

## PREMIÈRE PARTIE : RENTRER À KORVOSA

## Yzahnum

FP 15

Éfrit roublard 4/ guerrier 4

Extérieur (extraplanaire, feu) de taille G, LM

**Init** +10 ; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, *détection de la magie* ; Perception +18

## DÉFENSE

**CA** 30, contact 18, pris au dépourvu 24 (+4 armure, +2 parade, +6 Dex, +8 naturelle)**pv** 203 (4d8+14d10+108)**Vig** +14, **Réf** +18, **Vol** +10 ; +1 vs peur**Capacités défensives** esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges +1 ; **Immunités** feu ; **Résistance** froid 10**Faiblesses** vulnérabilité au froid

## ATTAQUE

**VD** 4 cases, vol 8 cases (parfait)**Corps à corps** *cimeterre de feu* +1, +28/+23/+18/+13 (1d6+12/15-20 plus 1d6 de feu)**Attaques spéciales** attaque sournois +2d6, attaque sanglante 2, attaque surprise, chaleur, *changement de plan* (ne peut pas l'utiliser actuellement)**Pouvoirs magiques** (NLS 11)Constant — *détection de la magie*À volonté — *changement de plan* (uniquement les cibles volontaires vers les plans Élémentaires, l'Astral ou le plan Matériel), *flammes*, *pyrotechnie* (DD 15), *rayon ardent*3/jour — *invisibilité*, *mur de feu* (DD 17), *rayon ardent* en incantation rapide1/jour — accorder jusqu'à 3 *souhais* (aux non génies uniquement), *état gazeux*, *image permanente* (DD 19)

## TACTIQUE

**Pendant le combat** Sous les traits de Trifaccia, Yzahnum se bat avec la grâce d'un bretteur et n'utilise pas ses pouvoirs magiques. En revanche, il change de tactique si les PJ découvrent qu'il est en réalité un éfrit. Dans ce cas, il vole pour les maintenir à distance et compte sur ses *rayons ardents*, ses *murs de feu* et ses *changements de taille* pour affaiblir ses ennemis. Il passe au corps à corps en dernier recours.**Moral** Yzahnum sait quand il va perdre. S'il tombe à 50 pv ou moins, il essaie de s'échapper grâce à un sort d'*invisibilité* et s'envole vers le château de Korvosa. Son accord avec Iléosa l'empêche de se servir de son *changement de plan*. S'il parvient à s'enfuir, les PJ pourront fort bien le retrouver au château.**Statistiques de base** **CA** 30, contact 17, pris au dépourvu 23 ;**Corps à corps** *cimeterre de feu* +1, +26/+21/+16/+11 (1d8+11/15-20 plus 1d6 de feu) et coup, +19 (1d8+4 plus 1d6 de feu) ; **Espace occupé** 2 cases ; **Allonge** 2 cases ; **For** 26 ;**Compétences** Discrétion +19, Vol +29

## CARACTÉRISTIQUES

**For** 28, **Dex** 22, **Con** 22, **Int** 12, **Sag** 12, **Cha** 16**BBA** +17 ; **BMO** +26 ; **DMD** 42**Dons** Arme de prédilection (cimeterre), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Comme l'éclair, Comme le vent, Esquive, Magie de guerre, Pouvoir magique à incantation rapide (*rayon ardent*), Science de l'initiative<sup>B</sup>, Science de critique (cimeterre), Souplesse du Serpent, Spécialisation martiale (cimeterre)**Compétences** Art de la magie +8, Artisanat (armes) +22, Bluff +20, Diplomatie +14, Discrétion +23, Intimidation +24, Perception +18, Psychologie +18, Vol +31**Langues** aérien, commun, ignée, infernal ; télépathie 20 cases**Particularités** changement de forme (humanoïde ou géant, *modification d'apparence* ou *forme de géant I*), entraînement aux armures 1, recherche des pièges**Équipement de combat** *poudre de disparition* (4 doses) ;**Autre équipement** *cimeterre de feu* +1, *ceinture de CON*+4, *bracelets d'armure* +4, *anneau de protection* +2, *anneau mineur de résistance au froid*

## CAPACITÉS SPÉCIALES

**Chaleur (Ext)**. Le corps d'un éfrit inflige 1d6 points de dégâts de feu à toute cible touchée par une attaque de corps à corps ou agrippée.**Changement de taille (Mag)**. Deux fois par jour, un éfrit peut changer la taille d'une créature par magie. Cette capacité fonctionne comme un sort d'*agrandissement* ou de *rapetissement* (l'éfrit choisit au moment où il fait appel à ce pouvoir), si ce n'est que l'effet peut aussi cibler l'éfrit lui-même. Un jet de Vigueur de DD 13 permet d'annuler l'effet. Le DD dépend du Charisme. Cette capacité équivaut à un sort de 2<sup>ème</sup> niveau.

## Sabina Merrin

FP 14

Humaine chevalier (stratège), ordre du lion 15

Humanoïde de taille M, LN

**Init** +1 ; **Sens** Perception +14

## DÉFENSE

**CA** 33, contact 13, pris au dépourvu 32 (+12 armure, +2 parade, +1 Dex, +5 naturelle, +3 bouclier)**pv** 127 (15d10+45)**Vig** +12, **Réf** +8, **Vol** +6

## ATTAQUE

**VD** 4 cases**Corps à corps** *cimeterre sanglant à deux mains* +2, +24/+19/+14 (2d4+11/15-20)**Attaques spéciales** Charge de cavalerie, Charge puissante, Défi 5/jour (+4 CA, +15 dégâts, -2 CA sauf cible), Défi éprouvant

## TACTIQUE

**Avant le combat** Sabina boit sa potion de *peau d'écorce* avant de monter sur son dragon.**Pendant le combat** Sabina n'attaque pas les PJ directement car ils représentent pour elle le meilleur moyen de sauver Korvosa (et peut-être même Iléosa). Elle descend donc pour les affronter avec son dragon. Grâce à ses compétences en Equitation (car elle ne partage pas de langage commun avec le dragon), elle pousse la bête à se poser plutôt qu'à mener des assauts aériens bien plus tactiques. Au cours du combat, elle place son dragon dans des situations handicapantes. A force de tests d'Equitation (DD25), par des actions simples, elle le tire et l'éperonne tant qu'il se retrouve toujours pris au dépourvu face aux PJ. Quand le dragon se rend compte des véritables intentions de Sabina (voir la tactique de Zarmangarof, plus bas), il s'en prend à sa cavalière qui met alors pied à terre (test d'Equitation DD20 pour le faire rapidement). Sabina hurle alors : "Nous devons tuer ce monstre au plus vite, avant qu'il réalise qu'il peut détruire toute la ville !" Elle concentre alors ses attaques

contre le dragon et travaille de concert avec les PJ pour le tuer.

**Moral** Une fois Zarmangarof vaincu, Sabina jette son épée et son bouclier, et enlève son casque. Le temps est venu pour elle de choisir son camp (voir « La rédemption de Sabina » p16)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 22, **Dex** 12, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 16

**BBA** +15; **BMO** +21; **DMD** 34

**Dons** Arme de prédilection (cimeterre à deux mains), Astuce d'équitation, Attaque au galop, Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat monté, Coup précis, Don pour les critiques, Grande tenaille, Mur de bouclier, Robustesse, Science du critique (cimeterre à deux mains), Tirailleur monté

**Compétences** Equitation +19, Con. (noblesse) +18 (+25 concernant Korvosa), Diplomatie +21, Dressage +21, Perception +14

**Langues** commun

**Particularités** appel du lion, avantage tactique, bannière, bouclier du lige, grand tacticien, instructeur militaire (17 minutes), monture, pour la reine, tacticien (4/jour)

**Équipement de combat** *potion de peau d'écorce* +5, *potion de soins importants* (2); **Autre équipement** *harnois* +3, *écu d'acier animé* +1, *cimeterre à deux mains sanglant* +2, *ceinture de For+4*, *cape de résistance* +2, *anneau de feuille morte*, *anneau de protection* +2

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Appel du lion (Ext)**. Au niveau 2, le chevalier de l'ordre du lion gagne le pouvoir de motiver ses alliés. Par une action simple, il prononce un discours encourageant qui donne à tout allié situé dans les 18 m (12 c) un bonus de compétence contre la peur égal à son modificateur de Charisme et un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque pour un nombre de rounds égal à son niveau de chevalier. Si un allié à portée se trouve sous l'effet d'un sort ou d'un pouvoir qui l'effraie ou le panique, il peut refaire immédiatement un jet de sauvegarde pour résister (si l'effet autorise un jet).

**Bannière (Ext)** Au niveau 5, la bannière du chevalier devient un symbole d'inspiration pour ses alliés et ses compagnons. Tant qu'elle est clairement visible, tous les alliés situés dans un rayon de 18 mètres (12 cases) reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la peur et un bonus moral de +1 aux jets d'attaque effectués lors d'une charge. Au niveau 10 et tous les 5 niveaux par la suite, ces bonus augmentent de +1. La bannière doit être au moins de taille P ou plus et, pour fonctionner, il faut que ce soit le chevalier ou sa monture qui la porte.

**Bouclier du lige (Ext)**. Au niveau 15, un chevalier de l'ordre du lion peut protéger ceux qui l'entourent. Les alliés adjacents au chevalier reçoivent un bonus de bouclier de +2 à la CA. De plus, par une action immédiate, le chevalier peut rediriger l'attaque d'une créature adjacente vers sa propre personne, tant que l'attaquant est à sa portée. Il doit annoncer qu'il utilise ce pouvoir avant que l'attaquant ne fasse son jet d'attaque. Cette dernière se fait contre la CA et les défenses du chevalier, même si, normalement, la créature ne devrait pas toucher ni attaquer le chevalier. Ce dernier perd tout bonus d'abri ou de camouflage quand il est la cible d'une attaque redirigée.

**Charge de cavalerie (Ext)** Au niveau 3, le chevalier apprend à faire des charges plus précises quand il se trouve sur une

monture. Le chevalier reçoit un bonus aux jets d'attaque au corps à corps de +4 quand il charge sur une monture (au lieu du +2 normal). De plus, le chevalier ne subit pas de malus à la CA après la charge tant qu'il reste sur sa monture.

**Charge puissante (Ext)** Au niveau 11, le chevalier apprend à faire des charges dévastatrices quand il se trouve sur le dos de sa monture. Il double la zone de critique possible des armes qu'il manie tandis qu'il fait une charge montée. Cette augmentation ne se cumule pas avec tout autre effet qui augmente la zone de critique de l'arme. De plus, si le chevalier réussit sa charge, il peut faire gratuitement une tentative de bousculade, de désarmement, de destruction d'arme ou de croc-en-jambe sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Défi éprouvant (Ext)** Au niveau 12, quand le personnage défie une créature, elle doit faire attention à la menace qu'il représente. Tant qu'elle se trouve dans la zone menacée par le chevalier, elle subit un malus de -2 à la CA contre les attaques de toute créature autre que lui.

**Pour la Reine (Ext)**. Au niveau 8, le chevalier de l'ordre du lion peut lancer un appel à ses alliés pour leur inspirer des actes de grandeur. Par une action rapide, le chevalier accorde un bonus de compétence égal à son modificateur de Charisme à tous les jets d'attaque et de dégâts des alliés situés dans les 9 m (6 cases). Ce bonus dure 1 round. Ce pouvoir ne s'utilise qu'une fois par combat.

### Zarmangarof

FP 11

Dragon noir adulte, cf. Bestiaire p100

### TACTIQUE

**Avant le combat** Zarmangarof lance *armure de mage* sur sa personne juste avant que Sabina lui ordonne de s'envoler.

**Pendant le combat** Zarmangarof a été charmé pour obéir à la reine Iléosa et à ses sbires et un sort de *quête* l'oblige à servir de monture à Sabina. Ces effets magiques forcent le dragon à se montrer coopératif. Il suit donc les ordres que Sabina lui donne grâce aux compétences de celle-ci en Equitation. Mais comme elle ne parle pas le draconique et que le dragon noir ne parle pas le commun, leurs échanges sont limités. Il préférerait voler et se servir de ses pouvoirs magiques comme son souffle d'acide contre ses ennemis restés à terre mais il se pose, comme le lui ordonne sa cavalière. Une fois le combat engagé, à chaque fois que Sabina fait un test d'Equitation pour permettre aux PJ de prendre le dragon au dépourvu, Zarmangarof a droit à un test de Psychologie gratuit opposé au test d'équitation de Sabina pour comprendre ce que la cavalière est en train de faire. Quoi qu'il en soit, une fois que le dragon tombe à moins de 100 pv, il se laisse gagner par la frustration et se retourne contre Sabina. Dès qu'il l'attaque, le sort de *quête* lui inflige 3d6 points de dégâts et il doit réussir un jet de Volonté (DD31) pour ne pas être fiévreux. Si, à un moment ou à un autre, quelqu'un dissipe le sort de *charme-monstre* et/ou *quête*, le dragon se retourne immédiatement contre sa cavalière. Dès que le dragon décide d'attaquer Sabina, il s'envole et utilise sa magie et souffle contre les PJ et la Vierge grise, à moins d'être certain de pouvoir la terrasser au corps à corps sans prendre de risques supplémentaires.

**Moral** Zarmangarof est aveuglé par la rage et la frustration et se bat jusqu'à la mort.

## DEUXIÈME PARTIE : DONNER L'ASSAUT SUR LE CHÂTEAU DE KORVOSA

**Vierges Grises du Château** FP 8

Humaine chevalier, ordre du lion 9

Humanoïde de taille M, LM

Init +1; Sens Perception -1

**DEFENSE****CA** 24, contact 11, pris au dépourvu 23; (+11 armure, +1 Dex, +2 bouclier)**pv** 85 (9d10+36)**Vig** +12, **Réf** +5, **Vol** +5**ATTAQUE****VD** 4 cases**Corps-à-corps** épée longue +1, +13/+8 (1d8+3/17-20, +4 pour confirmer critique), ou épée longue +1, +10/+5 (1d8+9/17-20, +4 pour confirmer critique)**A distance** arc long composite de maître, +11/+6 (1d8+2/x3)**Attaque spéciale** charge de cavalerie, défi (2/jour, dégâts +9, +3 en CA), appel du lion (+3 vs peur, +1 aux jets d'attaque pendant 9 rounds), Bannière (+1 vs. peur, +1 au toucher en charge), Pour la Reine (+3 au toucher et aux dégâts pendant 1 round)**CARACTÉRISTIQUES****For** 14, **Dex** 12, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 16**BBA** +9; **BMO** +11, **DMD** 22 (25 vs cible du défi)**Dons** Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque en puissance, Don pour les critiques, Grande tenaille, Mur de bouclier, Science du critique (épée longue), Vigueur surhumaine, Volonté de fer**Compétences** Acrobatie +5, Con. (folklore local) +8, Con. (noblesse) +10 (+14 concernant Korvosa), Equitation +10, Escalade +7, Intimidation +12**Langues** commun**Particularités** monture, ordre du lion, tacticien 2/jour**Autre équipement** harnois +2, écu d'acier de maître, épée longue +1, arc long composite de maître (For+2) et 20 flèches, cape de résistance +1**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) 31<sup>er</sup> (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).**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<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 *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.

## Le donjon du château de Korvosa

## Bodaks

FP 8

cf. Bestiaire 2, p52

## Le château de Korvosa : le rez-de-chaussée

## Erinyes

FP 8

cf. Bestiaire, p86

## Akarazug

FP 14

Créature artificielle de taille G, LM

**Init** +2 ; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +1**Aura sanctification maléfique** sur 8 cases

## DÉFENSE

**CA** 29, contact 11, pris au dépourvu 27 (+2 Dex, +18 naturelle, taille -1)**pv** 206 (32d10+30)**Vig** +10, **Réf** +12, **Vol** +11**RD** 15/bien ; **Immunité** traits des créatures artificielles

## ATTAQUE

**VD** vol 8 cases (parfait)**Corps à corps** 2 griffes, +41 (1d8+10), 2 ailes, +36 (1d8+5) et coup, +36 (2d8+5)**Attaques spéciales** âme esclave(+33/+28/+23/+18, 1d8+5), vol de l'âme

## CARACTÉRISTIQUES

**For** 30, **Dex** 14, **Con** -, **Int** -, **Sag** 12, **Cha** 1**BBA** +32; **BMO** +43; **DMD** 55**Particularités** âme motrice

## CAPACITÉS SPÉCIALES

**Âme esclave (Sur)** Par une action simple, un akarazug peut utiliser l'âme piégée en lui pour générer une manifestation fantomatique de sa victime et attaquer ses ennemis. Cette âme esclave ressemble à ce que son propriétaire était de son vivant et utilise son arme préférée. En dehors de cela, l'âme fonctionne comme un sort *d'arme spirituelle* NLS 15 (mais sa CA tient compte de la taille de la victime). L'akarazug peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour.**Âme motrice (Sur)** L'akarazug tire l'énergie dont il a besoin de la créature vivante crucifiée sur son torse. Un akarazug actif (ou une créature qui travaille sur un akarazug actif) passe une minute à emprisonner une créature, consentante ou non, sur lui. Une fois la victime réduite à l'impuissance, l'akarazug aspire son âme, comme par un sort de

*possession*. L'akarazug reste actif tant qu'il possède cette âme. Si l'on retire le crucifié de l'akarazug, ce dernier se désactive au bout de 1d4 rounds. On ne peut pas ressusciter la victime d'un akarazug tant que son âme est piégée de la créature.

Le meilleur moyen de libérer un cadavre consiste à l'arracher à l'akarazug ou à l'en détacher par magie. Un personnage peut cibler le cadavre quand il fait un test de lutte contre l'akarazug. Ce dernier bénéficie d'un bonus de +10 au DMD pour conserver son crucifié. On peut libérer un cadavre de ses liens via un sort comme *téléportation d'objet*. Si le sort utilisé autorise un JS, l'akarazug le fait au nom du cadavre. Comme la victime de l'akarazug est morte, elle ne compte pas comme une créature en ce qui concerne les sorts qui visent uniquement des individus. Les méthodes précitées sont les seules qui permettent d'affecter le cadavre. Il faut ainsi d'abord détruire l'akarazug avant de détruire le cadavre.

Si l'on détruit l'akarazug ou qu'on lui arrache son cadavre, l'âme de sa victime est libre. Elle ne regagne pas son corps pour autant et se met en route vers l'après-vie, comme n'importe quelle autre âme.

**Sanctification maléfique (Mag)** Un akarazug émet une aura d'énergie impie dans un rayon de 8 cases, comme un sort de *sanctification maléfique*. C'est au constructeur de la créature de décider, au moment de sa création, si ce sort aura des effets supplémentaires. En général, la sanctification s'accompagne de *ténèbres*, d'une *détection du Bien*, d'une *liberté de mouvement* ou d'une *négation de l'invisibilité*.

**Vol d'âme (Sur)** L'akarazug peut essayer d'absorber un surplus d'énergie spirituelle. Tous les 1d4 rounds, il libère une décharge d'essence spirituelle qui tente d'arracher la force vitale de toute créature situé dans un rayon de 4 cases. Toute créature affectée doit réussir un jet de Vigueur DD26 ou gagner 1d4 niveaux négatifs. Le DD du JS est basé sur la Con. Pour chaque niveau négatif infligé, l'akarazug gagne 5 pv temporaires.

## Le château de Korvosa : le premier étage

## Les Yallops

FP 11

cf. Diable barbelé, Bestiaire, p78

## Togomor

FP 14

Humain magicien 15

Humanoïde de taille M, LM

**Init** +3 ; **Sens** *détection de l'invisibilité*, vision dans le noir à 12 cases, *vision magique* ; Perception +0 (+2 si Grassouillet à porter de bras)

## DÉFENSE

**CA** 19, contact 11, pris au dépourvu 19 (+4 armure, +2 parade, -1 Dex, +4 bouclier)**pv** 142 (15d6+90)**Vig** +10, **Réf** +4, **Vol** +9**Immunité** effets mentaux

## ATTAQUE

**VD** 4 cases, vol 6 cases**Corps à corps** mains nues, +8 (1d3 non létiaux)**Attaques spéciales** mains de l'apprenti (+13, 9/jour)**Sorts préparés** (NLS 15, 16 pour l'évocation, contact à distance +6)

\* sort d'évocation

8<sup>ème</sup> — *porte dimensionnelle* à incantation rapide7<sup>ème</sup> — *projection d'image* (DD23), *rayons prismatiques*\* (DD24)6<sup>ème</sup> — *convocation de monstre VI*, *désintégration* (DD22), *dissipation suprême*, *invisibilité* à incantation rapide5<sup>ème</sup> — *brume mortelle* (DD21), *cône de froid*\* (DD22), *débilité* (DD21), *projectile magique*\* à incantation rapide, *∅ supérieur*4<sup>ème</sup> — *invisibilité suprême*, *mur illusoire* (DD20), *porte dimensionnelle* (2), *terreur* (DD20)

- 3<sup>ème</sup> — *antidéttection*, *dissipation de la magie*, *éclair\** (DD20), *nuage puant* (DD19), *simulacre de vie à extension de durée*
- 2<sup>ème</sup> — *cécité/surdité* (DD18), *endurance de l'ours*, *image miroir*, *pattes d'araignée*, *poussière scintillante* (DD18), *rayon ardent\**
- 1<sup>er</sup> — *bouclier*, *charme-personne* (DD17), *feuille morte*, *graisse* (DD17), *projectile magique\**, *rayon affaiblissant*
- 0 — *fatigue* (DD16), *lumière*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*

### TACTIQUE

**Avant le combat** Chaque matin, Togomor lance *simulacre de vie*, *vol supérieur* et *antidéttection* sur sa personne. Une fois que l'alarme retentit dans le château, il prend le temps de lancer *bouclier*, *endurance de l'ours* et *pattes d'araignée* avant de se mettre en quête des intrus.

**Pendant le combat** Il est fort peu probable que les PJ rencontrent Togomor dans la pièce **A44**, à moins qu'ils s'y rendent directement en rentrant dans le château. Si c'est le cas, Togomor ouvre une *porte dimensionnelle* vers la zone **A59** où il pourra lancer ses sorts préparatoires. Il patiente alors jusqu'à ce que les PJ arrivent là-bas, ou attend qu'ils déclenchent une alarme ailleurs. Dans ce cas, il lance *invisibilité suprême* sur lui et utilise une *porte dimensionnelle* pour se rendre sur les lieux et apporter son soutien. Consultez la zone **A45** pour avoir une idée des tactiques qu'il emploie à cet endroit. Il vous suffit de les modifier un peu pour qu'elles conviennent à n'importe quelle salle du château.

**Moral** Quand il est possédé par Sermignatto, Togomor ne contrôle pas ses actions mais ce dernier ne fait pas courir de risques inconsidérés à sa marionnette. Si Togomor tombe à moins de 30 pv, il utilise une *porte dimensionnelle* pour fuir en **A59** où il offrira une dernière résistance.

**Statistiques de base** CA 15, pris au dépourvu 15 ; pv 112 ; Vig +8 ; Con 16

### CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 8, Con 20, Int 22, Sag 10, Cha 12

BBA +7; BMO +8; DMD 19

**Dons** Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, Création de créatures artificielles, Ecole renforcée (évocation), Ecriture de parchemins, Extension de durée, Familier supérieur, Incantation rapide, Initié des mages boursoufflés (évocation), Science de l'initiative

**Compétences** Art de la magie +24, Artisanat (armures) +24, Con. (mystère) +24, Con. (exploration souterraine) +24, Con. (folklore local) +24, Con. (noblesse) +24, Con. (plans) +24, Con. (religion) +24, Vol +17

**Langues** commun, draconique, infernal ; *don des langues*

**Particularités** *contingence*, maîtrise de la métamagie (4/jour), sorts permanents, possédé

**Équipement de combat** *bâton d'évocation* (32 charges) ; **Autre équipement** *bracelets d'armure* +4, *havresac*, *bandeau* Int+4, *collier d'adaptation*, *anneau de protection* +2, *trousseau de clés* (ouvre toutes les serrures physiques du château sauf indication contraire).

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Contingence** Si Togomor claque des doigts (une action rapide tant qu'il a une main libre), il est immédiatement affecté par un sort de *peau de pierre*.

**Possédé (Ext)** Togomor est possédé par Sermignatto, un diable bdellavritra. Ce dernier bénéficie donc d'un effet de *rapport* permanent et peut contrôler le mage de loin, par une action libre, comme si Togomor était dominé. S'il se concentre, le diable peut aussi se servir des sens du mage pour percevoir ce qui l'entoure. On ne peut pas mettre fin à la possession par sort de *dissipation de la magie*. Cependant, un sort de *protection contre le Mal* ou un autre sort similaire délivre Togomor pendant toute la durée du sort. Les sorts de *dissipation du Mal* ou de *la Loi* mettent définitivement fin à la possession. Tant que Togomor est possédé, il est immunisé contre tout autre effet mental.

**Sorts permanents** Togomor a lancé *dons des langues*, *déttection de l'invisibilité*, *vision dans le noir* et *vision magique* sur lui de façon permanente.

### Grassouillet

FP –

Diablotin familial (cf. Bestiaire p83)

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP, LM

**Init** +3 ; **Sens** *déttection de la magie*, *déttection du Bien*, vision dans le noir 12 cases, vision dans les ténèbres ; **Perception** +7

### DÉFENSE

CA 25, contact 16, pris au dépourvu 21 (+3 Dex, +1 esquive, +9 naturelle, +2 taille)

pv 56 (15 DV) ; guérison accélérée 2

Vig +5, Réf +8, Vol +11

**Capacités défensives** improved evasion ; **RD** 5/Bien ou argent ; **Immunités** feu, poison ; **Résistances** acide 10, froid 10 ; **RM** 20

### ATTAQUE

VD 4 cases, vol 10 cases (parfait)

**Corps à corps** dard, +12 (1d4 plus poison)

**Espace occupé** 1/2 case ; **Allonge** 0

**Attaques spéciales** mains de l'apprenti (+13, 9/jour)

**Pouvoirs magiques** (NLS 6e)

Constant — *déttection de la magie*, *déttection du Bien*

À volonté — *invisibilité* (sur lui-même uniquement)

1/jour — *augure*, *suggestion* (DD 15)

1/semaine — *communion* (6 questions, NLS 12e)

### CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +7; BMO +5; DMD 18

**Dons** Attaque en finesse, Esquive

**Compétences** Art de la magie +19, Acrobatie +9, Bluff +8, Con. (plans) +19, Perception +7, Vol +33

**Langues** commun, infernal ; télépathie 10 cases

**Particularités** changement de forme (animal de taille P ou TP, *forme bestiale II*), lien empathique, transfert de sort, conduit

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Poison (Ext)** Dard - blessure ; JS Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et bénéficie d'un bonus racial de +2.

## Le château de Korvosa : le deuxième étage

**Mavrokeras**

FP 16

cf. Diable cornu, Bestiaire p.80

**Équipement divers** chaîne cloutée en adamantium, *anneau d'invisibilité***TACTIQUE**

**Pendant le combat** Au premier round de combat, Mavrokeras tente de convoquer 3 diables barbelés. S'il y parvient, il les éparpille au beau milieu des PJ. Au round suivant, il utilise une *image persistante* pour donner l'illusion que des diables de plus en plus nombreux (et de plus en plus puissants) viennent affronter les PJ. Il attend avant d'utiliser une *boule de feu* ou un *éclair*, de manière que cette violente décharge d'énergie ait un maximum de chances de tuer un personnage blessé. Le round suivant, il se rend à nouveau *invisible* grâce à son anneau. Il évite le corps à corps, à moins qu'un PJ découvre où il se cache et vienne l'affronter.

**Moral** Mavrokeras se téléporte en **Ag4** pour soigner ses blessures s'il tombe en dessous de 30 pv. Dès qu'il a fini de se régénérer, il s'envole et décrit des cercles au-dessus du château. Il garde ainsi un œil sur les PJ ou attend qu'on l'appelle par télépathie pour les affronter.

**Diablotin**

FP 2

cf. Bestiaire p.83

**Fausse Iléosa**

FP 8

Humaine noble 1/barde 8

Simulacre d'humanoïde de taille M, NM

**Init** +3 ; **Sens** Perception +11**DÉFENSE****CA** 15, **contact** 15, **pris au dépourvu** 12 (+2 parade, +3 Dex)**pv** 47 (9d8+18)**Vig** +3, **Réf** +9, **Vol** +7 ; +4 vs son**Immunité** effets mentaux**ATTAQUE****VD** 6 cases**Corps à corps** *dague boomerang* +1, +10/+5 (1d4+1/19-20)**A distance** *dague boomerang* +1, +10 (1d4+1/19-20)**Attaques spéciales** représentation bardique 29 rounds/jour (contrechant, distraction, *fascination*, inspiration vaillante +2, inspiration talentueuse +3, *suggestion*, chant funeste)**Sorts connus** (NLS 8)3<sup>ème</sup> (3/jour) — *confusion* (DD19), *déplacement*, *lenteur* (DD18)2<sup>ème</sup> (5/jour) — *détection des pensées* (DD17), *détection faussée*, *soins modérés*, *suggestion* (DD18)1<sup>er</sup> (5/jour) — *feuille morte*, *fou rire* (DD17), *graisse* (DD16), *repli expéditif*, *soins légers*0 — *lumière*, *manipulation à distance*, *ouverture/fermeture*, *prestidigitation*, *réparation*, *résistance***TACTIQUE**

**Pendant le combat** La fausse Iléosa entame le combat par une inspiration vaillante et lance le sort de *déplacement*. Elle tente de faire une *suggestion* à chaque round suivant (en la combinant à un chant funeste ou une autre inspiration vaillante) et invite un PJ à déposer les armes et à abandonner Korvosa. Elle compte sur ses six gardiens pour empêcher ses adversaires de l'approcher mais si ces derniers parviennent jusqu'à elle, elle tire sa dague et se bat de son mieux.

**Moral** La fausse Iléosa se bat jusqu'à ce qu'on la détruise. Une fois réduite à 0 pv, elle se fige. Un instant après, elle prend

**Sort mélodieux**

Le personnage peut intégrer des effets de représentation bardique dans ses sorts, au point qu'il est impossible de distinguer le sort de la représentation bardique.

**Condition.** Représentation bardique, représentation 5 rangs

**Avantages.** Quand le personnage lance un sort mélodieux, vous pouvez activer une représentation bardique à l'aide d'une action libre. L'effet de la représentation bardique dure aussi longtemps que le temps d'incantation du sort, plus 1 round par niveau du sort lancé. Activer une représentation bardique à l'aide d'un sort mélodieux coûte un nombre de round de représentation bardique égal au niveau du sort lancé, mais n'augmente pas le niveau effectif de ce dernier.

une coloration écarlate et se dissout dans une mare de sang.

**CARACTÉRISTIQUES****For** 10, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 12, **Sag** 8, **Cha** 21**BBA** +6; **BMO** +6; **DMD** 21**Dons** Attaque en finesse, Ecole renforcée (enchantement), Ecole renforcée supérieure (enchantement), Extension de durée, Représentation supplémentaire, Sort mélodieux**Compétences** Bluff +17, Con. (mystère) +17, Con. (histoire) +17, Con. (noblesse) +17, Con. (toutes les autres) +5, Diplomatie +17, Perception +11, Représentation (déclamation) +17, Représentation (scène) +17**Langues** commun, thassilonien**Particularités** maître du savoir (1/jour), versatilité artistique (déclamation, scène), rediriger**Autre équipement** *dague boomerang* +1, *bandeau de Cha*+2, *Ceinture Dex*+2, *anneau de protection* +2, habits royaux extravagants (2500 po), couronne (copie non magique de la *Couronne des crocs*) (5000 po)**CAPACITÉS SPÉCIALES**

**Rediriger (Sur)** Tant que le simulacre est en vie, tout sort de divination qui cherche à localiser la véritable reine ou la vise d'une manière ou d'une autre est redirigé vers le simulacre. La personne qui lance le sort de divination a une maigre chance de remarquer que son sort est redirigé s'il réussit un test d'Art de la magie (DD40) mais, même s'il s'en rend compte, il ne sait pas d'où vient ce changement de direction. Cet effet agit aussi sur les sorts à longue distance comme *rêve*, *cauchemar*, *message* et *exigence*.

**Molosse nessian**

FP 9

cf. Bestiaire p.220

**Sermignatto**

FP 16

cf. Diable trompeur (Bdellavritra), Bestiaire 2 p.97

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Sermignatto reste caché dans le plan Ethéré jusqu'à ce que Togomor se fasse tuer. Il se manifeste alors ici dans le plan Matériel. Il reste là en attendant que l'un des diables du château l'avertisse par télépathie qu'il a repéré les PJ. Sermignatto se téléporte alors sur place et passe à l'attaque.

**Moral** Si Sermignatto tombe à moins de 40 pv, il décide qu'il est grand temps d'abandonner le plan Matériel et de fuir vers les Enfers. Il n'envisage pas de revenir à Korvosa avant des années. Pas du vivant des PJ, en tout cas.

## Le château de Korvosa : le troisième étage

## Maîtresse Kayltanya

FP 15

Humaine noble 2/roublard 4/assassin des Mantes Rouges 10

Humanoïde de taille M, LM

Init +5; Sens Perception +22

## DÉFENSE

CA 33, contact 22, pris au dépourvu 26 (+5 armure, +5 parade, +5 Dex, +2 esquive, +5 naturelle, +1 bouclier)

pv 130 (16d8+58); guérison accélérée 3

Vig +9, Réf +15, Vol +8

**Capacités défensives** esquive totale, sens des pièges +1, esquive instinctive, linceul écarlate (3/jour), s'estomper (3/jour)

## ATTAQUE

VD 12 cases, vol 18 cases (bonne)

**Corps à corps** *sabre dentelé de foudre intense* +5, +22/+22/+17/+12 (1d8+10/17-20 plus 1d6 d'électricité) et *sabre dentelé de foudre* +5, +22/+17/+12 (1d8+10/17-20 plus 1d6 d'électricité)**A distance** dague de maître, +18/+18/+13/+8 (1d4+1/19-20 plus poison)**Attaques spéciales** *appel de la mante* (1/jour), attaque de la mante (DD26), attaque sournoise +6d6, essaim fatal (3/jour), forme de mante mortelle (1/jour)**Sorts connus** (NLS 10)4<sup>ème</sup> (2/jour) — *invisibilité suprême, porte dimensionnelle*3<sup>ème</sup> (4/jour) — *affûtage, clairaudience/clairvoyance, vol, immobilisation de personne*2<sup>ème</sup> (5/jour) — *détection de l'invisibilité, image miroir, invisibilité, nuée grouillante, pattes d'araignée*1<sup>er</sup> (6/jour) — *brume de dissimulation, coup au but, feuille morte, repli expéditif, saut*

## TACTIQUE

**Avant le combat** Dès que l'alarme retentit, Kayltanya lance *affûtage* sur ses deux sabres et les enduit d'*huile d'arme magique supérieure*. Elle boit sa potion de *peau d'écorce* mais elle attend d'être certaine que les PJ sont tout près avant de boire sa potion de *bouclier de la foi* et de lancer *vol*.**Pendant le combat** Dès que le combat commence, Kayltanya active ses *bottes de rapidité*, lance *invisibilité suprême* et s'approche de la porte la plus proche. Au deuxième round, elle ouvre cette porte et invoque 1d3 mantes géantes fiélones auxquelles elle ordonne de prendre ses adversaires en tenaille. Elle se joint au combat au 3<sup>ème</sup> round : elle lance des dagues empoisonnées sur un PJ qui se trouve à moins de 2 cases ou s'envole vers la mêlée, sabres au clair. Elle ne se sert pas de son essaim fatal tant qu'elle n'est pas certaine que celui-ci achèvera un personnage blessé. De même, étant donné qu'elle est bien plus dangereuse dans sa forme naturelle face à la majorité des adversaires, elle ne se change en mante mortelle que si le gain de taille, ou les capacités magiques supplémentaires lui offrent un avantage dont elle a besoin, ou encore qu'elle a un besoin désespéré des pv que lui apporteront sa Con améliorée.**Moral** Kayltanya garde toujours 1 sort de niveau 4 pour s'enfuir à l'aide d'une *porte dimensionnelle*. Si elle tombe au-dessous de 30 pv, elle s'échappe le plus loin possible à l'aide d'une *porte dimensionnelle*, et tente alors d'utiliser son parchemin de *téléportation suprême* pour retourner à la Citadelle Ecarlate, sur la lointaine île de Médiogalti (utilisation objet magique DD27 puis 32). Techniquement, elle n'a pas de contrat sur la tête des PJ et rien ne l'empêche de fuir le combat. En revanche, elle leur en tiendra rancune

et risque de devenir une véritable épine dans le pied des PJ si elle décide de déclarer que les PJ sont devenus des ennemis des Mantes rouges.

## CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 20, Con 16, Int 10, Sag 8, Cha 18

BBA +11; BMO +12; DMD 27

**Dons** Arme en main, Arme de prédilection<sup>B</sup> (sabre dentelé), Arme de prédilection supérieure<sup>B</sup> (sabre dentelé), Attaque en finesse<sup>R</sup>, Combat à deux armes, Combat à deux armes supérieur<sup>R</sup>, Défense à deux armes, Double frappe, Maniement d'une arme exotique (sabre dentelé), Science du combat à deux armes, Spécialisation martiale<sup>B</sup> (sabre dentelé), Spécialisation martiale supérieure<sup>B</sup> (sabre dentelé), Vigilance, Vigueur surhumaine**Compétences** Acrobaties +22, Bluff +23, Con. (folklore local) +9, Discrétion +22, Diplomatie +23, Intimidation +23, Perception +22, Psychologie +8, Utilisation d'objet magique +21**Langues** Commun**Particularités** perception de la résurrection, recherche des pièges, talents de roublard [botte secrète (combat à deux armes supérieur), roublard en finesse]**Équipement de combat** *potion de peau d'écorce* +5 (2), *potion de bouclier de la foi* +5 (2), *huile d'arme magique supérieure* +5 (2), venin de scorpion géant (10 doses); **Autre équipement** *armure de cuir* +3, *sabre dentelé de foudre intense* +1, *sabre dentelé de foudre* +1, 6 dagues de maître, *bandeau de Charisme* +2, *Ceinture de Dex*+4, *masque de la mante*, *bottes de rapidité*, *parchemin de téléportation suprême*

## 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. Par une action libre, il peut diriger mentalement ces vermines. Cette espèce est rouge sang et ne bénéficie 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 (DD26). 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.**Essaim fatal (Mag)**. Au niveau 9, un assassin des Mantes rouges peut lancer *mort rampante* trois fois par jour comme un pouvoir magique. Cette version du sort convoque des

nuées de mantes religieuses venimeuses mais en dehors de cela, les effets du sort restent les mêmes.

**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.

**Mante sanglante.** Au niveau 8, les attaques de griffe infligent 1d6 points de dégâts de saignement à chaque coup. Sous cette forme, la mante gagne une réduction de dégâts de 5/bien.

**Mante mortelle.** Au niveau 10, quand la mante utilise son attaque de mandibules, elle inflige un niveau négatif. Chaque niveau négatif ainsi imposé fait gagner 5 points de vie temporaires à la mante. Ils persistent une heure. Le DD du jet de sauvegarde nécessaire pour se débarrasser de ce niveau négatif est égal à 20 + modificateur de Constitution de la Mante. De plus, quand l'assassin est sous forme de mante mortelle, il gagne une RD 10/Bien.

**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 10 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.

**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.

**S'estomper (Sur).** Au niveau 8, l'assassin des Mantes rouges peut prendre une forme éthérée. C'est une action libre que la Mante peut utiliser un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Constitution (avec un minimum d'une fois par jour). Dès que la Mante rouge est touchée par une arme ou contrainte de faire un jet de Réflexes, elle peut décider de s'estomper. Elle doit activer ce pouvoir avant de connaître les effets du jet d'attaque ou du sort. Cela lui donne 50% de chances d'éviter les dégâts de l'attaque ou de l'effet.

### Kayltanya – Forme de Mante mortelle FP -

**Taille G Init +4; Sens** Vision dans le noir 12 cases; **CA** 36, contact 20, pris au dépourvu 29; **Réf** +14, +4 vs effets mentaux; **RD** 10/Bien; **VD** escalade 6 cases, vol 8 cases (médiocre); **Corps à corps** 3 griffes, +20 (1d6+8 plus saignement 1d6 et étreinte); **Espace** 2 cases; **Allonge** 2 cases; **Attaque spéciales** attaque soudaine, fente, mandibules mortelle (+15, 1d6+1 plus 1 niveau négatif DD23); **For** 16, **Dex** 18; **BMO** +13; **DMD** 29; **Compétences** Acrobaties +21, Discrétion +17

### Mantes géantes fiélones FP -

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.

## TROISIÈME PARTIE : UN HÉRITAGE DE SANG

### Champion Bourbiérin FP 8

Bourbiérin barbare 8

Humanoïde (bourbiérin) de taille M, CM

**Init** +5; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne; Perception +12

#### DEFENSE

**CA** 19, contact 9, pris au dépourvu 18; (+7 armure, +1 Dex, +3 naturelle, -2 rage)

**pv** 150 (3d8+8d12+85)

**Vig** +16, **Réf** +4, **Vol** +7

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

#### ATTAQUE

**VD** 6 cases, rage 6 cases

**Corps-à-corps** *massue de tonnerre* +1, +18/+13 (1d10+10/19-20) et langue, +11 (contact, langue gluante)

**Attaque spéciale** coassement terrifiant, rage 23 rounds/jour

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Les bourbiérins coassent dès qu'ils aperçoivent les PJ et font assez de bruit pour alerter toutes les personnes présentes dans les zones alentours. Les bourbiérins utilisent généralement leur langue pour empêcher les archers, les roublards, les ennemis aériens et les lanceurs de sorts de tirer parti de leur position éloignée et généralement, ils essaient de se mettre à deux sur une même cible.

**Moral** Un champion bourbiérin se bat jusqu'à la mort.

**Statistiques de base** CA 21, contact 11, pris au dépourvu 20 ; pv 128 ; Vig +14, Vol +5 ; BMO +16 ; DMD 27 ; **Corps à corps massue de tonnerre** +1, +16/+11 (1d10+7/19-20) et langue, +9 (contact, langue gluante) ; For 18, Con 20 ; **Compétences** Acrobatie +15 (+31 pour sauter)

**CARACTÉRISTIQUES**

For 22, Dex 12, Con 24, Int 6, Sag 12, Cha 10

BBA +10 ; BMO +14, DMD 25

**Dons** Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Fente, Frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (massue)

**Compétences** Acrobatie +15 (+39 pour sauter), Discrétion +1 (+9 dans les marais), Perception +12

**Langues** bourbiérin

**Particularités** déplacement accéléré, déplacement facilité (marais), pouvoirs de rage (coup inattendu, coup puissant +2, saut en rage, sauteur bestial), retenir son souffle

**Autre équipement** armure de peau +3, massue de tonnerre +1

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

**Coassement terrifiant (Sur)** Une fois par heure, chaque bourbiérin peut utiliser une action simple pour pousser un puissant et terrifiant coassement. Toutes les créatures (autres que des bourbiérins) situées dans un rayon de 6 cases doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être secouées pendant 1d4 rounds. Celles qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par le coassement du bourbiérin pendant les 24 heures qui suivent. Les créatures qui étaient déjà secouées deviennent effrayées pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Cha et inclut un bonus racial de +2.

**Déplacement facilité (marais) (Ext)** Les bourbiérins peuvent traverser tous les terrains naturels difficiles à leur vitesse normale pour autant qu'ils se trouvent dans un marais. Les terrains modifiés par magie ont cependant leur effet normal.

**Langue gluante (Ext)** Lorsqu'une créature a été touchée par l'attaque de langue du bourbiérin, elle ne peut plus s'éloigner de plus de 2 cases de lui et elle subit une pénalité de -2 à la CA tant que la langue du bourbiérin reste attachée (ces pénalités ne se cumulent pas si plusieurs langues sont attachées). La victime peut détacher la langue en réussissant un test de Force opposé (par une action simple) ou en lui infligeant 2 points de dégâts de type tranchant (la langue à une CA de 11 et les dégâts infligés ne sont pas appliqués au bourbiérin). Le bourbiérin non plus ne peut pas s'éloigner de plus de 2 cases de la victime mais il peut détacher sa langue par une action libre. Contrairement aux grenouilles géantes, les bourbiérins ne peuvent pas utiliser leur langue pour attirer la victime vers eux.

**Retenir son souffle (Ext)** Un bourbiérin peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Con avant de risquer de se noyer ou de suffoquer.

**Beirawash****FP 15**

Poisson diable évolué d'élite

Créature magique (aquatique) de taille Gig, NM

**Init** +10 ; **Sens** vision dans les ténèbres, vision nocturne ; Perception +14

**DEFENSE**

CA 25, contact 13, pris au dépourvu 18 ; (+6 Dex, +12 naturelle, +1 esquie, -4 taille)

pv 356 (23d10+230)

Vig +23, Réf +19, Vol +8

Résistance froid 10

**ATTAQUE**

VD 2 cases, nage 8 cases

**Corps-à-corps** tentacules, +31 (8d6+18/19-20 et étreinte)

**Espace occupé** 4 cases ; **Allonge** 4 cases (6 cases avec les tentacules)

**Attaque spéciale** morsure violente (+31, 4d6+18/18-20 plus poison), sang de Dagon

**TACTIQUE**

**Pendant le combat** Beirawash attaque tout intrus à vue et se propulse vers lui si nécessaire. Il poursuit ses ennemis à travers la Reine engloutie et peut se faufiler dans des zones de 3 cases de large. Avec un test d'Évasion DD30 (théoriquement une réussite automatique) il peut même se glisser dans les tunnels d'une ou deux cases de large (bien que cela réduise sa vitesse de nage à respectivement 1 case et 2 cases). Il ne peut pas se propulser dans des endroits aussi étroits. Il ne poursuit pas ses adversaires hors de l'eau ni à plus de 10 cases de la Reine engloutie.

**Moral** Bien que Beirawash ait été soumis à d'innombrables sorts de *charme-monstre*, il n'a toujours pas accepté ce changement. Si les PJ dissipent le sort d'Illéosa, l'immense poisson diable rompt le combat et essaie de fuir. S'il ne peut pas, il tente de négocier avec les PJ et leur propose son trésor (zone **B2**) comme pot-de-vin.

**CARACTÉRISTIQUES**

For 35, Dex 22, Con 31, Int 4, Sag 12, Cha 6

BBA +23 ; BMO +39, DMD 55

**Dons** Arme naturelle supérieure (tentacules), Attaque éclair, Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (tentacules), Souplesse du serpent

**Compétences** Discrétion +20, Évasion +32, Perception +14

**Langues** abyssal, aquatique, commun

**Particularités** besoin d'eau, propulsion

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

**Besoin d'eau (Ext).** Beirawash peut survivre hors de l'eau pendant 1 heure. Au bout de cette période, il est fatigué. Après 2 heures, il est épuisé et commence à suffoquer.

**Morsure violente (Ext).** Un poisson diable peut porter une attaque de morsure chaque fois qu'il réussit un test de lutte. Cette attaque remplace toute autre action permise par un test de lutte réussi. La zone de critique possible de la morsure est de 18–20 et elle inflige du poison.

**Propulsion (Ext)** Par une action complexe, Beirawash peut se propulser en arrière une fois par round à une vitesse de 50 cases. Il doit se déplacer en ligne droite mais cette propulsion ne déclenche pas d'attaque d'opportunité. S'il n'a pas encore utilisé son pouvoir de sang de Dagon, il peut s'en servir lorsqu'il se propulse.

**Poison (Ext).** Morsure violente — blessure ; JdS Vig DD 31 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 2 réussites consécutives.

**Sang de Dagon (Sur).** Le sang de Beirawash est un liquide impie habité par des énergies magiques maléfiques. Une fois par jour, par une action rapide, le poisson diable peut projeter un nuage de sang noir comme la nuit. Ce nuage remplit une sphère de 4 cases de rayon dans l'eau ou une zone de 4 cases de rayon sur terre. Dans l'eau, le sang offre un camouflage total à toutes les créatures sauf pour les poissons diables (dont la vision n'est pas du tout gênée par le sang). Sur terre, le sang huileux imprègne le sol et transforme la zone en terrain difficile. Le sang reste en place pendant 1 minute avant de se dissiper. Toute créature qui pénètre dans le nuage de sang (dans l'eau) ou qui se trouve dans la zone affectée (sur terre) doit réussir un jet de Vigueur de DD 31 pour ne pas être nauséuse pendant 1d4 rounds. Ce jet de sauvegarde ne doit s'effectuer qu'une seule fois par nuage. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

### Âme en peine effroyable

FP 11

Mort-vivant (intangible) de taille G, LM

**Init** +7; **Sens** vision dans le noir 12 cases, perception de la vie ; Perception +25

**Aura** aura surnaturelle (6 cases)

#### DÉFENSE

**CA** 19, **contact** 19, **pris au dépourvu** 16 (+3 Dex, +7 parade, -1 taille)

**pv** 184 (16d8+112)

**Vig** +12, **Réf** +7, **Vol** +12

**Capacités défensives** intangible, résistance à la canalisation +2 ; **Immunités** traits des morts-vivants

**Faiblesse** impuissant sous la lumière du soleil

#### ATTAQUE

**VD** vol 12 cases (bon)

**Corps à corps** contact intangible, +15 (2d6 énergie négative et diminution permanente de 1d8 Con/DD27)

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

**Attaque spéciale** création de rejeton

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** -, **Dex** 16, **Con** -, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 24

**BBA** +12; **BMO** +16; **DMD** 33

**Dons** Arme de prédilection (contact intangible), Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Frappe décisive, Pouvoir renforcé (drain Con), Science de l'initiative, Vigilance

**Compétences** Con. (plan) +18, Diplomatie +23, Discrétion +22, Intimidation +26, Perception +25, Psychologie +25, Vol +5

**Langues** Commun, Infernal

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Aura surnaturelle (Sur)** Les animaux ne s'approchent pas à moins de 9 mètres (6 c) d'une âme-en-peine, à moins que leur maître ne réussisse test de Dressage, d'Équitation ou d'Empathie sauvage de DD 25.

**Création de rejets (Sur)** Lorsqu'une âme-en-peine tue un humanoïde, ce dernier devient lui-même une âme-en-peine en 1d4 rounds. Les rejets ainsi créés sont moins puissants que les âmes-en-peine normales : ils subissent un malus de -2 sur tous les lancers et tests utilisant un d20, reçoivent 2 points de vie de moins par DV et leur toucher n'inflige qu'une diminution permanente de 1d2 points de Constitution. Les rejets sont sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce que celle-ci meure. A ce moment-là, les malus disparaissent

et ils deviennent de véritables âmes-en-peine libres d'agir à leur guise. Ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.

**Diminution permanente de constitution (Sur)** Les créatures touchées par une attaque de contact d'âme-en-peine doivent réussir un jet de Vigueur de DD 27 pour ne pas subir une diminution permanente de 1d8 points de Constitution. Chaque attaque de contact réussie permet à l'âme-en-peine de gagner 5 points de vie temporaires. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

**Impuissant sous la lumière du soleil (Ext)** les âmes-en-peine touchées par la lumière du soleil ne peuvent pas attaquer et sont chancelantes.

**Perception de la vie (Sur)** Les âmes-en-peines peuvent repérer et localiser les créatures vivantes dans un rayon de 12 cases comme si elles possédaient la capacité de Vision aveugle.

### Décabbara, Événie, Suishani et Vérasa, le Furies d'Iléosa

FP 12

Erinyes (f) évoluée

Extérieur (extraplanaire, Loyal, Mauvais) de taille M, LM

**Init** +6; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision dans les ténèbres, *vision lucide* ; Perception +25

#### DÉFENSE

**CA** 30, **contact** 17, **pris au dépourvu** 23 (+7 armure, +6 Dex, +1 esquive, +6 naturelle)

**pv** 207 (18d10+108)

**Vig** +17, **Réf** +17, **Vol** +10

**RD** 5/Bien ; **Immunités** feu, poison ; **Résistance** acide 10, froid 10 ; **RM** 23

#### ATTAQUE

**VD** 6 cases, vol 10 cases (bonne)

**Corps à corps** *trident boomerang de feu intense* +2, +26/+21/+16/+11 (1d8+9/19-20 plus 1d6 de feu) ou *trident boomerang de feu intense* +2, +21/+16/+11/+6 (1d8+24/19-20 plus 1d6 de feu)

**A distance** *trident boomerang de feu intense* +2, +27 (1d8+9/19-20 plus 1d6 de feu) ou corde, +24 (contact, enchevêtrement)

**Pouvoirs magiques** (NLS 12)

Constant — *vision lucide*

À volonté — *image imparfaite* (DD 17), *téléportation suprême* (elle-même et 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres maudites* (DD 19), *terreur* (1 cible, DD 19)

1/jour — *convocation* (niveau 3, 2 diables barbus, 50%)

#### TACTIQUE

**Pendant le combat** Les érinies préfèrent se battre au corps à corps. Elles manient leur trident à deux mains et attaquent en puissance. Elles réservent généralement leur attaque de corde pour les prêtres et autres guérisseurs. Elles évitent de se servir de leur *convocation*, hormis en cas d'urgence (une érinie qui tombe à moins de 40 pv), ou pour un combat aux côtés d'Iléosa.

**Moral** Liées par contrat, les furies se battent jusqu'à la mort.

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 21, **Dex** 23, **Con** 22, **Int** 14, **Sag** 18, **Cha** 21

**BBA** +18; **BMO** +23; **DMD** 40

**Dons** Arme de prédilection (trident), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Esquive<sup>B</sup>, Science du critique (trident), Souplesse du serpent<sup>B</sup>, Tir à bout portant, Tir en mouvement, Tir précis, Tir rapide

**Compétences** Acrobatie +27, Bluff +26, Con. (noblesse) +15, Con. (plan) +15, Diplomatie +17, Discrétion +27, Evasion +18, Intimidation +26, Perception +25, Psychologie +16, Vol +22

**Langues** céleste, draconique, infernal, télépathie à 30 m

**Équipement divers** *chemise de mithral* +3, *trident boomerang de feu intense* +2, corde.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Enchevêtrement (Sur)** Chaque érinnye possède une corde de 15 m (10 c) qui lui permet d'enchevêtrer ses adversaires (quelle que soit leur taille) comme avec un sort de corde animée (NLS 16, DD 20). Elle peut lancer la corde jusqu'à 4 cases sans pénalité de distance. La corde ne fonctionne que pour l'érinnye qui l'a fabriquée et pour personne d'autre. Le DD du JdS dépend de la Dex.

**La Reine Iléosa Arabasti**

FP 20

Humaine liée à un diable noble 2/barde 16

Humanoïde (Mal) de taille M, NM

Init +9 ; *Sens vision véritable* ; Perception +22**DÉFENSE****CA** 45, contact 32, pris au dépourvu 34 (+8 armure, +5 parade, +9 Dex, +4 esquive, +5 naturelle, +2 malveillance, +2 intuition)**pv** 259 (18d8+162+16) ; régénération 20**Vig** +23, **Réf** +30, **Vol** +23 ; +4 vs son**RD** 10/adamantium ; **Immunités** feu, paralysie et autres effets qui limitent le mouvement, poison ; **Résistances** acide 10, froid 10 ;**RM** 22**Faiblesse** vulnérable à *Sérithial***ATTAQUE****VD** 6 cases, vol 12 cases (parfaite)**Corps à corps rapière dansante de froid intense en adamantium** +4, +26/+21/+16 (1d6+8/18-20 plus 1d6 froid)**Attaques spéciales** représentation bardique (47 rounds/jour ; contrechant, distraction, *fascination* (DD32), inspiration vaillante +3, inspiration talentueuse +5, *suggestion* (DD32), chant funeste, inspiration glorieuse, représentation apaisante, mélodie effrayante (DD32), inspiration héroïque)**Pouvoirs magiques** (NLS 18, concentration +36)A volonté — *image imparfaite*3/jour — *charme monstre* à incantation rapide (DD27)1/jour — *téléportation suprême* (soi plus 25 kg d'objets), *ténèbres maudites* (DD27)**Sorts connus** (NLS 16, concentration +34)6<sup>ème</sup> (4/jour) — *danse irrésistible, quête* (DD32)5<sup>ème</sup> (6/jour) — *brume mentale* (DD31), *chant de discorde* (DD30), *dissipation suprême, traversée des ombres*4<sup>ème</sup> (7/jour) — *immobilisation de monstre* (DD30), *invisibilité suprême, liberté de mouvement, porte dimensionnelle, soins importants*3<sup>ème</sup> (8/jour) — *confusion* (DD29), *déplacement, forme gazeuse, lenteur* (DD27), *rapidité*2<sup>ème</sup> (9/jour) — *détection des pensées* (DD26), *détection faussée, flou, image miroir, soins modérés, suggestion* (DD28)1<sup>er</sup> (9/jour) — *feuille morte, fou rire* (DD27), *graisse* (DD25), *image silencieuse* (DD25), *repli expéditif, soins légers*0 — *lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation, résistance***TACTIQUE****Avant le combat** Quand Iléosa voit les PJ entrer dans la salle, elle lance *liberté de mouvement* sur sa personne. Alors qu'ils approchent, elle lance *peau de pierre* grâce à son *anneau de stockage des sorts* et utilise son inspiration héroïque sur elle-même pour gagner +4 d'esquive à la CA, et un bonus de moral de +4 aux JdS (les deux effets sont déjà inclus dans les statistiques).**Pendant le combat** Dès qu'Iléosa émerge de la bulle de sang, elle active une mélodie effrayante avec son don Sort mélodieux, afin de le mêler à un sort de *dissipation suprême*. Pendant ce round, et les 2 suivants, elle frappe ses ennemis avec des sorts de *charme monstre* à incantation rapide. Au deuxième round, elle harmonise une *brume mentale* avec une inspiration vaillante (à moins qu'elle n'ait plus que 2 alliés debout, auquel cas elle lance une inspiration glorieuse sur elle-même). Les rounds suivants, elle alterne des inspirations vaillantes et glorieuses avec des sorts offensifs. Elle laisse sa *rapière dansante* passer à l'attaque dès qu'une cible appropriée arrive à sa portée. L'illusion qui faisait passer l'arme pour un éventail se dissipe alors, et la rapière reprend son apparence normale.**Moral** Bien qu'Iléosa soit orgueilleuse et narcissique, elle sait quand elle a perdu. Si elle tombe à 30 pv ou moins, elle abandonne ses objectifs et s'enfuit. Malheureusement pour elle, la nature même de la Reine engloutie ralentit sa fuite. Elle utilise donc une *porte dimensionnelle* pour se rendre en **B7**, quitter physiquement la pyramide, et utiliser ensuite une *téléportation suprême* pour regagner le Chéliax. Si elle parvient à s'enfuir ainsi, consultez la section « La suite de la campagne » pour obtenir quelques informations sur ses prochaines manœuvres.**CARACTÉRISTIQUES****For** 19, **Dex** 28, **Con** 28, **Int** 15, **Sag** 13, **Cha** 38**BBA** +13; **BMO** +17; **DMD** 49**Dons** Attaque en finesse, Création d'anneaux, Création d'objets merveilleux, Ecole renforcée (enchantement), Ecole renforcée supérieure (enchantement), Extension de durée, Incantation rapide, Magie de guerre, Pouvoir magique à incantation rapide (*charme monstre*), Sort mélodieux**Compétences** Bluff +35<sup>V</sup> (+33), Con. (histoire) +31, Con. (noblesse) +31, Diplomatie +35<sup>V</sup> (+23), Intimidation +35, Linguistique +8, Perception +22, , Psychologie +35<sup>V</sup> (+11), Représentation (déclamation) +35, Représentation (cordes) +35, Utilisation d'objet magique +35**Langues** commun, draconique, elfe, infernal, thassilonien, varisien**Particularités** *contingence*, liée par un contrat, érudition, maître du savoir (2/jour), savoir bardique +8, touche-à-tout, versatilité artistique (chant, cordes, déclamation, scène)**Équipement de combat** *baguette de projectile magique* (NLS 9, 34 charges) ; **Autre équipement** *rapière dansante de froid intense en adamantium* +4 (déguisé en éventail), *Couronne de crocs, amulette d'armure naturelle* +5, *anneau de merveilleuse sécurité, anneau de stockage de sorts majeur* (avec *peau de pierre* et *guérison suprême*), *bracelets d'armure* +8, *cape de vol* (qui ne prend pas la forme d'ailes une fois en vol), ceinture de Dex +6

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

**Bonus innés** For +3, Dex +4, Con +4, Int +3, Sag +3, Cha +5, tous obtenus au niveau 14.

**Contingence** La reine Iléosa a utilisé un *parchevin de contingence* pour bénéficier de l'effet suivant : si elle tombe en dessous de 10 pv, elle est automatiquement ciblée par un sort de *soins permanents* (NLS16)

**Liée par un contrat (Ext)** La reine Iléosa a passé un contrat avec une érynie et bénéficie donc des avantages de l'archétype « lié à un diable ». Bien qu'Iléosa ait demandé l'aide d'un diable pour rédiger le contrat et obtenir plus que ce que l'érynie avait prévu, l'âme immortelle de la reine est tout de même condamnée si celle-ci se fait tuer. Dans ce cas, elle ne peut être ressuscitée sans la permission de Sermignatto et, si ce dernier se fait tuer aussi, sans celle du maître secret de bdellavritra, Lorthact, un duc des Enfers.

**Statistiques exceptionnelles** Dès sa naissance, Iléosa était destinée à atteindre la gloire et la grandeur... et il est bien triste pour Korvosa qu'elle ait choisi pour cela la voie de l'arrogance et de la cruauté. Ses valeurs de caractéristiques furent donc créées à partir de 25 points au lieu de 15 habituellement utilisés pour les PNJ d'élite. De plus, elle possède un puissant artefact et sa fortune lui permet de disposer de l'équipement d'un PJ et non d'un PNJ. Ces modifications augmentent son FP de 1.

**Vulnérable à Sérithial (Ext)** Quand l'âme de Kazavon s'est mêlée à celle d'Iléosa, le dragon lui a apporté une faiblesse inattendue. La régénération de la reine ne fonctionne pas contre *Sérithial* et, à chaque fois qu'elle est touchée par cette arme, elle doit réussir un jet de Vigueur DD25 ou prendre un niveau négatif, tandis que la lame sacrée arrache une portion du pouvoir que les reliques du dragon lui ont accordé au cours des derniers mois.

**Vision véritable (Sur)** La reine Iléosa bénéficie en permanence des effets d'une *vision véritable*.

**Anneau de merveilleuse sécurité**

**Aura** forte abjuration ; NLS 16

**Emplacement** anneau ; **Prix** 180 000 po ; **Poids** –

**DESCRIPTION**

Cet anneau extravagant croule sous les gemmes, à tel point que, même s'il n'était pas magique, il vaudrait une fortune.

Le personnage peut suivre les caprices de la mode (ou les siens) et modifier à sa guise l'apparence de son armure, de ses vêtements et même de ses armes, par une action simple. C'est un changement illusoire qui n'affecte pas les aptitudes de l'équipement ni des armes modifiées (mais l'anneau ne permet pas de changer radicalement la taille d'un objet).

L'objectif premier de l'*anneau de merveilleuse sécurité* est tout de même de protéger son porteur contre les attaques. Il lui accorde donc un bonus de parade de +5 à la CA, un bonus de résistance aux jets de sauvegarde de +5, et une résistance à la magie de 22.

**FABRICATION**

**Conditions requises** Création d'anneaux, *image imparfaite*, bouclier ou bouclier de la foi, résistance aux sorts ; **Coût** 90 000 po

**La Couronne de Crocs (Artefact Majeur)**

**Aura** enchantement, illusion, nécromancie puissante ; NLS 20

**Emplacement** tête ; **Prix** – ; **Poids** 2 kg

**STATISTIQUE**

**Alignement** LM ; **Ego** 10

**Sens** vision et audition 6 cases

**Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 12

**Communication** empathie

**Pouvoirs magiques** *détection faussée* (3/jour), *domination de personne* (3/jour), *image accomplie* (3/jour), *image miroir* (3/jour), *modification d'apparence* à volonté

**DESCRIPTION**

Il suffit de placer la *Couronne de crocs* sur la tête pour bénéficier d'un bonus d'altération de +6 à la Con et au Cha, ainsi que d'une régénération 20. Seule *Sérithial*, l'épée magique, peut infliger des dégâts mortels à celui qui porte cette couronne.

De plus, le propriétaire de la couronne bénéficie d'une *prémonition*. Ce sort lui donne un sixième sens puissant qui l'avertit de tout danger à venir. Il n'est donc jamais surpris ni pris au dépourvu et gagne un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes. S'il perd son bonus de Dex à la CA, il perd aussi ce bonus.

**DESTRUCTION**

Le *Couronne de crocs* sera détruite si on la frappe à l'aide d'une épée forquée par un dieu qui fut autrefois un mortel.