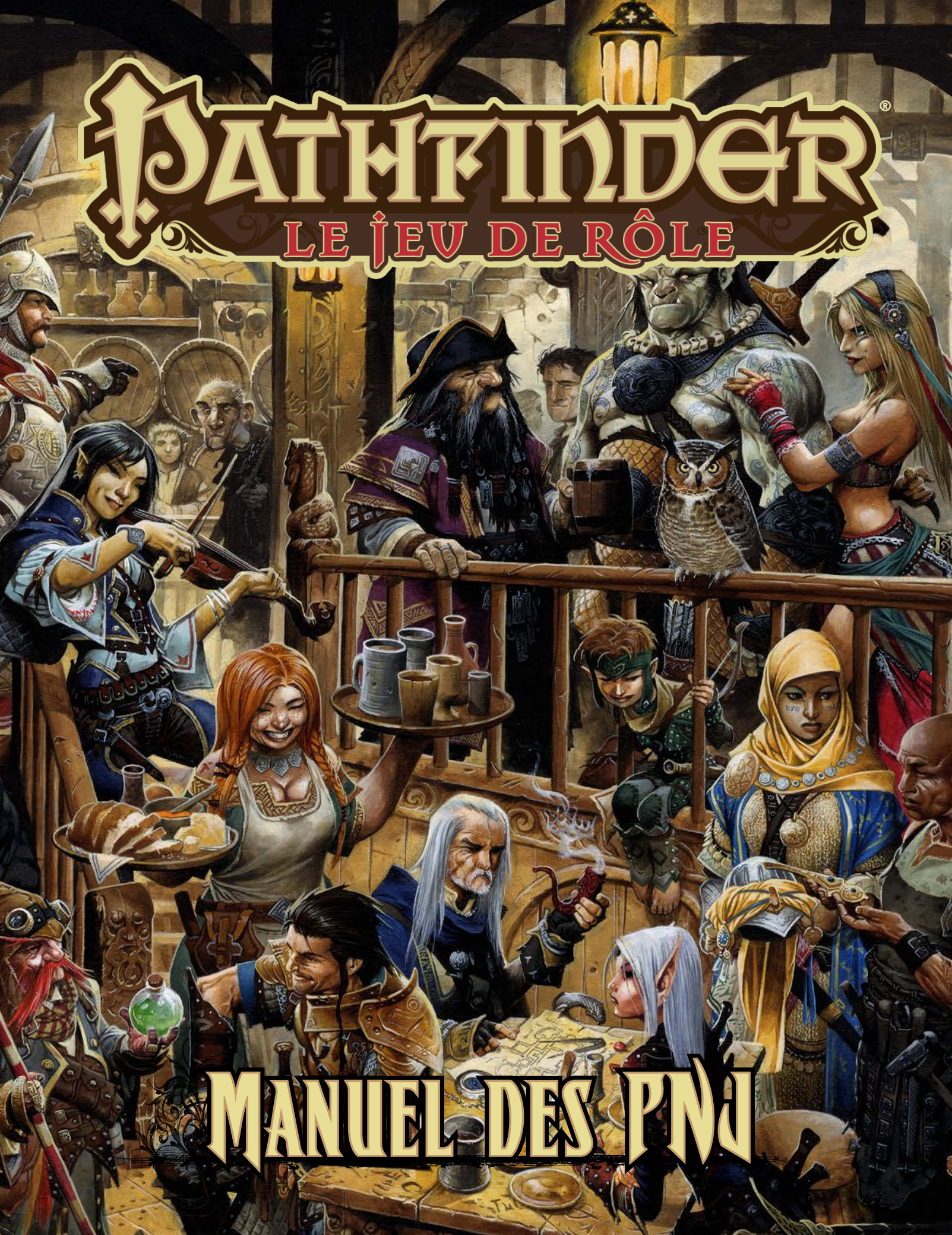


PATHFINDER

LE JEU DE RÔLE



MANUEL DES PNJ

MAGE PRUDENT	FP 1/2
HUMAIN MAGICIEN 1	200 PX
Humanoïde de taille M (humain)	N

Init +5 ; **Sens** Perception +4

DÉFENSE

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

pv 9 (1d6+3)

Réf +1, **Vig** +2, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps bâton, +0 (1d6)

Attaque spéciale main de l'apprenti (6/jour)

Sorts de magicien préparés (NLS 1 ; concentration +4)

Niveau 1 — *mains brûlantes* (DD 14), *armure de mage*

Niveau 0 (à volonté) — *soignement* (DD 13), *détection de la magie, résistance*

TACTIQUE

Avant le combat. Le magicien lance *armure de mage*.

Pendant le combat. Le magicien utilise la main de l'apprenti pour lancer son bâton ou lance *mains brûlantes*. Il utilise son *parchemin d'agrandissement* sur un allié capable de le protéger.

Statistiques de base Voici les statistiques du magicien sans *armure de mage* : **CA** ,11 contact 11, pris au dépourvu 10.

STATISTIQUES

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

BBA +0 ; **BMO** +0 ; **DMD** 11

Dons Écriture de parchemins, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Art de la magie +7, Connaissances (mystères, histoire et plans) +7, Linguistique +7, Perception +4, Psychologie +3

Langues commun, draconique, nain, elfique, infernal

Part pacte magique (corbeau)

Équipement de combat *potions de soins légers* (2), *potion de bouclier de la foi*, *parchemins de compréhension des langues* (2), *parchemin d'endurance aux énergies destructives*, *parchemin d'agrandissement*, *parchemin de graisse*, *parchemin de monture*, *parchemins de bouclier* (2), bâtons fumigènes (2) ; **Équipement divers** bâton, antidote, grimoire, bâtons éclairants (5), 40 po

Ces magiciens débutent leur carrière d'aventurier et cherchent des protecteurs.

HOLDRÈDE DANTON

Holdrède aime la magie mais elle n'apprécie pas du tout de risquer sa vie. Après plusieurs contrats sous-payés pour le commandant de la garde, elle a décidé de partir à l'aventure mais elle veut trouver un groupe puissant pour assurer sa sécurité.

MAGICIEN DES RUES	FP 1
GNOME ENCHANTEUR 2	400 PX
Humanoïde de taille P (gnome)	CN

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +2

DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 11 (Dex +1, esquive +1, taille +1)

pv 14 (2d6+5)

Réf +1, **Vig** +2, **Vol** +2 ; +2 contre les illusions

Capacités défensives entraînement défensif (bonus d'esquive de +4 à la CA contre les géants)

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps dague, +3 (1d3+1/19-20)

À distance arbalète légère, +4 (1d6/19-20)

Attaque spéciale +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes gobe-linoïdes ou reptiliens

Pouvoirs magiques de gnome (NLS 2 ; concentration +3)

1/jour — *lumières dansantes*, *son imaginaire*, *prestidigitation*, *communication avec les animaux*

Pouvoirs magiques d'école (NLS 2 ; concentration +4)

5/jour — toucher hébétant

Sorts d'enchanteur préparés (NLS 2 ; concentration +4)

Niveau 1 — *charme-personne* (DD 13), *couleurs dansantes* (DD 14), *graisse*, *sommeil* (DD 13)

Niveau 0 (à volonté) — *lumières dansantes*, *son imaginaire* (2, DD 13), *manipulation à distance*

Écoles d'opposition abjuration, nécromancie

TACTIQUE

Pendant le combat. Le magicien lance *couleurs dansantes* puis *graisse* entre ses ennemis et lui. S'il est en danger, il boit sa *potion d'invisibilité*.

STATISTIQUES

For 12, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 15, **Sag** 8, **Cha** 12

BBA +1 ; **BMO** +1 ; **DMD** 13

Dons Écriture de parchemins, Esquive

Compétences Art de la magie +6, Bluff +3, Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (mystères, géographie et histoire) +6, Perception +2

Langues commun, nain, gnome, halfelin

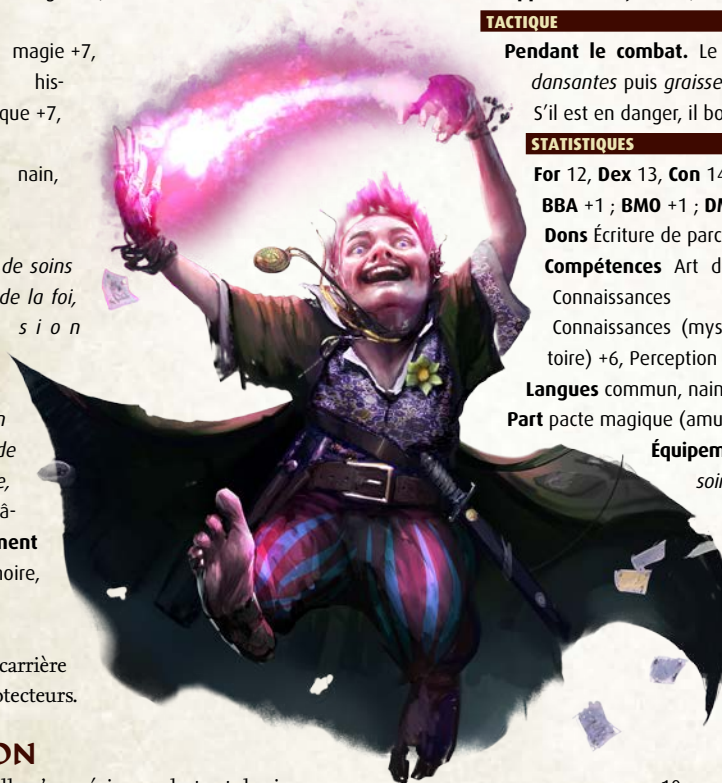
Part pacte magique (amulette), sourire enchanteur

Équipement de combat *potions de soins légers* (2), *parchemins de déguisement* (2), *parchemins de repli expéditif* (2), *parchemin d'invisibilité*, *parchemins de brume de dissimulation* (2), feu grégeois (2), pierres à tonnerre (2) ; **Équipement divers** dague, arbalète légère

avec 10 carreaux de maître, *broche de*

défense (10 charges), bâtons fumigènes (2), grimoire, 67 po

Le magicien des rues gagne sa vie grâce à ses talents.



ENSORCELEUR DE LA GRIFFE BLANCHE	FP 2
ELFE ENSORCELEUR 3	600 PX
Humanoïde de taille M (elfe)	NM

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (armure +4, Dex +2, naturelle +1)

pv 19 (3d6+6)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2 ; +2 contre les enchantements

Immunités sommeil ; **Résistance** froid 5

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 griffes, +1 (1d4) ou épée longue de maître, +2 (1d8/19-20)

À distance arc long, +3 (1d8/x3)

Attaque spéciale griffes (2, 1d4, 5 rounds/jour)

Sorts d'ensorceleur connus (NLS 3 ; concentration +5)

Niveau 1 (6/jour) — *frayeur* (DD 13), *endurance aux énergies destructives*, *armure de mage*, *projectile magique*

Niveau 0 (à volonté) — *saignement* (DD 12), *détection de la magie*, *lumière*, *rayon de givre*, *lecture de la magie*

Lignage draconique (blanc)

TACTIQUE

Avant le combat. L'ensorceleur lance *armure de mage*.

Pendant le combat. L'ensorceleur lance *frayeur* sur l'adversaire qui lui semble le plus dangereux puis *projectile magique* sur les autres. Quand il n'a plus de sorts, il lance *force de taureau* avec un parchemin et attaque à coups de griffes ou d'épée longue.

Statistiques de base Voici les statistiques de l'ensorceleur sans *armure de mage* :
CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11.

STATISTIQUES

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

BBA +1 ; **BMO** +1 ; **DMD** 13

Dons Dispense de composantes matérielles, Magie de guerre, Réflexes surhumains

Compétences Art de la magie +8 (+10 pour identifier les propriétés des objets magiques), Connaissances (mystères) +8, Intimidation +8, Perception +7

Langues commun, draconique, elfique, goblin

Part arcane de lignage (les sorts de froid infligent 1 point de dégâts de plus par dé), magie elfique, apprentissage martial

Équipement de combat *potion de soins légers*, *potion de vol*, *parchemins de force de taureau* (2), *parchemin de nappe de brouillard* ; **Équipement divers** arc long avec 20 flèches, épée longue de maître, 10 po

L'ensorceleur de la griffe blanche se délecte de son sang draconique et utilise ses pouvoirs pour terrifier et tuer tous les ennemis qui pénètrent sur son territoire.



ENSORCELEUR SOUILLÉ	FP 3
GNOME ENSORCELEUR 4	800 PX
Humanoïde de taille P (gnome)	CM

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +2

DÉFENSE

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 12 (armure +1, Dex +1, taille +1)
pv 28 (4d6+12)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +6 ; +2 contre les illusions

Capacités défensives entraînement défensif (bonus d'esquive de +4 à la CA contre les géants)

ATTAQUE

VD 6 m

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

À distance arbalète légère, +4 (1d6/19-20)

Attaques spéciales +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes gobelinoïdes ou reptiliens, longs membres (+1,5 m)

Pouvoirs magiques de lignage (NLS 4 ; concentration +8)
7/jour — rayon acide (1d6+2 acide)

Pouvoirs magiques de gnome (NLS 4 ; concentration +8)

1/jour — *lumières dansantes*, *son imaginaire* (DD 15), *prestidigitation*, *communication avec les animaux*

Sorts d'ensorceleur connus (NLS 4 ; concentration +8)

Niveau 2 (4/jour) — *modification d'apparence*

Niveau 1 (7/jour) — *agrandissement* (DD 16), *rapetissement* (DD 16), *bouclier*, *décharge électrique*

Niveau 0 (à volonté) — *aspersion acide*, *saignement* (DD 14), *détection de la magie*, *manipulation à distance*, *lecture de la magie*, *fatigue* (DD 14)

Lignage aberrant

TACTIQUE

Pendant le combat. L'ensorceleur lance *bouclier* sur sa personne et rayon acide sur les ennemis en approche. Ensuite, il profite de son pouvoir de long membre pour lancer des sorts de contact. Au corps à corps, il lance *agrandissement* sur lui-même et attaque à la lance.

STATISTIQUES

For 12, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 10, **Cha** 18

BBA +2 ; **BMO** +2 ; **DMD** 13

Dons Dispense de composantes matérielles, École renforcée (transmutation), Volonté de fer

Compétences Artisanat (alchimie) +5, Bluff +8, Déguisement +5, Perception +2, Utilisation d'objet magique +8

Langues commun, gnome, sylvestre

Part arcane de lignage (+50% de durée sur les sorts de métamorphose), magie gnome

Équipement de combat *potion de pattes d'araignée*, *parchemins de grâce féline* (2), *parchemin de lenteur*, acide, sacoche immobilisante ; **Équipement divers** arbalète légère avec 10 carreaux, lance de maître, *bracelets d'armure* +1, collection de têtes de poupées, 28 po

Le corps et l'esprit de l'ensorceleur souillé ont été déformés par une magie étrangère ou extraplanaire.



DÉFENSEUR DES CAVERNES	FP 4
DEMI-ELFE DRUIDE 5	1 200 PX
Humanoïde de taille M (elfe, humain)	N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 20, contact 13, pris au dépourvu 17 (armure +5, bouclier +2, Dex +2, esquive +1,)

pv 31 (5d8+5)

Réf +6, **Vig** +6, **Vol** +9 ; +2 contre les enchantements, +4 contre les effets visant les fées et les plantes

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps bâton, +2 (1d6-1) ou faucille, +2 (1d6-1)

À distance fronde de maître, +6 (1d4-1)

Attaque spéciale forme animale 1/jour

Pouvoirs magiques de domaine (NLS 5 ; concentration +9)

7/jour — *fléchette d'acide*

Sorts de druide préparés (NLS 5 ; concentration +9)

Niveau 3 — *croissance d'épine* (2, DD 17), *façonnage de la pierre*^o

Niveau 2 — *peau d'écorce*, *endurance de l'ours*, *ramollissement de la terre et de la pierre*^o, *nuée grouillante*

Niveau 1 — *soins légers*, *Pierre magique*^o, *brume de dissimulation*, *gourdin magique*, *communication avec les animaux*

Niveau 0 (à volonté) — *création d'eau*, *assistance divine*, *repérage*, *lumière*

D sort de domaine ; **Domaine** Terre

TACTIQUE

Avant le combat. Le druide lance *croissance d'épines* deux fois par jour, pour protéger la position qu'il occupe. Il utilise *façonnage de la pierre* si besoin, pour limiter les voies d'accès jusqu'à lui.

Pendant le combat. Grâce à forme animale, le druide se transforme en petit animal volant à la première occasion, afin de fuir la mêlée. Lors des rounds suivants, il lance *ramollissement de la terre et de la pierre* et *croissance d'épines* pour déformer le terrain sous les pieds de ses ennemis. Entre les deux, il lance des sorts de *communication avec les animaux* et de convocations pour appeler des créatures volantes chargées de harceler ses adversaires. Une fois qu'il a épuisé ses sorts, il se rabat sur ses *fléchettes d'acide*.

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 12, **Sag** 18, **Cha** 10
BBA +3 ; **BMO** +2 ; **DMD** 15

Dons Esquive, Incantation animale, Réflexes surhumains, Talent (Survie)

Compétences Art de la magie +7, Connaissances (exploration souterraine) +6, Connaissances (nature) +11, Dressage +6, Escalade +1, Perception +11, Premiers secours +10, Survie +15, Vol +4

Langues commun, langue des druides, elfique, commun des profondeurs

Part sang elfique, pacte avec la nature (domaine de la Terre), instinct naturel, absence de traces, empathie sauvage +5, déplacement facilité

Équipement de combat *baguette de soins légers* (50 charges), feu grégeois (3) ; **Équipement divers** *armure de peau* +1, écu en bois, fronde de maître avec 20 billes, bâton, faucille, *cape de résistance* +1, sac à dos, trousse de premiers secours, houx et gui, corde en soie (15 m), sacoche à composantes, 91 po

Les druides ont tendance à entretenir et à protéger les terres sauvages qui s'étendent à la surface du monde mais quelques-uns rôdent dans les tunnels qui parcourent les entrailles de la terre et deviennent les gardiens, les protecteurs et les bergers de la vermine et des champignons.

ZIRUL

Zirul est la protectrice d'un vaste réseau de grottes qui grouille de chauves-souris et de toutes sortes de vermine. Elle a été abandonnée là alors qu'elle était très jeune et considère les lieux comme son foyer. Elle ne laisse personne y entrer. Elle porte des vêtements sombres et tachés pour se fondre avec la pierre des cavernes. À force de vivre si loin de la civilisation, elle a perdu un peu de son humanité.

Rencontres hostiles. Zirul a une maxime de combat : une bonne défense est à la base d'une bonne attaque. Elle veille toujours à entamer le combat depuis une position facile à défendre.

Suggestions d'interprétation. Zirul a perdu presque toute empathie avec les autres humanoïdes, elle passe son temps à discuter avec elle-même et avec les rats qui grouillent autour d'elle, ignorant la gêne que les gens éprouvent devant son étrange comportement.



DÉFENSEUR DE L'ÎLE	FP 6
ELFE DRUIDE 7	2 400 PX
Humanoïde de taille M (elfe)	LN

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 24, contact 14, pris au dépourvu 22 (armure +7, bouclier +3, Dex +2, parade +2)

pv 47 (7d8+12)

Réf +6, **Vig** +6, **Vol** +8 ; +2 contre les enchantements, +4 contre les effets visant les fées et les plantes

Immunité sommeil ; **Résistance** froid 10

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps épieu de maître, +6 (1d6) ou gourdin, +5 (1d6)

À distance épieu de maître, +8 (1d6)

Attaque spéciale forme animale 2/jour

Pouvoirs magiques de domaine (NLS 7 ; concentration +10)
6/jour — *trait de glace*

Sorts de druide préparés (NLS 7 ; concentration +10)

Niveau 4 — *contrôle de l'eau*^o, *tempête de grêle*

Niveau 3 — *soins modérés*, *lumière du jour*, *tempête de neige*, *respiration aquatique*^o

Niveau 2 — *messenger animal*, *peau d'écorce*, *endurance de l'ours*, *nappe de brouillard*^o, *résistance aux énergies destructives*

Niveau 1 — *soins légers*, *endurance aux énergies destructives*, *morsure magique*, *brume de dissimulation*^o, *gourdin magique*, *communication avec les animaux*

Niveau 0 (à volonté) — *lumière*, *réparation*, *purification de la nourriture et de l'eau*, *lecture de la magie*

D sort de domaine ; **Domaine** Eau

TACTIQUE

Avant le combat. Le druide boit sa *potion de bouclier de la foi*.

Pendant le combat. Le druide se place de préférence dans un plan d'eau ou non loin, pour tirer parti de ses pouvoirs. Il ouvre les hostilités avec une *tempête de grêle* ou une *nappe de brouillard* pour ralentir ses adversaires. Ensuite, il utilise forme animale pour se transformer en ours sanguinaire ou en pieuvre géante (selon l'endroit où il se trouve). Il alterne les rounds d'attaque avec les rounds d'incantation d'*endurance de l'ours* et de *peau d'écorce*.

Statistiques de base. Voici les statistiques du druide sans *bouclier de la foi* : **CA** 22, contact 12, pris au dépourvu 20 ; **DMD** 17.

STATISTIQUES

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

BBA +5 ; **BMO** +5 ; **DMD** 19

Dons Incantation animale, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences

Art de la magie +11 (+13 pour identifier les propriétés des objets magiques), Connaissances (histoire) +4, Connaissances (nature) +14, Dressage +5, Linguistique +3, Natation +5, Perception +15, Premiers secours +11, Survie +14, Vol +4

Langues aquatique, commun, draconique, langue des druides, elfique, sylvestre

Part magie elfique, pacte avec la nature (domaine de l'Eau), instinct naturel, absence de traces, apprentissage martial, empathie sauvage +6, déplacement facilité

Équipement de combat *poussière dessiccative*, *potion de rapidité*, *potion de bouclier de la foi*, *baguette de soins modérés* (8 charges), *Pierre à tonnerre* (2) ; **Équipement divers** *cuirasse en peau de dragon +1*, *écu en bois d'ébénite +1*, *gourdin*, *épieu de maître*, *plume magique* (éventail), *antidote*, *filet de pêche*, *houx et gui*, *corde en soie* (15 m), *sacoche à composantes*, *torque en or* (100 po), 43 po

Certains druides recherchent cette paix et cette tranquillité que l'on trouve uniquement sur les petites îles et ils sont prêts à sacrifier leur vie pour défendre leur sanctuaire.

TASSEIRA ESPRIT-D'ÉCUME

Tasseira est l'une des protectrices elfiques austères d'une île éloignée qui renferme un mal ancestral. Pour elle, tous les individus qui ne sont pas des elfes sont des intrus qu'elle attaque à vue. Elle entretient un lien très étroit avec la mer et passe la majeure partie de son temps sous forme de créature marine.

Elle porte d'amples vêtements bleus et verts et un masque de bois ornementé pour cacher son visage.



PRÊTRE DE LA MORT	FP 8
HUMAIN PRÊTRE D'URGATHOA 9	4 800 PX
Humanoïde de taille M (humain)	NM

Init +6 ; **Sens** Perception +10

DÉFENSE

CA 20, **contact** 13, pris au dépourvu 18 (armure +7, Dex +2, parade +1)

pv 89 (9d8+27)

Réf +6, **Vig** +11, **Vol** +11

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps dague, +5/+0 (1d4-1/19-20)

À distance arbalète légère, +8 (1d8/19-20)

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative 4/jour (DD 17, 5d6), main de l'acolyte (7/jour)

Pouvoirs magiques de domaine (NLS 9 ; concentration +13)

7/jour — contact sanglant (4 rounds)

1/jour — toucher de dissipation

Sorts de prêtre préparés (NLS 9 ; concentration +13)

Niveau 5 — *exécution*^o (2, DD 21)

Niveau 4 — *protection contre la mort*^o, *liberté de mouvement*, *poison* (DD 20), *immunité contre les sorts*

Niveau 3 — *malédiction* (DD 19), *contagion* (2, DD 19), *dissipation de la magie*^o, *prière*

Niveau 2 — *endurance de l'ours*, *ténèbres*, *mise à mort*^o (DD 18), *retardement du poison* (DD 16), *profanation*, *résistance aux énergies destructives* (DD 16)

Niveau 1 — *imprécation* (DD 15), *frayeur*^o (DD 17, 2), *bouclier entropique*, *brume de dissimulation*, *protection contre le Bien*

Niveau 0 (à volonté) — *saignement* (DD 16), *détection du poison*, *lumière*, *stimulant*

D sort de domaine ; **Domaines** Mort, Magie

D sort de domaine ; **Domaines** Mort, Magie

TACTIQUE

Avant le combat. Le prêtre lance *endurance de l'ours*, *retardement du poison* et *liberté de mouvement*.

Pendant le combat. Le prêtre laisse ses alliés, morts-vivants ou autres, gérer le plus gros du combat. Il utilise *malédiction*, *contagion* et *exécution* contre des individus choisis ou canalise de l'énergie négative, que ce soit pour se soigner et soigner ses alliés morts-vivants ou pour blesser le groupe adverse.

Statistiques de base. Voici les statistiques du prêtre sans *endurance de l'ours* : **pv** 71 ; **Fort** +9, **Con** 14.

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 15, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 19, **Cha** 12

BBA +6 ; **BMO** +5 ; **DMD** 18

Dons Contrôle des morts-vivants, École renforcée (nécromancie), École supérieure (nécromancie), Magie de guerre, Science de l'initiative, Science de la canalisation

Compétences Artisanat (alchimie) +6, Connaissances (religion) +12, Intimidation +7, Perception +10, Premiers secours +10

Langues commun

Part aura, étreinte de la mort

Équipement divers *cotte de mailles* +1, dague, arbalète légère avec 20 carreaux, *cape de résistance* +1, *bandeau d'inspiration* +2, *perle de thaumaturgie* (Niveau 1), *anneau de protection* +1, symbole maudit en os, eau maudite, onyx (500 po), poussière en argent pour *profanation* (25 po), 162 po

Le prêtre de la mort sert la déesse des épidémies et de la non-mort et cherche donc à contaminer, tuer et ranimer tous ceux qui se mettent en travers de son chemin. Il désire souvent devenir lui-même un mort-vivant mais reste en vie afin d'accomplir sa mission en des lieux où les morts ne sont pas les bienvenus.

RELYK ZAHIM

Relyk est obsédée par la mort et la non-mort et elle est folle amoureuse de sa déesse. Elle rêve de devenir la servante et l'amante favorite de sa sinistre divinité et reporte son étrange affection sur les cadavres et les morts-vivants qui lui rappellent Urgathoa. Relyk est toujours affligée d'un rhume ou d'une autre affection mineure mais cela ne l'handicape jamais et ne diminue en rien ses capacités. Ses symptômes sont peut-être feints, pour éloigner les naïfs, comme ils pourraient très bien être un simple témoignage de sa dévotion. Elle apporte son assistance aux gens qui souhaitent se transformer en morts-vivants s'ils le désirent et aide volontiers les autres membres de son église. En revanche, elle veille à ce que personne ne la supplante dans la hiérarchie religieuse. Tous ceux qui tentent de rivaliser avec elle pour obtenir l'attention ou l'amour de sa déesse se retrouvent face à une ennemie sournoise et impitoyable.

Rencontres hostiles. Relyk peut servir d'adversaire solitaire mais elle est bien plus dangereuse entourée d'alliés morts-vivants. Comme l'énergie négative la soigne, elle peut profiter de sa canalisation d'énergie négative pour se guérir et guérir de nombreux morts-vivants et même pour faire croire aux ennemis crédules qu'elle est elle-même une morte-vivante.

Suggestions d'interprétation. Relyk peut être le porte-parole d'un pays dirigé par des morts-vivants, le chef d'une grande tribu de goules souterraines ou l'agent de liaison de jour d'une cabale de vampires. Quand elle triomphe d'un ennemi, elle lui propose « gracieusement » de le relever sous forme de mort-vivant.



GARDE PIEUX	FP 9
HUMAIN PALADIN DE IOMÉDAE 10	6 400 PX
Humanoïde de taille M (humain)	LB

Init -1 ; **Sens** Perception +10

Aura courage (3 m), fermeté (3 m)

DÉFENSE

CA 22, **contact** 10, **pris au dépourvu** 22 (armure +11, **Dex** -1, naturelle +1, **parade** +1)

pv 84 (10d10+25)

Réf +4, **Vig** +11, **Vol** +9

Immunité charme, maladie, terreur, poison

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps *corsèque* +1, +17/+12 (2d4+8/x3) ou épée longue de maître, +16/+11 (1d8+7/19-20)

Espace occupé 1,5 m ; **Allonge** 1,5 m (3 m avec la *corsèque*)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive (DD 17, 5d6), châtement du Mal 4/jour (+2 attaque et CA, +10 dégâts)

Pouvoirs magiques de paladin (NLS 10 ; concentration +12)

À volonté — *détection du Mal*

Sorts de paladin préparés (NLS 7 ; concentration +9)

Niveau 2 — *force de taureau*, *retardement du poison*

Niveau 1 — *bénédiction*, *restauration partielle*, *protection contre le Mal*

TACTIQUE

Avant le combat. Le paladin lance *force de taureau* et *retardement du poison*.

Pendant le combat. Le paladin désarme ses adversaires afin de les capturer et de les interroger. Il fait une exception pour les créatures dépourvues d'intelligence, les extérieurs Mauvais et les mortsvivants qu'il détruit séance tenante.

Statistiques de base Voici les statistiques du paladin sans *retardement du poison* ni *force de taureau* :

Immunité charme, maladie, terreur ;

Corps à corps *corsèque* +1, +15/+10

(2d4+5/x3) ou

épée longue de

maître, +14/+19

(1d8+4/19-20) ; **For**

16 ; **BMO** +13 (+17 pour

le désarmement) ; **DMD**

23 (25 contre le désarmement).

STATISTIQUES

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

BBA +10 ; **BMO** +15 (+19 le désarmement) ;

DMD 25 (27 contre le désarmement)

Dons Arme de prédilection (*corsèque*), Attaque en puissance, Désarmement supérieur, Enchaînement, Expertise du combat, Science du désarmement

Compétences Art de la magie +10, Connaissances (histoire et folklore local) +7, Connaissances (noblesse et religion) +10, Diplomatie +10, Intimidation +7, Perception +10, Psychologie +13

Langues commun, nain, elfique

Part aura, code de conduite, pacte divin (arme +2, 2/jour), imposition des mains (5d6, 7/jour), grâces (maudit, nauséux, secoué)

Équipement divers *harnois* +2, *corsèque* +1, épée longue de maître, *amulette d'armure naturelle* +1, *anneau de protection* +1, symbole sacré en argent, 450 po

Ces paladins servent souvent de gardes ou dispensent la justice au nom des juges et des marchands qui oeuvrent pour le bien au nom du dieu des villes. Souvent, les sites sacrés des grandes villes sont placés sous la protection d'unités entièrement composées de ces paladins.

DELPHOS HÉSARA

Delphos descend d'une longue lignée de paladins au service de sa ville natale. Il ne tolère pas la corruption mais préfère effrayer ses adversaires, les désarmer et les faire prisonniers plutôt que de les tuer. Il sait qu'il suffit d'un cadavre pour déclencher une guerre entre deux familles puissantes ou désespérées et il sait aussi que le meilleur moyen de servir la justice consiste

à faire un usage judicieux de la force. Les soldats placés sous son commandement l'adorent

ou le détestent. Delphos essaie d'être dur mais juste car il est persuadé

que c'est en instaurant une discipline

très stricte et un

système de punition organisé qu'il formera de meilleurs gardiens.

Ces punitions se présentent sous la forme de tours de garde supplémentaires ou d'assignations

des plus déplaisantes. Les sanctions des gardes sont connues d'eux

seuls : une honte publique entraînerait une perte de respect et minerait l'autorité de Delphos.

Rencontres hostiles. Quand Delphos est de service, il est généralement à la tête d'un contingent de soldats mais on peut le trouver seul dans les rues. Il parcourt le quartier du temple de son dieu pour s'assurer que ce lieu saint reste sûr.

Suggestions d'interprétation.

Quand Delphos rencontre des étrangers, il les traite avec prudence

mais aussi avec curiosité. Il est prêt à faire des efforts pour éviter

un affrontement, mais, si celui-ci est inéluctable, il recule rarement. Il engage

parfois des aventuriers pour les missions que ses soldats ne peuvent accomplir ouvertement, comme démasquer des marchands véreux qui s'adonnent à la contrebande.



ARTISTE EMPOISONNEUR	FP 10
HUMAIN MOINE 11	9 600 PX
Humanoïde de taille M (humain)	LM

Init +8 ; **Sens** Perception +14

DÉFENSE

CA 23, **contact** 21, **pris au dépourvu** 18 (armure +2, **Dex** +4, **esquive** +1, **moine** +2, **parade** +1, **Sag** +3)

pv 60 (11d8+7)

Réf +12, **Vig** +8, **Vol** +11 ; +2 contre les enchantements

Capacités défensives esquive totale ; **Immunité** maladie, poison

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps mains nues, +12/+7 (1d10+1/19-20) ou mains nues avec déluge de coups, +13/+13/+8/+8/+3 (1d10+1/19-20)

À distance shuriken, +12/+7 (1d2+1 plus poison) ou shuriken avec déluge de coups, +13/+13/+8/+8/+3 (1d2+1 plus poison)

Attaques spéciales déluge de coups, coup étourdissant (11/jour, **DD** 18)

TACTIQUE

Avant le combat. Le moine dissimule ses shurikens en les faisant passer pour les cymbales de son tambourin. Avant le combat, il leur applique deux doses de venin de vipère à tête noire ou de poison drow. Il donne ensuite une représentation, bluffe ou séduit sa cible pour s'en rapprocher.

Pendant le combat. Si le moine est en infériorité numérique, il lance ses shurikens empoisonnés avec un déluge de coups. Au corps à corps, il feinte et, en cas de réussite, fait un croc-en-jambe à son adversaire. Dès que celui-ci est à terre, il lui assène un Coup étourdissant. Le moine n'hésite pas à abandonner le combat s'il est en mauvaise posture ou grièvement blessé. Il boit sa *potion d'invisibilité* et s'enfuit là où il pourra boire sa *potion de déguisement*, se fondre dans le décor et disparaître.

STATISTIQUES

For 12, **Dex** 18, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 17, **Cha** 10

BBA +8 ; **BMO** +12 (+14 pour le croc-en-jambe) ; **DMD** 30 (32 contre le croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse, Attaques réflexes, Coup étourdissant, Esquive, Frappe décisive, Science de l'initiative, Science de la feinte, Science du combat à mains nues, Science du critique (mains nues), Science du croc-en-jambe, Talent (Bluff), Tir à bout portant, Viser

Compétences Acrobaties +17 (+40 pour

sauter), Bluff +16, Discrétion +15, Escalade +9, Escamotage +9, Linguistique +3, Natation +5, Perception +14, Psychologie +17, Représentation (danse et percussions) +8

Langues commun, nain, elfique, gnome

Part corps de diamant, déplacement accéléré, sauts puissants, réserve de *ki* (8 points, loyale, magique), entraînement aux manœuvres offensives, pureté physique, chute ralentie 15 m, plénitude physique

Équipement de combat *potion de soins légers*, *potion de déguisement*, *potion d'invisibilité*, venin de vipère à tête noire (4), poison drow (4), huile de taggit ; **Équipement divers** shurikens (20), *ceinturon de dextérité du chat* +2, *bracelets d'armure* +2, *cape de résistance* +1, *bandeau d'inspiration* +2, *anneau de protection* +1, tambourin, 71 po

L'artiste empoisonneur est un moine qui recherche la perfection dans le meurtre et l'assassinat. C'est un empoisonneur et un maître des déguisements, souvent redouté dans les terres qui entourent son monastère. Il arrive que les moines des autres ordres les pourchassent car ils pensent que leurs sinistres rites ne sont qu'une perversion des véritables pratiques monastiques.

NATESSA, L'ANGE DE LA MORT

Natessa est arrivée devant le monastère de cette île éloignée alors qu'elle était déjà une jeune femme. Elle a expliqué aux moines qu'elle avait accidentellement renversé un homme alors qu'elle était à cheval. Quand il en est mort, elle s'est demandé pourquoi cela lui avait donné ce sentiment de plénitude et l'impression ne faire qu'un avec toute la création. Les moines l'ont recueillie et, même si elle était plus âgée que les autres élèves, l'ont formée à l'art du meurtre sacré. Depuis, elle s'est élevée dans la hiérarchie et fait à présent partie de ses tuteurs les plus applaudis. Peu de gens se doutent que cette jeune fille, jolie mais à peine remarquable, à la démarche allègre, est en réalité une tueuse violente et expérimentée.

Rencontres hostiles. La plupart des gens ignorent qu'ils sont en train de se battre avec Natessa jusqu'à ce qu'ils se retrouvent hérissés de shurikens empoisonnés. La moniale travaille généralement seule mais n'hésite pas à engager des sbires si elle a affaire à une cible trop bien gardée. Elle s'associe parfois avec des groupes d'aventuriers mais généralement sous une fausse identité.

Suggestions d'interprétation. Quand Natessa traque une cible, elle se fait passer pour une joueuse de tambourin itinérante ou pour une prostituée.



DESTRUCTEUR DE GÉANTS	FP 11
NAIN BARBARE 12	12 800 PX
Humanoïde de taille M (nain)	N

Init +1 ; Sens Perception +17

DÉFENSE

CA 23, contact 11, pris au dépourvu 21 (armure +10, bouclier +2, Dex +1, esquive +1, parade +1, rage -2)

pv 191 (12d12+108)

Réf +6, **Vig** +17, **Vol** +10 ; +2 contre les poisons, les sort et les pouvoirs magiques

Capacités défensives entraînement défensif (bonus d'esquive de +4 à la CA contre les géants), esquive instinctive supérieure, sens des pièges +4 ; **RD** 2/—

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps hache d'armes de nain tueuse de géants +1, +19/+14/+9 (1d10+7/x3)

À distance arc long composite de maître, +14/+9/+4 (1d8+6/x3)

Attaques spéciales +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes gobelinoïdes ou orques, rage de grand berserker (31 rounds/jour), pouvoirs de rage (posture défensive +3, coup redoutable, poursuite, colère auto-suggérée, pic de force +12, coup inattendu, esquive agile)

TACTIQUE

Pendant le combat. Le barbare tient sa hache à une ou à deux mains, en fonction de la situation. Il utilise son bouclier quand il affronte de nombreux adversaires mais garde son arc en main s'il combat un adversaire solitaire. Il utilise son esquive agile avant de s'exposer aux projectiles, surtout aux rochers des géants, et se met en posture défensive quand il se bat au corps à corps. Il charge avec Attaque éclair pour atteindre ses ennemis au plus vite et opte ensuite pour des attaques à outrance.

Statistiques de base. Voici les statistiques du barbare quand il n'est pas enragé : **CA** 25, contact 13, pris au dépourvu 23 ; **pv** 155 ; **Vig** +14, **Vol** +7 ; **Corps à corps** hache d'armes de nain tueuse de géants +1, +16/+11/+6 (1d10+4/x3) ; **À distance** arc long composite de maître, +14/+9/+4 (1d8+3/x3) ; **For** 16, **Con** 20 ; **BMO** +15 ; **DMD** 28 (32 contre la bousculade ou le croc-en-jambe) ; **Compétences** Escalade +7, Natation +7.

STATISTIQUES

For 22, **Dex** 13, **Con** 26, **Int** 8, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +12 ; **BMO** +18 ; **DMD** 29 (33 contre la bousculade ou le croc-en-jambe)

Dons Attaque éclair, Attaque en puissance, Esquive, Frappe décisive, Port des armures lourdes, Souplesse du serpent

Compétences

Connaissances (nature) +5, Escalade +10, Linguistique +0, Natation +10, Perception +17 (+19 pour remarquer une anomalie dans les constructions de pierre), Premiers secours +5, Survie +10

Langues commun, nain, géant

Part déplacement accéléré

Équipement de combat *potions de flou* (2), *potions de soins légers* (2), *sacoche immobilisante* (3) ; **Équipement divers** *harnois* +1, *targe* +1, *hache d'armes nain tueuse de géants* +1, arc long composite de maître (+6 For) avec 20 flèches, *ceinturon de constitution de l'ours* +2, *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, 5 po

Les destructeurs de géants cherchent ces créatures pour les exterminer. Ils débordent de haine pour elles et ne laissent personne s'interposer entre eux et leurs ennemis jurés.

JÉMAR CROWELL

Jémar Crowell est un champion de son peuple, un féroce émissaire de la vengeance dans la guerre éternelle qui oppose les forteresses naines et les géants de toutes sortes. Une armure d'acier le couvre souvent de la tête aux pieds mais il lui arrive d'enlever son heaume pour railler ses ennemis alors qu'il les terrasse. Il se rase soigneusement le crâne, à l'exception de deux étroites crêtes de cheveux. Sa cape est faite de cheveux de géants grossièrement tissés, tous prélevés sur des ennemis vaincus. Quand le temps se rafraîchit, il porte une écharpe et des mitaines tissées dans le même matériau.

Rencontres hostiles. Jémar est un combattant dévoué à sa mission qui se concentre sur la traque des géants et la protection de son peuple, à l'exclusion de toute autre chose. Il n'hésite pas à voler les morts et à piller leurs cadavres.

Suggestions d'interprétation. Quand Jémar ne tue pas de géants, il prépare ses raids sur leurs forteresses et considère tous ceux qui marchent avec eux comme aussi maléfiques qu'eux. Il travaille avant tout pour les nains mais il engage souvent des mercenaires et des aventuriers pour l'aider dans les chasses les plus dangereuses.



CHEF TRIBAL	FP 12
HUMAIN BARDE 13	19 200 PX
Humanoïde de taille M (humain)	LM

Init +2 ; **Sens détection de l'invisibilité** ; Perception +10

DÉFENSE

CA 21, **contact** 13, pris au dépourvu 18 (armure +6, bouclier +2, Dex +2, esquive +1)

pv 78 (13d8+16)

Réf +10, **Vig** +5, **Vol** +8 ; +4 contre les représentations bardiques et les effets dépendants du langage et du son

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps lance +2, +14/+9 (1d8+5/19-20/×3)

À distance lance +2, +14/+9 (1d8+4/19-20/×3)

Attaques spéciales représentation bardique 32 rounds/jour (action rapide ; contrechant, chant funèbre, distraction, fascination, inspiration talentueuse +4, inspiration vaillante +3, inspiration héroïque, représentation apaisante, *suggestion*)

Sorts de barde connus (NLS 13 ; concentration +17)

Niveau 5 (1/jour) — *suggestion de groupe* (DD 19), *cauchemar* (DD 19)

Niveau 4 (4/jour) — *soins intensifs* (DD 18), *terrain hallucinatoire* (DD 18), *communication avec les plantes*, *convocation de monstres IV*

Niveau 3 (5/jour) — *terreur* (DD 17), *rapidité* (DD 17), *détection de l'invisibilité*, *lenteur* (DD 17), *communication avec les animaux*

Niveau 2 (6/jour) — *grâce féline*, *invisibilité*, *rage*, *silence* (DD 16), *don des langues*

Niveau 1 (6/jour) — *charme-personne* (DD 15), *compréhension des langages*, *repli expéditif*, *graisse*, *fou rire* (DD 15), *ventriloquie* (DD 15)

Niveau 0 (à volonté) — *lumières dansantes*, *illumination* (DD 14), *son imaginaire* (DD 14), *lumière*, *manipulation à distance*, *message*

TACTIQUE

Avant le combat. Le barde lance *repli expéditif* et *détection de l'invisibilité*.

Pendant le combat. Le barde lance *terrain hallucinatoire* pour semer la confusion parmi ses ennemis et *convocation de monstres IV* pour l'aider.

Il jette *silence* sur les lanceurs de sorts adverses et *lenteur* sur les autres combattants. Il se repose sur sa *baguette de projectile magique* pour faire des dégâts.

STATISTIQUES

For 14, **Dex** 14, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 19

BBA +9 ; **BMO** +11 ; **DMD** 24

Dons Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Attaques réflexes,

Esquive, Frappe décisive, Persuasif, Science du critique (lance), Tir à bout portant

Compétences Art de la magie +10, Bluff +16, Connaissances (géographie et nature) +15, Connaissances (mystères, exploration souterraine et religion) +10, Diplomatie +6, Discrétion +14, Intimidation +6, Perception +10, Psychologie +10, Représentation (danse, déclamation, percussion) +20, Utilisation d'objets magiques +15

Langues commun

Part savoir bardique +6, touche-à-tout (utilise toutes les compétences), maître du savoir 2/jour, versatilité artistique (déclamation, percussions, danse)

Équipement de combat *parchemins de force de taureau* (2), *parchemin de nappe de brouillard*, *parchemin de toile d'araignée*, *baguette de projectile magique* (NLS 5, 50 charges) ; **Équipement divers** *armure de cuir cloutée* +3, *targe* +1, *lance* +2, *bandeau de belle allure* +2, 8 po

Les chefs tribaux usent de leurs talents plutôt que de la force brute pour mener leur clan à la victoire.

ESAYE POLBELE

Esaye a usé de son magnétisme et de ses capacités à leurrer les gens pour prendre le contrôle de sa tribu aux dépens de son ancien dirigeant, pour laver le cerveau de son peuple et le mener vers ce qu'elle estime être la gloire.

Elle a colporté des mensonges sur l'ancien chef et semé la dissension dans les rangs des anciens et des guerriers les plus puissants, en veillant à ce que ses prédictions se réalisent alors que les plans de son chef se soldaient par des échecs et des catastrophes. Après un mauvais présage de trop et d'un nouvel échec, la tribu a sacrifié son ancien chef.

À présent, Esaye exerce un contrôle total sur sa tribu, qui la couvre de cadeaux et lui voue une adoration sans borne. Le clan se bat contre ses voisins, et ceux qui refusent l'assimilation sont réduits en cendres. Désormais, la région est constellée de villages abandonnés qui empestent le brûlé et la pourriture.

Rencontres hostiles. Esaye voyage toujours avec une escorte d'hommes d'armes qu'elle aide grâce à sa magie.

Tous ceux qui la suivent sont prêts à mourir pour elle.

Suggestions d'interprétation.

Pour rester dans les bonnes grâces de sa tribu, Esaye engage des aventuriers pour accomplir les missions qui répugnent à son peuple ou sont considérées comme tabou.



CAVALIER DES STEPPES	FP 13
DEMI-ELFE PALADIN 14	25 600 PX
Humanoïde de taille M (elfe, humain)	LB

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +9
Aura courage (3 m), fermeté (3 m), foi (3 m), justice (3 m)

DÉFENSE

CA 23, contact 14, pris au dépourvu 120 (armure +8, Dex +3, naturelle +1, parade +1)

pv 95 (14d10+14)

Réf +13, **Vig** +13, **Vol** +11 ; +2 contre les enchantements

Immunité charme, maladie, terreur, sommeil

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée longue +1, +17/+12/+7 (1d8+3/19-20)

À distance arc long composite +2, +22/+17/+12 (1d8+4/×3)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive (DD 18, 7d6), châtiment du Mal 5/jour (+1 attaque et CA, +14 dégâts)

Pouvoirs magiques de paladin (NLS 14 ; concentration +15)

À volonté — *détection du Mal*

Sorts de paladin préparés (NLS 11 ; concentration +12)

Niveau 3— *guérison de destrier*

Niveau 2— *splendeur de l'aigle*, *résistance aux énergies destructives*

Niveau 1— *création d'eau*, *faveur divine* (2), *endurance aux énergies destructives*

TACTIQUE

Pendant le combat. Le paladin veille à rester hors de portée et attaque à l'arc.

STATISTIQUES

For 14, **Dex** 22, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 13

BBA +14 ; **BMO** +16 ; **DMD** 33

Dons Combat monté, Feu nourri, Science du tir de précision, Talent (Perception), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir monté, Tir rapide

Compétences Connaissances (géographie et folklore local) +5, Discrétion +13, Équitation +10, Intimidation +6, Perception +9, Premiers secours +5, Survie +4

Langues commun, elfique, goblin

Part aura, code de conduite, pacte divin (monture), sang elfique, imposition des mains (7d6, 8/jour), grâces (aveuglé, maudit, malade, fatigué)

Équipement de combat *flèches tueuses d'extérieurs Mauvais* +1 (5), *flèches tueuses de créatures magiques* +1 (5), *potion de rapidité*, *potion d'invisibilité* ; **Équipement divers** *cuirasse en mitral* +2, *arc long composite* +2 (+2 For) avec 30 flèches, *épée longue* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *ceinturon de dextérité du chat* +2, *cape de résistance* +2, *anneau de protection* +1, 823 po

Le cavalier œuvre seul ou en groupe à faire régner la loi et la sécurité dans les plaines arides et sauvages. Il protège souvent des caravanes ou des dignitaires en déplacement.

LEISAIR VISEJUSTE

Leisair s'est rendue dans les steppes en quête de paix et de tranquillité mais, au lieu de cela, elle a trouvé une région où

les pillards attaquaient les caravanes en toute impunité et elle a décidé qu'elle serait bien plus utile ici que dans son pays natal. Elle parcourt les étendues désolées et sert souvent d'éclaireur au profit des caravanes.

Rencontres hostiles. Une rencontre avec Leisair commence généralement par des tirs de semonce. Elle n'est pas opposée à toute idée de dialogue mais préfère crier de loin plutôt que de risquer d'approcher des étrangers.

Suggestions d'interprétation. Leisair est gentille et affable avec ses amis et les gens qu'elle protège mais, si elle a de bonnes raisons de douter des intentions d'un inconnu, elle devient froide et hautaine.



TRAQUEUR DU DÉSERT	FP 13
DEMI-ORQUE RÔDEUR 14	25 600 PX
Humanoïde de taille M (humain, orque)	LM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m ; Perception +19

DÉFENSE

CA 27, contact 14, pris au dépourvu 25 (armure +6, bouclier +3, Dex +1, esquive +1, naturelle +4, parade +2)

pv 130 (14d10+49)

Réf +12, **Vig** +14, **Vol** +8

Capacités défensives esquive totale, férocité orque ; **Immunité** feu (120 points) ; **Résistance** électricité 30

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps *cimeterre* +1, +18/+13/+8 (1d6+6/15-20) et *ron-dache* +2, +21/+16 (1d3+7 plus bousculade)

À distance arc long composite, +16/+11/+6 (1d8+5/x3)

Attaque spéciale ennemi juré (animaux +2, humains +4, créatures magiques +4)

Sorts de rôdeur préparés (NLS 11 ; concentration +13)

Niveau 4 — *liberté de mouvement*

Niveau 3 — *neutralisation du poison*

Niveau 2 — *peau d'écorce*, *protection contre les énergies destructives*, *mur de vent*

Niveau 1 — *endurance aux énergies destructives*, *grand pas*, *passage sans trace*, *résistance aux énergies destructives*

TACTIQUE

Avant le combat. Le rôdeur lance *peau d'écorce*, *endurance aux énergies destructives*, *liberté de mouvement*, *grand pas*, *passage sans trace*, *protection contre les énergies destructives* (feu) et *résistance aux énergies destructives* (électricité).

Pendant le combat. Le rôdeur lance *mur de vent* pour séparer ses adversaires et utilise ensuite la Science du coup de bouclier pour les positionner comme il le souhaite.

Statistiques de base Voici les statistiques du rôdeur sans *peau d'écorce*, *grand pas*, *protection contre les énergies destructives* ni *résistance aux énergies destructives* : **CA** 23, contact 14, pris au dépourvu 21 ; **Immunité** aucune ; **Résistance** aucune ; **VD** 9 m ; **Compétences** Acrobaties +11.

STATISTIQUES

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

BBA +14 ; **BMO** +19 ; **DMD** 33

Dons Attaque en puissance, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Double frappe, Endurance, Esquive, Frappe du bouclier, Maîtrise du bouclier, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du coup de bouclier, Science du critique (*cimeterre*)

Compétences Acrobaties +11 (+15 pour sauter), Connaissances (géographie) +8, Connaissances (nature) +13, Diplomatie +4, Discrétion +18, Dressage +7, Équitation +9, Escalade +13, Intimidation +1, Perception +19, Premiers secours +10, Psychologie +5, Survie +15

Langues commun, orque

Part camouflage, environnement de prédilection (déserts +6, montagnes +2, urbain +2), pacte du chasseur (compagnons), sang orque, proie du chasseur, pistage accéléré, pistage +7, apprentissage martial, empathie sauvage +13, déplacement facilité

Équipement de combat *potions de soins importants* (2), *potion de vol*, *potion de rapidité*, *parchemins de neutralisation du poison* (2),

baguette de soins modérés (20 charges) ; **Équipement divers** *chemise de mailles* +2, *rondache en bois* +2, *cimeterre* +1, arc long composite de maître (+5 For) avec 20 flèches, *ceinturon de force de géant* +2, *cape de résistance* +2, *anneau de protection* +2, 981 po

Le traqueur du désert tend une embuscade à sa proie et la saigne à blanc.

ARKESH

Arkesh aime le désert, ses habitants et ses traditions. En revanche, il déteste tous ceux qui voudraient les changer ou les exploiter. Il peut laisser passer une caravane d'eau appartenant à des étrangers mais serait prêt à tuer ces même gens s'ils apportaient des produits exotiques pour tenter les nomades et les pousser à adopter de nouvelles coutumes.

Rencontres hostiles. Arkesh attaque les PJ s'il pense qu'ils font affront à son territoire ou à ses traditions.

Suggestions d'interprétation. Si les PJ respectent le désert, Arkesh peut venir à leur rescousse pendant une tempête de sable, les guider à travers le territoire d'un monstre dangereux ou les informer sur les dangers naturels de son pays.



ROI PIRATE	FP 14
DEMI-ELFE GUERRIER 15	38 400 PX
Humanoïde de taille M (elfe, humain)	CM

Init +5 ; Sens vision nocturne ; Perception +2

DÉFENSE

CA 25, contact 15, pris au dépourvu 20 (armure +7, Dex +5, naturelle +3)
pv 150 (15d10+63)

Réf +15, Vig +15, Vol +10 ; +2 contre les enchantements, +4 contre la terre

Capacités défensives 25% de chances d'annuler les coups critiques et les attaques sournoises, courage +4, pas besoin de respirer ;
Immunité gaz et vapeurs nocives, sommeil

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps *cimeterre tueur d'humains* +1, +22/+17/+12 (1d6+10/18-20) et hachette de maître, +20/+15 (1d6+6/x3)

À distance dague, +21/+16/+11 (1d4+5/19-20)

Attaque spéciale entraînement aux armes (lames lourdes +3, haches +2, lames légères +1)

TACTIQUE

Avant le combat. Le guerrier boit ses *potions de peau d'écorce* et *d'endurance de l'ours*.

Pendant le combat. Le guerrier effraie ses ennemis avec *Démonstration*. Il attaque d'abord les ennemis secoués, surtout s'ils sont humains. À chaque round, il consacre sa première attaque à un croc-en-jambe. S'il est en difficulté, il utilise son *Expertise du combat* pour améliorer sa classe d'armure et se place de manière à pouvoir fuir en bondissant dans la première étendue d'eau qu'il trouve. Il aime éliminer les soigneurs et les classes de soutien en premier.

Statistiques de base Voici les statistiques du guerrier sans *endurance de l'ours* ni *peau d'écorce* : CA 22, contact 15, pris au dépourvu 17 ; pv 120 ; Vig +13, Con 12.

STATISTIQUES

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

BBA +15 ; BMO +19 (+23 pour le croc-en-jambe) ; DMD 34 (36 contre le croc-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (cimeterre), Arme en main, Briser les défenses, Combat à deux armes, Croc-en-jambe supérieur, *Démonstration*, Double frappe, Événtration à deux armes, *Expertise du combat*, Frappe puissante, Réflexes surhumains, Robustesse, Science du combat à deux armes, Science du croc-en-jambe, Spécialisation martiale (cimeterre), Talent (Intimidation), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +20, Discrétion +12, Escalade +11, Intimidation +23, Natation +15, Perception +2, Profession (marin) +6, Survie +8

Langues commun, elfique, halfelin

Part entraînement aux armures 4, sang elfique

Équipement de combat *plume magique* (ancré) (3), *plume magique* (oiseau), *plume magique* (éventail) (2), *plume magique* (bateau cygne), *potion de peau d'écorce* (NLS 9), *potion d'endurance de l'ours*, *potion de soins importants*, *potion de bouclier de la foi* (NLS 12) ; **Équipement divers** *cuirasse de défense légère* +1, *cimeterre tueur d'humain* +1, dagues (8), hachette de maître, *ceinturon de puissance de géant* +2 (For, Dex), *cape de résistance* +3, *collier d'adaptation*, boucle d'oreille en or (50 po), 413 po

Les rois pirates deviennent capitaines de navire ou commandent des flottes entières. Ils dirigent les individus obligés de les servir avec une efficacité impitoyable.

DALITHAN DE LA MAIN NOIRE

Dalithan n'a rien d'un aventurier téméraire, il ressemblerait plus à un lâche à l'affût d'un crime à commettre. À la tête de sa flotte de flibustiers, il lance des attaques sur mer comme sur terre et donne aussi dans l'assassinat, l'extorsion, la demande de rançon et la contrebande. À chaque fois que les victimes ou les autorités demandent un mandat d'arrêt à son encontre, il offre quelques pots-de-vin judicieux pour que le document ne soit jamais signé. Tout le monde considère le capitaine comme un scélérat au cœur glacé mais son équipage sait qu'il adore les phoques et ordonne souvent qu'on leur découpe de la viande (de prisonnier par exemple) et qu'on la leur jette par-dessus bord.



DESTRUCTEUR DE MAGES	FP 15
DEMI-ORQUE ROUBLARD 16	51 200 PX
Humanoïde de taille M (humain, orque)	NM

Init +8 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m ; Perception +20

DÉFENSE

CA 18, contact 14, pris au dépourvu 14 (armure +4, Dex +4)

pv 123 (16d8+48)

Réf +19, **Vig** +12, **Vol** +13

Capacités défensives esquive surnaturelle, esquive instinctive supérieure, férocité orque, sens des pièges +5

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée de précision, +18/+13/+8 (1d6+5/17-20)

À distance dague de maître, +17 (1d4+4/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +8d6

Pouvoirs magiques de roublard (NLS 16 ; concentration +16)

3/jour — détection de la magie

2/jour — bouclier

TACTIQUE

Avant le combat. Le roublard boit une *potion de résistance aux énergies destructives* s'il s'attend à ce que sa cible utilise des attaques de ce type. Il lance également *bouclier* sur lui-même.

Pendant le combat. Le roublard se sert de Critique fébrile ou d'Intimidation pour gêner ses adversaires afin d'utiliser Briser les défenses pour porter une attaque sournoise. Si l'ennemi dispose de protections magiques, le roublard fait appel à son pouvoir d'attaque dissipatrice pour les traverser.

STATISTIQUES

For 18, **Dex** 18, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +12 ; **BMO** +16 ; **DMD** 30

Dons Arme de prédilection (épée courte), Attaque en finesse, Briser les défenses, Critique fébrile, Démonstration, Don pour les critiques, S'avancer, Science de l'initiative, Science de la volonté de fer, Science du critique (épée courte), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +23, Art de la magie +16, Connaissances (mystères) +16, Discrétion +23, Intimidation +20, Perception +20, Sabotage +25, Vol +20

Langues commun

Part sang orque, talents de roublard (botte secrète, attaque dissipatrice [NLS 16], don, esquive surnaturelle, magie majeure, magie mineure, esprit fuyant, entraînement aux armes), recherche de pièges +8, apprentissage martial

Équipement de combat *potions de soins importants* (2), *potion de vol*, *potion d'invisibilité*, *potion de résistance aux énergies destructives* (acide, feu, froid) ;

Équipement divers armure de cuir

cloutée +1, *épée de précision*, dague de maître, *ceinturon de dextérité du chat* +2, *broche de défense*, *cape de résistance* +5, outils de cambrioleur de qualité supérieure, 1 413 po

Le destructeur de mages est entraîné à tuer les lanceurs de sorts profanes et équipé en conséquence. Il possède toujours des connaissances magiques mineures qu'il a acquises auprès d'une église ou après des études profanes.

SKANRAK

Skanrak a été élevé par une secte de fanatiques religieux persuadés que la magie profane est une injure aux dieux. Il hait farouchement tous les lanceurs de sorts profanes, quelle que soit leur classe, que leur magie soit innée ou résulte d'un entraînement, et quel que soit le but dans lequel ils l'utilisent. Sa haine s'étend aussi aux monstres capables de lancer des sorts profanes, comme les nagas et les dragons, et plus particulièrement aux créatures qui recourent à la magie pour enfreindre les lois de la mort naturelle et devenir des morts-vivants. Il s'y connaît très bien en magie profane et sait reconnaître les signes quand il en voit. Il est capable d'identifier rapidement la classe d'un mage, son lignage ou son école de spécialité.

Il sait qu'une seconde d'hésitation peut lui coûter la vie : quand il se bat il ne perd donc pas de temps à lancer des réparties spirituelles, il se contente de faire son travail avec une efficacité aussi austère que brutale.

Rencontres hostiles.

Skanrak travaille souvent seul et se concentre sur des cibles vulnérables, faciles à isoler et à attaquer (comme le ferait un magicien solitaire qui fabrique un objet magique). Il lui arrive de s'allier avec les prêtres de son culte, surtout s'ils peuvent le protéger contre les sorts hostiles (avec, par exemple, *protection contre la mort*, *immunité contre les sorts* et *résistance à la magie*). Il ne nourrit aucune hostilité envers les créatures dépourvues de pouvoirs magiques mais ne leur demandera qu'une seule fois de s'écarter de son chemin. En revanche, il se dispensera de tout avertissement face à quelqu'un de visiblement décidé à se mettre en travers de sa route.

Suggestions d'interprétation.

Skanrak peut établir une trêve avec un PJ utilisateur de magie le temps de tuer un dangereux ennemi commun qu'il ne peut vaincre seul, mais cette trêve prend fin dès que l'objectif est atteint.



HÉRAUT DE L'ARMAGEDDON	FP 16
HUMAIN PRÊTRE DE ROVAGUG 17	76 800 PX
Humanoïde de taille M (humain)	CM

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

DÉFENSE

CA 26, contact 13, pris au dépourvu 25 (armure +12, Dex +1, naturelle +1, parade +2) ; parade +2 contre le Bien

pv 131 (17d8+51)

Réf +7, **Vig** +13, **Vol** +16 ; +1 contre le Bien

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps grande hache +2, +18/+13/+8 (1d12+6/19-20/x3)

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative 6/jour (DD 23, 9d6), faux maléfique (8 rounds/jour, 3/jour), maîtrise martiale (17 rounds/jour)

Pouvoirs magiques de domaine (NLS 17 ; concentration +22)

8/jour — rage de combat (+8 dégâts), toucher maléfique (8 rounds)

Sorts de prêtre préparés (NLS 17 ; concentration +22)

Niveau 9 — *mot de pouvoir mortel*^o, *tempête vengeresse*

Niveau 8 — *tremblement de terre*, *tempête de feu* (DD 23), *mot de pouvoir étourdissant*^o

Niveau 7 — *blasphème*^o (DD 22), *destruction* (2, DD 22), *forme éthérée*

Niveau 6 — *barrière de lames*^o (DD 21), *dissipation suprême*, *mise à mal* (DD 21), *guérison suprême*, *force de taureau de groupe*

Niveau 5 — *rejet du Bien*, *colonne de feu*^o (DD 20), *puissance du colosse*, *exécution* (2, DD 20), *résistance à la magie*

Niveau 4 — *marche dans les airs*, *marteau du Chaos* (DD 19), *protection contre la mort*, *puissance divine*^o, *poison* (DD 19), *ténèbres maudites* (DD 19)

Niveau 3 — *soins importants*, *ténèbres profondes*, *dissipation de la magie*, *cercle magique contre le Bien*^o, *fusion dans la pierre*, *prière*

Niveau 2 — *endurance de l'ours*, *force de taureau*, *mise à mort* (DD 17), *immobilisation de personne* (2, DD 17), *arme spirituelle*^o

Niveau 1 — *imprécation* (DD 16), *frayeur* (2, DD 16), *fauteur divine*, *anathème* (DD 16), *bouclier entropique*, *coup au but*^o

Niveau 0 (à volonté) — *saignement* (DD 15), *assistance divine*, *lecture de la magie*, *résistance*

D sort de domaine ; **Domaines** Mal, Guerre

TACTIQUE

Avant le combat. Le prêtre lance *marche dans les airs* et *cercle magique contre le Bien*.

Pendant le combat. Le prêtre évalue ses adversaires et, selon ses conclusions, attaque avec ses sorts ou utilise *puissance divine* et *force du colosse* pour renforcer ses attaques de corps à corps.

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 20, **Cha** 16

BBA +12 ; **BMO** +15 ; **DMD** 28

Dons Arme de prédilection (grande hache), Critique sanglant, Don pour les critiques, Frappe décisive, Magie de guerre, Port des armures lourdes, Science de l'initiative, Science de la canalisation, Science de la frappe décisive, Science du critique (grande hache)

Compétences Art de la magie +19, Connaissances (mystères) +11, Psychologie +16

Langues commun

Part aura

Équipement de combat *potion d'invisibilité* ; **Équipement divers** *harnois de défense légère* +3, *grande hache* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *ceinturon de perfection physique* +2, *bottes de rapidité*, *cape de résistance* +1, *bandeau d'inspiration* +2, *anneau de protection* +2, symbole maudit en fer froid (500 po), 4 230 po

Le héraut de l'armageddon sert le dieu de la colère et de la destruction. Il répand la misère, la dévastation et la mort.

GAVRAMHA BATZUR

Gavramha est née au sein du culte de la destruction et a été élevée pour être « l'élue, » celle qui, d'après les prophéties, doit éventrer le monde pour libérer son dieu dément de sa prison.



GRAND NÉCROMANCIEN	FP 17
HUMAIN NÉCROMANCIEN 18	102 400 PX
Humanoïde de taille M (humain)	NM

Init +5 ; **Sens** détection de l'invisibilité ; Perception +24

DÉFENSE

CA 23, contact 16, pris au dépourvu 22 (armure +4, Dex +1, intuition +1, naturelle +3, parade +4)

pv 170 (18d6+105)

Réf +11, **Vig** +14, **Vol** +17 ; +4 contre les effets mentaux

Capacités défensives esprit impénétrable, renvoi des sorts ;

Résistance froid 20, feu 30

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague de maître en argent, +9/+4 (1d4-1/19-20)

Attaque spéciale canalisation d'énergie négative (DD 19, 11/jour)

Pouvoirs magiques d'école (NLS 18 ; concentration +26)

11/jour — toucher du tombeau (9 rounds)

Sorts de nécromancien préparés (NLS 18 ; concentration +26)

Niveau 9 — *absorption d'énergie* (DD 29), *arrêt du temps*, *plainte d'outre-tombe* (DD 29)

Niveau 8 — *création de mort-vivant dominant*, *flétrissure* (3, DD 28), *esprit impénétrable*

Niveau 7 — *forme éthérée*, *doigt de mort* (DD 27), *boule de feu* à incantation rapide (DD 22), *renvoi des sorts*, *vagues de fatigue*

Niveau 6 — *éclair multiple* (DD 25), *création de mort-vivant*, *désintégration* (DD 24), *mauvais œil* (DD 26), *baiser du vampire* sous quintessence (2)

Niveau 5 — *brume mortelle* (DD 23), *projectile magique* à incantation rapide, *rayon ardent* sous quintessence, *téléportation*, *mur de force*, *vagues de fatigue*

Niveau 4 — *animation des morts*, *œil du mage*, *malédiction* (2, DD 24), *porte dimensionnelle*, *bouclier de feu*, *rayon affaiblissant* sous quintessence

Niveau 3 — *clignement*, *dissipation de la magie* (2), *boule de feu* (2, DD 22), *vol*, *baiser du vampire*

Niveau 2 — *cécité/surdité* (DD 22), *vision dans le noir*, *simulacre de vie*, *poussière scintillante* (DD 20), *résistance aux énergies destructives*, *rayon ardent*, *détection de l'invisibilité*

Niveau 1 — *frayeur* (DD 21), *repli expéditif*, *feuille morte*, *graisse*, *armure de mage*, *projectile magique*, *brume de dissimulation*

Niveau 0 (à volonté) — *saignement* (DD 20), *détection de la magie*, *manipulation à distance*, *lecture de la magie*

Écoles d'opposition enchantement, illusion

TACTIQUE

Avant le combat. Le magicien lance *simulacre de vie*, *armure*

de mage, *esprit impénétrable*, *résistance aux énergies destructives* (feu), *détection de l'invisibilité* et *renvoi des sorts*.

Pendant le combat. Le magicien lance *arrêt du temps* et *absorption d'énergie* sur l'ennemi qui lui semble le plus dangereux. Il éclaircit ensuite les rangs adverses avec *éclair multiple*.

Statistiques de base Voici les statistiques du magicien sans *simulacre de vie*, *armure de mage*, *esprit impénétrable*, *résistance aux énergies destructives* (feu), *détection de l'invisibilité* ni *renvoi des sorts* : **CA** 19, contact 16, pris au dépourvu 18 ; **pv** 155 ; **Réf** +11, **Vig** +14, **Vol** +17 ; **Capacités défensives** aucune ; **Résistance** froid 20.

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 12, **Con** 18, **Int** 26, **Sag** 14, **Cha** 10

BBA +9 ; **BMO** +8 ; **DMD** 23

Dons Arme de prédilection (rayon), Canalisation supplémentaire, Contrôle des morts-vivants, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (évocation et nécromancie), École supérieure (nécromancie), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Magie de guerre, Quintessence des sorts, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la canalisation, Vigilance

Compétences Art de la magie +29, Connaissances (histoire et folklore local) +21, Connaissances (mystères, plans et religion) +29, Discrétion +19, Intimidation +16, Perception +24, Premiers secours +20, Psychologie +24, Utilisation d'objet magique +18, Vol +22

Langues aklo, commun, draconique, nain, elfique, gnome, goblin, orque, commun des profondeurs

Part pacte magique (hibou), perception de la vie (9 m, 18 rounds/jour)

Équipement de combat *potions de soins importants* (3), *parchemin de corps de fer*, *parchemin de renvoi des sorts*, *parchemin de mur de force*, *baguette de blessure modérée* (20 charges), *baguette d'invisibilité* (20 charges) ; **Équipement divers** dague en argent de maître, *amulette d'armure naturelle* +3, *ceinturon de constitution de l'ours* +4, *pièce ioun fuseau translucide*, *cape de résistance* +4, *pièce ioun prisme rose laiteux*, *bandeau d'intelligence* +6, *onguent de restauration*, *anneau de résistance aux énergies destructives majeure* (froid), *anneau de protection* +4, onyx (2 000 po) grimoire, 8 973 po

Ces magiciens baignent dans le côté maléfique de leur profession.



MAÎTRE DE MITHRAL	FP 18
DEMI-ELFE PALADIN D'ABADAR 19	153 600 PX
Humanoïde de taille M (elfe, humain)	LB

Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +17

Aura courage (3 m), droiture (3 m), fermeté (3 m), foi (3 m), justice (3 m)

DÉFENSE

CA 31, contact 16, pris au dépourvu 29 (armure +10, bouclier +3, Dex +2, naturelle +2, parade +4)

pv 185 (19d10+76)

Réf +13, **Vig** +20, **Vol** +15 ; +2 contre les enchantements

RD 5/Mal ; **Immunité** charme, coercition, maladie, terreur, poison, sommeil ; **Résistance** feu 30

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée longue axiomatique +4, +29/+24/+19/+14 (1d8+9/17-20) ou lance d'arçon +1, +26/+21/+16/+11 (1d8+6/19-20/x3)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive (DD 22, 10d6), châtement du Mal 7/jour (+3 attaque et CA, +19 dégâts)

Pouvoirs magiques de paladin (NLS 19 ; concentration +22)
À volonté — *détection du Mal*

Sorts de paladin préparés (NLS 16 ; concentration +19)

Niveau 4 — *protection contre la mort, neutralisation du poison*

Niveau 3 — *lumière du jour, arme magique supérieure, prière, guérison de la cécité*

Niveau 2 — *retardement du poison, splendeur de l'aigle (2), résistance aux énergies destructives*

Niveau 1 — *bénédiction, création d'eau, faveur divine (2), restauration partielle*

TACTIQUE

Avant le combat. Le paladin lance *retardement du poison* et *résistance aux énergies destructives* (feu) sur sa personne, puis *arme magique supérieure* sur son épée.

Pendant le combat. Le paladin se bat à pied ou à cheval, selon la situation. Il lance *splendeur de l'aigle* pour améliorer son châtement du Mal mais, en dehors de cela, il se repose sur des tactiques de corps à corps ordinaires et se soigne grâce à son imposition des mains.

Statistiques de base Voici les statistiques du paladin sans *arme magique supérieure, résistance aux énergies destructives* ni *retardement du poison* : **Immunité** charme, coercition, maladie, terreur, sommeil ; **Résistance** aucune ; **Corps à corps** épée longue axiomatique +1, +26/+21/+16/+11 (1d8+6/17-20).

STATISTIQUES

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

BBA +19 ; **BMO** +24 ; **DMD** 40

Dons Arme de prédilection (épée longue, lance d'arçon), Attaque en puissance, Combat monté, Imposition des mains supplémentaire, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue, lance d'arçon), Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Connaissances (folklore local) +5, Connaissances (noblesse) +8, Diplomatie +11, Équitation +10 (+12 pour rester en

selle), Intimidation +6, Perception +17

Langues commun, elfique

Part aura, code de conduite, pacte divin (arme +5, 4/jour), sang elfique, imposition des mains (9d6, 14/jour), grâces (aveuglé, hébété, malade, fatigué, paralysé, secoué)

Équipement de combat *potion de rapidité* ; **Équipement divers** *cotte de mailles en mithral +4, écu en acier +1, épée longue axiomatique +1, lance d'arçon +1, amulette d'armure naturelle +2, ceinturon de puissance de géant (For, Con), cape de résistance +2, fers à cheval de rapidité, anneau de protection +4, chaussons de l'araignée, cheval lourd entraîné au combat, selle de guerre, symbole sacré, 2 010 po*

Le maître de mithral est un symbole d'honneur resplendissant.

KALLISI KUL

Kallisi Kul est un symbole de justice et un objet d'adoration pour tous les habitants d'une ville dirigée par une oligarchie corrompue.



MAÎTRE SANS ÂGE	FP 19
HUMAIN MOINE 20	204 800 PX
Humanoïde de taille M (humain)	LN

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m ; Perception +28

DÉFENSE

CA 34, contact 27, pris au dépourvu 31 (armure +5, Dex +2, esquive +1, moine +5, naturelle +2, parade +2, Sag +7)

pv 153 (20d8+60)

Réf +18, **Vig** +18, **Vol** +23 ; +2 contre les enchantements

Capacités défensives esquive totale ; **RD** 10/Chaos ; **Immunité** maladie, poison ; **RM** 30

ATTAQUE

VD 27 m

Corps à corps *mains nues* +3, +23/+18/+13 (2d10+7) ou dague en argent alchimique de maître, +20/+15/+10 (1d4+4/19-20) ou *mains nues* +3 avec déluge de coups, +26/+26/+21/+21/+16/+16/+11 (2d10+7)

À distance shuriken de maître, +18/+13/+8 (1d2+4) ou shuriken de maître avec déluge de coups, +21/+21/+16/+16/+11/+11/+6 (1d2+4)

Attaques spéciales déluge de coups, paume vibratoire (1/jour, DD 27), coup étourdissant (20/jour, DD 27)

TACTIQUE

Avant le combat. Le moine boit ses *potions de peau d'écorce* et *d'endurance de l'ours*.

Pendant le combat. Au début du combat, le moine dépense 1 point de sa réserve de *ki* pour accroître sa vitesse. Il se rapproche ensuite d'un unique adversaire pour lui asséner un Coup étourdissant couplé avec Science de la frappe décisive. S'il réussit, au round suivant, il lance une attaque à outrance avec déluge de coups pour achever l'ennemi étourdi. Il utilise cette tactique dès qu'il le peut, réservant le déluge de coups ou l'Attaque en puissance pour les ennemis dont la CA est compromise par un étourdissement ou un croc-en-jambe. Sinon, il profite de sa mobilité et de ses compétences en Acrobaties pour entrer et sortir de la mêlée. Quand le moine affronte quatre adversaires ou plus, il utilise sa *plume magique (fouet)* et vise les lanceurs de sorts avec un Coup étourdissant combiné à Fureur de la méduse.

Statistiques de base Voici les statistiques du moine sans *peau d'écorce* ni *endurance de l'ours* : **CA** 32, contact 27, pris au dépourvu 29 ; **pv** 113 ; **Vig** +16 ; **Con** 10.

STATISTIQUES

For 18, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 13, **Sag** 24, **Cha** 10

BBA +15 ; **BMO** +24 (+26 pour le

croc-en-jambe) ; **DMD** 46 (48 contre le croc-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (mains nues), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Comme l'éclair, Comme le vent, Coup étourdissant, École du scorpion, Esquive, Expertise du combat, Frappe décisive, Fureur de la méduse, Parade de projectiles, Poing de la gorgone, Science de l'initiative, Science de la frappe décisive, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe

Compétences Acrobaties +20 (+64 pour sauter), Artisanat (origami) +14, Bluff +5, Connaissances (histoire) +14, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (religion) +9, Diplomatie +5, Discrétion +18, Linguistique +3, Perception +28, Premiers secours +19, Psychologie +30

Langues commun, draconique, nain, elfique ; langue du soleil et de la lune

Part pas chassé, corps de diamant, âme de diamant, désertion de l'âme, déplacement accéléré, sauts puissants, réserve de *ki* (17 points, adamantium, loyale, magique), entraînement aux manœuvres offensives, perfection de l'être, pureté physique, chute ralentie toutes distances, éternelle jeunesse, plénitude physique

Équipement de combat *pousière d'apparition*, *plume magique (fouet)*, *potions de peau d'écorce* (3), *potions d'endurance de l'ours* (2), *potions de soins légers* (2), *potions de soins modérés* (2), *potions de soins importants* (3), *potions de restauration partielle* (2),

solvant universel (2) ; **Équipement divers** dague en argent alchimique de maître, shurikens (50), *amulette des poings invincibles* +3, *sac sans fond* (1^{er} modèle), *ceinturon de force de géant* +4, *bottes elfiques*, *bracelets d'armure* +5, *cape de résistance* +4, *bandeau d'inspiration* +6, *anneau de protection* +2, trousse de premiers secours, 130 po

Les maîtres sans âge préfèrent transmettre leur sagesse mais, si on les irrite, deviennent de dangereux adversaires.

OYONCHOL

Maître Oyonchol passe le plus clair de son temps au sommet d'un piton rocheux, au bord d'une route commerciale traversant une steppe désolée. Des pèlerins laissent des offrandes au pied du piton et, parfois, de jeunes moines viennent camper là, dans l'espoir de découvrir la sagesse. La plupart repartent déçus et l'un d'eux au moins est mort d'hypothermie alors que maître Oyonchol est resté assis en silence, à réfléchir au passage des saisons.



GUIDE DES PNJ






BJORN TRISTE-CHANT
ROIS DE LINNORM FP 7



THAIM
SEIGNEURS DES MAMMOUTHS FP 2



GALENNA GLACE-CRÊTE
IRRISEN FP 5



BRINIAN BRÉVOY FP 5



ESMÉE CURRINDON
USTALAV FP 4



KRUN THUUL
BELKZEN FP 9



MODORU ROUGE-TOMBE
DERNIER REMPART FP 7



VAYLEN CHAMPS-D'OR
GALT FP 3




CORDÉLIZA PARASCA
VARISIA FP 3



TAL TAVAL
NIRMATHAS FP 9




HUODATHA RAZMIRAN FP 3




ALVIANA OMBRE-SERMENT
NIDAL FP 5



VENDLARA ALDÉRANE
KYONIN FP 3




JHEREK OIVOS
HERMÉA FP 5



MENTHEN JAGARO
DRUMA FP 3



ADÈLE DURAN
TALDOR FP 7



PATRONICUS DRENDANE
CHÉLIAX FP 5




RIÈS CUPRIANAS
ANDORAN FP 5




JONA CLAY
ABSALOM FP 6



RUPERT RAIM
RAHADOUM FP 5



TPANNON THUVIE FP 5




ELHAM AL SALEEM
QADIRA FP 5



ILLIANE GLANADRIAN
MÉDIOGALTI FP 7




SEIGNEUR ACHIMAIR
TERRES INONDÉES FP 6



FADIL IBN-KAZAR
KATAPESH FP 3



NTANGA MWANGI FP 3




SATHA NEX FP 8



JAREN LA POISSE
LES CHÂINES FP 5



HALIG DOUVE-CHÊNE
GEB FP 4



DIMATA SIRATHINI
SARGAVE FP 4



DERNIER REMPART

Fils cadet d'une maison noble mineure du Chéliax, Modoru était un fervent diaboliste pendant toute son enfance et son adolescence. Ses parents envisageaient pour lui une carrière longue et prospère au sein de l'église d'Asmodéus mais la vie lui avait réservé un autre destin. Tout a commencé lorsqu'un paladin itinérant, de passage à la Couronne d'Ouest, lui a révélé l'existence d'une voix différente. Mordoru est à présent le mouton blanc et très embarrassant de la famille Rouge-tombe.

Modoru pensait suivre l'exemple de son mentor en devenant un paladin itinérant voué au soutien et à la protection des faibles et au redressement des torts à travers Golarion. Au lieu de cela, ses voyages l'ont mené au Dernier rempart. Là-bas, il a découvert une bienveillance, un compagnonnage et un sens du devoir tels qu'il n'a pas pu reprendre la route. Depuis qu'il est tout petit, Modoru a une certaine affinité avec les chevaux ; il est donc devenu un membre remarquable de la cavalerie lourde du Dernier rempart et a combattu loyalement pendant presque 10 ans contre les hordes de Belkzen jusqu'à obtenir le grade de lieutenant.

Même s'il n'est pas le meilleur guerrier de sa section, Modoru comprend particulièrement bien ses soldats et leur prête une oreille attentive afin de trouver des solutions pragmatiques aux problèmes. Il fait passer le bien-être de ses soldats avant le sien. Sa loyauté est telle qu'il lui est impossible d'abandonner l'un d'entre eux sur le champ de bataille.

Modoru ne semble pas tourmenté outre mesure par son passé. Il a depuis longtemps fait pénitence et s'est repenti au mieux de tout le mal qu'il a fait par le passé. Toutefois, un individu rancunier (un membre de sa famille, par exemple) pourrait lui mettre des bâtons dans les roues. De plus, Modoru est sujet à des accès de mélancolie qui le plongent dans une humeur noire et compliquent ses relations avec ses subordonnés. Pourtant prompt à s'excuser, Modoru n'a pas définitivement fait table rase de sa vie passée.

En apparence, Modoru se comporte toujours comme un noble chéloxien, avec son allure si fière qu'on peut y voir de l'arrogance et sa façon de s'exprimer, très brève, avec un accent chéloxien clairement reconnaissable. Son port de tête régalien et ses quelques moments d'insouciance jouent parfois en sa défaveur s'il n'y prend pas garde. Modoru est une personne pure et bienveillante mais ceux qui ne le connaissent pas le jugent souvent autrement, surtout lorsqu'ils l'entendent hurler sur les cavaliers dont il a la charge.

Faveurs. Modoru apporte avant tout son aide aux autres pour les faire accepter par les paladins du château de Ferrine au Dernier rempart. Il est également connu de quelques cercles proches des paladins en Andoran, au Chéliax, en Isger, à Molthune et au Nirmathas. Il peut fournir un toit et une étable pour les chevaux et proposer la vente d'objets utiles pour chasser les démons, tels que des flèches et des carreaux *tueurs d'Extérieurs mauvais*, même si les PJ ne travaillent pas pour le Dernier rempart. Ses amis



MODORU ROUGE-TOMBE

bénéficient d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie lorsqu'ils interagissent avec les proches et les alliés de Modoru.

MODORU TOMBE-ROUGE

FP 3

PX 800

Humain paladin 4/noble 1

Humanoïde (humain) de taille M, LB

Init +0 ; Sens Perception +6

Aura bravoure (3 m)

DÉFENSE

CA 19, contact 10, pris au dépourvu 19 (armure +9)

pv 40 (5 DV, 4d10+1d8+14)

Réf +2, Vig +7, Vol +8

Capacité défensive grâce divine +1 ; Immunité terreur

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée longue de maître, +8 (1d8+4/19-20)

Distance arc long composite de maître, +5 (1d8+2/×3)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive (DD 13, 2d6), châtement du mal 2/jour (attaque et CA +1, dégâts +4)

Pouvoirs magiques (NLS 4 ; concentration +5)

À volonté – détection du mal

Sorts préparés (NLS 1 ; concentration +2)

1^{er} – restauration partielle

TACTIQUES

Avant le combat. Modoru ne se protège pas avec son bouclier lorsqu'il combat à cheval. Il l'attache à sa monture et s'en sert s'il doit combattre au sol.

Pendant le combat. Anneau-de-fer, son destrier de guerre, est son arme principale. Modoru attaque pour affaiblir ses adversaires au premier passage, puis revient à la charge pour les mettre définitivement hors-combat. Il sait se battre au sol mais reste le plus longtemps possible sur sa monture.

Moral. Modoru sait qu'il vaut parfois mieux battre en retraite ; il ne rompt cependant jamais un combat à cause de blessures subies mais seulement pour le bien de ceux qu'il protège.

Caractéristiques de base. Lorsqu'il utilise son bouclier, les caractéristiques de Modoru sont les suivantes : **Corps à corps** épée longue de maître +8 (1d8+3/19-20) ; **CA** 21, contact 20, pris au dépourvu 21 (armure +9, bouclier +2) ; **Compétences** Équitation +4

STATISTIQUES

For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 12

BBA +4, BMO +7, DMD 17

Dons. Combat monté, Fraternité animale, Imposition des mains supplémentaire, Piétinement

Compétences. Diplomatie +6, Dressage +9, Équitation +5, Perception +6, Premiers secours +8, Psychologie +5

Langue commun

Particularités aura de Bien, imposition des mains (2d6, 5/jour), grâce (secoué)

Équipement de combat eau bénite (4) ; **Autre équipement** harnois de maître, écu en acier de maître, arc long composite de maître (For +2) avec 20 flèches, épée longue de maître, trousse de premiers secours, cheval lourd dressé au combat (Anneau-de-fer), bâtons éclairants (2), 263 po

OSTOG L'INVINCIBLE

Joué par Erik Mona

Le tonnerre grondait au-dessus de la mer de Vapeur la nuit où Ostog l'Invincible a trahi Girt Peau-d'ours et a été laissé pour mort dans les eaux déchaînées à l'ouest de la Varisie. Girt Peau-d'ours, seigneur des rois de Linnorm, arrogant et corrompu, était alors un thane qui désirait s'emparer du trône de son roi et était prêt à sacrifier quelques huscarls pour y parvenir. Il a humilié une dernière fois son équipage en pleine mer alors qu'ils naviguaient plein sud pour ouvrir la saison des pillages estivaux. Lorsqu'il a fait fouetter le berserker Snorri Snurleson



pour insubordination, quelques valeureux hommes d'équipage se sont mutinés et ont défié l'autorité de leur chef pour prendre le contrôle du drakkar.

Mais Girt Peau-d'ours n'était homme à s'entourer d'une garde honorable et les mutins n'ont trouvé que peu de soutien parmi le reste de l'équipage. Le combat qui s'en est suivi fut à l'image du dernier grondement de tonnerre qui résonne au loin, bien après l'apparition fugace de l'ultime éclair. De grands héros sont tombés ce jour-là. Bolgi et Bjarni, hommes d'armes jumeaux et tueurs de Kuldnir, le loup des glaces, ont succombé à un déluge de coups d'épée et de haches. Le courageux Hrolf Harfargr, chef de la mutinerie et ancien prince consort d'Estrid la Blanche, la reine du Linnorm, a brandi son arme favorite et dévastatrice, et fait couler le sang de ceux qui s'étaient levés à défendre l'Ours, mais a été tué par une flèche qui lui a transpercé l'œil. Au milieu du pont, un jeune rameur nommé Ostog a encaissé onze coups de dague en pleine poitrine avant de passer par-dessus bord. Et tandis que les épopées de Bolgi, Bjarni et Hrolf Harfargr touchaient à leur fin, celle d'Ostog le Rameur ne faisait que commencer.

En effet, Ostog a réussi à survivre aux remous de la mer déchaînée en s'accrochant à la vie au milieu des cadavres de ses malheureux compagnons de rame. Guidé par son seul instinct, Ostog a nagé droit vers la côte et, poussé par son incroyable ténacité, a réussi à l'atteindre à un souffle de la mort, épuisé par l'effort et tout le sang qu'il a perdu. De tous les mutins présents sur le navire, Ostog est le seul à avoir atteint les sombres côtes de Pointesable. Il a survécu ! Le destin et les hautes mers ont décrété qu'il serait un héros et il lui a donc fallu choisir un nom approprié. Ostog le Rameur n'est plus ; on l'appellera désormais Ostog l'Invincible.

En l'espace de quelques jours, Ostog a dépensé ses maigres économies à courir la gueuse et à boire à l'auberge du Dragon rouillé. Alors qu'il avait dépensé ses dernières pièces de cuivre et contemplait le reflet de son sinistre visage dans le fond de sa chope, son destin de héros l'a guidé une fois de plus. Il a croisé la route de Vorn, prêtre de Gorum et associé de Bêlor Hemlock, le prévôt de Pointesable. Les relations de Vorn ont alors permis à Ostog d'accomplir une succession ininterrompue d'exploits extraordinaires. Lui et son groupe ont exploré des maisons délabrées à la périphérie de Pointesable et de sinistres cavernes situées sous la petite ville ; ils ont enquêté à l'Assiette du diable et se sont battus contre le culte de Pazuzu, contre le fantôme d'un meurtrier et même contre les cadavres réanimés de Hrolf Harfargr et de ses frères rameurs. Ces aventures toujours plus périlleuses ont servi deux objectifs : Ostog est désormais convaincu de son invincibilité et il sait que sa légende est en marche. Styrian, son ami barde, couche sur le parchemin toutes ses victoires, grandes ou petites, afin qu'aucun détail de son incroyable épopée ne tombe dans l'oubli. Le

GUIDE DES PNJ RIVAUX



LES ENFANTS D'ACIER

« As-tu déjà vu un nain éviscérer un dragon aussi vite qu'il vide une chope, fiston ? Tu veux savoir ce que ça fait de regarder une petite nana halfeline plonger à la gorge de son compagnon et lui arracher les yeux ? Et as-tu déjà lancé un regard obscène à un elfe raffiné pour voir des flammes t'entourer, et même surgir sous tes pieds, l'instant d'après ? Non, c'est bien ce que je pensais. Tu veux toujours porter mes sacs, non ? D'accord, mais ne viens pas dire que je ne t'avais pas prévenu... et essaye de pas trop manger. J'adore ces bottes. »

— DERRAK CRÂNEPIERRE, ENFANT D'ACIER.

Connus dans toute la région de la mer Intérieure comme une bande de mercenaires souvent cruels, impitoyables et efficaces, les Enfants d'acier forment un quartet d'aventuriers ne se souciant guère des désirs des gouvernements ou des lois appliquées ; ils veulent gagner de l'argent, tout simplement, et sont prêts à tout pour y parvenir.

Les Enfants d'acier furent fondés il y a près de vingt ans, lorsqu'Inaris, une prêtresse en herbe de Gorum, se mit en quête d'alliés pour l'aider à contrer une menace qui pesait sur le temple local du Seigneur de fer. Le nain Derrak Crânepierre se joignit à elle contre la promesse d'un combat digne de ce nom et d'un contrat sans détours. Wotywina suivit pour « garder un œil sur son garde du corps préféré » (Derrak), mais aussi pour la richesse que promettait l'entreprise. Échéan ne tarda pas à les rejoindre lorsqu'il réalisa qu'une vie de mercenaire lui donnerait l'occasion de tester certains de ses nouveaux sorts plus puissants sur des cibles vivantes.

Au cours des dix-neuf dernières années, les Enfants d'Acier ont combattu de nombreuses menaces autour de la mer Intérieure et au-delà. Ils se sont aventurés à l'est, dans le Casmaron, et se sont battus pour le trône d'un mahajana-pada (échouant de peu à cause d'un détail technique dans la formulation de leur contrat). Ils ont visité les satrapies de l'Empire du Padishah du Kélesh, mais se sont lassés de leur opulence avant de revenir chez eux pour profiter des plaisirs plus simples de l'Avistan. Ils se sont aventurés dans presque toutes les nations de ce continent et le long de la côte sud-est du Garund.

Plus récemment, les Enfants ont assassiné un couple de grands dracosires blancs (ainsi que l'un de leurs anciens enfants qui venait leur rendre hommage) au cours d'une bataille spectaculaire qui n'a duré que quelques secondes à peine. Le magicien Échéan a intelligemment utilisé un sort d'arrêt du temps et plusieurs boules de feu à retardement, laissant étonnamment peu de travail à Derrak et à Wotywina pour achever la tâche.

EN VILLE

Les Enfants d'acier dégagent une aura de calme et de puissance menaçante. Bien qu'ils ne fassent pas d'efforts particuliers pour offenser ou énerver les autorités locales, leur dédain à l'égard des faibles dirigeants est souvent manifeste. Ils ne sont plus les bienvenus à Katheer, et les autorités ché-laxiennes et taldoriennes les surveillent de près lorsque les Enfants se rendent dans ces pays.



EN AVENTURE

Les Enfants ne sont pas particulièrement regardants quand il s'agit d'estimer les contrats ; ils refusent ou acceptent un contrat en se basant sur le paiement, le degré d'excitation, la clarté de leur mission et la distance à parcourir.

Les Enfants d'acier sont connus pour massacrer sans vergogne les aventuriers qui de dressent sur leur chemin. La rumeur court que les Enfants laissent souvent d'autres groupes d'aventuriers commencer la mission pour fondre sur eux lorsqu'ils sont épuisés afin de les assassiner, piller leurs cadavres et s'approprier toute la gloire et la récompense de la tâche. Les Enfants ne font aucun commentaire sur ces déclarations et il est difficile d'en connaître la raison : la rumeur est-elle vraie ou profitent-ils simplement de cette réputation ?

EN COMBAT

En combat, les Enfants d'acier sont impressionnants à voir. Ils frappent dur et fort en exploitant leurs forces et en protégeant leurs faiblesses. Échéan lance des sorts de zone sans se soucier du bien-être de Derrak et en sachant parfaitement que Wotywina s'en sortira sans doute indemne. Les attaques dévastatrices de Derrak laissent souvent ses adversaires étourdis, les rendant alors vulnérables à une attaque rapide et fatale de la fine lame de Wotywina, qui n'est jamais très loin. Au milieu de tout cela, Inaris s'assure que ses compagnons restent en pleine forme et puissent poursuivre, frappant ses ennemis avec des sorts quand l'opportunité se présente, et les découpant avec son épée s'ils se rapprochent trop d'elle.

ÉCHÉAN ANSOLANDI

Enjôleur qui analyse avec froideur son environnement, le magicien des Enfants d'acier ne partage rien du passé ni des intérêts de ses camarades. Il ne s'intéresse qu'à la mission en cours et aux secrets magiques qu'il peut découvrir en cours de route.

ÉCHÉAN

FP 19

PX 204 800

Elfe, magicien 20

Humanoïde de taille M, NM

Init +3 ; Sens vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 24, contact 16, pris au dépourvu 21 (armure +8, parade +3, Dex +3)
pv 122 (20d6+40)

Réf +14, Vig +11, Vol +17 ; +2 contre les enchantements

Immunité sommeil

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps bâton +2, +11/+6 (1d6+1)

Attaques spéciales main de l'apprenti (12/jour), maîtrise de la métamagie (7/jour)

Sorts de magicien préparés (NLS 20 ; concentration +29)

Niveau 9 — *boule de feu à retardement renforcée* (DD 26), *enceinte parfaite d'Échéan*, *nuée de météores* (2, DD 28), *arrêt du temps*Niveau 8 — *rayon polaire* (2, DD 27), *mot de pouvoir étourdissant* (2, DD 27), *mur prismatique* (DD 27)Niveau 7 — *boule de feu à retardement* (DD 26), *doigt de mort* (DD 26), *brandon** (2, DD 26), *inversion de la gravité* (DD 26)Niveau 6 — *éclair multiple* (2, DD 25), *manteau de rêves** (DD 25), *dissipation suprême*, *remémoration du mage*Niveau 5 — *brume mortelle* (DD 24), *domination* (DD 24), *suffocation** (DD 24), *téléportation* (2), *mur de force*Niveau 4 — *malédiction* (DD 23), *désespoir foudroyant* (DD 23), *énergie négative*, *invisibilité suprême*, *globe d'invulnérabilité partielle*, *quintessence de projectile magique*Niveau 3 — *dissipation de la magie*, *boule de feu* (2, DD 22), *vol*, *rapidité* (2)Niveau 2 — *création de carte au trésor**, *baiser de la goule* (DD 21), *incantation statique de projectile magique*, *corde enchantée*, *rayon ardent* (2)Niveau 1 — *projectile magique* (3), *rayon affaiblissant* (2, DD 20), *bouclier*, *coup au but*Niveau 0 (à volonté) — *signature magique*, *détection de la magie*, *prestidigitation*, *lecture de la magie*

STATISTIQUES

For 8, Dex 16, Con 11, Int 28, Sag 10, Cha 12

BBA +10 ; BMO +9 ; DMD 35

Dons. Augmentation d'intensité, Création d'objets merveilleux, Dispense de composantes, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts accrue supérieure, Expertise du combat, Extension d'effet, Incantation rapide, Incantation statique, Magie de guerre, Maîtrise du combat défensif, Quintessence des sorts, Robustesse, Science du contresort

Compétences. Acrobaties +10, Art de la magie +32 (+34 pour identifier les propriétés des objets magiques), Artisanat (alchimie) +22,

Bluff +10, Connaissances (exploration souterraine) +17, Connaissances (folklore local) +17, Connaissances (géographie) +17, Connaissances (histoire) +17, Connaissances (ingénierie) +17, Connaissances (mystères) +32, Connaissances (nature) +17, Connaissances (noblesse) +17, Connaissances (plans) +17, Connaissances (religion) +17, Diplomatie +21, Estimation +32, Évasion +15, Nativité +12, Perception +15, Représentation (danse) +11, Vol +20

Langues céleste, commun, draconique, elfique, gnoll, gnome, goblin, kélîsh, orque, sylvestre, tianais

Part pacte magique (bâton), magie elfique, apprentissage martial

Équipement gemmes de métamagie (2 topaze d'extension d'effet, 1 saphir de quintessence des sorts, 2 diamants d'incantation rapide, 1 émeraude d'extension de zone d'effet), bâton +2, livre magique, bracelets d'armure +8, cape de résistance +5, bandeau d'intelligence +6, anneau de protection +3, sacoche à composantes

Équipement de PJ +721 000 po

* Voir Manuel des Joueurs - Règles avancées.

