charges), *parchemin de protection contre la mort*, *parchemin d'ancre dimensionnelle*, *parchemin de détection du mensonge*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin d'allié d'outreplan*, *parchemin de convocation de monstres V*, *parchemin de don des langues*, *parchemin de mot de rappel*; **Autre équipement** *chemise de maille* +1, *chaîne cloutée instinctive* +1, *maison des os*, *bandeau de Sag*+2, *anneau de protection* +2

CAPACITÉS SPÉCIALES

Invocation prévoyante (Sur). Si Sial subit des dégâts, son invocation prévoyante déclenche un sort de *convocation de montre VI* et 1d3+1 kytons viennent à son aide.

Marque de Zon-Kuthon En tant que membre de la Fraternité des Os, Sial est le réceptacle volontaire d'une *marque de la justice* invisible. S'il renie sa foi envers Zon-Kuthon, il sera marqué du sceau de la trahison, un sort de *malédiction* qui dépose un film métallique sur ses yeux qui provoque une cécité permanente (et douloureuse).

Init +7; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, Perception +16

DÉFENSE

CA 26, contact 16, pris au dépourvu 22 (+4 armure, +2 parade, +3 Dex, +2 bouclier, +4 naturelle, +1 esquive)

pv 135 (12d10+60+9 temporaires), régénération 2 (argent ou Bien)

Vig +15, **Réf** +10, **Vol** +4; +4 vs poison et peur

RD 5/argent ou Bien; **Immunité** froid; **RM** 18

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps 4 chaînes, +17 (2d4+4/19-20)

Espace occupé 1 case; **Allonge** 1 case (2 cases avec les chaînes)

Attaques spéciales danse des chaînes, regard déstabilisant

TACTIQUE

Pendant le combat Asyra cherche des adversaires qui portent des colliers ou des amulettes, ou toute personne qui porte une chaîne autour du cou. Elle se rapproche à six mètres de ces personnes et, grâce à sa danse des chaînes, elle fait grossir ces colliers qui se couvrent également de piques : elle étrangle ses ennemis avec leurs propres babioles. Au corps à corps, elle fait grossir la mince chaîne qu'elle porte au poignet et attaque. Toute personne qui repousse son voile est sujette à son regard déstabilisant.

Moral Asyra sait que si elle est tuée ou bannie, elle retournera simplement dans le royaume du Seigneur de la Nuit, où ses tourments se poursuivront : elle n'a donc peur de rien.

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 17, **Con** 20, **Int** 6, **Sag** 8, **Cha** 14

BBA +12; **BMO** +16; **DMD** 32

Dons Arme de prédilection (chaîne), Attaque éclair, Esquive, Pouvoir renforcé (regard déstabilisant), Science de l'initiative, Science du critique (chaîne), Souplesse du Serpent, Spécialisation martiale (chaîne), Volonté de Fer

Compétences Acrobatie +9, Escalade +15, Evasion +17, Intimidation +17, Perception +16

Langues Commun, Infernal

Particularités armure de chaînes

Autre équipement *ceinture de Con*+2, *anneau de protection* +2, *anneau de bouclier de force*

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armure de chaînes (Ext). Les chaînes qui recouvrent les kytons leur donnent un bonus d'armure de +4 mais n'imposent aucune pénalité en matière de risque d'échec des sorts, de bonus de Dextérité maximal, de poids ou de formation au port des armures.

Danse des chaînes (Sur). Par une action simple, un kyton peut contrôler jusqu'à 4 chaînes situées dans un rayon de 6 m (4 c) et les faire danser ou se déplacer selon ses désirs. En plus de cela, le kyton peut allonger ces chaînes d'une distance maximale de 4,50 m (3 c) et les doter de barbelés acérés. Les chaînes attaquent avec la même efficacité que le kyton lui-même. Si une des chaînes se trouvent en possession d'une autre créature, cette dernière peut effectuer un jet de Volonté de DD 16 pour tenter de briser le pouvoir que le kyton exerce sur la chaîne. En cas de jet de sauvegarde réussi, le kyton ne peut plus essayer de contrôler la chaîne en question pendant 2 heures à moins que la créature l'ait abandonnée. Le kyton peut escalader les chaînes qu'il contrôle en se déplaçant à sa vitesse normale et sans devoir effectuer un test d'Escalade.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 m (6 c), Volonté DD 16 annule. Un kyton peut modeler son visage pour qu'il

ressemble à celui d'un mort qui était un être aimé ou un ennemi juré de son adversaire. Si une victime rate son jet de sauvegarde, elle est secouée pendant 1d3 rounds. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Kytons convoqués

FP-

cf. *Bestiaire p190*

Extérieur (extraplanaire, kyton, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +7 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 13, pris au dépourvu 18 (armure +4, Dex +3, naturelle +4)

pv 76 (8d10+32) ; régénération 2 (argent ou Bien)

Vig +10, Réf +9, Vol +3

Immunités froid ; RD 5/argent ou Bien ; RM 17

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps 4 chaînes, +13 (2d4+4)

Espace 1 case ; Allonge 1 case (2 cases avec les chaînes)

Attaques spéciales danse des chaînes, regard déstabilisant

CARACTÉRISTIQUES

For 19*, Dex 17, Con 18*, Int 11, Sag 12, Cha 12

BBA +8, BMO +12, DMD 25

Dons Arme de prédilection (chaîne), Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Acrobaties +14, Artisanat (travail de la forge) +11, Escalade +15, Évasion +14, Intimidation +12, Perception +14

Langues commun, infernal

Le Cendrai

Le Cendrai

FP 11

Humain rôdeur 12

Humanoïde de taille M, CN

Init +3; Sens Perception +17

DÉFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (armure +6, Dex +3)

pv 141 (12d10+72)

Vig +13, Réf +11, Vol +6

Capacités défensive esquive totale

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps hachette de maitre, +14/+9/+4 (1d6+1/x3) et hachette de maitre, +14/+9 (1d6/x3)

A distance *Vindicte*, +17/+12/+7 (1d10+2/19-20 et *carreaux hurleurs*)

Attaques spéciales ennemi juré (humain +6, géant +2, créature magiques +2), proie du chasseur

Sorts préparés (NLS 11 /12 sorts de Loi, attaque à dist. +9)

3^{ème} — *vision dans le noir*

2^{ème} — *croissance d'épines, mur de vent, peau d'écorce*

1^{er} — *charme animal (DD13), grand pas, passage sans trace*

TACTIQUE

Avant le combat Le Cendrai lance *grand pas* et *passage sans trace* avant toute mission de reconnaissance et *peau d'écorce* avant de se battre.

Pendant le combat Le Cendrai préfère se battre à distance avec *Vindicte* et se concentre sur les Shoantis à l'exclusion de toute autre cible s'il en a la possibilité. Il aime beaucoup lancer *charme-animal* sur la monture d'un ennemi à cheval pour réduire sa mobilité. S'il se trouve face à des adversaires disposant d'une puissance de feu supérieure, il lance *mur de vent* pour se protéger contre leurs tirs. Il

Particularités armure de chaînes

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armure de chaînes (Ext). Les chaînes qui recouvrent les kytons leur donnent un bonus d'armure de +4 mais n'imposent aucune pénalité en matière de risque d'échec des sorts, de bonus de Dextérité maximal, de poids ou de formation au port des armures.

Danse des chaînes (Sur). Par une action simple, un kyton peut contrôler jusqu'à 4 chaînes situées dans un rayon de 6 m (4 c) et les faire danser ou se déplacer selon ses désirs. En plus de cela, le kyton peut allonger ces chaînes d'une distance maximale de 4,50 m (3 c) et les doter de barbelés acérés. Les chaînes attaquent avec la même efficacité que le kyton lui-même. Si une des chaînes se trouvent en possession d'une autre créature, cette dernière peut effectuer un jet de Volonté de DD 15 pour tenter de briser le pouvoir que le kyton exerce sur la chaîne. En cas de jet de sauvegarde réussi, le kyton ne peut plus essayer de contrôler la chaîne en question pendant 2 heures à moins que la créature l'ait abandonnée. Le kyton peut escalader les chaînes qu'il contrôle en se déplaçant à sa vitesse normale et sans devoir effectuer un test d'Escalade.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 m (6 c), Volonté DD 15 annule. Un kyton peut modeler son visage pour qu'il ressemble à celui d'un mort qui était un être aimé ou un ennemi juré de son adversaire. Si une victime rate son jet de sauvegarde, elle est secouée pendant 1d3 rounds. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

n'utilise ses hachettes de maitre qu'en dernier recours. Son compagnon animal, Omniprésent, reste à ses côtés : le Cendrai préfère que la fourrure ardente monte la garde quand il dort plutôt que de s'en servir comme garde du corps ou comme assassin.

Moral Le Cendrai est loin d'être un lâche mais il n'apprécie pas particulièrement les Mantes Rouges. On peut l'acheter et, pour 500 po au moins, il abandonne Cinnabar et les assassins à leur sort. En revanche, il a vu de quoi ils étaient capables, et ne tient pas à se battre contre eux. Quoi qu'il en soit, il fuit s'il tombe à moins de 20 pv.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 17, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 8

BBA +12, BMO +13, DMD 26

Dons Arme de prédilection (arbalète lourde à répétition), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Dur à cuire, Endurance^B, Maniement d'une arme exotique (arbalète lourde à répétition), Science du combat à deux armes, Tir à bout portant^B, Tir de précision, Tir en mouvement^B, Tir rapide^B

Compétences Con. (géographie) +15, Con. (nature) +15, Discrétion +18, Dressage +14, Perception +17, Premiers secours +17, Survie +17 (+23 pour suivre une piste)

Langues commun, géant, shoanti

Particularités compagnon animal (Omniprésent), camouflage, déplacement facilité, empathie sauvage +11, environnement de prédilection (plaines, montagnes), pistage, pistage accéléré

Équipement de combat *potion de rapidité, baguette de soins modérés* (22 charges) ; **Autre équipement** *chemise de mithril +2, Vindicte (arbalète lourde à répétition tueuse d'humains +1)* avec 20 *carreaux hurleurs* dans quatre

chargeurs de cinq, hachettes de maître (2), *ceinture de Con+2/Dex+2*, bourse de 80 pp.

Omniprésent

FP-

Compagnon animal fourrure ardente

Animal de taille M, N

Init +6; Sens vision nocturne, odorat; Perception +1

DÉFENSE

CA 24, contact 17, pris au dépourvu 17 (naturelle +7, Dex +6, esquive +1)

pv 60 (8d8+24)

Vig +6, Réf +6, Vol +2; +4 vs enchantement

Capacités défensives esquive totale

DEUXIÈME PARTIE : LE CLAN DU CRÂNE

Krojun Mange-Victime

FP 11

Humain barbare 12

Humanoïde de taille M, N

Init +1; Sens Perception +0

DÉFENSE

CA 18, contact 10, pris au dépourvu 16 (+6 armure, +2 Dex, +2 bouclier, -2 rage)

pv 179 (12d12+96)

Vig +14, Réf +6, Vol +7

Capacités défensives esquive instinctives supérieures, sens des pièges +4; RD 3/—

ATTAQUE

VD 10 cases

Corps à corps *briserterre de tonnerre* +1, +18/+13/+8 (2d6+7/x3) et *klar* +1, +18 (1d6+4)

Attaques spéciales rage de grand berzerker 29 rounds/jour (coup puissant +3, colère autosuggérée, nouvelle vigueur 3d8, réduction des dégâts accrue, coup inattendu, rage sans peur)

TACTIQUE

Avant le combat Krojun utilise sa *peinture de guerre shoantie* orange uniquement s'il sait qu'il va rencontrer une très forte opposition.

Pendant le combat Krojun se jette sans peur dans la mêlée et préfère se battre à quelques centimètres de ses ennemis pour utiliser au mieux son style de combat du Tonnerre et du Croc. Il adore hurler son propre nom quand il assène un coup critique.

Moral Tenace, Krojun a du courage à revendre. En revanche, il n'est pas idiot et bat en retraite s'il est dépassé par le nombre ou si son adversaire lui est bien supérieur. Il s'enfuit s'il tombe à 20 pv ou moins, mais se bat jusqu'à la mort s'il est enragé.

Caractéristiques de base CA 20, contact 12, pris au dépourvu 18; pv 118; RD 2/—; Vig +12, Vol +4; Corps à corps *briserterre de tonnerre* +1, +15/+10/+5 (2d6+4/x3) et *klar* +1, +15 (1d6 +2); For 16; Con 18; BMO +15; DMD 27; Compétence Intimidation +19

CARACTÉRISTIQUES

For 22, Dex 15, Con 24, Int 8, Sag 10, Cha 12

BBA +12; BMO +18; DMD 30

Dons Arme de prédilection (*briserterre*), Arme de prédilection (*klar*), Combat à deux armes, Dur à cuire, Endurance, Force intimidante, Tonnerre et Croc

Compétences Acrobatie +17 (+30 pour sauter), Equitation +17, Intimidation +22, Survie +15

Langues Commun, Shoanti

Particularités déplacement accéléré

ATTAQUE

VD 10 cases

Corps à corps morsure, +13 (1d8+5 et étreinte) et 2 griffes, +13 (1d3+5)

Attaques spéciales bond, pattes arrières (2 griffes, 1d3+5)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, Dex 22, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +6, BMO +11 (+15 en lutte), DMD 28

Dons Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque éclair, Attaques multiples^B, Esquive, Souplesse du serpent

Compétences Discrétion +11

Particularités lien, transfert de sort, dévotion

Équipement de combat *potion de soins importants* (2); **Autre équipement** *chemise de peau* +2, *briserterre de tonnerre* +1, *klar* +1, *ceinture For+4*, *bottes de sept lieues*, *peinture de guerre shoantie orange* (3 doses)

Tueur d'Os des Skoans Quah

FP 3

Humain rôdeurs 2/prêtre 2

Humanoïde de taille M, CN

Init +1; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (+4 armure, +1 Dex)

pv 33 (2d8+2d10+10)

Vig +8, Réf +4, Vol +6

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps *briserterre de maître*, +6 (2d6+3/x3)

A distance arc long composite de maître, +5 (1d8+2/x3)

Attaques spéciales ennemi juré (morts-vivants +2), canalisation de l'énergie positive (4/jour, 1d6, DD12, +2 dgts vs MV)

Sorts préparés (NLS 2)

1^{er} — *agrandissement*^D, *détection des morts-vivants*, *invisibilité aux morts-vivants*, *sanctuaire* (DD14)

0 — *création d'eau*, *détection de la magie*, *purification de l'eau et de la nourriture*, *réparation*

Domaines Force, Soleil

TACTIQUE

Pendant le combat Les tueurs d'os préfèrent se mettre à couvert et utiliser leur arc mais si l'un d'entre eux est attaqué au corps à corps, les autres viennent rapidement à son aide.

Moral Les tueurs d'os se battent jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 8

BBA +3; BMO +5; DMD 16

Dons Canalisation supplémentaire, Esprit totem (Shoan Quah), Science de la canalisation, Tir de loin

Compétences Art de la magie +7, Con. (nature) +5, Con. (religion) +7, Discrétion +6, Dressage +4, Premiers secours +12, Survie +8 (+9 pour suivre une piste)

Langues Commun, Shoanti

Particularités sort spontané (sorts de soins), Pic de force (2/jour, +1 aux jets basés sur la For pendant 1 round), empathie sauvage +1, pistage

Équipement de combat *potion de soins modérés*, *potion de ralentissement du poison*, *potion de restauration partielle*; **Autre équipement** *chemise de peau de maître*, *briserterre*

de maître, arc long composite de maître (+2 For), *peinture de guerre shoantie blanche*, symbole sacré

CAPACITÉS SPÉCIALES

TROISIÈME PARTIE : L'ACROPOLE DES GARDIENS DES ESCLAVES

Hérauts du Tonnerre des Skalr-Quahs FP 6

Humain barbare 1/barde 6

Humanoïde de taille M, N

Init +8; Sens Perception +9

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 13 (+5 armure, +4 Dex, -2 rage)

pv 74 (1d12+6d8+35)

Vig +8, Réf +9, Vol +6; +4 vs son

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps lance totem +1, +10 (1d10+7/x3)

A distance lance totem +1, +9 (1d10+5/x3)

Attaques spéciales représentation bardique 15 rounds/jour (contrechant, distraction, *fascination*, inspiration talentueuse +2, inspiration vaillante +2, *suggestion*), rage 8 rounds/jour

Sorts connus (NLS 6)

2^{ème} (4/jour) — *explosion sonore* (DD15), *fracasement* (DD15), *pyrotechnie*, *rage* (DD15)

1^{er} (5/jour) — *confusion mineure* (DD14), *feuille morte*, *repli expéditif*, *soins légers*

0 — *convocation d'instrument*, *détection de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *message*

TACTIQUE

Avant le combat Si les hérauts du tonnerre en ont le temps, ils utilisent leurs peintures de guerre avant le combat.

Pendant le combat L'un des hérauts du tonnerre commence à jouer un encouragement tandis que les autres passent à l'attaque. Au corps à corps, les hérauts du tonnerre deviennent enragés avant de prendre un adversaire en tenaille avec leurs lances totems.

Moral Les hérauts du tonnerre ne fuient jamais à moins que leur chef ou une autre personnalité dirigeante, comme Krojun, ne leur commande de se replier.

Caractéristiques de base CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15; pv 47; Vig +6, Réf +6, Vol +4; **Corps à corps** lance totem +1, +8 (1d10+4/x3) **A distance** lance totem +1, +7 (1d10+3/x3); For 14, Dex 14, Con 14; BMO +7, DMD 19; **Compétence** Intimidation +15

CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 18, Con 18, Int 10, Sag 8, Cha 16

BBA +5; BMO +9; DMD 23

Dons Force intimidante, Magie de guerre, Maniement d'une arme exotique (lance totem), Science de l'initiative, Volonté de fer.

Compétences Acrobatie +18, Con. (histoire) +12, Equitation +14, Intimidation +17, Perception +9, Représentation (instrument à vent) +13, Survie +8

Esprit totem Ce don offre aux tueurs d'os un bonus de +2 aux dégâts des armes contre les MV et de +2 aux tests de premiers secours.

Langues Commun, Shoanti

Particularités déplacement accéléré, maître du savoir (1/jour) savoir bardique +3, versatilité artistique (déclamation, instrument à vent)

Équipement de combat feuille barbare, *baguette de soins légers* (30 charges), *baguette de grâce féline* (15 charges); **Autre équipement** chemise de peau +1, lance totem +1, *peinture de guerre shoantie verte*

CAPACITÉS SPÉCIALES

Versatilité artistique (Ext). Les hérauts du tonnerre peuvent utiliser leur compétence Représentation à la place des compétences suivantes: Déclamation (Diplomatie, Psychologie) et Instrument à vent (Diplomatie, Dressage)

Tentacule d'Havero FP 6

Aberration de taille TG, NM

Init +1; Sens Vision dans le noir 12 cases, Perception +5

DÉFENSE

CA 19, contact 9, pris au dépourvu 18 (+1 Dex, +10 naturelle, -2 taille)

pv 66 (7d8+35)

Vig +7, Réf +3, Vol +10

RD 5/tranchant; **Immunité** effet d'inhalation, effets mentaux, froid, poison; **Résistance** acide 10, feu 10

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps tentacule, +12 (2d6+13 et étreinte)

Attaques spéciales constriction 2d6+13

TACTIQUE

Pendant le combat Les tentacules de l'Havero attaquent la cible visible la plus proche et changent de cible uniquement s'ils doivent se défendre.

Moral Dès qu'un tentacule est réduit à 0 pv, il cesse ses attaques et se retire dans le bassin de la zone A2 à une vitesse de 12 cases.

CARACTÉRISTIQUES

For 28, Dex 12, Con 20, Int -, Sag 20, Cha 10

BBA +5; BMO +16; DMD 27

Particularités dénué d'intelligence, ne respire pas

CAPACITÉS SPÉCIALES

Dénué d'intelligence (Ext). Bien que l'Havero en lui-même soit doué d'une intelligence extraordinaire, il est en hibernation et ses tentacules fonctionnent donc uniquement à l'instinct. Les tentacules sont dénués d'intelligence et donc immunisés contre les sorts mentaux.

Ne respire pas (Ext) Le tentacule de l'Havero ne respire pas et est donc immunisé contre les toxines inhalées et les effets olfactifs.

QUATRIÈME PARTIE : LE CLAN DE LA LUNE

Vierges de la Lune des Lyrune-Quahs FP 5

Humaine barbare 1/rôdeur 5
Humanoïde de taille M, CB
Init +1; Sens Perception +11

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (+5 armure, +3 parade, +1 Dex, -2 rage)

pv 69 (1d12+5d10+30)

Vig +11, Réf +5, Vol +5

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps *lamétoile* +1, +10/+5 (1d4+5/x3) et *lamétoile* +1, +10 (1d4+3/x3)

A distance *lamétoile*, +8/+3 (1d4+4/x3)

Attaques spéciales ennemi juré (géants +4, créatures magiques +2), rage 9 rounds/jour

Sorts préparés (NLS 2)

1^{er} — *enchevêtrement* (DD14), *grand pas*

TACTIQUE

Avant le combat Les vierges de la lune ont toutes utilisé une dose de peinture de guerre.

Pendant le combat Les vierges de la lune deviennent enragées dès le premier round de combat mais elles se contentent de lancer leurs lamétoiles de loin pendant les premiers rounds. Quand il ne leur reste plus que leurs lamétoiles magiques, elles se ruent au corps à corps.

Moral Une vierge de la lune s'enfuit quand elle tombe à moins de 10 pv pour se soigner et préparer son prochain assaut. Une vierge en rage se bat jusqu'à la mort.

Caractéristiques de base CA 19, contact 14, pris au dépourvu 17; pv 52; Vig +9, Vol +3; Corps à corps *lamétoile* +1, +8/+3 (1d4+3/x3) et *lamétoile* +1, +8 (1d4+2/x3) For 14, Con 16; BMO +8, DMD 19; Compétence Escalade +11, Saut +13

CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 12, Con 20, Int 8, Sag 15, Cha 30

BBA +6; BMO +10; DMD 24

Dons Arme de prédilection (*lamétoile*), Arme en main, Combat à deux armes^B, Discret, Endurance^B, Esprit totem (Lyrune-Quah)

Compétences Acrobatie +10 (saut +14), Discrétion +122, Escalade +13, Perception +11, Survie +10

Langues Shoanti

Particularités compagnon animal (loup), déplacement accéléré, terrain de prédilection (plaines +2), empathie sauvage +5

Autre équipement *chemise de peau* +1, *lamétoiles* +1 (2), *lamétoiles* (6), *peinture de guerre shoantie argentée* (2)

Compagnon Loup FP-

Compagnon animal loup

Animal de taille M, N

Init +2; Sens vision nocturne, odorat; Perception +1

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (naturelle +2, Dex +2, esquive +1)

pv 19 (3d8+6)

Vig +5, Réf +5, Vol +2

Capacités défensives esquive totale

ATTAQUE

VD 10 cases

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

CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +2, BMO +3 (+7 pour le croc-en-jambe), DMD 16

Dons Esquive, Souplesse du serpent

Compétences Discrétion +8

Particularités lien, transfert de sort

Saccageur Rouge FP 13

Créature magique de taille G, N

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

DÉFENSE

CA 29, contact 9, pris au dépourvu 29 (+22 naturelle, -1 taille, -2 Dex)

pv 184 (16d10+96), actuellement 151

Vig +16, Réf +8, Vol +6

ATTAQUE

VD 6 cases, vol 4 cases (déplorable)

Corps à corps 2 griffes, +25 (1d8+9) et morsure, +25 (2d6+9), ou 2 griffes, +20 (1d8+19) et morsure, +20 (2d6+19)

Espace occupé 2 cases; Allonge 2 cases

Attaques spéciales éventration (2 griffes, 2d6+12), rugissement

TACTIQUE

Pendant le combat Le saccageur rouge passe la majorité de son temps dans la zone B3 qu'il trouve la plus confortable de la Maison de la Lune. Il se porte à la rencontre du moindre intru dont il perçoit la présence.

Moral Le saccageur rouge se bat jusqu'à tomber à 20 pv ou moins, stade auquel il renie ce qui le liait à la Maison de la Lune et s'enfuit pour chercher un autre foyer.

CARACTÉRISTIQUES

For 28, Dex 6, Con 23, Int 3, Sag 12, Cha 12

BBA +16; BMO +28; DMD 38

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Bousculade supérieure, Coup fabuleux, Enchaînement, Fente, S'avancer, Science de la bousculade

Compétences Perception +9, Survie +9

Langues comprend quelques mots basiques de Géant

Particularités distrait, vol

CAPACITÉS SPÉCIALES

Distrait (Ext). Un saccageur rouge se laisse facilement distraire par un beau paysage ou un son mélodieux. Tout test de Représentation DD30 ou plus a aussi pour effet de calmer la créature qui arrête alors tout ce qu'elle était en train de faire et reste immobile le temps d'admirer la représentation. Le saccageur reste sur place jusqu'à la fin de la représentation ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Une personne peut distraire le saccageur rouge ainsi une fois par heure. Le MJ peut décider que le saccageur est distrait par une scène d'une beauté particulière mais ces créatures ne passent généralement pas plus de cinq minutes à regarder un panorama statique ou une œuvre d'art. En général, les saccageurs ne se laissent pas distraire par les jolies créatures mais ils peuvent être distraits par les vêtements voyants qu'elles portent.

Rugissement (Sur) Tous les 1d4 rounds, le saccageur rouge peut pousser un rugissement dévastateur. Toutes les créatures qui se trouvent à moins de 24 cases du saccageur rouge (hormis d'autres saccageurs) doivent réussir un jet de Volonté DD20 ou être secouées. Celles qui ratent leur jet et se trouvent à moins de 6 cases sont paniqués. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont plus affectées

par les rugissements du saccageur pendant 24h. C'est un effet mental de peur.

Vol (Sur) L'aptitude de vol du saccageur rouge est en partie surnaturelle. Dans les zones où les aptitudes surnaturelles ne fonctionnent pas, le saccageur vole uniquement sur de très courtes distances et il doit se poser à la fin de chaque tour ou tomber.

Akram le Diseur-de-Vérité

FP 6

Vieil humain prêtre 7 (Desna)

Humanoïde de taille M, LN

Init -1; Sens détection des mensonges ; Perception +5

DÉFENSE

CA 10, contact 9, pris au dépourvu 10 (+1 armure, -1 Dex)

pv 28 (7d8-7)

Vig +6, Réf +2, Vol +13

Immunités effets de charme et de coercition

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps lamétoile de maître, +3 (1d4-3/x3)

Attaques spéciales canalisation de l'énergie positive (5/jour, DD15)

Sorts préparés (NLS 7)

4^{ème} — communication à distance, don des langues, porte dimensionnelles^D

3^{ème} — dissipation de la magie, ~~panoplie magique~~, prière, protection contre les énergies destructives, vol^P

2^{ème} — aide^D, apaisement des émotions (DD17), arme spirituelle, discours captivant (DD17), zone de vérité (DD17)

1^{er} — bouclier de la foi, brume de dissimulation, grand pas^D, injonction (DD16), protection contre le Mal, résistance aux éléments, sanctuaire (DD16)

0 — création d'eau, lumière, réparation, purification d'eau et de nourriture

Domaines Chance, Voyage

TACTIQUE

Avant le combat Chaque matin, après le petit déjeuner, Akram lance *panoplie magique* sur ses robes.

Pendant le combat Akram préfère garder ses sorts pour soigner ou aider les autres. Il lance généralement une *prière* au premier round de combat, suivie d'une *arme spirituelle* et d'un *sanctuaire* afin de pouvoir se déplacer en lisière du combat et soigner ses alliés tout en restant relativement en sûreté.

Moral Akram voit peu d'intérêt à se battre et lance *porte dimensionnelle* pour se mettre à l'abri avant de lancer *vol* pour échapper au danger s'il se trouve seul ou s'il tombe à moins de 10 pv.

CARACTÉRISTIQUES

For 5, Dex 9, Con 11, Int 12, Sag 20, Cha 15

BBA +5; BMO +2; DMD 13

Dons Canalisation sélective, Création d'armes et d'armures magiques, Création de baguettes magiques, Maîtrise du combat défensif, Volonté de fer

Compétences Con. (religion) +11, Diplomatie +12, Survie +15

Langues Commun, nain, elfique, géant, shoanti

Particularités Chance (1/jour), Coup de Chance (8/jour), Diseur-de-Vérité, Pied agile (8/jour), sorts spontanés (sorts de soins)

Équipement de combat *baguette de soins modérés* (32 charges), *baguette de restauration partielle* (29 charges); **Autre équipement** lamétoile de maître, *cape de résistance* +1, *bandeau de Sag*+2

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup de chance (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui porter chance, si celle-ci l'accepte. Pendant un round, chaque fois que la cible lance un d20, elle peut lancer deux dés et choisir le résultat le plus favorable. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Chance (Ext). Au niveau 6, en une action immédiate, le personnage peut décider de relancer un jet de d20 juste avant que les conséquences de son résultat soient connues. Il doit alors se contenter du second résultat, même si celui-ci est moins bon que le premier. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 6 et une fois de plus par jour tous les six niveaux de prêtre par la suite.

Diseur-de-Vérité (Sur) Akram a entrepris de consacrer sa vie au jeun, à la méditation, à l'exploration et à la prière afin d'atteindre le statut de Diseur-de-Vérité. Ce statut l'immunise contre tous les effets de charme et de coercition. De plus, il est en permanence sous l'effet d'un sort de *détection des mensonges* (NLS 7)

Pied agile (Sur). Par une action libre, le personnage peut accroître sa mobilité pour un round. Pendant ce round, il ignore les difficultés du terrain et ne subit aucune pénalité lorsqu'il traverse des zones de terrain difficile. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

CINQUIÈME PARTIE : DANS LE VENTRE DE LA BÊTE

Gueule-Cendrée le Dévoreur-de-Clans

FP 14

Ver pourpre d'élite imprégné de feu

Créature magique (feu) de taille Gig, N

Init +1; Sens Vision dans le noir 12 cases, Perception des vibrations 12 cases ; Perception +14

DÉFENSE

CA 29, contact 7, pris au dépourvu 28 (+22 naturelle, +1 Dex, -4 taille)

pv 216 (16d10+128)

Vig +18, Réf +13, Vol +5

Capacités défensives corps élémentaire, guérison par le feu ; Immunité feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 4 cases, creusement 4 cases

Corps à corps morsure, +25 (4d8+12/19-20 plus 1d6 de feu et étreinte) et dard, +25 (2d8+12 plus 1d6 de feu plus poison)

Espace occupé 4 cases ; **Allonge** 3 cases

Attaques spéciales chaleur, engloutissement (4d8+18 contondant plus 1d6 de feu, CA 21, 20 pv), souffle

TACTIQUE

Pendant le combat Quand la bête se lasse de jouer avec les PJ, elle essaie de jaillir de terre directement sous leurs pieds grâce à un test de Discrétion. Malheureusement pour les PJ qui ont un objectif bien précis, Gueule-Cendrée est déjà repu. Le ver souffle sur le groupe de PJ le plus dense au premier round de combat, et n'utilise sa morsure et son dard qu'en deuxième. Il ne tente pas d'engloutir qui que ce soit et se contente de mordre et de se déplacer. Ce n'est qu'une fois que les PJ lui ont infligé 100 points de dégâts (ou

qu'il a soufflé deux fois) que Gueule-Cendrée finit par abandonner cette tactique et se décide à engloutir ses adversaires. Alternativement, un PJ peut pousser le ver à l'avalier en essayant de faire un test de Bluff pour avoir l'air appétissant. Gueule-Cendrée résiste à ce test avec un test de Psychologie mais le PJ souffre d'un malus de -10 au test de Bluff en raison de la difficulté de la tâche.

Moral Gueule-Cendrée bat en retraite s'il subit plus de 80 points de dégâts de froid au total, ou s'il tombe à 50 pv ou moins.

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 12, **Con** 27, **Int** 6, **Sag** 6, **Cha** 8

BBA +16; **BMO** +32 (+36 en lutte); **DMD** 43 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (morsure, dard), Attaque en puissance, Coup fabuleux, Critique ralentissant, Don pour les critiques, Science de la bousculade, Science du critique (morsure)

Compétences Natation +28, Perception +14

Langues comprend le Shoanti (ne parle pas)

Particularités pas de feu, chaleur

CAPACITÉS SPÉCIALES

SIXIÈME PARTIE : LE CLAN DU SOLEIL

Bulette

FP 7

cf. Bestiaire p37

Gargouilles Aile-de-Cendre

FP 4

cf. Bestiaire p146

Cavaliers de l'Incendie des Sklar-Quahs

FP 3

Humain barbare 4

Humanoïde de taille M, CN

Init +1; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 14, **contact** 9, **pris au dépourvu** 13 (+4 armure, +1 Dex, +1 bouclier, -2 rage)

pv 51 (4d12+20)

Vig +9, **Réf** +2, **Vol** +4

Capacités défensives esquive instinctives, sens des pièges +1

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps lance de maître, +10 (1d6+5/x3) ou klar de maître, +10 (1d6+5)

A distance arc long composite de maître, +6 (1d8+3/x3)

Attaques spéciales rage 13 rounds/jour (poursuite, nouvelle vigueur 1d8+4)

TACTIQUE

Pendant le combat Les patrouilles de cavaliers de l'Incendie n'acceptent aucun pourparler et ne donnent pas le moindre avertissement. Si leurs ennemis sont armés, les cavaliers restent à portée longue et leur envoient une volée de flèches. Ils se retirent ensuite hors de portée et attendent que leurs ennemis se rapprochent pour tirer à nouveau. Si leurs ennemis ne sont pas armés, les cavaliers chargent. Au corps à corps, les cavaliers de l'Incendie essaient souvent de prendre leur adversaire au dépourvu en utilisant leur compétence Acrobaties pour mettre rapidement pied à terre. Ils bondissent soudain à côté de leur cheval et prennent en tenaille leur adversaire de l'autre côté. Quand les cavaliers de l'Incendie affrontent de dangereux adversaires mais les dépassent en nombre, la moitié d'entre

Souffle (Sur) Tous les 1d4 rounds, Gueule-Cendrée peut souffler un cône de feu de 6 cases qui inflige 8d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD26 pour réduire de moitié)

Corps élémentaire (Ext) Gueule-Cendrée à 25% de chances d'ignorer les dégâts supplémentaires dus aux coups critiques et aux attaques sournoises ainsi que les effets de poison, de paralysie, de sommeil et d'étourdissement.

Guérison par le feu (Ext) Gueule-Cendrée gagne guérison accélérée 1 quand il est en contact avec le feu. Quand il est touché par une attaque magique de feu, il guérit de 1 points de dégâts par tranche de 10 points de dégâts que cette attaque aurait dû lui infliger.

Pas de feu (Sur) Gueule-Cendrée peut escalader les objets en feu comme s'il disposait d'une vitesse d'escalade de 2 cases. Il peut voler à une vitesse de 4 cases (maniabilité parfaite) tant qu'il est en contact avec le feu et marche sur les flammes ou la lave à sa vitesse de déplacement de base.

Chaleur (Sur) Gueule-Cendrée inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires quand il réussit une attaque. Une créature engloutie subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires à chaque round qu'elle passe dans son estomac.

eux fichent leur lance en terre pour recevoir une charge et infliger des dégâts doublés tandis que l'autre moitié tire son arc et envoie des volées de flèches, à l'abri derrière le mur protecteur formé par leurs frères du Quahs.

Moral Si les cavaliers de l'Incendie repèrent un ennemi qui use de magie ou présente d'autres signes de puissance, ils envoient un éclaireur prévenir leur champion, Krojun Mange-Victime, et son groupe de guerriers (voir la 3^{ème} partie). Les cavaliers de l'Incendie ont déjà entendu parler de *tshamek* d'une puissance inhabituelle et ils ne sont pas fous au point d'affronter des champions *tshameks* sans aide.

Caractéristiques de base **CA** 16, **contact** 11, **pris au dépourvu** 15; **pv** 43; **Vig** +7, **Vol** +2; **Corps à corps** lance de maître, +7 (1d6+3/x3) ou klar de maître, +7 (1d6+3); **For** 16; **Con** 16; **BMO** +7; **DMD** 18; **Compétence** Saut +11

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 13, **Con** 20, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +4; **BMO** +9; **DMD** 20

Dons Cavalier de l'Incendie, Combat monté, Attaque au galop

Compétences Acrobatie +8 (+12 pour sauter), Dressage +6, Equitation +8, Intimidation +6, Survie +8

Langues Commun, Shoanti

Particularités déplacement accéléré

Équipement de combat feuille barbare (2), *potion de soins importants* (2); **Autre équipement** chemise de peau de maître, lance de maître, klar de maître, arc long composite de maître (+3 For) avec 20 flèches, *peinture de guerre shoantie jaune*, fiole d'huile (2), silex et amorce, torche

CAPACITÉS SPÉCIALES

Cavalier de l'Incendie Tant que le cavalier de l'Incendie est en selle et se déplace de 8 cases par round au minimum, il gagne une résistance au feu de 3, un bonus de +4 aux jets de Réflexes destinés à éviter de prendre feu et un bonus de +4 aux jets de Vigueur destinés à éviter d'être étouffés par la fumée. Il peut étendre ces bonus à sa monture en réussissant un test d'Equitation DD20 lors d'une action libre.