

Figurants de La Guerre des Ombres

Conversion au système dK² des PNJ du premier volume de la campagne Archipels

Notes de conversion

Source

Cette conversion a été faite à partir de la mise à niveau des PNJ au système 3.5 de D&D publiée dans le webzine Merbold enchainé #5. (Téléchargeable ici : <http://www.lesludistes.fr/focus/archipels/>)

Spécialités

Les spécialités sont une adaptation du dKrunch "Tricher avec les listes" (p107) utilisé par arKipels². Elles octroient aux figurants un bonus de 2dK gratuits dans le domaine de la spécialité. Les figurants possèdent 1, 2 ou 3 spécialités suivant qu'il est de catégorie amateur, professionnel ou brutasse.

Compétences

Les compétences des figurants sont calculées en utilisant le dKrunch "Equilibrage des figurants" présenté page 84 dans arKipels :

- » Domaine principal : FD + Niv. + 6
- » Domaines secondaires : FD + Niv. + 2
- » Domaine mineur : FD + Niv. - 2

Compteurs

Les compteurs des figurants sont calculés en utilisant le dKrunch "Equilibrage des figurants" présenté page 84 dans arKipels :

- » Compteurs : (facteur + FD) x Niveau

Atouts de peuples

Les atouts de peuple des figurants sont définis par la nouvelle liste présentée page 88 dans arKipel.

Magie

Afin de garder l'esprit freeform de la magie du dK², les sorts magiques ainsi que certaines capacités de classe des figurants sont remplacés par l'atout "mystique" (p67). Toutefois, afin de permettre au conteur de rapidement se rendre compte des capacités magiques d'un figurant, la liste des principaux sorts est conservée. Chacun de ces sorts est classé sous l'atout mystique du domaine adéquat. Il est ainsi possible de consulter les règles de D&D pour avoir un descriptif des pouvoirs (<http://www.regles-donjons-dragons.com>)

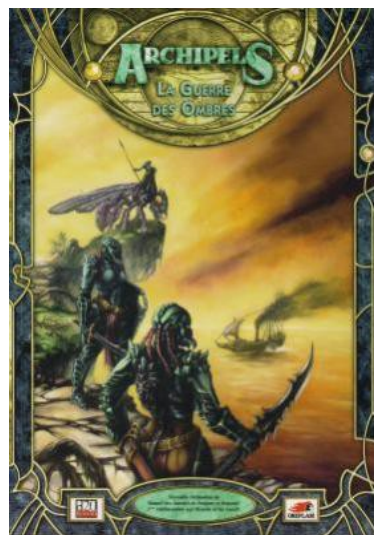
SAV

Tous les retours sont les bienvenues. Faites part de vos commentaires sur le [sujet arKipels](#) de la matrice John Doe.

Convertisseur

Cette conversion approximative est à attribuer à Lionel 'YoYo' Meroni.

« Bon jeu ! »



Guêpes Géantes

FD : 3 ; Niveau : 2

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +7
- ◆ Mystique +3
- ◆ Soutroiserie +7
- ◆ Survie +11

Spécialité : Esquive

Combat :

- ◆ Dard +7 (2d6+2) + poison (sauv. 15, +1d6)

Protection : 2

Points de vie : 18 ; **Points d'énergie :** 8

Valeur de tête à claques : 4

Type : Vermine (p68)

- ◆ Récupération (p69)
- ◆ Invulnérabilité (pouvoirs mentaux) (p69)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Adaptation (ténèbres) (p56)
- ◆ Liberté de mouvement (Vol) (p71)
- ◆ Puissance (p69)
- ◆ Dégâts spécifiques (poison) (p69)
- ◆ Soufflerie (sauv. 20 sinon chute au sol) (Armes naturelles spéciales p69)

Dallya, Chef d'expédition

FD : 2 ; Niveau : 3

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +11
- ◆ Mystique +7
- ◆ Soutroiserie +3
- ◆ Survie +7 (Perception +9 +1dK)

Spécialité : Combat monté

Combat :

- ◆ Cimeterre damasquiné +11 (1d6+3)
- ◆ Lance d'arçon +11 (2d6+3)
- ◆ Arc long +11 (2d6+3)

Protection :

- ◆ Armure-scapandre de Némédia (4)

Bouclier :

- ◆ Écu d'acier (+2)

Points de vie : 18 ; **Points d'énergie :** 15

Type : Paladine, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Adaptation (Combat monté) (p56)
- ◆ Mystique (Conjuration, Foi) (p67)
 - Aura de Bien
 - Aura de Bravoure
 - Châtiment du Mal
 - Détection du Mal
- ◆ Mystique (Corps, Foi) (p67)
 - Impositions des Mains
- ◆ Santé Divine, Réfractaire (Maladie) (p56)

Langages : Commun, Céleste

Monteuses de guêpes, Amazones volantes

FD : 2 ; Niveau : 2

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +10
- ◆ Mystique +2
- ◆ Soutroiserie +6
- ◆ Survie +6 (Perception +8 +1dK)

Spécialité : Combat monté

Combat :

- ◆ Cimeterre damasquiné +10 (1d6+2)
- ◆ Lance d'arçon +10 (2d6+2)
- ◆ Arc long +10 (2d6+2)

Protection :

- ◆ Armure-scapandre de Némédia (4)

Bouclier :

- ◆ Écu d'acier (+2)

Points de vie : 14 ; **Points d'énergie :** 8

Type : Guerrière, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Adaptation (Combat monté) (p56)
- ◆ Technique de combat (Désarmer, Coup surprise) (p62)

Langages : Commun

Chiens Errants

FD : 1 ; Niveau : 2

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +9
- ◆ Mystique +1
- ◆ Soutroiserie +5
- ◆ Survie +9

Spécialité : Pistage

Combat :

- ◆ Morsure +9 (1d6+2)

Protection : 0

Points de vie : 14 ; **Points d'énergie :** 4

Valeur de tête à claques : 1

Type : Bestiale (p67)

- ◆ Récupération (p69)
- ◆ Talentueux (Survie) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Adaptation (obscurité) (p56)

Ivrognes standards

FD : 1 ; Niveau : 1

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +4
- ◆ Mystique +0
- ◆ Soutroiserie +4
- ◆ Survie +8 (Marin +12)

Spécialité : Matelot ou Pêcheur

Combat :

- ◆ Coutelas +4 (1d6+1)

Protection : 0

Points de vie : 6 ; **Points d'énergie :** 3

Valeur de tête à claques : 1

Type : Gens du peuple, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (Vendrest) (p55)
- ◆ Talentueux (Marin) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Adaptation (alcool) (p56)

Langage : Commun

Doug le pirate, ivrogne malchanceux

FD : 2 ; Niveau : 2

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +5
- ◆ Mystique +1
- ◆ Soutroiserie +5
- ◆ Survie +9 (Marin +13)

Spécialité : Gourdin

Combat :

- ◆ Gourdin +5 (1d6+2)

Protection :

- ◆ Armure de cuir rapiécée (1)

Points de vie : 14 ; **Points d'énergie :** 8

Type : Homme d'armes, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (Vendrest) (p55)
- ◆ Talentueux (Marin) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Adaptation (alcool) (p56)
- ◆ Gladiateur des tavernes (arKipels p51)
- ◆ Tête de bois, Réfractaire (coups assommants) (p56)

Langage : Commun

Artilleurs du Clan Sarkhamir

FD : 3 ; **Niveau** : 2

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +5
- ◆ Mystique +8
- ◆ Sournoiserie +2
- ◆ Survie +5

Spécialité : Matelot

Combat :

- ◆ Hache d'armes +5 (2d6+2)
- ◆ Rapière +5 (1d6+2)

Protection :

- ◆ Chemises de maille (3)

Points de vie : 14 ; **Points d'énergie** : 12

Type : Guerrier/Magicien, Elfe (arKipels p25)

- ◆ Vision des étoiles (Adaptation obscurité)
- ◆ Résistance spirituelle (Réfractaire Manipulations mentales)
- ◆ Pas léger (Adaptation terrains instables)
- ◆ Réputation sulfureuse (-1dK social avec autre peuple)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Mage en conserve (arKipels p53)
- ◆ Mystique (Esprit, Magie) (p67)
 - Hébètement : DD11
- ◆ Mystique (Transmutation, Magie) (p67)
 - Réparation
 - Graisse : DD12
- ◆ Mystique (Corps, Magie) (p67)
 - Résistance
 - Saut

Langages : Commun, Elfe, Océen

Olbert le Balaféré, Vermine des bas-fonds

FD : 2 ; **Niveau** : 3

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +7 (Réflexe, Initiative, Esquive +11)
- ◆ Mystique +3
- ◆ Sournoiserie +11
- ◆ Survie +7

Spécialité : Intimidation

Combat :

- ◆ Épée courte +7 (1d6+3)
- ◆ Arbalète légère +7 (2d6+3)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 21 ; **Points d'énergie** : 12

Type : Roublard, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (Vendrest) (p55)
- ◆ Talentueux (Réflexe, Initiative, Esquive) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Gladiateur des tavernes (arKipels p51)
- ◆ Coupe-jarret, sens de la situation (traquenard) (p58)
- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)

Langage : Commun

Deux malandrins, Assassins débutants

FD : 1 ; **Niveau** : 2

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +5
- ◆ Mystique +1
- ◆ Sournoiserie +9 (Discrétion +13)
- ◆ Survie +5

Spécialité : Intimidation

Combat :

- ◆ Dague +5 (1d6+2)
- ◆ Arbalète légère +5 (2d6+2)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 12 ; **Points d'énergie** : 6

Type : Roublard, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (Vendrest) (p55)
- ◆ Talentueux (Discrétion) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)

Langage : Commun

Tassel

FD : 4 ; **Niveau :** 4

État d'esprit : Amical

Compétences :

- ◆ Combat +10
- ◆ Mystique +14 (Foi +18)
- ◆ Soutroiserie +6
- ◆ Survie +10

Spécialité : Masse d'armes lourde

Combat :

- ◆ Masse d'armes lourde tenue à deux mains et incrustée de pierres noires +10 +2dK (2d6+4)

Protection :

- ◆ Armure d'écaille (4)

Points de vie : 32 ; **Points d'énergie :** 28

Type : Prêtre de Ceoris/Guerrier, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (Celyan) (p55)
- ◆ Talentueux (Foi) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Sorts discrets (p67)
- ◆ Mage en conserve (arKipels p53)
- ◆ Mystique (Corps, foi) (p67)
 - Soins superficiels
 - Endurance au feu
 - Immobilisation de personne : DD14
- ◆ Mystique (Conjuration, foi) (p67)
 - Bénédiction
 - Faveur divine
 - Protection d'autrui
 - Lumière
- ◆ Mystique (Force, foi) (p67)
 - Bouclier entropique
- ◆ Mystique (Esprit, foi) (p67)
 - Détection des pensées : DD14

Équipements :

- ◆ Opale de feu montée en pendentif (symbole sacré de Ceoris)
- ◆ 2 petits anneaux de platine
- ◆ 3 potions de soins légers
- ◆ 2 dagues en argent

Langages : Commun, Céleste

Baptiste Delyl, Anti-héros maladroit

FD : 1 ; **Niveau :** 3

État d'esprit : Amical

Compétences :

- ◆ Combat +6
- ◆ Mystique +6 (Estimation +10)
- ◆ Soutroiserie +10
- ◆ Survie +2

Spécialité : Esquive

Combat :

- ◆ Épée longue flambant neuve +6 (2d6+3)

Protection :

- ◆ Armure de cuir cloutée de maître (3)

Points de vie : 15 ; **Points d'énergie :** 12

Type : Noble, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (Vendrest) (p55)
- ◆ Talentueux (Estimation) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Fortuné (p55)

Équipements :

- ◆ Bague en or portant un morceau de jade en forme de feuille (effet magique : chute ralentie)
- ◆ Améthyste en sautoir porte-bonheur (Pas passé loin)

Langages : Commun, Halfelin

Trennock Rougeface, Capitaine intrépide

FD : 2 ; **Niveau :** 3

État d'esprit : Coopératif

Compétences :

- ◆ Combat +11 (Détermination +13)
- ◆ Mystique +3
- ◆ Soutroiserie +7
- ◆ Survie +7 (Marin +11)

Spécialité : Hache d'armes

Combat :

- ◆ Hache d'armes +11 +2dK (2d6+3)

Protection :

- ◆ Armure d'écaille (4)

Bouclier :

- ◆ Rondache d'acier (2)

Points de vie : 21 ; **Points d'énergie :** 12

Type : Guerrier/Roublard, Nain (arKipels p28)

- ◆ Vision des ténèbres (Adaptation ténèbres)
- ◆ Tête de pioche (Détermination +2)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Technique de combat (Désarmer, Coup surprise) (p62)
- ◆ Talentueux (Marin)

Équipements :

- ◆ Clairon d'or gravé de scènes maritimes (Corne de brume)

Langages : Commun, Nain

Sargis, Guérisseuse taciturne

FD : 2 ; **Niveau :** 3

État d'esprit : Coopératif

Compétences :

- ◆ Combat +3
- ◆ Mystique +11
- ◆ Soutenance +7
- ◆ Survie +7 (Marin +11)

Spécialité : Soins

Combat :

- ◆ Canne +3 (1d6+3)

Protection : 0

Points de vie : 12 ; **Points d'énergie :** 21

Type : Magicien, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (?) (p55)
- ◆ Talentueux (Marin) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Mystique (Divination, Magie) (p67)
 - Détection du poison
 - Détection de la magie
- ◆ Mystique (Transmutation, Magie) (p67)
 - Ouverture/fermeture
 - Réparation
 - Corde animée
- ◆ Mystique (Force, Magie) (p67)
 - Armure de mage
 - Protection contre les projectiles
 - Protection contre le mal

Équipements :

- ◆ Parchemins (Convocation de monstre, Sommeil et Flèche acide de Melf)
- ◆ 2 potions dans une vieille bouteille de rhum (Soins léger)

Langages : Commun, Nain, Océen

Mirghun Iorelistani, Genie de l'invention

FD : 2 ; **Niveau :** 2

État d'esprit : Coopératif

Compétences :

- ◆ Combat +2 (Défense +4)
- ◆ Mystique +10
- ◆ Soutenance +6 (Discrétion +10)
- ◆ Survie +6

Spécialité : Artisanat mécanique

Combat :

- ◆ Dague +2 (1d6+2)

Protection : 0

Points de vie : 12 ; **Points d'énergie :** 10

Type : Expert, Gnome (arKipels p26)

- ◆ Vision des Ténèbres (Adaptation ténèbres)
- ◆ Pas bien grand (Défense +2, Discrétion +4) (Petit p55)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Amélioration de l'équipement (p62)
- ◆ Réparation instantané (p62)
- ◆ Mystique (Illusion, Magie) (p67)
 - Lumières dansantes
 - Prestidigitation
 - Son imaginaire

Équipements :

- ◆ Pistolet à glu (porté de 9m et une bouteille/chargeur de trois coups. Il faut une action pour préparer un nouveau tir. Sur un 1 il explose et englue l'utilisateur, dégâts spécifiques x 2 : -2d6 de malus à tous les jets de la cible)

Langages : Commun, Gnome, Nain, Océen

Yindell de Farage, romantique incomprise

FD : 2 ; **Niveau :** 1

État d'esprit : Neutre

Compétences :

- ◆ Combat +1 (Esquive +5)
- ◆ Mystique +5
- ◆ Soutenance +9
- ◆ Survie +5 (Représentation +9)

Spécialité : Connaissance noblesse et royauté

Combat :

- ◆ Dague +1 (1d6+1)

Protection : 0

Points de vie : 6 ; **Points d'énergie :** 5

Type : Noble, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (?) (p55)
- ◆ Talentueux (Représentation) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Fortuné (p55)
- ◆ Sexy (p64)
- ◆ Talentueux (Esquive) (p58)

Langage : Commun

Methilde, Nourrice protectrice

FD : 2 ; Niveau : 2

État d'esprit : Neutre

Compétences :

- ◆ Combat +6
- ◆ Mystique +2
- ◆ Soutroiserie +6
- ◆ Survie +10 (Cuisine +14)

Spécialité : Coup de poing

Combat :

- ◆ Mains nues +6 +2dK (1d6+2)

Protection : 0

Points de vie : 21 ; **Points d'énergie :** 8

Type : Femme du peuple, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (?) (p55)
- ◆ Talentueux (Cuisine) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Technique de combat (Assommer, Bousculer) (p62)
- ◆ Combat sans arme (p59)
- ◆ Vitalité (p69)

Langage : Commun

Hulert, ambassadeur important

FD : 3 ; Niveau : 2

État d'esprit : Neutre

Compétences :

- ◆ Combat +3
- ◆ Mystique +11
- ◆ Soutroiserie +7
- ◆ Survie +7 (Soins +11)

Spécialité : Vigilance

Combat :

- ◆ Masse légère +3 (1d6+2)

Protection :

- ◆ Cuirasse d'apparat (1)

Points de vie : 10 ; **Points d'énergie :** 16

Type : Prêtre de Vultor, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (?) (p55)
- ◆ Talentueux (Soins) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Mystique (air, foi) (p67)
 - Brume de dissimulation
- ◆ Mystique (conjuraton, foi) (p67)
 - Bouclier de la foi
 - Faveur divine
- ◆ Mystique (corps, foi) (p67)
 - Soins superficiels
 - Soins légers
- ◆ Mystique (Enchantement, foi) (p67)
 - Lecture de la magie
- ◆ Mystique (Transmutation, foi) (p67)
 - Réparation

Équipements :

- ◆ Pendentif avec un saphir clair (symbole sacré de Vultor)
- ◆ 3 flacons d'argent (potion de Soins légers)

Langages : Commun, Nain, Océen

Ferdrak le brun, Mercenaire pacifiste

FD : 2 ; Niveau : 1

État d'esprit : Neutre

Compétences :

- ◆ Combat +9 (Esquive +13)
- ◆ Mystique +1
- ◆ Soutroiserie +5
- ◆ Survie +5 (Vigilance +9)

Spécialité : Initiative

Combat :

- ◆ Épée longue +9 (2d6+1)

Protection :

- ◆ Chemises de maille (3)

Bouclier :

- ◆ Écu d'acier (+2)

Points de vie : 14 ; **Points d'énergie :** 4

Type : Guerrier, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (?) (p55)
- ◆ Talentueux (Esquive) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Talentueux (Vigilance) (p58)
- ◆ Vitalité (p69)
- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)

Langage : Commun

Le mystérieux elfe, Exilé volontaire

[entre crochets : formes animale et hybride]

FD : 3 ; Niveau : 3

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +12 [+15]
- ◆ Mystique +4
- ◆ Soutournerie +8
- ◆ Survie +8

Spécialité : Pistage

Combat :

- ◆ Épée longue +12 (2d6+3)
- ◆ [morsure +15 (2d6+3)]
- ◆ [griffe +15 (2d6+3)]

Protection : 0

Points de vie : 24 ; **Points d'énergie :** 15

Type : Loup-garou/Homme d'armes, Elfe (arKipels p25)

- ◆ Vision des étoiles (Adaptation obscurité)
- ◆ Résistance spirituelle (Réfractaire Manipulations mentales)
- ◆ Pas léger (Adaptation terrains instables)
- ◆ Réputation sulfureuse (-1dK social avec autre peuple)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Empathie animale (loups) (p56)
- ◆ Transformation x2 (loup-garou) (p70)
- ◆ Allergie (argent) (p68)

Langages : Commun, Elfe

Kilnett, Voleur imprudent

FD : 2 ; Niveau : 2

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +6 (Défense +8) (Détermination +10)
- ◆ Mystique +2
- ◆ Soutournerie +10 (Discrétion +14)
- ◆ Survie +6

Spécialités : Esquive, Matelot et Natation

Combat :

- ◆ Dague +6 (1d6+2)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 12 ; **Points d'énergie :** 10

Type : Roublard, Halfelin (arKipels p27)

- ◆ Haut comme trois pommes (Défense +2, Discrétion +4) (petit p55)
- ◆ Courageux (Détermination +4)
- ◆ Colporteurs des ondes (spécialités Matelot et Natation)
- ◆ Réputation sulfureuse (-1dK social avec autre peuple)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Esquive totale (arKipels p50)
- ◆ Recherche des pièges (arKipels p52)
- ◆ Attaque sournoise (Synergie Discrétion, attaque +2dK) (p58)

Équipements :

- ◆ 2 bâtonnets fumigènes

Langages : Commun, Halfelin

Jazette, Bergère Nixe

FD : 3 ; Niveau : 1

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +2 (Défense +4)
- ◆ Mystique +6
- ◆ Soutournerie +10 (Discrétion +14)
- ◆ Survie +6

Spécialité : Esquive

Combat :

- ◆ Arbalète marine +2 (1d6+1)
- ◆ Épée courte +2 (1d6+1)

Protection : 0

Points de vie : 4 ; **Points d'énergie :** 9

Type : Petite fée aquatique, Magique (p67)

- ◆ Allergie (Chaleur, feu) (p68)
- ◆ Adaptation (ténèbres) (p56)
- ◆ Adaptation (milieu aquatique) (p56)
- ◆ Réfractaire (fer froid) (p56)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Petit (Défense +2, Discrétion +4) (p55)
- ◆ Réfractaire magie (p56)
- ◆ Empathie animale (animaux aquatiques) (p70)
- ◆ Pouvoir (Charme-personne) (p70) : 3 fois par jour, la nixe peut user de charme-personne. Diff. 14 pour ne pas être charmée pendant 24 heures. En cas d'échec, la cible est chargée d'effectuer de gros travaux pour la communauté ou de garder les environs.
- ◆ Pouvoir (Respiration aquatique) (p70) : Une fois par jour, la nixe peut user de respiration aquatique. Le plus souvent, elle l'utilise sur une créature charmée, puisque elle-même n'en a pas besoin.

Langages : Commun, Océen, Sylvestre

Uloy, Chasseur des mers

FD : 1 ; **Niveau :** 2

État d'esprit : Neutre

Compétences :

- ◆ Combat +5
- ◆ Mystique +5
- ◆ Soutenance +1
- ◆ Survie +9

Spécialité : Combat monté

Combat :

- ◆ Épieu (1d6+2)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 12 ; **Points d'énergie :** 6

Type : Rôdeur, Thehani (arKipels p38)

- ◆ Enfant des Océans (Adaptation mer x 2)
- ◆ Amphibie (Liberté de mouvement (nage) x 2)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Empathie animale (animaux aquatiques) (p70)

Langages : Commun, Océen

Kauchemar, horreur des ombres

FD : 2 ; **Niveau :** 3

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +3
- ◆ Mystique +7
- ◆ Soutenance +11
- ◆ Survie +7

Spécialité : Initiative

Combat :

- ◆ Contact, Lutte (1d6+3)

Protection :

- ◆ Les dK ne lui font pas de dégâts
- ◆ 4 contre les armes ordinaires
- ◆ 0 contre les armes en argent, les armes de qualité supérieure ou les dégâts de feu

Points de vie : 12 ; **Points d'énergie :** 21

Type : Extra-planaire (p67)

- ◆ Abomination (protection dK et armes ordinaires) (p68)
- ◆ Bannissement (ne meurt pas) (p68)
- ◆ Horreur (Peur difficulté 15 ou -1d6PE) (p68)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Intangible (p69)
- ◆ Pouvoir (Anathème) (p70)
- ◆ Pouvoir (Contrôle) (p70)

Langages : Abyssal, Commun

Mordouk le Terrible, Gentilorque des mers

FD : 1 ; **Niveau :** 3

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +6
- ◆ Mystique +2
- ◆ Soutenance +6
- ◆ Survie +10

Spécialité : Matelot

Protection : 3

- ◆ Armure de cuir (2)
- ◆ Anneau d'acier gravé d'un bouclier rond (+1)

Points de vie : 15 ; **Points d'énergie :** 12

Combat :

- ◆ Sabre (2d6+3)
- ◆ Hache de lancer (2d6+3)

Type : Guerrier, Demi-orque (arKipels p24)

- ◆ Vision des ténèbres (Adaptation ténèbres)
- ◆ Résistance aux maladies (Réfractaire maladies)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)

Spécial :

- ◆ Mélancolie parentale, démoralisation à la mention de sa maman

Équipements :

- ◆ Fiole en cuivre (Potion de lévitation)

Langages : Commun, Gnome, Orque

Gwog, Shaman pirate

FD : 2 ; Niveau : 2

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +2 (Défense +4)
- ◆ Mystique +6
- ◆ Soutroiserie +6 (Discrétion +10)
- ◆ Survie +10 (Perception +14)

Spécialité : Magie

Combat :

- ◆ Serpe +2 (1d6+2)
- ◆ Fronde +2 (1d6+2)

Protection : 0

Points de vie : 8 ; **Points d'énergie :** 14

Type : Adepto gobelin, Magique (p67)

- ◆ Allergie (lumière intense) (p68)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation obscurité) (p56)
- ◆ Petit (Défense +2, Discrétion +4) (p55)
- ◆ Talentueux (Perception) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Mystique (Illusion, Magie) (p67)
 - Son imaginaire
- ◆ Mystique (Feu, Magie) (p67)
 - Mains brûlantes
- ◆ Mystique (Corps, Magie) (p67)
 - Sommeil
 - Soins superficiels

Équipements :

- ◆ Plume de Quaal
- ◆ Ancre

Langages : Commun, Gobelin, Océen

Pontto, ogre artilleur

FD : 3 ; Niveau : 2

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +11 (Défense +9) (Intimidation +15)
- ◆ Mystique +3
- ◆ Soutroiserie +7
- ◆ Survie +7

Spécialité : Lancer de rocher

Combat :

- ◆ Épée courte d'ogre +11 (2d6+2)
- ◆ Rochers +11 -1dK (4d6+2) (Dégâts de zone) (p69)

Protection : 3

- ◆ Armure naturelle (2)
- ◆ Armure en peau de requin malodorante (+1)

Points de vie : 45 ; **Points d'énergie :** 8

Type : Ogre

- ◆ Grand (Défense -2, Dégâts +1d6, Intimidation +4) (p55)
- ◆ Armure naturelle (protection +2)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Vitalité x 3 (p69)
- ◆ Adaptation (ténèbres) (p56)
- ◆ Technique de combat (Lutter, Boucherie) (p62)

Spécial :

- ◆ Manchot, Malus de 3 dK pour les actions nécessitant les 2 mains comme lancer des rochers

Équipements :

- ◆ 8 rochers

Langages : Commun, Géant

Gobelins de la tribu des Pestes rouges

FD : 1 ; Niveau : 1

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +4 (Défense +6)
- ◆ Mystique +0
- ◆ Soutroiserie +4 (Discrétion +8)
- ◆ Survie +8 (Perception +12)

Spécialité : Vigilance

Combat :

- ◆ Épée courte +4 (1d6+1)
- ◆ Arbalète légère +4 (1d6+1)

Protection : 0

Points de vie : 6 ; **Points d'énergie :** 3

Valeur de tête à claques : 1

Type : Homme d'armes gobelin, Magique (p67)

- ◆ Allergie (lumière intense) (p68)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation obscurité) (p56)
- ◆ Petit (Défense +2, Discrétion +4) (p55)
- ◆ Talentueux (Perception) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ A l'abordage (attaque et dégâts +2 si abordage) (arKipels p50)

Langages : Commun, Gobelin

Merbolds de la tribu d'Oeil Gris

FD : 1 ; Niveau : 1

État d'esprit : ?

Compétences :

- ◆ Combat +4 (Défense +6)
- ◆ Mystique +0
- ◆ Sournoiserie +8 (Discrétion +12)
- ◆ Survie +4

Spécialité : Discrétion

Combat :

- ◆ Épieu +4 (1d6-1)
- ◆ Arbalète marine +4 (1d6-1)

Protection :

- ◆ Armure naturelle (2)

Points de vie : 5 ; Points d'énergie : 4

Valeur de tête à claques : 3

Type : Homme d'armes, Merbold (arKipels p30)

- ◆ Demi-portion (Défense +2, Discrétion +4) (Petit p55)
- ◆ Armure naturelle (protection +2)
- ◆ Amphibie (Liberté de mouvement (nage) x 2)
- ◆ Faible (-2 aux dégâts)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Adaptation (ténèbres) (p56)

Langages : Commun, Bold

Shanaé, reine de Némédia

FD : 2 ; Niveau : 3

État d'esprit : Neutre

Compétences :

- ◆ Combat +3
- ◆ Mystique +7
- ◆ Sournoiserie +11 (Psychologie +15)
- ◆ Survie +7 (Perception +9 +1dK)

Spécialité : Diplomatie

Combat :

- ◆ *Épée courte +3 (1d6+3) **
- ◆ *Arc long +3 (2d6+3) **

Protection :

- ◆ *Cotte de mailles dorée (3) **

Bouclier :

- ◆ *Écu d'acier (+2) **

Points de vie : 15 ; Points d'énergie : 18

Type : Noble, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Chef charismatique (p64)
- ◆ Talentueux (Psychologie) (p58)

Langages : Commun, Elfe, Océen

** Lors de l'embuscade*



Shanaé de Némédia

Illustration de Jehanne Rousseau

Gardes Prétoriennes, Soldates d'Élite

FD : 2 ; Niveau : 3

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +11
- ◆ Mystique +3
- ◆ Soutroiserie +7
- ◆ Survie +7 (Perception +9 +1dK)

Spécialité : Vigilance

Combat :

- ◆ Épieu +13 (1d6+5)
- ◆ Épée courte +11 (1d6+3)
- ◆ Arc long +11 (2d6+3)

Protection :

- ◆ Cotte de mailles dorée (3)

Bouclier :

- ◆ Écu d'acier (+2)

Points de vie : 28 ; Points d'énergie : 12

Valeur de tête à claques : 6

Type : Guerrière, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Spécialisation (Épieu, attaque et dégâts +2) (p61)
- ◆ Vitalité (p69)

Langage : Commun

Ryenthal, Général en devenir

FD : 3 ; Niveau : 3

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +8
- ◆ Mystique +4
- ◆ Soutroiserie +8
- ◆ Survie +12

Spécialité : Discrétion

Combat :

- ◆ 2 katars à lames en formes de feuilles de chênes (1d6)

Protection :

- ◆ 4 contre les armes ordinaires
- ◆ 0 contre les les armes en argent, les armes de qualité supérieure ou les dégâts de feu

Points de vie : 15 ; Points d'énergie : 24

Type : Extra-planaire (p67)

- ◆ Abomination (protection dK et armes ordinaires) (p68)
- ◆ Bannissement (ne meurt pas) (p68)
- ◆ Horreur (Peur difficulté 15 ou -1d6PE) (p68)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Combat à deux armes, Actions combinées (p59)
- ◆ Adaptation (obscurité) (p56)
- ◆ Réfractaire (Magie, Électricité, Feu et Acide) (p56)
- ◆ Pouvoir (Contact glacial) (p70)
- ◆ Pouvoir (État Gazeux) (p70)

Langages : Commun, Abyssal, Arkosséen, Elfe, Océen

Tazendra, simple pion sur l'échiquier

FD : 3 ; Niveau : 3

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +8
- ◆ Mystique +12
- ◆ Soutroiserie +4
- ◆ Survie +8 (Perception +10 +1dK)

Spécialité : Volonté

Combat :

- ◆ Cimeterre effilé à garde de jade noir +8 (2d6+3)

Protection :

- ◆ Cuirasse ouvragée de maître (4)

Points de vie : 18 ; Points d'énergie : 21

Type : Guerrière, Hussarde, Magicienne, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)
- ◆ Postures de combat (attaque -2, défense +4) (p61)
- ◆ Mystique (Esprit, Magie) (p67)
 - Hébètement
- ◆ Mystique (Force, Magie) (p67)
 - Armure de mage
- ◆ Mystique (Illusion, Magie) (p67)
 - Image miroir, Invisibilité

Équipements :

- ◆ Parchemins dans un tube en peau de requin (Charme-personne, Grâce féline, Saut)
- ◆ Cinq tubes en cristal (potions de soins léger)

Langages : Commun, Abyssal, Arkosséen, Elfe

Arachnée, erreur de la nature à rectifier

FD : 3 ; **Niveau** : 3

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +12
- ◆ Mystique +4
- ◆ Soutournerie +8
- ◆ Survie +8

Spécialité : Détection

Combat :

- ◆ Dard +12 (3d6+3) + poison (sauv. 15, +1d6)

Protection : 4

Points de vie : 27 ; **Points d'énergie** : 12

Type : Vermine (p68)

- ◆ Récupération (p69)
- ◆ Invulnérabilité (pouvoirs mentaux) (p69)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Adaptation (ténèbres) (p56)
- ◆ Liberté de mouvement (Vol) (p71)
- ◆ Puissance x 2 (p69)
- ◆ Dégâts spécifiques (poison) (p69)

Deux porteurs anonymes

FD : 1 ; **Niveau** : 1

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +4
- ◆ Mystique +0
- ◆ Soutournerie +4
- ◆ Survie +8 (Natation +12)

Spécialité : Escalade

Combat :

- ◆ Hache d'armes +4 (2d6+1)
- ◆ Dague +4 (1d6+1)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 7 ; **Points d'énergie** : 2

Valeur de tête à claques : 1

Type : Hommes d'armes, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (?) (p55)
- ◆ Talentueux (Natation) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)

Langages : Commun

Porthius, Maître des 7 Serpents

FD : 2 ; **Niveau** : 3

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +3
- ◆ Mystique +11
- ◆ Soutournerie +7
- ◆ Survie +7 (Perception +9 +1dK)

Spécialité : Premiers soins

Combat :

- ◆ Dague intimidante (dague de maître avec un sort de flamme éternelle) +3 (1d6+3)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 18 ; **Points d'énergie** : 15

Type : Prêtre de Nadira, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Mystique (Enchantement, foi) (p67)
 - Détection de la magie
- ◆ Mystique (Eau, foi) (p67)
 - Brume de dissimulation
- ◆ Mystique (Esprit, foi) (p67)
 - Imprécation

Équipements :

- ◆ Perle noire et glacée (symbole sacré de Nadira)
- ◆ 3 flasques en étain (potion de Soins légers)

Langages : Commun, Nain, Océen

Deux eunuques

FD : 1 ; **Niveau :** 1

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +0 (Esquive +4)
- ◆ Mystique +4
- ◆ Soutroiserie +4
- ◆ Survie +8 (Perception +10 +1dK)

Spécialité : Discrétion

Combat :

- ◆ Dague +0 (1d6+1)

Protection :

- ◆ Armure matelassée (1)

Points de vie : 6 ; **Points d'énergie :** 3

Valeur de tête à claques : 1

Type : Expert, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Talentueux (Esquive) (p58)

Langage : Commun

Dorkael Ajontz, Archéologue indépendant

FD : 2 ; **Niveau :** 3

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +7
- ◆ Mystique +3
- ◆ Soutroiserie +11
- ◆ Survie +7

Spécialité : Fouille

Combat :

- ◆ Épée courte +7 (1d6+3)
- ◆ Fouet-dague +7 (1d6+3)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 18 ; **Points d'énergie :** 15

Type : Roublard, Elfe (arKipels p25)

- ◆ Vision des étoiles (Adaptation obscurité)
- ◆ Résistance spirituelle (Réfractaire Manipulations mentales)
- ◆ Pas léger (Adaptation terrains instables)
- ◆ Réputation sulfureuse (-1dK social avec autre peuple)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Recherche des pièges (arKipels p52)
- ◆ Postures de combat (attaque -2, défense +4) (p61)
- ◆ Assassin (p60)

Équipements :

- ◆ Corde de Houlemorte (corde d'escalade)

Langages : Commun, Draconique, Elfe

Renn & Lenn, Étudiants en archéologie

FD : 1 ; **Niveau :** 2

État d'esprit : Inamical

Compétences :

- ◆ Combat +5
- ◆ Mystique +1
- ◆ Soutroiserie +9
- ◆ Survie +5 (Discrétion +9)

Spécialité : Pièges

Combat :

- ◆ Masse légère +5 (1d6+2)
- ◆ Dague +5 (1d6+2)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Points de vie : 5 ; **Points d'énergie :** 2

Type : Roublard, Humain (arKipels p22)

- ◆ Gars du coin (?) (p55)
- ◆ Talentueux (Discrétion) (p58)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Assassin (p60)

Langage : Commun

Tingk, Shaman de la tribu d'Oeil Gris

FD : 2 ; Niveau : 3

État d'esprit : Hostile

Compétences :

- ◆ Combat +3 (Défense +5)
- ◆ Mystique +11
- ◆ Sournoiserie +7
- ◆ Survie +7 (Défense +11)

Spécialité : Concentration

Combat :

- ◆ Masse d'armes légère +3 (1d6+1)

Protection :

- ◆ Armure naturelle (2)

Points de vie : 15 ; Points d'énergie : 18 + 9

Type : Adepté, Merbold (arKipels p30)

- ◆ Demi-portion (Défense +2, Discrétion +4) (Petit p55)
- ◆ Armure naturelle (protection +2)
- ◆ Amphibie (Liberté de mouvement (nage) x 2)
- ◆ Faible (-2 aux dégâts)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Mystique (Illusion, Magie) (p67)
 - Son imaginaire
- ◆ Mystique (Feu, Magie) (p67)
 - Mains brûlantes
- ◆ Mystique (Corps, Magie) (p67)
 - Sommeil
- ◆ Chanceux (p66)
- ◆ Stock d'énergie (p67)

Équipements :

- ◆ Baguette d'ivoire (Injonction : ordre simple, 14 charges)
- ◆ Il collectionne tout ce qui peut ressembler à un symbole de majesté : couvre-chefs, sceptres, capes, etc. pour une valeur totale de 500 PO

Langages : Commun, Bold

Nid de striges

FD : 1 ; Niveau : 3

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +10
- ◆ Mystique +2
- ◆ Sournoiserie +6
- ◆ Survie +6 (Perception +10)

Spécialité : Discrétion

Combat :

- ◆ Voir *Fixation* et *Absorption de sang*

Protection : 0

Points de vie : 18 ; Points d'énergie : 9

Valeur de tête à claques : 2

Type : Magique (p67)

- ◆ Adaptation (ténèbres) (p56)
 - ◆ Fixation : Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'accrocher à sa proie (on considère alors qu'elle l'a agrippée). À partir de cet instant, elle subit un malus de -2 en défense, mais elle reste fermement accrochée. Les striges bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'attaque (lutte) afin d'éviter de se faire immobiliser. Une strige ainsi fixée peut être frappée, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.
 - ◆ Absorption de sang : Une fois fixée, la strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. La victime doit aussi réussir un jet de sauvegarde difficulté 15 ou perdre aussi 1d6 PV. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et s'en va digérer au calme. Si la victime meurt avant, la strige se détache également, mais elle part en quête d'une autre proie.
 - ◆ Allergie (froid) (p68)
- Atouts et capacités spéciales :**
- ◆ Talentueux (Perception)

Soldats Némédiens, piétaille

FD : 1 ; Niveau : 1

État d'esprit : Inimical

Compétences :

- ◆ Combat +4
- ◆ Mystique +0
- ◆ Sournoiserie +4
- ◆ Survie +8 (Perception +10 +1dK)

Spécialité : Arisanat

Combat :

- ◆ Lance (2d6)

Protection :

- ◆ Armure de cuir (2)

Bouclier :

- ◆ Rondache de bois (+1)

Points de vie : 4 ; Points d'énergie : 3

Valeur de tête à claques : ?

Type : Gens du peuple, Demi-Elfe (arKipels p23)

- ◆ Perception affûtée (Perception +2 +1dK)
- ◆ Vision des étoiles (Adaptation Obscurité)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Armes et armures de professionnel (p59)

Langage : Commun

Traqueurs abyssaux, Soldats de Ryenthal

FD : 4 ; Niveau : 4

État d'esprit : Agressif

Compétences :

- ◆ Combat +14
- ◆ Mystique +10
- ◆ Souterraineté +6
- ◆ Survie +10

Spécialité : Perception

Combat :

- ◆ 2 griffes (2d6+4)

Protection :

- ◆ 6 contre les armes ordinaires
- ◆ 2 contre les armes en argent, les armes de qualité supérieure ou les dégâts de feu

Points de vie : 45 ; Points d'énergie : 30

Type : Extra-planaire (p67)

- ◆ Abomination (protection dK et armes ordinaires) (p68)
- ◆ Bannissement (ne meurt pas) (p68)
- ◆ Horreur (Peur difficulté 20 ou -2d6PE) (p68)

Atouts et capacités spéciales :

- ◆ Invulnérabilité (froid) (p69)
- ◆ Adaptation (obscurité) (p56)
- ◆ Posture de combat (attaque -2, dégâts +1d6) (p61)
- ◆ Pouvoir (Détection de la magie) (p70)
- ◆ Pouvoir (Respiration aquatique) (p70)
- ◆ Horreur (Peur difficulté 20 ou -2d6PE) (p68)
- ◆ Puissance (p69)
- ◆ Vitalité (p69)
- ◆ Allergie (Bien & Argent) (p68)