

## PNJ secondaire - adversaire Silo Karnak

**Concept** : goule lieutenant du seigneur vampire.

**Trouble** : fuir le sacré et le soleil

**Aspects** : aime jouer avec ses proies – j'aurais un jour mon royaume -- !

**Compétences** : Combat (+4) || Intimidation (+3) || Discrétion (+2) || Erudition (+1)

**Prouesses** : [ Traqueur : détecte toute proie vivante à sang chaud dans un rayon de 50 mètres ] – [ Paralyse : une attaque de griffe ou de morsure réussie avec style impose surmonter « physique » à Bon (+3) ou subir -1 cumulatif par tour (max -6) à toutes les actions physiques ] – [ Déjà mort : ne respire pas et possède une conséquence légère et majeure supplémentaires ]

**Stress physique** : □□□

**Stress mental** : □□□

**Conséquence** : 2L / 2M / 1G

**Extra** : le château bleu du Lord vampire

**Aspects** : glacial -- mille et un trompe-l'oeil -- échos trompeurs

**Prouesses** : [ Nid de Goules : pour un point FATE, Silo Karnak et le Lord vampire peuvent invoquer une dizaine de goules (type sbires) des caves du château ]



## Janmandine Sansey

**Concept** : Membre de la guilde des mercenaires des cendres

**Trouble** : peur de l'eau !

**Aspects** : je retournerai vers mon clan chargée d'or et de gloire -- obstinée -- « je me vengerais de tous les morts-vivants ! »

**Compétences** : Volonté (+4) || Combat (+3) || Conduite (+3) || Tir (+2) || Physique (+2) || Observation (+2) || Tir (+1) || Discrétion (+1) || Erudition (+1) || Empathie (+1).

**Prouesses** : [ Technique bouclier du clan : une défense réussie donne +1 ou +2 max par cran à l'attaque qui suit et si réussie avec style en plus l'adversaire doit surmonter « Physique » à Passable (+2) pour ne pas lâcher son arme ] – [ Aura du prédateur : une fois par session impose un test de surmonter « Volonté » à Formidable (+5) à une cible vivante et/ou intelligente. Si échec de la cible, toutes les interactions avec la cible gagnent +1 durant 24h ] – [ Esprit de la pierre : +1 en volonté contre le contrôle mental ]

**Stress physique** : □□□

**Stress mental** : □□□□

**Conséquence** : 1L / 1M / 1G

***Janmandine Sansey  
contre  
Silo Karnak  
lieutenant d'un culte vampirique***