

La Citadelle Ecarlate

Introduction

Le Roi Strabonius a beaucoup d'ennemis dans son propre royaume mais son puissant allié, Tsotha-Lanti a toujours permis d'écraser les révoltes.

La Duchesse Naara est veuve, son mari a été exécuté par le Roi lors de la dernière rébellion, mais elle a pu conserver un peu de son influence en jouant la femme éplorée. Elle est néanmoins rongée par la vengeance. Elle a dépensé une fortune dans de différents temples, auprès de nombreux sorciers et devins pour trouver une faille qui anéantirait le Sorcier de la Tour Ecarlate.

Un Sorcier Stygien, lui révéla que Tsotha était un démon, rejeton de Dagoth et qu'il existait une arme spécifiquement créé pour le tuer, le poignard de Dagoth

La Duchesse n'a que peu de ressources mais les jeux de Khorshemish vont donner a Naara une opportunité.

Synopsis

Scène Un : les PJ ont tous été capturés et réduits en esclaves par le Koth. Ils vont servir de victimes lors des jeux de l'arène de Khorshemish. Ils vont se retrouver face à des gladiateurs équipés mais inférieur en niveau. Les PJ devront vaincre leurs ennemis. De ce fait, ils seront sauvés par la duchesse qui les achètera.

Scène Deux : La Duchesse les conduira dans son manoir et leur expliquera qu'elle a besoin d'eux pour retrouver le poignard de Dagoth qui servira à tuer Tsotha Lanti. Les PJ pourront essayer de s'équiper en volant des montures et des chevaux.

Scène Trois : Le poignard est entre les mains d'un riche marchand de Shumir, une cité de Shem. Les PJ devront l'acheter, la voler ou la prendre de force.

Scène Quatre : a leur retour de Shem, les PJ apprennent que Naara a été arrêté par le Roi et enfermer dans la Tour Ecarlate. Toute sa maisonnée a été arrêtée aussi et la tête des PJ est mise à prix. Les PJ pourront soit s'enfuir et l'aventure s'arrête là, soit allé jusqu'au bout et tuer Tsotha.

Scène Un : les Dieux de l'Arène

La situation

Les PJ sont tous esclaves et attendent d'entrer dans l'arène des gladiateurs de la ville de Khorshemish. Ils sont parqués avec 15 autres esclaves. Les PJ sont armés d'armes courantes et sans aucune armure.

Ils vont affronter 8 gladiateurs en armures et armés.

L'action

L'action commence que les esclaves sont envoyés dans l'arène, la foule est en liesse. Puis les gladiateurs entrent par le bord opposé. Ces derniers s'avancent, les esclaves eux cherchent à fuir.

Les PJ devront chercher à s'emparer de leur armes voire de leur armure (pour revêtir à la hâte, c'est 5 round, avec une RD de 3). Mettre un bouclier prend une action de mouvement.

Malgré leur infériorité matériel, les PJ devraient s'en sortir vainqueur.

Le verdict

Une fois les PJ vainqueurs, des archers apparaissent sur les gradins, tout autour de l'arène et bandent leurs arcs, pour exécuter les PJ. Le roi pense les tuer, car cela aurait du être les gladiateurs qui devaient gagner. Cependant, le public est favorable à leur survie (s'ils se sont bien battus). C'est alors que la Duchesse Naara qui est aussi à la tribune, se propose de les acheter pour en faire sa propre équipe de gladiateur.

Le roi accepte, pensant que cela devrait éviter à la veuve de trop ressasser la mort de son mari et de chercher une vengeance. Une fois l'accord conclut, les PJ sont remis en cellule.

Scène Deux : la Duchesse

La situation

Une heure après le combat, des gardes viennent enchaînés les PJ. Ils sont ensuite conduits dans une grande villa dans le quartier riche de la ville.

Une fois dans la villa, ils sont amenés dans un salon où se tient la duchesse Naara et 2 gardes armés.

Le dialogue

Naara leur explique qu'elle les a achetés mais qu'elle est prête à leur rendre la liberté s'ils l'aident à accomplir quelque chose.

Elle continue en disant qu'elle est la veuve du baron Jemius qui a conduit la dernière révolte contre le roi. Cependant, son mari a été tué par la sorcellerie de Tsotha. Privé de leur meneur, la rébellion a été écrasée. Elle-même ne doit la vie qu'à sa soumission au roi et à l'acceptation d'épouser un fidèle de Strabonius.

Elle veut sa revanche et demande aux PJ de tuer le sorcier. Cependant, la réputation du sorcier est d'être un demi-démon et immortel.

Elle dépensé des sommes folles pour trouver une arme qui pourrait le tuer. Elle a trouvé que le poignard de Mitra le pouvait. Néanmoins, ce poignard appartient à un marchand Shemite du nom de Bit-Yakin qui vit dans la cité de Shumir.

Les PJ devront récupérer le poignard, le ramener à Khorshemish et tuer Tsotha. Pour cela elle connaît un marchand, Stratos, qui fait des livraisons de vins à la Citadelle Ecarlate et qui pourra les faire rentrer.

Elle n'a que les PJ comme ressources, elle a tout dépensé pour obtenir des renseignements, l'aide de Stratos et l'achat des PJ. Elle leur remet ses derniers bijoux (d'une valeur de 500 pa) pour les aider à aller à Shumir, et y revenir. Elle leur fait jurer de l'aider et elle espère que parmi eux, il y a des hommes de paroles.

Elle tente aussi de les persuader de l'aider en faisant appel à leur sens de la vengeance contre le roi qui a voulu les tuer, leur sens du devoir ou par son charme. Elle fait un jet de Diplomatie contre la Psychologie ou la Volonté des PJ.

Si les PJ refusent, elle les fait enfermer dans sa cave et recherche à les revendre (à moins qu'ils ne reviennent sur leur décision). Si les PJ cherchent à s'enfuir, elle ne dispose que deux gardes seulement.

En cas de fuite, les PJ seront donc traqué par des soldats kothiens et des chasseurs d'esclaves.

S'équiper

Si les PJ acceptent, Naara, les fait laver et habiller de bottes de travail (1 pa, 0.5 kg), ceinture (1 pa, 0.25 kg), chemise et culotte (0.5 pa), pantalon (0.5 pa), de qualité moyenne. Comme arme, elle dispose :

Epée large de maître (qui était l'arme de son mari) : 1d10, 19-20/x2, PA 3

Epée courte de maître : 1d8, 19-20/x2, PA 1, finesse

2 hachettes : 1d6, x3, PA 1, 3 m, finesse

2 bâtons : 2d4, x2, PA 1, Finesse

2 arcs de chasse, 1d8, x2, PA 1, 15 m

Comme armure, elle possède le plastron de son mari : RD 6, Dex max +4, Malus -4, vitesse 7.5m.

Avec son Ecu : Parade +4, malus -4, 1d4, x2

Elle possède aussi le cheval de guerre hyborien de son mari et un cheval de monte.

Animal de taille G	Monte	Guerre
Dés de vie :	3d8+6 (19)	5d8+10 (32)
Initiative	+4	+5
Vitesse	18 m	18 m
Esquive	12	13
RD	1	3
Base / Lutte	+2/+8	+3/+12
Attaque	sabot -2, 1d4+1	sabot +7, 1d8+5
Outrance	2 sabots	2 sabots et morsure +5, 1d4+3
Particularités	odorat et vision nocturne	
JS	ref +4, vig +5, vol +2	ref +5, vig +6, vol +2
Caractéristiques	F14 D13 C15 I2 S12 C6	F20 D13 C15 I2 S13 C6
Charge	0-75 / 75-225 / 225-300	0-150 / 150-300 / 300-450

Les PJ peuvent essayer de voler des chevaux. L'écurie la plus proche est celle du Dromadaire Fringuant où il y a actuellement 5 chevaux de monte.

Pour voler du matériel, il y a un forgeron du nom de Glador qui forge surtout des épées de garde et épées courte.

Scène Trois : le poignard

Le voyage

Le trajet à Shimur se passe sans encombre. Il y a 750 km pour y arriver.

Piétons : déplacement 7.5 = 30 km par jour (25 jours)

Déplacement 9 = 36 km par jour (20 jours)

Cheval de monte charge légère = 72 km par jour (10 jours)

Cheval de monte charge moyenne = 48 km par jour (15 jours)

Cheval de monte charge lourde = 40 km par jour (18 jours)

Cheval de guerre charge légère = 60 km par jour (12.5 jours)

Cheval de guerre charge moyenne et lourde = 40 km par jour (18 jours)

Shimur

La ville de Shimur est une ville fortifiée de 1000 habitants mais avec beaucoup de tente en dehors des murs, avec des marchands et des stocks de marchandises. Il y a beaucoup de gardes pour surveiller tous ça.

Bit-Yakin est un négociant de Shimur. C'est-à-dire que des marchands qui viennent d'ailleurs viennent le voir pour savoir si qui peut acheter leurs marchandises. Il fait l'intermédiaire. Il peut aussi acheter la cargaison pour ensuite chercher des acheteurs.

Il possède une maison dans la ville. Il y est la nuit avec sa famille (2 femmes et 3 enfants) et ses esclaves et serviteurs.

Dans la journée, il se déplace en dehors de la ville pour y voir les marchands et discuter avec eux. Ils se déplacent avec 2 gardes. Quand il doit négocier autour d'un verre, il se rend dans une grande tente qui sert de taverne en dehors de la ville, le Vautour Fringuant

Négociation

Si les PJ veulent négocier avec Bit Yakin. Il a acquis ce poignard d'un érudit Vendhyen et le garde au cas où. Il peut le vendre mais pour une somme de 10 000 pa (il l'a acquis pour 1000 à l'époque).

Les PJ peuvent vouloir bluffer mais Bit-Yakin peut avoir des bonus en psychologie si l'histoire est trop grosse (+5 à +20)

Avec diplomatie, Bit Yakin est au départ indifférent envers les PJ. DD 15 pour le rendre Amicale, 30 pour serviable. En amicale, il acceptera de laisser le poignard pour 2000 pa. S'il est serviable, il peut alors prêter le poignard et aura confiance envers les PJ.

Bit Yakin résiste à l'intimidation à +6. Il devient amical et descend à 2000 pa. Une fois que les PJ partent, ils auront 1d6x10 minutes avant que Bit Yakin aille chercher la garde. Ce sont 10 gardes qui partiront arrêter les PJ. Si ces derniers tuent les gardes. Ce sera 30 autres qui les traqueront avec pour but de les tuer cette fois ci.

Avec un test de Profession (marchand), opposé à la profession de Bit Yakin, peut faire descendre de 50 pa par marge de réussite.

Cambriolage

Si les PJ veulent voler le poignard, ils devront s'introduire dans la maison de Bit Yakin.

Durant la journée, Bit Yakin et ses gardes sont en dehors de la ville. Sa femme, Liria s'occupe de la maison et est avec son bébé, le dernier. Il y a aussi 5 esclaves (2 hommes et 3 femmes). Il y a aussi un jeune garçon de 7 ans. La plus grande des filles (13 ans) est chez son précepteur en ville.

La nuit, Bit Yakin dort dans sa chambre. Sa femme dort dans une autre chambre avec le bébé pour s'en occuper. Le garçon et la fille dorment dans la chambre des enfants. Les esclaves dorment dans la salle de séjour ou la cuisine, à même le sol. Les gardes dorment chez eux (ce sont des employés).

Dans le bureau (fermé à clé quand Bit Yakin est absent, serrure complexe, DD 25), il y a de la papperasse et un peu d'argent (150 pa).

La femme de Bit Yakin possède des bijoux qu'elle cache dans un coffre (serrure simple DD 20) d'une valeur de 300 pa.

Le poignard et les richesses de Bit Yakin sont dans la salle secrète dont la porte est dans sa chambre. Cela mène dans une partie de son entrepôt qui est le bâtiment à coté (Fouille DD 20).

A l'intérieur, il y a le poignard de Mitra, mais aussi un coffre (serrure simple DD 20) qui contient 5000 pa en plusieurs bourses de 100 pa (1 kg par bourse). Il y a aussi des papiers qui sont des reconnaissances de dettes. Il y aussi du très bon vin et 4 doses nectar de lotus doré.

Si les PJ ne volent que le poignard de Mitra, des reconnaissances de dettes le vin ou le lotus, Bit Yakin ne le remarquera pas tout de suite car, il ne fait pas attention. Par contre si on touche à l'or du coffre, il le remarquera et appellera la garde.

La fuite

Selon la discrétion des PJ, ils peuvent repartir sans encombre ou poursuivi par des gardes. Si les PJ sont obligés de fuir, ils seront pourchassés par des gardes (même profil des gardes de Bit Yakin) monté sur des chevaux de monte. Ils sont 10 à être envoyés.

Avec des Tests d'Equitation ou de survie, supérieur à celle des gardes, les PJ peuvent les distancer. Les gardes restent 5 jours à leur poursuite, après ils abandonnent.

Le poignard de Mitra

Voici ce que permet le poignard de mitra.

Arme en finesse, dégâts 1d6, critique 19-20/x2, PA 1.

La lame est faite en argent

Une personne qui tient ce couteau en main peut annuler tout sort lancé par un rejeton de Dagoth, pour une action libre, au prix d'un PP ou d'un PV.

Si un rejeton de Dagoth est en contact avec le poignard, il devient paralysé pendant 2d6 rounds ou tant que le poignard est en contact.

Si le poignard est utilisé en attaque contre un rejeton de Dagoth, il inflige 1d6 dégâts supplémentaire et

Scène Quatre : la Tour Ecarlate

La situation

Cette scène commence quand les PJ reviennent à Khorshemish. S'ils reviennent sans aucune discrétion, les gardes les reconnaissent à l'entrée et cherchent à les arrêter. Si les PJ parviennent à s'enfuir en dehors de la ville, des chasseurs d'esclaves seront envoyés à leur poursuite. S'ils s'enfuient à l'intérieur de la ville, ils seront traqués par des chasseurs et des gardes de la ville.

Il faudra faire des tests de Discrétion DD 25 pour ne pas tomber sur des patrouilles.

S'ils rentrent discrètement (en réussissant des tests de Discrétion ou de Déguisement, DD 16), pas de soucis.

Dans tous les cas, ils trouvent la villa de Naara vide et saccagée. Avec des tests de Renseignements (DD 12) et en restant discret, ils apprennent que le Roi a accusé Naara de trahison. Son procès a été vite expédié et elle a été condamnée à mort. Tsotha a demandé qu'elle lui soit confiée pour pratiquer des expériences.

Le procès a eut lieu 2 semaines après le départ des PJ.

Infiltration

La tour s'élève à 15 m de hauteur entourée de jardin dans une propriété murée.

Si les PJ veulent se servir du marchand Stratos, ce dernier (malgré qu'il ai été payé) refuse de les aider par peur d'être arrêté :

- utiliser Bluff contre lui, Stratos bénéficie de +10 en Psychologie
- Avec Diplomatie, Stratos est Inamical et il faut qu'il soit Amical pour les aider, le DD est de 25
- Intimidation : Stratos est un homme du peuple niv 4, son test de Niveau est de +6. Si réussite, Stratos devient Amical pendant 1d6x10 minutes.

Stratos vient avec une charrette le matin et aide les deux domestiques décharger les tonneaux et la nourriture. Les PJ peuvent vouloir les attaquer. Les domestiques sont en fait deux lycanthropes qui se transforment en cas d'attaque.

Les murs de l'enceinte sont à 3 mètres de haut. Le DD d'escalade du mur est de 20. Avec une corde et un grappin, 5.

La nuit, le jardin est gardé par 3 panthères noires.

Escalader la tour se fait aussi avec un DD de 20 et permet d'arriver sur le toit.

RDC : durant la nuit, les domestiques dorment dans leur appartement. Si les PJ font assez de bruit pour les réveiller, ils se transforment et les attaques.

SOUS SOL : le sous sol sert à stocker le vin et la nourriture.

1^{er} ETAGE : on y accède par les trappes piégées du 2^e étage. La chute fait 1d6 de dégâts. Le 1^{er} étage est complètement dans l'obscurité :

Vitesse / 2, ne peut courir ou charger, les attaques ont 50% de chances de rater, Perception Auditive pour repérer un ennemi (Action libre), si 20 de MR, ne bénéficie plus des 50% de chances de rater.

-2 en Esquive et en parade.

Il y a 3 vipères de tailles M.

Pour ressortir, il faut repasser par les trappes.

2^e ETAGE : là où il y a les trappes, il faut faire un test de Fouille DD 20 pour repérer une trappe dans un rayon de 3 m. Si on ne le remarque pas et qu'on passe sur une trappe, elle s'ouvre pour faire chuter la victime dans le 1^{er} étage, puis elle se referme de suite.

On peut désamorcer l'ouverture des trappes avec un test de Désamorçage DD 20. On peut aussi défoncer les trappes en faisant un boucan très important, ce qui réveille tous le monde dans la tour.

3^e ETAGE : salle de travail du sorcier. Il y a plusieurs grimoires de sorts (1 par domaine). Il y a aussi de nombreuses fleurs de Lotus, tous protégés dans des fioles en verre.

10 fleurs de lotus blanc, 2 fleurs de lotus doré, 3 fleurs de lotus gris, 4 fleurs de lotus jaune, 1 fleur de Lotus Noir, 2 fleurs de Lotus pourpre, 3 fleurs de lotus vert.

Il y a des nectars ;

1 dose de nectar de lotus doré : guérit 1d6 d'affaiblissement temporaire

1 dose de nectar de lotus noir : poison mortel

1 dose de nectar de lotus pourpre : poison incapacitant

3 doses de nectar de lotus vert : (mêlé avec du blanc), permet de regagner 2d8 pv.

Pétales de lotus gris : Vigueur DD 13, affaiblissement temporaire de la Sag, fureur guerrière contre la cile la plus proche.

Pétales de lotus noir : Vigueur DD 25, 1d3 heures de sommeil.

4^e ETAGE : autre salle de travail, où la Duchesse est enchaîné au centre d'un cercle magique (inactif pour le moment). La Duchesse est très faible, car Tsotha expérimente des nectars de Lotus sur elle. Elle pourra leur révéler que Tsotha est à l'étage du dessus mais protégé par un démon fait de fumée (serpent fumé).

Il y a aussi quelques armes akbitaniennes entreposées dans cette salle.

2 poignards +1, 1d6, 19-20/x2, PA 3

2 épées large +1, 1d10, 19-20/x2, PA 5

Si Tsotha est réveillé quand les PJ sont à cet étage et s'il est réveillé, il lance des malédictions aux PH pour les affaiblir.

5^e ETAGE : S'il dort toujours, Tsotha est dans sa chambre. Le Démon se situe dans la salle avant la chambre. Il attaque quiconque s'introduit à cet étage.

ANNEXES

Esclaves, homme du peuple, niveau 1

PV : 7 **Parade** 11 **Esquive** 10 **Initiative** +1 **Vitesse** 9 m

Attaque : dague, +1, 1d4+1, PA 2, 19-20/x2

Réflexes +1 **Vigueur** +1 **Volonté** -1

Dons : Talent (profession)

Compétence : Artisanat +2,

For 12 **Dex** 10 **Con** 12 **Int** 8 **Sag** 8 **Cha** 10

Gladiateurs, guerrier, niveau 4

PV : 33 **Parade** 16 (18 avec bouclier) **Esquive** 13 **Initiative** +6 **Vitesse** 9 m

Attaque : Epée large à deux mains +8, 2d10+6, PA 9, 19-20/x2

Attaque : Epée large à une main +8, 2d10+4, PA 7, 19-20/x2 / **Parade** : +2

Attaque : 2 épées courtes +8/+8, 1d8+4, PA 5, 19-20/x2

Réflexes +2 **Vigueur** +6 **Volonté** +1

Pourpoint de cuir RD 4

Dons : Enchaînement, arme de prédilection (épée large), attaque en puissance

Compétence : Discrétion +1, intimidation +5, saut +3, Fouille -1, Equitation +6, Perception auditive +2, détection +4

For 16 **Dex** 13 **Con** 14 **Int** 8 **Sag** 10 **Cha** 12

Naara, Aristocrate niveau 7

Humaine de taille M

For 9 **Dex** 14 **Con** 9 **Int** 17 **Sag** 13 **Cha** 20

Ref : +4 **Vig** : +4 **Vol** : +8

Dés de Vie : 7d8 (27 pv)

Initiative : +4

Vitesse : 9 m

Esquive à distance : 15

Esquive au corps à corps : 15

Parade au corps à corps : 15

Attaque : dague (+8, 1d4-1, 19-20/x2, PA 0)

Compétences : bluff +10, diplomatie +20, intimidation +11, équitation +11, détection +5, connaissance (histoire) +11

Dons : volonté de fer

Garde de Naara, guerrier, niveau 2

PV : 18 **Parade** 14 **Esquive** 11 **Initiative** +4 **Vitesse** 9 m

Attaque : Epée courte +6, 1d8+3, PA 4, 19-20/x2

Réflexes +1 **Vigueur** +4 **Volonté** +0

Dons : Enchaînement, arme de prédilection (épée courte), attaque en puissance

Compétence : Discrétion +1, intimidation +4, saut +2, Fouille -1, Equitation +4, Perception auditive +2, détection +3

For 16 **Dex** 13 **Con** 14 **Int** 8 **Sag** 10 **Cha** 12

Bit-Yakin, Aristocrate niveau 5

Humaine de taille M

For 10 **Dex** 14 **Con** 12 **Int** 17 **Sag** 13 **Cha** 15

Ref : +3 **Vig** : +3 **Vol** : +5

Dés de Vie : 5d8 (25 pv)

Initiative : +4

Vitesse : 9 m

Esquive à distance : 14

Esquive au corps à corps : 14

Parade au corps à corps : 14

Attaque : dague (+8, 1d4-1, 19-20/x2, PA 0)

Compétences : bluff +7, diplomatie +14, intimidation +8, équitation +6, détection +5, connaissance (histoire) +11, profession (négociant) +14, psychologie +9, renseignement +6

Dons : talent (profession)

Garde de Bit Yakin, guerrier, niveau 2

PV : 18 **Parade** 14 (bouclier) 16 **Esquive** 11 **Initiative** +4 **Vitesse** 9 m

Attaque : Epée courte +6, 1d8+3, PA 4, 19-20/x2

Pourpoint de cuir RD 4

Réflexes +1 **Vigueur** +4 **Volonté** +0

Dons : Enchaînement, arme de prédilection (épée courte), attaque en puissance

Compétence : Discrétion +1, intimidation +4, saut +2, Fouille -1, Equitation +4, Perception auditive +2, détection +3

For 16 **Dex** 13 **Con** 14 **Int** 8 **Sag** 10 **Cha** 12

Panthère

For 16 **Dex** 19 **Con** 15 **Int** 2 **Sag** 12 **Cha** 6

Ref : +7 **Vig** : +5 **Vol** : +2

Dés de Vie : 19 pv

Initiative : +7

Vitesse : 12 m (8 c)

Esquive au corps à corps : 16

RD : 2

Attaque : morsure (+6, 1d8+3)

Attaque à outrance : morsure (+6, 1d8+3), 2 griffes (+1, 1d4+1)

Attaque spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : odorat vision nocturne

Compétences : déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +8, Equilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6 ; Saut +11

Dons : Pistage, Vigilance

Bond : si charge, peut effectuer une attaque à outrance

Etreinte : Si attaque de morsure réussit, peut faire une Lutte. SI elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière

Pattes arrière : +6, 1d4+1

Vipère

For 8 **Dex** 17 **Con** 11 **Int** 1 **Sag** 12 **Cha** 2

Ref : +6 **Vig** : +3 **Vol** : +1

Dés de Vie : 9 pv

Initiative : +6

Vitesse : 6 m (4 c)

Esquive au corps à corps : 14

RD : 3

Attaque : morsure (+4, 1d6+1, venin)

Attaque à outrance : morsure (+4, 1d6+1, venin)

Attaque spéciales : Venin

Particularités : odorat

Compétences : Détection +9, Discrétion +12, Equilibre +11, Escalade +11, Perception auditive +9

Venin : Vigueur DD 11, affaiblissement temporaire 1d6 en CON (Initiale et secondaire, 1 minute après)

	Hyène-garou, forme humaine Humanoïde de taille M (humain, métamorphe)	Hyène-garou, forme animale Humanoïde de taille M (humain, métamorphe)
Dés de vie :	1d10+1 plus 3d8+9 (29 pv)	1d10+1 plus 3d8+9 (29 pv)
Initiative :	+7 (+4 Science de l'initiative, +3 Réflexes)	+9 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative, +3 Réflexes)
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	15 m (10 cases)
Esquive :	12 (+2 naturel)	14 (+2 Dex, +2 naturel)
Parade au corps à corps :	12 (+2 For)	-
RD :	4 (+4 hyène-garou)	6 (+2 hyène, +4 hyène-garou)
Attaque de base/lutte :	+3/+5	+3/+9
Attaque :	épieu de guerre (+5 corps à corps, 1d10+3/x3, PA 4) ou arc de chasse (+2) (+3 distance, 1d8+2/x2, PA 1**)	morsure (+9 corps à corps, 1d8+9)
Attaque à outrance :	épieu de guerre (+5 corps à corps, 1d10+3/x3, PA 4) ou arc de chasse (+2) (+3 distance, 1d8+2/x2, PA 1**)	morsure (+9 corps à corps, 1d8+9)
Espace occupé/allonge :	1,50 m (1 case)/1,50 m (1 case)	1,50 m (1 case)/1,50 m (1 case)
Attaques spéciales :	-	croc-en-jambe
Particularités :	empathie avec les hyènes, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les hyènes, odorat, transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +6, Vol +2	Réf +5, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques :	For 15, Dex 10, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 10	For 23, Dex 14, Con 16, Int 9, Sag 10, Cha 10
Compétences :	Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +5*, Perception auditive +9, Survie +3	Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +5*, Perception auditive +9, Survie +3
Dons :	Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer	(identiques à ceux de la forme humaine)
Environnement :	déserts chauds et jungles	déserts chauds et jungles
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (4-5) ou horde (6-10 plus 20-30 hyènes)	(identique à la forme humaine)
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage

Serpent-fumée

For 16 Dex 30 Con - Int 1 Sag 10 Cha 0

Ref : +16 Vig : +6 Vol : +6

Dés de Vie : 39 pv

Initiative : +16

Vitesse : 12 m (8 c)

Esquive au corps à corps : 27

Attaque : étranglement (+19, lutte)

Attaque spéciales : étranglement (2d6+3)

Particularités : immunité, manifestation

Compétences : déplacement silencieux +37, Détection +2, Discrétion +29

Dons : Arme de prédilection (étranglement), Esquive, Robustesse.

Etranglement : si l'attaque est réussie, elle passe autour de son cou. Il devient partiellement intangible et peut infliger 2d6+3 dégâts, après chaque test de lutte remporté. Il perd nombre de ses immunités.

Immunité : tous les dégâts physique, sauf les armes en argent. Le serpent fumée perd cette immunité s'il inflige des dégâts d'étranglement.

Tsotha-Lanti, Erudit niveau 15

Démon de taille M

For 12 Dex 16 Con 10 Int 22 Sag 22 Cha 20

Ref : +8 Vig : +5 Vol : +17

Dés de Vie : 15d6 (62 pv)

Initiative : +3

Vitesse : 9 m

RD : 1

Esquive à distance : 18

Esquive au corps à corps : 18

Parade au corps à corps : 16

Attaque : couteau yuetshi (+14, 1d6+1/x2, PA 1)

Attaque à outrance : couteau yuetshi (+14/+9/+4, 1d6+1/x2, PA 1)

Attaque Magique : +12 / PP : 18

Compétences : artisanat (alchimie) +12, artisanat (herboristerie) +15, Bluff +18, Concentration +20, Conn (toutes) +10, contrefaçon +12, Décryptage +13, déplacement silencieux +10, Estimation +16, Fouille +14, Per Aud +15, Premier secours +15, Psychologie +17, renseignements +18, représentation +13

Particularité : vision dans le noir, Immunité au poison

Dons : Contrôle du sommeil, rejeton de la colline de Dagoth, Savant, Volonté de fer, Envouteur, Invocateur, sacrifice rituel, sacrifice instantané.

Sorts : NLS +2 pour les invocations de Démons et d'Elémentaires

Invocation

Signes et maitres mots

Pacte démoniaque

Invocation d'élémentaire

Invocation de démons

Malédiction

Imprécation mineure : -1 en attaque, JS, compétences et caractéristiques.

Immonde rite de la bête humaine : transforme en lycanthrope.

Imprécation : -2 en attaque, JS, compétences et caractéristiques.

Imprécation suprême : -4 en attaque, JS, compétences et caractéristiques.

Hypnose

Subjugation : paralyse la cible (6DV ou moins)

Bête sauvage : transforme un animal, +4 en For, +4 en Con, -2 en Dex, Dur à cuire, si dégâts de morsure, transmet le sort après 2d10 rounds

Emprise : suite à une subjugation, contrôle les actes de la cible.

Serpent de l'effroi : crée un serpent illusoire. Si échec Vol, meurt instantanément

Contresorts

Protection : PP 2, VG

Maitre mot d'Almaric : rend vulnérable un démon incarné sur Terre

Divination

Prédiction astrologique : +1 en Attaque magique, 1 fois

Echos sorciers : réseau d'informations magique

Lecture de l'esprit : lit dans les pensées superficielles

Sagesse des songes : fait des rêves prémonitoires

Visions : peut voir et entendre à distance

voisin :
barbier

Rez de chaussée

Arrière cour

voisin :
boulangerie

céllier

Cuisine

Séjour

bureau

Escaliers

Voisin :
boutique de tissus

Entrepot

Rue passante

voisin :
barbier

Rez de chaussée

Arrière cour

voisin :
boulangerie

passage secret

Chambre de Bit
Yakin

Chambre de madame

Voisin :
boutique de tissus

chambre des enfants

chambre d'ami

Escaliers

Entrepot

Rue passante