

BASE DES COMPÉTENCES	
Alchimie	10
Athlétisme	18
Bagarre	16
Déduction	10
Escrime	20
Esquive/Évasion	18
Furtivité	18
Incantation	14
Intimidation	16
Lames courtes	20
Physique	14
Résilience	18
Résistance à la contrainte	16
Résistance à la magie	14
Survie	13
Vigilance	14

Compétences spéciales	
Formation de sorceleur	10
Déviation de flèches	10
Frappe rapide	8

Armure	10
Régénération	—

Résistances	
—	
Immunités	
Contrainte, maladie	

Vulnérabilités	
Venin du pendu, dimeritium	

Esquive (base)	18
Repositionnement (base)	18
Blocage (base)	20

Récompense	
—	



Fort Complexe

Intelligence
Pensant

Sens
*Nyctalopie,
traque olfactive*

INT	5
RÉF	10
DEX	10
COR	8
VIT	9
EMP	1
TECH	5
VOL	8

ÉTOU	8
COU	27
SAUT	5
END	50
ENC	80
RÉC	10
PS	50
VIG	2

Taille	1,70 m
Poids	100 kg
Environnement	Régions sauvages ou à proximité des routes principales
Organisation	Solitaire

PARDUS DE KORATH

HISTORIQUE

Pardus n'était qu'un enfant quand on le troqua contre une outre d'eau à la caravane de Dyn Mawr, sous le soleil torride du désert de Korath. C'est tout ce dont le sorceleur se souvient au sujet de ses parents. Pardus échappa de peu à la mort lors de l'Épreuve des Herbes à laquelle il se plia tandis que la caravane était de passage en Aedirn, où régnait alors la paix. Son entraînement de sorceleur le transforma en tueur d'élite, mais il ne parvenait pas à égaler ses confrères dont les organismes avaient mieux réagi aux mutations. Quand la caravane se mit à accepter des contrats d'assassinat, il s'essaya à cette nouvelle tâche et se spécialisa dans le domaine dès qu'il quitta son foyer, peu de temps après. Écumant



le nord, les villes lui donnèrent régulièrement du travail pendant de nombreuses années. Tuant les humains et les monstres qui les dévoraient, il mit la main sur des mutagènes de katakan qui, à ses yeux, corrigèrent enfin l'imperfection dont il souffrait depuis son échec à l'Épreuve des Herbes. Le mutagène eut des effets secondaires, rallongeant la longueur de ses bras, mais cette difformité ne suffit jamais à terrifier les clients prêts à s'offrir ses services. Quand on veut la mort de quelqu'un, quoi de plus logique que d'engager un monstre pour cette tâche?

ATTAQUES							
Nom	ATT base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Épée de sorceleur en acier	20	P/T	4d6+2	15	–	Perforation, Météorite	Voir Adaptation
Épée de sorceleur en argent	20	P/T	1d6+2	10	–	Argent (3d6)	Voir Adaptation

Capacité: Adaptation

Durant son tour, Pardus peut choisir d'effectuer une frappe rapide ou une frappe puissante, comme un personnage joueur.

Capacité: Sens accrus

Pardus ne subit pas les malus de lumière tamisée et peut suivre une piste en se fiant à son odorat.

Capacité: Mutation durable

Pardus est immunisé aux maladies et peut se servir de mutagènes, de potions de sorceleurs et de décoctions.

Capacité: École du Chat

Pardus est immunisé aux charmes non magiques.

Équipement

Épée de sorceleur en acier
 Épée de sorceleur en argent
 Capuche à tissage renforcé
 Gambison à tissage renforcé
 Pantalon de cuir lyrien
 Bourse
 Bombe Samum (2)
 Potion d'hirondelle (2)
 Potion de pleine lune (2)
 Potion de miel blanc (2)
 Décoction de katakan
 Bandoulière
 Médaillon de sorceleur

Magie

Signe d'Yrden
 Signe de Quen
 Signe d'Aard
 Signe d'Igni
 Signe d'Axii