

Les ennemis

Ce document présente la description et les caractéristiques de certains ennemis que les joueurs pourront rencontrer. D'autres ennemis sont décrits à l'intérieur des chapitres, leur rencontre dépend des choix de votre groupe de joueurs.

Créatures de la mine : voici les créatures qui ne seront rencontrées qu'à la mine dans la première partie du scénario.

Angelure (ou « Effroi »)

Ces créatures sont originaires du plan élémentaire de l'air, mais malheureusement pour elles, elles furent convoquées par les serviteurs de K, puis asservies. La pierre de képritos qui sertit leur front a été envoutée avec un mot de pouvoir qui les lie à la mine. Elles en sont les gardiens depuis longtemps maintenant et exécutent de basses besognes de façon automatique et sans âme. Elles ne peuvent quitter la mine. Les esclaves à la mine les appellent les « effrois » et les pirates « angelures » à cause de leur calme glacial. Les Personnages joueurs ne sont pas supposés s'opposer à elles directement, mais s'ils s'échappent de l'île, peut-être reviendront-ils les tuer ou les libérer de leur emprise.

Tactique de combat: Les angelures agissent de façon mécanique selon les seules règles qui leurs sont imposées, celles de la mine. Elles n'ont donc pas vraiment de stratégie au combat.

CA 20 réflexe 17 vigueur 16 volonté 15
PV 60 VD 4 (vol 7) initiative +4

volonté:

- Épée glacée, +10 contre CA, 1d8+4 dégâts et la cible est ralentie.

Rencontre:

- Trait givrant, distance 10/20, +7 contre réflexes, 1d8+4 dégâts et la cible est immobilisée.

Glovax

Chimère à visage humain, au corps arachnéen avec une queue de scorpion, Glovax est l'un des capitaines de K, chargé de garder les pierres taillées à la mine dans sa caverne. Personne -sauf peut-être K- ne connaît l'origine de cette créature. Elle ne quitte jamais son antre, sauf rarement, pour aller se nourrir des esclaves ayant trouvé la mort en tentant de rejoindre les cellules. C'est à ces rares occasions qu'il peut être aperçu le soir.

Tactique de combat: Glovax ne s'éloigne guère de son antre qu'il protège au péril de sa vie. Il profite de sa capacité à se déplacer sur les murs pour obliger ses adversaires à se mettre en position difficile. Si possible, il les fera tomber de la falaise en leur crachant un suc gluant et acide.

CA 22 réflexe 16 vigueur 19 volonté 16
PV 180 VD 6 (escalade 6) initiative +1

volonté:

- Crochets d'araignées: +10 contre CA, 1d6+4 dégâts. En cas de réussite, Glovax effectue une seconde attaque de « crochets d'araignées ».

- Queue de scorpion: +8 contre vigueur, 1d10 dégâts et la cible subit 5 dégâts de poison continu.

Rencontre :

- Glue-acide (interruption immédiate à la fin d'un mouvement de l'adversaire ou à son tour de jeu): +11 contre réflexe, la cible subit 1d8 point de dégâts d'acide et 5 dégâts d'acide continu et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Cubozoas ou « créatures maudites »

Ce sont des créatures qui ressemblent à de grosses méduses céphalopodes qui lévitent de façon glauque et qui sèment l'effroi sur leur passage tant par leur aspect aberrant que par toutes les rumeurs qui courent à leur sujet dans la mine. Rares déjà sont ceux qui en ont vu, et surtout rares sont ceux qui s'en souviennent. Une seule chose est sûre, leur nom de « créatures maudites » provient des rumeurs qui courent à leur sujet. Les pirates en tout cas eux en ont une peur panique. Ces créatures semi-intelligentes sont au service de Glovax qui les utilise comme chien de berger pour son troupeau d'esclave. En cas d'évasion, leur capacité de contrôle mental leur permet de ramener tranquillement l'esclave à la bergerie.

Tactique au combat: Elles fondent sur leur victime et tentent rapidement d'en prendre le contrôle, si possible elles tirent leur victime en dehors de la zone de combat pour la ramener au plus vite à la mine.

CA 15	réflexe 13	vigueur 13	volonté 13
PV 1		VD 6	initiative +1

volonté:

- coup de tentacule: +8 contre CA, la cible subit 6 dégâts.

Rencontre (recharge 5 et 6):

- *Domination: +7 contre vigueur, la cible est dominée tant que la créature n'a pas été tuée. Si elle est attaquée alors qu'elle est fichée sur la tête de quelqu'un, une attaque manquée atteint sa victime. Le cubozoa qui domine sa victime tente alors en priorité de s'éloigner de la zone de combat. S'il ne peut se mouvoir sans se mettre en danger, il donne des coups de tentacules.*

PIRATES: les statistiques des pirates peuvent servir à ajouter des rencontres sur les chemins empruntés par les pirates, au comptoir, au phare, etc. Mais seulement si cela est justifié, voire recherché par les Personnages Joueurs (qui en principe, devraient plutôt se cacher).

Jeune mousse (sbire)

Les jeunes mousses ont été recrutés à la va vite durant les pérégrinations des pirates. Peut-être pensaient-ils trouver l'aventure, ou voulaient-ils se sortir de la misère? Ce qui est certain, c'est que la pauvreté de leur esprit n'a d'égal que de leur manque d'expérience.

Tactique de combat: les jeunes mousses combattent ensemble, isolés ils préfèrent fuir. Ils ne se révéleront pas être de grand stratège durant la bataille, sauf grâce à la présence d'un pirate plus expérimenté.

CA 15	réflexe 13	vigueur 13	volonté 13
PV 1		VD 6	initiative +1

volonté:

- coup de gourdin, +6 contre CA, 5 dégâts.
- coup de couteau, +7 contre CA, 4 dégâts.

Spécial: si un « jeune mousse » est adjacent à un allié, il a alors +1 à toutes ses défenses et +1 à tout ses jets d'attaque.

Brigand

On trouve des brigands là où la loi n'a pas besoin d'être respectée. La piraterie est une solution. Ce sont soit des loups solitaires, soit des joueurs, mais ils vont toujours au bout de leur égoïsme, en solo s'il le faut. Chez les pirates, ce sont des hommes qui se sont déjà taillés la réputation de dur à cuire et que l'on craint autant pour leur intelligence que pour leur agilité au combat.

Tactique de combat: Le brigand essaie de se battre autant que possible à distance jusqu'à ce qu'il ait l'opportunité de prendre en tenaille un adversaire, ainsi il compte sur la présence de ses alliés qu'il n'hésite pas à envoyer en première ligne.

CA 18	réflexe 15	vigueur 14	volonté 13
PV 35		VD 6	initiative +4

volonté:

- coup de dague, au corps à corps ou au lancé, +7 contre CA, 1d4+4 dégâts.

Spécial: si le « brigand » bénéficie d'un avantage de combat, alors il inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Rencontre: le brigand peut se décaler d'une case durant une rencontre au prix d'une action mineure.

Chef cuisinier

Rien de tel que la discipline d'une cuisine pirate tenu par un chef tortionnaire pour faire avancer les troupes en rang! Loin d'être seulement un cuisinier, l'habitude de commander et la brutalité qui le caractérise en font un adversaire robuste et belliqueux.

Tactique de combat: le chef cuisinier pirate prend les devants pour en montrer à ses troupes, il n'hésite pas à faire d'amples mouvements de hachoir pour intimider ses adversaires. Il compte sur sa résistance plus que sur son agilité pour triompher dans la bataille.

CA 16	réflexe 13	vigueur 15	volonté 13
PV 45		VD 6	initiative +0

volonté:

- coups de hachoir, +7 contre CA, 1d6+4 dégâts.

Rencontre:

- « beugler un ordre »: une fois par rencontre, au prix d'une action simple, dans une explosion 2, il peut permettre à tout les alliés concernés de se déplacer vers ses adversaires de la moitié de leur VD. Il se met aussi en « défense totale » et bénéficie alors d'un +1 à toutes ses défenses jusqu'à son tour suivant.

- « endurance de la viande »: une fois par rencontre, au prix d'une action simple, il peut porter une attaque au hachoir à la cible de son choix et gagner en nombre de points de vie temporaires le nombre de dégât infligé à la cible.

Brute écorchée

Pour certains individus, la seule force permet de survivre. Progressivement, ils justifient toutes leurs actions par la loi du plus fort. Nombre d'entre eux finissent mal, mais pour ceux qui arrivent à se tailler une réputation de caïd, la vie continue avec un maximum de cicatrices: leurs « trophées » diraient-ils.

Tactique au combat: Il n'est pas difficile d'imaginer une brute agir sur le terrain de combat. Celle-ci appréhende mal la difficulté de son entreprise et risque toujours gros. Elle force dans le tas.

CA 15	réflexe 13	vigueur 16	volonté 13
PV 35		VD 6	initiative +1

volonté:

- coup de massue, +6 contre CA, 1d6+3 dégâts et la cible et poussée d'une case.

Rencontre:

- « Mise à tabac », +5 contre vigueur, la cible subit 1d6+3 dégâts et se retrouve à terre.

Les alliés adjacents à la brute infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au prochain tour de jeu de la brute contre une cible à terre.

Vieux briscard sabreur

Un peu rouillés mais très expérimentés, ceux qu'on peut appeler les vieux briscards de la piraterie sont de terribles adversaires et surtout que l'expérience a rendu prudent. Leur habilité au sabre n'est plus à démontrer, ni d'ailleurs au pistolet, pour ceux qui ont la chance d'en posséder un. Ils préféreraient fuir ou se rendre s'ils sont seuls, néanmoins leur ardeur passée est susceptible de renaître avec un peu d'adrénaline.

Tactique au combat: ils sont de ceux qui font déjà de vieux os et qui préféreraient continuer ainsi, en clair ils n'ouvriront jamais les hostilités en premier sauf à être sur de leur victoire. Très indépendants et respectés, leur comportement sera toujours individualiste, voire égoïste.

CA 17 réflexe 14 vigueur 14 volonté 14
PV 35 VD 6 initiative +2

volonté:

- coup de sabre, +7 contre CA, 1d8+3 dégâts.
- Tir au pistolet, +8 contre CA, 1d12+3 dégâts (rechargement sur action simple).

Recharge:

- Allonge d'abordage (recharge 5 et 6), ce pouvoir permet de porter un « coup de sabre » avec une allonge de 1.

Chefton pirate

Surement plus malin que les autres pirates et sans doute plus éduqué, le chefton possède une sorte d'aura de superstition. Peut-être se l'est-il créé de toutes pièces par ruse ou alors n'utilise-t-il que son charisme pour mener ses compagnons au combat...

Le chefton pirate semble donc, en toute logique, considéré comme « le chef » par les autres pirates, bien que ce ne soit pas forcément officiel.

Tactique au combat: Il part se battre aux côtés de ses alliés jusqu'à ce qu'il soit en péril. Dans ce cas, il requiert leur aide.

CA 18 réflexe 15 vigueur 14 volonté 16
PV 45 VD 6 initiative +3

volonté:

- coup d'épée courte, +8 contre CA, 1d6+4 dégâts.
- Tir au pistolet, +7 contre CA, 1d12+4 dégâts (rechargement sur une action simple).

Rencontre:

« à moi! »: au pris d'une action simple, une fois en péril, ce pouvoir permet à 3 alliés situés dans une explosion 2 de se déplacer de 2 cases (avec une action de mouvement, le chefton pirate a pu se décaler hors de la zone de contact).