

# THIEVES IN THE NIGHT

Les héros arrivent dans la petite ville de Gilaska, à Kyros. Bien qu'il soit midi, les rues sont vides et les volets des Maisons sont fermés. Alors qu'ils marchent dans la rue principale, Ils entendent un chœur de sanglots, puis un magnifique cortège funèbre apparaît. Huit filles magnifiques, pleurant et dansant en même temps, avancent devant un palanquin soutenu par quatre esclaves corpulents, sur lesquels un très vieil homme repose, richement habillé et couvert de bijoux. Il est clairement mort. A part les esclaves et les filles, seul un homme monté sur un cheval gris escorte le mort dans son dernier voyage

*«Le Jeune Senakai enterre finalement le vieux Senakai », dit avec mépris une voix proche de vous. Vous tournez soudainement et voyez, sous l'ombre d'un porche, un autre spectateur, un mendiant sans jambes, qui observe la scène avec un mélange de satisfaction et de haine.*

*«Le jeune Senakai a dû attendre vingt ans la mort de son père, mais finalement il a réussi à obtenir la seigneurie. Pouah, que la malédiction soit sur tous les deux! Regardez le vieux vautour pourri, couvert de bijoux même dans la mort, il ne m'a pas donné une Lune, ni son fils quand je l'ai supplié pour un morceau de terre. Moi qui ai perdu mes deux jambes en travaillant dans leur damné tombeau! Ah ... si les dieux me donnaient une paire de jambes solides, seulement pour ce soir, demain matin je serais le mendiant le plus riche de Kyros! »*

Les paroles de Balcor, le mendiant, soulèvent l'intérêt de tout aventurier qui se

respecte. Si les héros lui parlent poliment, et offrent quelque chose à boire, il crache le morceau.

La famille Senakai a dirigé cette ville depuis des générations. Cupide et avare, le vieux Senakai a passé plus de soixante-dix ans à sucer le sang des citoyens, mais il est mort finalement hier soir, laissant son fils, le jeune Senakai, devenir le seigneur de la ville. Le vieux Senakai va être enterré dans l'ancienne pyramide en faïence au centre des jardins paisibles, un bois sacré en dehors de la ville. Le vieux Senakai est couvert de tous ses bijoux, car il ne voulait pas que son fils ou quelqu'un d'autre les ait- il était avare même mourant - et a ordonné d'être enterré avec eux.

La pyramide de faïence est ancienne, elle héberge les cadavres de tous les dirigeants de Gilaska et peut-être même d'avant. Balcor y a travaillé il y a des années pour faire la rénovation du bâtiment et ce lieu maudit a marqué sa vie; Une dalle s'est écrasée sur ses jambes.

Il survécut de justesse, mais le vieux Senakai ne lui a pas donné une pièce pour rembourser sa perte. Balcor a fait une découverte intéressante avant l'accident. Il y a un passage secret au nord de la pyramide, qui permet de se faufiler à l'intérieur sans être remarqué.

Ce sera simple pour un petit groupe de voleurs de se faufiler dans la tombe et de voler les bijoux du vieux seigneur.

Balcor ne peut pas le faire lui-même, mais en échange d'une part du butin il révèle aux héros l'emplacement de la porte secrète.

Il insiste pour que le vol se fasse ce soir, avant que tout autre voleur dans la ville n'essaye.

*«Un conseil avant de partir. Je n'étais pas le maçon le plus malheureux qui travaillait dans la pyramide. Des faits étranges se sont produits dans ce lieu tout le temps. Certains de mes*



*compagnons de travail qui sont entrés dans la pyramide à l'aube avec moi ne sont jamais revenus au crépuscule. Faites attention.»*

## **LES JARDINS PAISIBLES**

Les Kyrosiens adorent principalement Etu, déesse de la vie et de la nature, et les jardins paisibles sont à la fois un parc et un lieu de vénération. C'était avant le règne du vieux Senakai; le Seigneur radin les a laissés sans entretien pour économiser de l'argent et ils sont maintenant une sorte de jungle envahissante, hormis un seul chemin qui les traverse. Les héros sentent l'étrange sensation d'être regardés pendant qu'ils marchent sous les ombres de l'immense mangrove, mais rien ne les dérange.

Enfin ils arrivent à leur destination, une pyramide rougeâtre de dix-sept jardins. Elle est couverte de gravures en faïence, qui lui donnent son nom, mais elles sont si vieilles et usées que les gravures ne sont plus que de pâles ombres.

Le bâtiment se trouve au centre d'un petit lac recouvert de nénuphars et un petit pont mène à l'entrée principale du tombeau. Ce soir, la porte est gardée par six guerriers, la garde d'honneur du vieux seigneur, et les feux de deux braseros sont clairement visibles de loin. Ils resteront là pendant sept jours comme la tradition religieuse le veut. Même si les héros attaquent les gardes, il n'y a aucun moyen d'entrer dans la tombe par la porte principale. Elle est verrouillée et seul le jeune Senakai a la clé (voir le lotus vert de la vengeance).

### **ATTEINDRE LA PORTE CACHÉE**

La porte secrète est au mur nord de la pyramide, sur le troisième jardin, à dix pieds à gauche. Le problème est d'atteindre la base de la pyramide sans être remarqué; la méthode la plus discrète consiste à nager tranquillement à travers le lac, apparemment paisible. Il y a un danger caché, un Crocodile vorace, animal sacré pour la déesse, garde l'étang. Si les héros cherchent pendant la journée, ils peuvent le repérer avec un test de Perception, en train de se prélasser au soleil. Un moyen ingénieux de le mettre hors d'état de nuire est par exemple avec une boulette imprégnée d'une concoction de Lotus de sommeil. Pendant la nuit, la créature est pratiquement invisible. Elle attend que le groupe nage jusqu'au centre du lac et les attaque furtivement, gagnant la surprise.

🐊 (M) Crocodile Sacré (1)

👤 (M) Soldats de Senakai (1 par Héros +2)

## **DANS LA PYRAMIDE DE FAÏENCE**

Une fois arrivé à la pyramide, trouver la porte secrète est facile, si le groupe suit les instructions de Balcor. A la position exacte qu'il avait donnée, en appuyant sur la gravure d'une sorcière qui ressemble étrangement à un homme ailé, un passage s'ouvre. Les héros se fauflent à l'intérieur et commencent leur exploration!

Au lieu d'une cartographie précise, une liste de possibles rencontres est présentée. Le Maître du jeu peut en faire jouer certaines ou toutes avant de trouver enfin le lieu de repos du vieux Senakai (voir scène suivante). Il peut

aussi essayer de mélanger des rencontres pour créer des situations intéressantes.

N'oubliez pas que toute la pyramide est dans le noir, sauf si le groupe a une source de lumière.

## LE VOLEUR MORT

Les héros ne sont pas les seuls à s'être introduits dans la pyramide. Orto, un voleur de la ville, a eu la même idée. Il a obtenu l'accès en corrompant l'un des gardiens. Malheureusement pour lui, il a rencontré le tueur dans les ombres (voir Tueur dans les Ombres). Son corps décapité se trouve sur le sol, du sang tout autour. Il manque sa tête et il semble avoir été mordu. Cette seule vue est si terrifiante qu'elle exige de réussir un test de Terreur ou de devenir Nauséux pour les deux prochaines rencontres.

Avec un test de **Pistage** (-2) les héros peuvent repérer les empreintes de pieds d'un grand humanoïde près du cadavre. Le voleur a encore une corde de soie, un ensemble d'outils de crochetage, et un poignard sur lui. A proximité se trouve sa lampe à huile, éteinte mais contenant toujours suffisamment d'huile pour quelques heures.

## ENTRÉE PRINCIPALE

Cette porte fermée mène à l'extérieur. La forcer de l'intérieur exige un test de **force** (-4), le bruit alerte automatiquement les gardes à l'extérieur (voir les jardins paisibles). Une autre option est d'obtenir la clé du jeune Senakai (voir Le Lotus vert de la Vengeance).

## GARDES NERVEUX

Dans cette pièce bas de plafond se trouve un groupe de soldats. Ce sont les gardes personnels du jeune Senakai, ses hommes les plus dignes de confiance, et ils attendent

maintenant que leur maître termine son travail au plus profond de la pyramide (voir scène suivante). Ils ont été laissés là parce que les plans du jeune seigneur exigent une certaine intimité.

Ils ont une lanterne, des épées à la main, et sont très nerveux parce qu'ils ont entendu des histoires sur cet endroit. Ils sont considérés comme des sentinelles actives. Quand le groupe les trouve, tirez une carte du paquet d'action. Si c'est noir, les gardes sont autour du cadavre décapité de l'un d'eux, un curieux qui marcha une minute pour regarder une gravure, et qui a rencontré le tueur dans les ombres (Voir tueur dans l'ombre). Si les Héros établissent un bon plan, le maître du jeu devrait leur permettre de faire peur à ces soldats et les faire fuir avec un test d'Ame raté sans avoir besoin de se battre.

☠ (M) Gardes du Jeune Senakai (1 Par héros). Soldats de Senakai équipés d'Épées longue de bronze (For + d8) au lieu de Lances

## PUITS DE LUMIÈRE

Cette pièce parfaitement ronde est placée au centre même de la pyramide. Les constructeurs, pour une raison quelconque, ont laissé une petite ouverture (quelques pouces) sur le dessus du bâtiment et les nuits de pleine lune ou à midi, un seul rayon de lumière frappe le centre de la chambre. Dans cet endroit précis il y a un trou assez grand pour insérer un bâton à l'intérieur. C'est un lieu de pouvoir que tout personnage peut comprendre avec un test de **Connaissance (Arcane)** ou en utilisant le pouvoir **Détection d'arcanes**. Si les Héros placent un bâton non-magique à l'intérieur, tirez une carte d'action. Si c'est une carte rouge, après cinq rounds, le bâton commence à scintiller, devenant définitivement un bâton de Sorcier.



Si un bâton de sorcier est inséré, tirez une autre carte. Si elle est rouge, le bâton gagne 3d6 Points de Pouvoir qui peuvent être utilisés librement par le propriétaire du bâton. Ils ne se rechargent pas, mais aussi longtemps que le bâton a au moins 1 point de pouvoir, il est considéré comme une arme magique. Si un Deux est tiré, de n'importe quel type, le bâton explose en infligeant 2d6 dégâts dans un gabarit moyen. Le puits lumineux ne peut être utilisé qu'une seule fois par an.

### SALLE DU SARCOPHAGE PIÈGE

Un couloir latéral donne sur un escalier allant vers le bas. Si les héros restent sur le passage, rien ne se passe. S'ils décident de prendre l'escalier et d'explorer la déviation, après une douzaine de marches, elle donne sur une chambre carrée, vide à l'exception d'un sarcophage en pierre au centre. Le sarcophage semble vraiment précieux, même s'il est couvert par la saleté. En vérité, ce n'est qu'un piège; quand les héros essaient de l'ouvrir, une grille métallique massive tombe soudainement sur le seuil, empêchant la sortie. Dans le même temps, une pierre massive sur le mur est se déplace, et l'eau commence à inonder la pièce. Les héros ont cinq rounds avant que toute la chambre et les escaliers soient totalement submergés. À ce moment-là, les règles de noyade s'appliquent. Ils peuvent sortir en cassant la grille (Résistance 12, Armure lourde) ou en la soulevant; dans ce cas, il s'agit d'une tâche dramatique, basé sur la force, qui peut être coopérative. Il y a aussi une autre façon d'arrêter l'eau: le mécanisme de commande de la vanne est placé dans le sarcophage et un test de **Perception** (-4) et **crochetage** (-4) sont nécessaires pour le trouver et le désactiver. Après une heure, un mécanisme laisse couler l'eau et les grilles remontent. Des Héros

prudents peuvent inspecter la pièce avant d'ouvrir le sarcophage pour trouver quelque chose d'étrange sur le cercueil, avec un test de **Perception** (-4) ou, s'ils regardent explicitement le seuil de la porte, ils peuvent repérer la grille dissimulée.

### GRAVURES ANCIENNES

Une salle pleine de gravures bien conservées. Si les héros passent du temps à les examiner et font un test d'Intellect, ils comprennent que cette pyramide a été construite par une race d'hommes ailés dans un passé inconnu. Ce ne sont pas des tombes mais des phares utilisés par cette race pour naviguer dans le ciel. Cette connaissance accorde au personnage du joueur ayant obtenu le meilleur résultat un Jeton. Les

Personnages avec l'Atout Sage ajoutent +4 à ce test.

### COUP DE VENT

Lorsque les héros traversent un couloir, une brusque et étrange rafale de vent les frappe. Tirez une carte d'action pour chaque source lumineuse (torches et lanternes) que les héros ont sur eux. Les torches s'éteignent sur une carte inférieure à celle d'un roi, les lanternes sur n'importe quelle carte inférieure à 8.

Si les héros sont dans le noir, ils doivent faire un test d'Ame immédiatement ou errer en panique. Divisez les héros en deux groupes: ceux qui le sont et ceux qui ne le sont pas. Lorsque les lumières sont rallumées, ceux qui n'ont pas réussi se retrouvent dans un autre endroit de la pyramide (face à une autre rencontre). Pour réunir le groupe, les deux groupes doivent faire un jet d'Intellect (-2), qui peut être coopératif. Chaque fois qu'ils échouent, le groupe qui échoue doit faire face à une autre rencontre.

## L'ANTRE DU MONSTRE

Les héros tombent dans le repaire du tueur dans les ombres. Cette petite chambre sale, est remplie de petits squelettes de rat, la principale source de nourriture de la créature, tous décapités.

Le monstre est en fait particulièrement friand de la colonne vertébrale de ses victimes.

L'endroit est plein de poils grisâtres. Avec un test de Survie, un héros peut les identifier comme ceux d'une fourrure de singe. De cette manière, l'aura de mystère autour de la créature se dissipe et les personnages sont blasés lorsqu'ils le voient.

## TUEUR DANS LES OMBRES

Un monstre horrible est le seul Gardien vivant de la pyramide: un Babouin des tombeaux.

Le monstre essaie de suivre le groupe furtivement avant de les attaquer. Si le Maître du jeu veut ajouter une certaine tension à la scène, il peut laisser les héros apercevoir une ombre étrange juste à la périphérie de leur vision.

La créature attaque en premier en jetant la tête coupée d'Orto sur sa cible, puis se précipite sur elle au contact. Il est intelligent et rusé, avec une excellente connaissance de la pyramide. S'il peut, il attaque dans un couloir étroit, où les héros ne peuvent passer qu'un seul de front, et les embusque du haut d'une statue ou quelque chose de similaire.

☠ (J) Babouin des Tombeaux (1)

## CONDAMNÉS À TRAVAILLER

Les héros explorent maintenant une très vieille partie de la pyramide. Soudain, l'obscurité et le silence sont brisés par la lumière des torches et des cris d'hommes. L'origine

du bruit est une grande pièce, toujours en construction.

Au milieu, un groupe d'esclaves poussent un bloc de pierre massif sur des rouleaux en bois. Un travail éreintant, avec un surveillant maléfique, debout sur le dessus sur la pierre, donnant des coups de son long fouet, vicieusement sur le dos des pauvres âmes. C'est une silhouette impressionnante, portant un heaume forgé pour ressembler à une tête de faucon.

Les travailleurs et le surveillant sont des spectres, tués dans une chute pendant la construction de la pyramide il y a des centaines d'années et sont maintenant condamnés à travailler dans ce lieu pour l'éternité. Si le groupe entre dans la salle, les spectres réagissent de manière agressive, jetant une grêle de pierres contre eux. Cela compte comme être sous l'attaque d'un tir Suppressif. Chaque round, un Héros est attaqué par le fouet du surveillant (Combat d8, 2d4 Dégâts, Allonge 6). Ces deux attaques continuent chaque round jusqu'à ce que les spectres soient dispersés ou que les héros fuient la chambre.

Les attaques physiques contre les fantômes ne leur font aucun mal. Il y a essentiellement deux moyens de s'en débarrasser; Premièrement, le pouvoir Bannissement, deuxièmement l'incrédulité. Les spectres pensent qu'ils sont vivants et doivent être convaincus qu'ils sont morts pour être libérés. Cela peut être fait en criant qu'ils sont morts et qu'ils doivent partir. C'est une scène dramatique, basée sur l'**Ame** (-2) ou **Persuasion** (-4). Elle n'a pas de durée fixe, mais les spectres disparaissent quand les héros réunissent cinq succès (Les relances comptent comme des succès supplémentaires). Une fois que les spectres disparaissent, la pièce devient sombre et paisible. Sur un tas de gravats les héros trouvent



le Heaume du Surveillant, cabossé et poussiéreux mais toujours remarquable.

C'est un objet fantastique fait de feuilles de bronze (+3 Armure, +1 aux tests d'intimidation), mais, à la discrétion du Maître du jeu, une malédiction peut y être liée.

### LE LIVRE DES AILES

Tandis que les héros marchent dans un couloir, les flammes de leurs torches vacillent étrangement.

Avec un test de Perception, ils comprennent que la cause est une porte bien cachée dans le mur.

Un test d'Intellect est nécessaire pour comprendre comment le mécanisme complexe d'ouverture fonctionne, puis le groupe peut entrer dans une chambre entourée de colonnes plaquées de faïences. À l'extrémité de la pièce, sur un autel, un livre étonnant est ouvert sur un coussin pourri. Les pages sont faites de minces couches d'ivoire, gravées d'écritures azurées qui scintillent dans l'obscurité comme des bougies.

Avec un test de **Connaissance (Arcane)**, un héros peut décrypter les mots archaïques de la première page. Ils disent: «Ceci est le Livre des Ailes, sans intérêt pour les hommes, mais seulement pour le peuple béni de Haak. Touchez-le et préparez-vous à mourir». Si un héros le touche, même pour tourner une page, le livre tombe en poussière et une fine poudre comme possédée par une mauvaise volonté tente de pénétrer dans les narines de la malheureuse victime. Cela équivaut au sort déclair jeté avec sorcellerie d8, lançant deux éclairs ignorant l'armure.

La destruction du livre laisse la couverture intacte. Il est fait d'albâtre et d'or, et vaut 500 lunes.

La ville de Haak et ses mystérieux habitants sont entièrement détaillés dans *Beasts & Barbarians # 2: La Citadelle des dieux ailés*.

## LE LOTUS VERT DE LA VENGEANCE

Enfin les héros arrivent au centre même de la pyramide. Dans une salle décorée avec des statues, entourées de quatre brasiers brûlants, gît le vieux Senakai sur une dalle de pierre gravée. Son riche manteau et ses bijoux chatoyants ne peuvent pas cacher la tristesse de la mort sur son visage.

La chambre a une autre entrée, et c'est par cette deuxième ouverture qu'une silhouette, tenant une torche, entre. Le nouveau venu est totalement absorbé par sa tâche, et à moins que les héros ne se manifestent, il les ignore.

La silhouette encapuchonnée laisse tomber sa capuche, et vous le reconnaissez. C'est le jeune Senakai. Il parle, apparemment au mort.

*«En fin de compte, j'ai réussi, père; vous êtes mort, comme vous auriez dû l'être depuis des années et je suis le seigneur. Le Maître du Lotus m'a demandé une fortune pour le poison que j'ai versé dans votre vin, mais il en valait chaque lune. Il s'appelle le Lotus vert de Vengeance, un nom très approprié, n'est-ce pas?»*

*«Eh bien, maintenant je pense que je vais récupérer vos bijoux aussi, seulement pour payer le poison. Un homme n'est jamais trop riche, comme vous disiez, n'est-ce pas?»*

*Mais avant que la main du jeune Senakai soit à portée du collier de son père, rapide comme un serpent le mort soulève une main et saisit la gorge de son fils. Le jeune Senakai est touché à la fois par la douleur et la terreur. Vous pouvez clairement entendre le son de sa gorge écrasée.*

*Ensuite le vieux Senakai se lève, une lumière verdâtre dans ses yeux. Son fils tombe mort sur le sol.*

«Voleurs!» Murmure-t-il d'une voix venant de l'au-delà. Guidé par un sens étrange, il se dirige vers vous!

Les héros doivent maintenant se battre pour leurs vies. Le vieux Senakai, ressuscité par le pouvoir du Lotus et sa propre avidité, est dirigé par un désir insatiable de tuer les voleurs, et les héros tombent clairement dans cette catégorie.

La salle est de 9 «x 9» avec deux portes. Le lit de pierre du seigneur mort-vivant se trouve au milieu de la pièce, entouré de quatre braseiros (compte comme terrain difficile et peuvent être utilisés pour des Ruses ou comme sources de feu, voir la description du vieux Senakai).

Si les héros réussissent à le tuer, ils peuvent piller les bijoux d'une valeur d'au moins 2 000 lunes, puis quitter ce lieu maudit.

Le jeune Senakai a une épée courte, une torche, et une clé qui semble très ancienne. Elle ouvre l'entrée principale de la pyramide.

Si le groupe décide de fuir, lancez une courte poursuite jusqu'à ce que les héros atteignent la porte secrète ou l'entrée principale. Le vieux Senakai poursuit les héros, mais il ne quitte pas la pyramide. Il gardera ses richesses pour toujours.

☠ (J) Vieux Senakai (1)

## CONSÉQUENCES

Les héros peuvent quitter la pyramide sans aucun problème. Les gardes à l'extérieur, s'ils sont encore en vie, ronflent sur le sol. Le jeune Senakai est arrivé à la pyramide avec un flacon de vin aromatisé avec une drogue et l'a donné aux gardes. Ils ne se réveilleront pas jusqu'au lendemain. Les héros peuvent maintenant quitter la ville ou trouver Balcor

et lui donner sa part. Le mendiant infirme est un honnête homme ou peut-être qu'il a embauché quelques bandits pour se débarrasser des héros et prendre tout l'argent? C'est une question à laquelle seul le Maître du jeu peut répondre ...

## CRÉATURES ET PNJS

### SOLDAT DE SENAKAI

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d6

Compétences : Combat d6, Perception d4, Lancer d6

PARADE	RÉSISTANCE
5	6 (1)

#### ACTIONS

☠ **Lance à pointe de bronze** : for + d6, +1 Parade, 2 mains

☠ **Épée courte en bronze** : For + d6

**Armure**: Armure en cuir léger (Torse, bras, jambes +1), Heaume en bronze (tête +2)

### CROCODILE SACRÉ

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d4	d6	d10	d4(A)	d10



**Compétences :** Combat d8, Discrétion d10, Natation d8, Perception d6

<b>PARADE</b>	<b>RÉSISTANCE</b>
5	9 (2)

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- ☠ **Aquatique :** Allure 5
- ☠ **Rotation :** Les Crocodiles sont connus pour saisir leur proie dans leurs mâchoires et les déchieter en tournant maintes et maintes fois sur eux même. Si l'un de ces grands amphibiens touche avec une relance, il cause 2d4 dégâts supplémentaire à sa proie en plus de son attaque de morsure.

☠ **Peau épaisse :** armure 2

**ACTIONS**

☠ **Morsure :** For+d6

**BABOUIN DES TOMBEAUX**

*Seuls les cannibales et les Babouins des tombeaux mangent la chair de leur propre espèce. Pour cette raison, la déesse Etu les a condamnés à vivre dans l'obscurité des tombeaux et des cavernes. Du moins c'est ce que les Sages de la Bibliothèque de Syranthia disent. Ce babouin est plus gros qu'un homme, avec une crinière grisâtre et une tête cauchemardesque, pleine de dents.*

**Allure :** 7

<b>AGI</b>	<b>ÂME</b>	<b>FOR</b>	<b>INT</b>	<b>VIG</b>
d10	d6	d10	d8(A)	d10

**Compétences :** Combat d8, Discrétion d10, Escalade d10, Intimidation d10, Lancer d8, Perception d6

<b>PARADE</b>	<b>RÉSISTANCE</b>
6	8

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- ☠ **Vision dans le noir:** Le Babouin des tombeaux est si habitué de vivre dans l'obscurité qu'il ignore tous les modificateurs de lumière.
- ☠ **Peur:** Le babouin des tombeaux est si hideux qu'il exige d'effectuer un test de Terreur la première fois qu'on le voit.
- ☠ **Taille +1:** En dépit du fait qu'il marche à quatre pattes, le Babouin des tombeaux est plus grand qu'un homme.
- ☠ **Lancer de tête:** une habitude ancestrale de l'époque où sa race se déplaçait dans les arbres, était de jeter des fruits pourris sur ses ennemis, le





Babouin des tombeaux lance maintenant la tête de sa dernière victime (Qu'il continue à lécher) sur ses ennemis: on la considère comme une tête coupée. (4/8/16, For + d4, permet de faire un test d'intimidation à distance); voir *Beasts & Barbarians Livre de base*.

### ACTIONS

☠ **Morsure** : For+d6

### 🐉 VIEUX SENEKAI

Ce vieux noble Kyrosien, à cause de sa crainte constante d'être empoisonné, s'est administré lui-même de petites doses quotidiennes de poisons de Lotus les plus communs pour développer une immunité. De cette manière, son corps contenait toujours un mélange étrange de composants exotiques. Quand il a été empoisonné avec le lotus vert de vengeance, le mélange a réagi de façon inattendue pour le faire revenir de la mort. Son esprit n'est qu'une masse de viande pourrie, mais une seule pensée a survécu: « Les voleurs doivent mourir! »

**Allure** : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d12+2	d4	d6

**Compétences** : Combat d8, Perception d6

PARADE	RÉSISTANCE
6	7

### CAPACITÉS SPÉCIALES

☠ **Mains des morts** : le vieux Senakai est considéré comme étant armé et inflige des dégâts égaux à sa Force.

☠ **Peur** : Voir le vieux Senakai se relever de la mort exige un test de Terreur.

☠ **Invulnérabilité** : les attaques qui ne sont pas basées sur sa faiblesse peuvent seulement le secouer mais pas le blesser.

☠ **Pister les voleurs** : le vieux Senakai peut utiliser le pouvoir détection d'arcanes (Pister les voleurs) avec une compétence d'arcane d12 à volonté tant que les voleurs qu'il cherche sont dans la Pyramide en Faïence.

☠ **Mort-vivant** : +2 Résistance; +2 pour se remettre de l'état secoué; immunisé contre les tirs ciblés, le poison et les maladies; ne souffre pas de malus de blessures.

☠ **Faiblesse (Feu)**: la mort et le Lotus ont rendu le corps du vieux Senakai sec comme un morceau de bois. Toute attaque basée sur le feu le blesse normalement. Il est très inflammable, prenant feu sur 4-6 sur un d6. S'il est incapacité par le feu, il explose dans un Éclat de flamme, causant 2d6 dégâts à toutes les cibles dans un gabarit moyen. Les victimes peuvent faire un test d'agilité pour éviter les flammes.

Texte original : Umberto Pignatelli

Traduction : Temvaryen

Mise en page : Romano « Roms » Garnier



GRAMEL

Ce jeu fait référence au système de jeu *Savage Worlds*, disponible chez Black Book Editions à [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr) en français, et chez Pinnacle Entertainment à [www.peginc.com](http://www.peginc.com) en anglais. *Savage Worlds* et toutes ses marques déposées et logos sont sous copyright de Pinnacle Entertainment Group, utilisés avec permission. Pinnacle n'apporte aucune garantie sur la qualité, viabilité ou pertinence de ce produit. Certaines illustrations sont copyright Michael Hammes et Philip Reed

©2011-17 Gramel Justyna Korys, *Beasts & Barbarians, Les Dominions de la Mer du Désastre* et tous les termes et logos associés sont la propriété de Gramel Justyna Korys.

Tous droits réservés.