



MOLA RAM

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2
INT +3* **PER** +1 **CHA** +4*
DEF 13 **PV** 49 **Init.** 18

Poignard rituel +7 DM 1D4+5

Arrachement du cœur +3 DM 3D6+4

Attaque magique +9

Chef spirituel : Mola Ram offre un bonus de +3 en initiative, en attaque et aux DM à tous les Thugs sous ses ordres à portée de vue.

Chair à canon : Une fois par tour, Mola Ram peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un Thug situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Mola Ram gagne un bonus de +5 en DEF tant que des Thugs sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

Injonction du Sang de Kali (L) : Mola Ram peut donner un ordre simple à une créature ayant bu le Sang de Kali, à portée de voix. Il doit réussir un test opposé d'attaque magique contre la cible (contre un test de CHA si la créature n'a pas d'attaque magique propre). En cas de succès de Mola Ram, la cible exécute l'ordre pendant son prochain tour, même s'il est dangereux pour elle (un ordre suicidaire la désoriente pendant un tour au lieu de l'exécuter). Une cible qui résiste au sort y est immunisée pour les 24 heures suivantes. .

Arrachement du cœur (L) : Réservé à une cible *Immobilisée*, sans défense, ou inconsciente : contre elle,

Mola Ram réussit automatiquement, arrache le cœur à mains nues et la victime meurt sur le coup.

Contre un adversaire encore capable de se défendre, Mola Ram doit remporter un test opposé d'attaque magique contre le score de CON de la cible. En cas de succès, il inflige 3d6+4 DM directs, sans tenir compte de la DEF. Si ces DM réduisent la cible à 0 PV, elle meurt immédiatement, cœur arraché encore battant. Sur une réussite critique du test d'attaque magique, la mort est instantanée quel que soit le nombre de PV restants.

Les témoins qui assistent à la scène doivent réussir un test de courage (CHA, difficulté 15) ou devenir *Effrayés* (règle de la Peur, chapitre 1).

Le Sommeil noir de Kali Ma

L'Injonction ne fonctionne que sur une victime déjà tombée dans la transe. Pour la mettre en scène : une cible qui boit le Sang de Kali fait un test de CHA difficulté 15 ou tombe en transe après une nuit de rituel (bougies, chants). Elle devient un fidèle dévoué jusqu'à ce qu'elle subisse une douleur physique intense (une brûlure fonctionne particulièrement bien), une immersion prolongée dans l'eau ou un choc électrique, ce qui la libère instantanément.

C'est une mise en scène plutôt qu'un pouvoir de combat actif de Mola Ram : elle se joue hors combat, en amont, et donne aux PJs un vrai objectif (retrouver et libérer un allié corrompu) plutôt qu'un simple jet de dé à encaisser pendant la baston.

THUG (GARDE DU TEMPLE)

PNJ mineur, NC 1

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 9 **Init.** 12

Tulwar +3 DM 1d6+2

Vieux fusil (30 m) +3 DM 1d8+1

Ignorer la douleur : Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le Thug à 0 PV est ignorée.

C'est le figurant de base : celui qui reçoit le bonus de Chef spirituel de Mola Ram et qui sert de Chair à canon.



THUG FANATIQUE (SOUS LE SANG DE KALI)

PNJ mineur, NC 1



FOR +3 **DEX** +0 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 12 **Init.** 10

Mains nues +4 **DM** 1d4+3

Extase rituelle : Le Thug fanatique ignore la douleur et attaque sans considération pour sa propre survie : il continue de combattre même à moitié inconscient et n'est jamais *Effrayé* ou *Paniqué*.

Ignorer la douleur : Une fois par combat, une attaque qui aurait dû l'amener à 0 PV est ignorée.

À réserver aux Thugs drogués par le Sang de Kali lors des cérémonies, ceux qui « ne ressentent pas la douleur ».

THUG ASSASSIN (ÉTRANGLEUR)

NC 3 (Expert)

FOR +1 **DEX** +3 **CON** +1
INT +2 **PER** +3 **CHA** +0
DEF 13 **PV** 19 **Init.** 18



Cordelette de soie +6 **DM** 1d4+2

Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu ou de se dissimuler (dans une tenture, une peinture murale, une alcôve), l'assassin bénéficie d'un bonus de +5 à son test de DEX.

Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, l'assassin inflige 2d6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique).

Étranglement : Après une attaque réussie contre une cible surprise ou prise à revers, l'assassin resserre sa cordelette et maintient sa prise. La victime subit automatiquement 1d6 DM d'asphyxie à chaque tour tant qu'il la maintient. Elle peut se libérer par un test de FOR opposé lors de son tour (action de mouvement). Tant qu'elle est étranglée, elle subit un malus de -5 à toutes ses actions.

Il se planque, immobile, contre un mur ou une fresque,

attend que la cible baisse sa garde, puis attaque au corps à corps avec sa cordelette. Un PJ un peu costaud peut retourner la situation : s'il gagne le test opposé de FOR pour se libérer, rien n'empêche de mettre en scène ensuite une bagarre à mains nues classique jusqu'à ce que l'assassin y reste (ventilateur de plafond en option).

CHEF DES GARDES (LE COLOSSE DE PANKOT)

NC 4 (Élite)

FOR +5* **DEX** +0 **CON** +4
INT -1 **PER** +1 **CHA** -1
DEF 12 **PV** 35 **Init.** 11



Mains nues +9 **DM** 1d8+6

Fouet +6 **DM** 1d4+5

*Caractéristique supérieure (Voie du champion) : FOR.

Imparable (L) : Réalise une attaque au contact en lançant deux d20 et garde le meilleur résultat. S'il obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque, même sans utiliser Imparable, il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie, quelle que soit la DEF de son adversaire.

Ignorer la douleur : Une fois par combat, une attaque qui aurait dû l'amener à 0 PV est ignorée.

Hausser le ton : Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, il gagne un bonus de +3 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM, et il réduit tous les DM subis de 5 points par attaque (RD 5).

C'est le profil le plus taillé pour un combat qui s'éternise, exactement comme la longue bagarre sur le tapis roulant du film : encaisse, encaisse encore, et devient plus dangereux à mesure qu'il approche de 0 PV.