Les Chroniques de Forge Pierre
Livre 1 : Les Mécanautes
Version COF2

Les Chroniques de Forge Pierre sont une longue campagne de jeu de rôle qui peut être adaptée à tout système de règles selon votre choix. Nous vous proposons ici une adaptation des statistiques des adversaires qui sont dans la campagne aux règles Chroniques Oubliées Fantasy 2.
La classe de l'arquebusier pour les joueurs est mise en avant dans cette campagne où les pistolets à poudre noire sont présents. Le mécaforgeron s'identifie parfaitement au Forgesort et justifie l'utilisation de golems qui sont nommés ici mécanautes.
Les statistiques des monstres ou adversaires présentées ne suivent pas forcément ceux que vous pouvez retrouver dans le livre de règles COF2 ou son bestiaire. Cela pour apporter un peu de diversité et de surprise.
Visitez le site de la campagne

www.les-chroniques-de-forge-pierre.fr

vous y trouverez de nombreux bonus comme des scénarios supplémentaires, des aides de jeux, des plans ainsi qu'une carte interactive du monde.

Rêve mécanique
Scénario niveau 1

Bandits (CdFP-Livre 1 – page 57)
Humain Taille M - NC 1/2
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +0
CHA -1 | INT +2 | VOL -1
DEF 12 PV 5 et 13 pour les Kataléni Init. 11
Épée courte +2 **DM** 1d6
Embuscade : Au premier round de combat, si l'environnement le permet, la cible doit faire un test de PER DD16 ou être surprise.

Mini-mécanaute à vapeur (40, se comportent comme un paquet)
(CdFP-Livre 1 – page 59)
Créature non vivante Taille TP - NC 2
AGI +3 | CON +0 | FOR -3 | PER +1
CHA -2 | INT +0 | VOL -1
DEF 16 PV 60 (RD 2) Init. 14
Arme improvisée +1 **DM** 4d4 - 3
Manœuvre de groupe : Lorsqu'ils sont proches, les mini-mécanautes sont capables de se coordonner sans se parler. Ils essaient d'entourer les jambes de leurs ennemis de fines cordes pour les faire chuter afin de pouvoir fuir (plutôt que de les tuer).

Strige (10) (ou Stique)
(CdFP-Livre 1 – page 65)
Cet horrible monstre ressemble à un croisement entre une grande chauve-souris et un moustique géant. Ses pattes se terminent par des pinces coupantes, et sa longue trompe en forme d'aiguille perfore la chaire lorsque la strige cherche à se nourrir du sang de créatures vivantes.
Créature vivante taille TP - NC 1/2
AGI +3 | CON +0 | FOR -3 | PER +2
CHA -4 | INT -4 | VOL +0
DEF 15 PV 4 (RD3 sauf arme perforante) Init. 12
Piqûre +3 **DM** 1d4 + Absorption de sang
Absorption de sang : En cas d'attaque réussie, la strige reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est agrippée, la strige n'attaque pas, mais au début de chaque tour de la strige, la cible perd 4 points de vigueur du fait qu'elle perde son sang. La strige peut se détacher en dépensant 1,50 m de mouvement, ce qu'elle fait une fois qu'elle a absorbé 7 points de vigueur de sang de la cible, ou lorsque cette dernière est morte. Toute créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher la strige.

Aventures dans Bois Ancien

Scénario niveau 1

La Fissure (CdFP-Livre 1 – page 82)
La Fissure ne pense qu'à sa future attaque de la Mantalogue. Confronté aux personnages, il n'essaie pas de les vaincre, mais uniquement à leur échapper.
humain taille M, voleur 4 - NC 2
AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT +1 | VOL +1
DEF 16 PV 26 Init. 14
Épée courte +5 **DM** 1d6+3 + 2d6 de feu
Pistolet à silex (20 m) + 5 **DM** 1D10
Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être mené dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d4 DM à sa première attaque.
Chaire à canon : Permet de décider qu'une attaque qui le visait touche en réalité un de ses sous-fifres derrière lequel il s'est mis à couvert. Il bénéficie de +3 en DEF tant qu'il y a un sous-fifre à ses côtés.
Équipement : épée courte ardente + 1, deux pistolets à poudre noire (cachés dans son dos et utilisés pour surprendre son adversaire).
Les frères Kataléni CdFP-Livre 1 – page 83)
Humain taille M, voleur 2- NC 1/2
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +0
CHA -1 | INT +2 | VOL -1
DEF 12 PV 12 Init. 11
Épée courte +2 **DM** 1d6
Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être menée dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d4 DM à sa première attaque.

Créature des marais (6)
(CdFP-Livre 1 – page 84 ou 100)
Créature vivante taille G - NC 1
AGI -1 | CON +3 | FOR +3 | PER +0
CHA -3 | INT -3 | VOL -1
DEF 13 PV 19 (RD3 sauf arme tranchante) Init. 10
Racine +3 **DM** 1d8+3
Rocher lancé (20m) +2 **DM** 1d10+3
Vulnérabilités aux dégâts : de feu

Apparition spectrale (5)
(CdFP-Livre 1 – page 85)
Créature non vivante taille M - NC 1
AGI +2 | CON +0 | FOR -1 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL +0
DEF 12 PV 18 (RD3) Init. 10
Contact intangible +3 **DM** 1d6 + absorption

d'énergie
Déplacement incorporel : L'apparition spectrale peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. L'apparition spectrale subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Sensibilité à la lumière du soleil : Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'apparition spectrale a un désavantage aux tests d'attaque et aux tests de PER basés sur la vue.
Absorption d'énergie : La cible doit réussir un test de CON DD 10, sans quoi ses points de vigueur maximums sont réduits d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction dure jusqu'à ce que la cible termine une récupération complète. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vigueur maximums à 0.

La défense de la Mantalogue
Scénario niveau 2

Cyrion (CdFP-Livre 1 – page 98)
Humain taille M, guerrier 4 - NC 1
AGI +2 | CON +2 | FOR +3 | PER +0
CHA +2 | INT +0 | VOL +0
DEF 17 PV 24 Init. 13
Épée à deux mains +3 DM 2d6+3

Garde de la Mantalogue (4)
(CdFP-Livre 1 – page 98)
Humain taille M - NC 1/2
AGI +1 | CON +1 | FOR +1 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL +0
DEF 17 PV 5 Init. 11
Lance +1 **DM** 1d6 (1d10) +1
Arc court (30 m) +1 **DM** 1d6+1

Garde des Faucons blancs (1 à 4)
(CdFP-Livre 1 – page 99)
Humain taille M - NC 1/2
AGI +1 | CON +1 | FOR +1 | PER +1
CHA +0 | INT +0 | VOL +0
DEF 14 PV 6 Init. 11
Lance +1 **DM** 1d6 (1d10) +1
Épée longue +5 **DM** 1d8+1
Arc court (30 m) +1 **DM** 1d6+1

Voleur des Araignées rouges (12)
(CdFP-Livre 1 – page 99)
Humanoïde de taille M - NC 1/2
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +0
CHA -1 | INT -2 | VOL +0
DEF 12 PV 11 Init. 10
Lance +1 **DM** 1d6 (1d10) +1
Épée courte +2 DM 1d6

Ruines Cascades
Scénario niveau 2

Wyverne verte (CdFP-Livre 1 – page 102)
Cousines des grands dragons, les wyvernes vertes possèdent deux pattes écailleuses, des ailes de cuir et une queue musclée surmontée d'un dard empoisonné pouvant tuer une créature en quelques secondes.
Créature vivante taille TG - NC 3
AGI +2 | CON +1 | FOR +2 | PER +2
CHA -2 | INT -4 | VOL +0
DEF 15 PV 52 Init. 13
Morsure et griffe +4 **DM** 2d6 +3
Dard +4 **DM** 1d6 + venin
Venin : La cible doit réussir un test de Constitution DD 13, subissant 14 (3d6 + 2) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.
Vol rapide : La wiverne verte obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de

combat, si elle est en vol et attaque une créature au sol, elle bénéficie d'un dé bonus en attaque et de +1d6 DM.

Grand aigle cornu
(CdFP-Livre 1 – page 103)
Cet immense rapace est connu pour être une créature noble dans les Monts aigles qui bordent l'ouest de la province du Véridian. Ce qui est moins connu, c'est que leur espèce entretient un lien privilégié avec les amazones vivant dans un royaume lointain du nord. Certaines de ses femmes peuvent monter les aigles cornus et devenir des aiglières, de redoutables combattantes volantes.
Créature vivante taille TG - NC 3
AGI +3 | CON +3 | FOR +3 | PER +3
CHA +1 | INT -1 | VOL +1
DEF 14 PV 68 Init. 13
Serre et bec +4 DM 2d6 +3
Vol rapide : L'aigle cornu obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de combat, si elle est en vol et attaque une créature au sol, elle bénéficie d'un dé bonus en attaque et de +1d6 DM.

Bandit (7) (CdFP-Livre 1 – page 108)
Humain taille M - NC 1/2
AGI +1 | CON +1 | FOR +0 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL +0
DEF 12 PV 11 Init. 10
Épée longue +1 **DM** 1d6

Gobelin mécano (5)
(CdFP-Livre 1 – page 109)
Créature humanoïde taille M - NC 0
AGI +2 | CON +0 | FOR -1 | PER +0
CHA -1 | INT +1 | VOL -1
DEF 15 PV 7 Init. 10
Épée courte +1 DM 1d6
Attaque en meute. Lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible en même temps, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque (qui peut s'ajouter à une attaque groupée).

Mécanaute bricolé
(CdFP-Livre 1 – page 109)
Créature artificielle de taille M - NC 2
AGI +1 | CON +2 | FOR +2 | PER +0
CHA -2 | INT -3 | VOL +0
DEF 14 PV 20 (RD3) Init. 10
Poings de fer +2 **DM** 1d8+2
Canon (20 m) +1 **DM** 2d8+1
Vigilant : Le mécanaute ne peut être surpris.
Dépendant. Le mécanaute est totalement dépendant du mage qui le guide, sans qui il ne peut pas agir.
Mâchefer (CdFP-Livre 1 – page 110)
Créature vivante taille M - NC 2
AGI +1 | CON +3 | FOR +3 | PER +1
CHA -1 | INT -2 | VOL +1
DEF 15 PV 40 (RD3 uniquement contondant) Init. 12
2 x Morsures +3 **DM** 1d8+3
Rouille : Quand il ne chasse pas, les mâchefers sont connus pour aimer se faire les dents sur des morceaux de métal (bien qu'ils se nourrissent de viande). L'acidité de leur bave affecte particulièrement les métaux. Si l'on ne nettoie pas immédiatement son arme ou son armure maculée de leur bave, elle rouille et subit un malus de - 1 aux DM ou de - 1 à la DEF toutes les 10 minutes, jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée. Ces malus sont définitifs et l'arme ou armure est détruite si elle atteint un malus de - 6. Un petit coup de chiffon ne suffit pas, il est nécessaire de laver l'objet à grande eau. Les objets magiques sont immunisés à cet effet.

Araignée carmin géante
(CdFP-Livre 1 – page 113)
Créature vivante taille G - NC 2
AGI +3 | CON +1 | FOR +2 | PER +1
CHA -3 | INT -4 | VOL +0
DEF 14 PV 30 Init. 12
Morsures +3 **DM** 1d8+3 + poison
Toile +4
Déplacement sur les toiles : L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée : L'araignée peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds, sans faire de test de caractéristique.
Perception sur les toiles : Tant qu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec cette même toile.
Poison : La victime doit réaliser un test de CON DD 11 ou subir 2d8 DM supplémentaires. Si la victime est réduite à 0 point de vigueur, elle est stable, mais reste paralysée pendant une heure.
Toile d'araignée : 9 m, une créature. Touché : la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un test de FOR DD 12 et s'en libérer en cas de réussite. L'effet peut aussi prendre fin si la toile est attaquée et détruite (DEF 10 ; PV 5 ; vulnérabilité aux DM de feu ; immunité aux dégâts contondants, de poison et psychiques).
Poussière rouge : Cette araignée à la particularité de dégager une poussière rouge dès qu'elle se déplace. Quand une créature est en contact avec cette poussière rouge, elle doit faire un test en CON DD 13 pour ne pas être soumise à l'état empoisonné pour 1d4 rounds. Si elle réussit son test en CON, elle doit en faire un autre dès qu'elle est de nouveau en contact avec le nuage de poussière rouge.

Zombi (8) (CdFP-Livre 1 – page 114)
Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus des habits maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort et exhalent une puanteur nauséabonde.
Créature non vivant de taille M - NC 1
AGI -1 | CON +3 | FOR +1 | PER -2
CHA -4 | INT -4 | VOL +6
DEF 10 PV 18 Init. 8
Morsure +4 **DM** 1d6+3
Résistance aux DM : Divisez par deux tous les DM infligés au zombie par des armes, sauf pour les tranchantes.
Sans esprit : Le zombie est immunisé à tout sort qui affecte l'esprit.

Toar le mage fou
(CdFP-Livre 1 – page 116)
Cet homme au visage très ridé porte un masque métallique qu'il laisse pendre à son cou. Ses yeux clairs brillent de manière inquiétante. Il a un grand manteau bleu orné d'arabesques sur sa partie basse.
Humain taille M, mage 5 - NC 3
AGI +2 | CON +2 | FOR +0 | PER +3
CHA -1 | INT +1 | VOL +2
DEF 15 PV 25 Init. 13
Dague +5 **DM** 1d4
Arbalète légère (30m) +7 **DM** 2d4
Attaque magique +7 **PM** 10
Voie de la magie des arcanes rang 2
(Projectile de mana (A)*, Lévitation (M)*)
Voie de la magie destructrice rang 2
(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*)
Voie de la magie de protection rang 1
(Armure de mana (A)*)
Voie du PNJ récurent rang 2
(Instinct de survie, Chair à canon)
Voie du maître des monstres des marais rang 2
1. Invocation de créature des marais* :
Toar peut invoquer 1d4+2 créatures des ma-

rais.
2. Invocation du protecteur* : Toar peut invoquer une créature supérieure des marais (PV 20) pour qu'elle le protège pendant 10 minutes. La créature monstrueuse apparaît à sa place et Toar se téléporte dans un espace inoccupé à 3 mètres derrière elle. Si ce n'est pas possible, ce qui est devant Toar est repoussé de 3 mètres. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par rencontre.
Équipement : parchemin de téléportation, pierre de contrôle des créatures des marais, trois pierres de malédiction, dague en némédrite et amulette de mort illusoire (objet merveilleux, rare, harmonisation requise). Quand Toar est touché par une attaque et qu'il porte cette amulette, il peut utiliser une réaction pour devenir invisible alors qu'une illusion le montre tombant raide mort au sol. Cette illusion dure 1 minute. Il est possible de frapper l'illusion afin de s'assurer de sa mort et si le corps est fouillé, rien d'intéressant n'est trouvé.

Le temple hanté
Scénario niveau 2

Esprit tourmenté (3)
(CdFP-Livre 1 – page 127)
Non vivant taille M - NC 1
AGI +2 | CON +0 | FOR -2 | PER +1
CHA +3 | INT +0 | VOL +1
DEF 12 PV 9 (RD3) Init. 13
Contact intangible +3 **DM** 1d6 + absorption d'énergie
Poussée brutal (6m) +4 **DM** 1d6+3
Déplacement incorporel : L'esprit tourmenté peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. L'apparition spectrale subit 1d10 DM s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Sensibilité à la lumière du soleil : Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, l'esprit tourmenté a un désavantage aux tests d'attaque et aux tests de PER basés sur la vue.
Absorption d'énergie : La cible doit réussir un test de CON DD 10, pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie d'un montant égal aux DM subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vigueur maximums à 0.
Présence effroyable : Chaque créature non morte-vivante dans un rayon de 18 mètres d'un esprit tourmenté et pouvant le voir doit réussir un test de VOL DD 11 ou devenir effrayée pendant 1 minute. Si le jet est raté de 6 points ou plus, la cible perd 5 PV. Une créature effrayée peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'état effrayé en cas de succès.
Poussée brutale : La victime doit faire un test de DEX DD 12 ou tomber à terre.

Spectre (CdFP-Livre 1 – page 128)
Le spectre a les mêmes caractéristiques que les esprits tourmentés, mais il a 22 points de vigueur et son absorption d'énergie fait 3d6 DM.

Euthéctiqua, Succube de Shoawn
(CdFP-Livre 1 – page 131)
La succube prend la forme d'une jeune femme aux courbes parfaites et à la peau diaphane. Sa chevelure massive dépasse les sept mètres de longueur et est véritablement vivante, flottant dans l'air. Elle peut en réduire la longueur à volonté, lui faire adopter un grand nombre de formes et s'en servir aussi bien pour empoigner, se protéger, se déplacer ou attaquer. Ces pouvoirs sont amoindris par sa forme d'esprit dans le cristal.
Créature non vivante taille M - NC 5
AGI +4 | CON +2 | FOR +3 | PER +2
CHA +5 | INT +1 | VOL +2
DEF 16 PV 120 (RD5) Init. 13
4 x Chevelure +7 **DM** 1d6+4
Épée à deux mains +2 **DM** 2d6+3
Attaque magique +7 **PM** 13
Voie de l'envoûteur rang 5
(Injonction (A)*, Sommeil (A)*, Confusion (A)*, Amitié (L)*, Domination (A)*)
Voie des soins rang 3
(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (L)*)
Vulnérabilité aux dégâts : pierre éther esprit
Télépathie (G) : La succube peut communiquer par télépathie sans limites de temps avec toutes personnes qu'elle voit.
Rêve (L)* : Ce sort permet à la succube de façonner les rêves ou cauchemars d'une créature endormie. Pendant ce rêve la succube peut communiquer avec la cible et avoir une conversation de deux ou trois minutes dont elle se souviendra à son réveil de manière flou.
Illusion majeure (A)* : Avec ce sort la succube peut créer une illusion de 20m de diamètre créant ce qu'elle veut. Elle peut transformer une caverne vide en une auberge bondée de monde pendant 10 minutes.
Modification de la mémoire (A)* : La succube peut modifier les souvenirs d'une durée de moins de 10 minutes ayant eu lieu, il y a moins d'une heure d'une personne qu'elle voit. La cible doit rater un test de VOL DD15 pour que cela soit effectif. Elle peut supprimer totalement un souvenir ou le remplacer par un autre. Le nouveau souvenir reste cohérent avec les connaissances de la cible.
Attaque de chevelure : Euthéctiqua effectue 4 attaques avec sa chevelure tentaculaire et choisit si elles sont perforantes ou contondantes. Elle peut choisir de faire des attaques de saisie en substitution des dégâts. Une de ses attaques peut aussi être substituée par une attaque avec une arme qu'elle a en main. Toutes ses attaques sont magiques.
Saisie : 7 m, avec sa chevelure, elle peut agripper une cible (test de FOR DD 15 pour se dégager). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée. Si Euthéctiqua empoigne une unique cible avec plusieurs attaques, celle-ci à un désavantage sur son test de FOR pour se dégager. À partir du tour suivant la saisie de sa cible, Euthéctiqua inflige 3d6 + 4 dégâts si elle le souhaite. Se servir de la saisie pour agripper ou infliger des dégâts à une cible utilise 1 attaque d'Euthéctiqua.
Épée à deux mains : La lame est composée de pierre d'éther esprit vitrifié que seuls les succubes ou incubes peuvent invoquer.
Lien télépathique : La succube ignore la restriction de portée de sa télépathie quand elle communique avec une créature qu'elle a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.
Métamorphose (A) : La succube peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou pour reprendre sa forme véritable. Il peut ressembler à s'y méprendre à une personne existante et sait imiter sa voix s'il l'a déjà entendue. Il n'acquiert pas les pouvoirs innés à une race ou

une classe, mais il peut les imiter grâce à des illusions. Mis à part sa taille et sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Forme éthérée (A) : Grâce à sa maîtrise de la magie, par une action, la succube peut prendre une forme éthérée et pénétrer dans ce plan pour s'y déplacer. Il lui faut une action pour revenir dans le plan matériel.

Regard envoûtant (G) : Un humanoïde qui croise le regard de la succube, et situé 9 mètres ou moins de lui, doit réussir un test de VOL DD 15 ou être charmé par magie pendant 24 heures. La cible charmée obéit aux ordres verbaux ou télépathiques de la succube. Si la cible subit des dégâts ou reçoit un ordre opposé à sa nature ou suicidaire, celle-ci peut retenter le test de VOL, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le test de VOL de la créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au regard envoûtant de la succube pendant les prochaines 24 heures. La succube peut charmer trois cibles à la fois. S'il décide de charmer une cible supplémentaire, la cible la plus ancienne est libérée du regard envoûtant. Il peut délivrer du charme la cible de son choix par une action.

Baiser de l'emprise (A) : La succube embrasse une créature qu'il a préalablement charmée ou consentante. La cible doit réussir un test de CON DD 15 pour ne pas être plongée dans un profond sommeil pendant une heure. Seuls des dégâts physiques peuvent réveiller la cible. Même les créatures immunisées au sommeil magique sont sensibles à cette magie, mais elles ont un avantage à leur test. Pendant ce sommeil, la victime rêve, elle cède à toutes ses tentations et assouvit ses appétits interdits. À son réveil, la cible est charmée et totalement sous l'emprise de la succube. Elle a un désavantage à tout jet de sauvegarde de Sagesse qu'elle serait amenée à effectuer pour mettre fin au charme.

Le navire pirate
Niveau 2

Capitaine Forza (CdFP-Livre 1 – page 134)
Le capitaine Forza est un homme au visage buriné par l'air marin. Son apparence trahit un âge bien supérieur à ses quarante ans. Ses longs cheveux noirs entourent un visage marqué par des sourcils en bataille et de petites cicatrices, témoignant des nombreux combats qu'il a menés. Il arbore en permanence une expression mauvaise. Une grande tunique noire, typique des pirates, l'enveloppe pour lui donner l'aura d'un capitaine. Quatre pistolets à silex sont rangés dans des étuis apparents sur son torse et un grand cimeterre est attaché à sa ceinture.
Humain taille M - NC 2
AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT +0 | VOL -1
DEF 16 PV 28 Init. 13
Cimeterre +7 **DM** 1d8+4
Pistolet à silex (20m) +7 **DM** 1d10
Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.
Équipement : cimeterre en baliandrite + 1 et des bijoux d'une valeur de 300 runes d'or.

Marin du Baliste (6)
(CdFP-Livre 1 – page 133)
Humain taille M - NC 1/2
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +3
CHA -1 | INT -2 | VOL +0
DEF 13 PV 7 Init. 10
Épée courte +3 **DM** 1d6
Arbalète légère (30m) +3 **DM** 2d4

Retour à Tanrel
Niveau 3

Capitaine Mesranie
(CdFP-Livre 1 – page 138)
Humanoïde taille M, guerrier 5 - NC 2
AGI +1 | CON +1 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT +0 | VOL +0
DEF 17 PV 30 (15 lors de l'attaque du village) Init. 10
Épée longue +8 **DM** 1d8+3
Pistolet à silex (20m) +3 **DM** 1d10
Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.
Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.
Le capitaine Mesranie possède une épée longue en baliandrite + 1.

Garde des Faucons blancs (3)
(CdFP-Livre 1 – page 139)
Humain taille M - NC 1/2
AGI +1 | CON +1 | FOR +1 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL +0
DEF 15 PV 6 Init. 10
Lance +2 **DM** 1d6/1d10
Épée longue +2 **DM** 1d8+1

Vincento Karlegie
(CdFP-Livre 1 – page 139)
Humain taille M, prêtre 5 de Kalia - NC 2
AGI +0 | CON +1 | FOR +0 | PER +1
CHA +2 | INT +1 | VOL +2
DEF 12 PV 25 Init. 10
Masse d'arme +5 **DM** 1d6
Attaque magique +7
Soigner (A) : Soigne 2d6+3 PV sur une créature au contact 3 fois/jour.
Guérir (A) : Touche une cible et annule tous les effets préjudiciables, pénalités, poisons, maladies auxquels elle était soumise et elle obtient un dé bonus sur sa prochaine action.

Septime (CdFP-Livre 1 – page 140)
Humanoïde taille M, prêtre 3 d'Arius - NC 2
AGI +1 | CON +1 | FOR +0 | PER +1
CHA +1 | INT +2 | VOL +2
DEF 14 PV 15 Init. 10
Marteau +3 **DM** 1d6
Pistolet à silex (20m) +4 **DM** 1d10
Attaque magie +5
Soigner (A) : Soigne 2d6+3 PV sur une créature au contact 3 fois/jour.

Ezra Morgan (CdFP-Livre 1 – page 142)
Humain taille M, Mécaforgeron
(ou forgesort 6) - NC 2
AGI +1 | CON +1 | FOR +2 | PER +0
CHA +2 | INT +0 | VOL +2
DEF 13 PV 24 Init. 10
Masse d'arme +8 **DM** 1d6+2
Pistolet à silex (20m) +7 **DM** 1d10
Attaque magique +8 **PM** 6
Voie du métal rang 4
(Morsure de la forge (M)*, Métal brûlant (M)*, Magnétisme (A)*, Métal hurlant (A)*)
Voie du golem rang 4
(Grosse tête, Golem, Protecteur (G), Statuette (A)*)
Voie des runes rang 1 (Rune de défense)
Araignée mécanaute à vapeur de Krall (9)
(CdFP-Livre 1 – page 141)
Créature non vivante taille M - NC 2
AGI +2 | CON +2 | FOR +2 | PER +0
CHA -2 | INT -1 | VOL +0
DEF 15 PV 32 (RD 3 sauf armes magique) Init. 10
2 x Pattes lames +4 DM 1d8+2
Vigilant : Le mécanaute ne peut être surpris, mais étant totalement dépendant de l'esprit maléfique qui le possède, il peut avoir des réactions incohérentes.

Nécroanimation : Toute créature humanoïde qui arrive à 0 point de vie à la suite d'une attaque de pattes lames se relève au tour suivant sous la forme d'un zombi. Le zombi ainsi créé erre et attaque tout être vivant. Il est en permanence attirée par la présence d'un mécanaute de Krall et reste à moins de trente mètres de lui sans trop s'en approcher.

Zombi de Tanrel (20)
(CdFP-Livre 1 – page 141)
Non vivant de taille M - NC 1
AGI -1 | CON +3 | FOR +1 | PER -2
CHA -4 | INT -4 | VOL +6
DEF 10 PV 18 Init. 8
Morsure +4 DM 1d6+3
Résistance aux DM : Divisez par deux tous les DM infligés au zombie par des armes, sauf pour les tranchantes.
Sans esprit : Le zombie est immunisé à tout sort qui affecte l'esprit.

Doppelgänger (CdFP-Livre 1 – page 145)
Créature humanoïde taille M - NC 3
AGI +1 | CON +1 | FOR +1 | PER +3
CHA +2 | INT +2 | VOL +4
DEF 16 PV 30 Init. 16
2 x Coup +6 DM 1d6+1
Attaque mortelle (A), Imitation (L), Liquéfaction, Polyvalent, Saisie, Vol du passé (M)

Les trafiquants de papier
Niveau 3

Harpie (5) (CdFP-Livre 1 – page 150)
Une harpie combine le corps, les jambes et les ailes d'un vautour et le torse, les bras et la tête d'une humaine. Sa douce mélodie a conduit d'innombrables aventuriers à leur perte.
Créature vivante taille M - NC 3
AGI +3 | CON +1 | FOR +1 | PER +0
CHA +4 | INT +0 | VOL +0
DEF 16 PV 29 Init. 13
2 x Serres +6 DM 1d6+2
Chant captivant : La harpie entonne une mélodie magique. Tout humanoïde ou géant à 90 mètres maximum de la harpie et qui peut entendre le chant doit réussir un test de VOL DD 11 ou bien se retrouver charmé jusqu'à ce que le chant prenne fin. La cible doit durant son tour se diriger vers la harpie par le chemin le plus direct. La victime peut aussi relancer son test de VOL à la fin de chacun de ses tours si la l'harpie la dévore.
Équipement : amulette de mirage. Grâce à ce bijou, le porteur peut bénéficier du sort Mirage de la voir des illusions une fois par jour.

Allaria Shatham-to
(CdFP-Livre 1 – page 152)
Créature humanoïde taille M, hybride voleur 3 Mage 3 - NC 2
AGI +3 | CON +1 | FOR +0 | PER +3
CHA +1 | INT +0 | VOL +3
DEF 16 PV 27 Init. 13
Rapière +6 DM 1d6
Attaque magique +6 PM 7
Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être menée dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d4 DM à sa première attaque.
Attaque magique (A) : 2d6+3 DM sur un test d'attaque magique (portée 30 m).
Voie de la magie universelle rang 3 (Lumière (L)*, Familier (A)*, Invisibilité (A)*).
Équipement : armure en cuir + 1, anneau de défense + 1, potion de récupération majeure et une bourse avec 20 runes d'or et dix émeraudes valant 15 runes d'or chacune.

Agent sylgien (3) (CdFP-Livre 1 – page 153)
Créature humanoïde taille M - NC 1
AGI +1 | CON +1 | FOR +1 | PER +1

CHA +0 | INT +0 | VOL +0
DEF 12 PV 12 Init. 12
Épée courte +3 DM 1d6+1

Basilic (CdFP-Livre 1 – page 158)
Cette créature reptilienne monstrueuse ressemble à un énorme lézard de deux mètres de long muni de quatre paires de pattes. Ses écailles blanches bleutées lui permettent de se dissimuler aisément parmi les pierres de la région. Son dos est hérissé de pics. Son regard transforme ses proies en pierre dont elle se nourrit.
Créature vivant taille G - NC 3
AGI +0 | CON +3 | FOR +3* | PER +2
CHA -1 | INT -4 | VOL +0
DEF 17 PV 30 Init. 12
Morsure +6 DM 2d6+4
Regard pétrifiant : Si une créature commence son tour à 9 mètres ou moins du basilic et que les deux peuvent se voir, le basilic, s'il n'est pas neutralisé, peut forcer la créature à effectuer un test de CON DD 15. En cas d'échec, la créature se transformer en pierre. La créature est pétrifiée tant qu'elle n'est pas libérée par un sort de Délivrance (prêtre) lancé 1 jour par niveau du prêtre après la pétrification.

Vase grise (4) (CdFP-Livre 1 – page 159)
Cette créature a l'apparence d'une masse liquide de végétaux en décomposition de couleur grise. Le plus souvent, elle se déplace lentement, en silence, mais quand elle le fait rapidement, des bruits de succion répugnants et l'odeur qu'elle dégage donne des haut-le-cœur.
Créature vivante taille M - NC 1
AGI -2 | CON +3 | FOR +1 | PER +1
CHA -4 | INT -5 | VOL -2
DEF 10 PV 22 (RD 2 pour le feu, le froid et l'acide) Init. 10
Pseudopode +3 DM 1d6+1 + 2d6 d'acide
Informe : La vase peut se déplacer au travers d'interstices de 2,5 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.
Corrosion du métal : Toute arme non magique faite de métal touchant la vase se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de - 1 aux DM. Si la pénalité atteint - 5, l'arme est détruite. Des munitions non magiques faites de métal qui touchent la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts. La vase peut ingurgiter jusqu'à 5 cm d'épaisseur de métal non magique en 1 tour.
Fausse apparence : Tant que la vase reste inactive, il n'est pas possible de la distinguer d'une flaque d'huile ou d'un rocher humide.
Acide : Si la cible porte une armure métallique non magique, cette armure est en partie corrodée et subit une pénalité permanente et cumulable de - 1 à la DEF qu'elle confère. L'armure est détruite si les pénalités réduisent la DEF de l'armure à 10.

Fourien (30) (CdFP-Livre 1 – page 162)
Ces espiègles créatures magiques à l'épais pelage épais bleu foncé ressemblent autant à un singe qu'à un chien. Bien que peu intelligentes, elles possèdent un instinct inné pour l'ingénierie, ce qui leur permet d'ériger des structures complexes, à la condition d'être guidées. Les mages de l'archipel arkanique les invoquent pour les utiliser comme main-d'œuvre particulièrement efficace. Grâce à leur origine élémentaire, les fouriens ont une relation unique avec la pierre, ils peuvent la tailler facilement avec leurs griffes et réaliser de magnifiques architectures. Leur bave rend malléable la pierre pendant de courts instants. Ils essaient souvent d'imiter le langage des humains avec des galimatias de grognements qui ne veulent rien dire.
Créature vivante taille P - NC 1/2

AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT -1 | VOL -1
DEF 15 PV 13 Init. 12
2 x Griffe +5 DM 2d6+2
Déplacement dans la terre : Le fourien peut creuser à travers la terre et la pierre non magique et non travaillée. Au cours de ce mouvement, il ne dérange pas les matériaux au travers desquels il passe. En se contorsionnant, il peut également se faufiler dans des espaces très étroits, comme des fissures.

Panthère perçante (2)
(CdFP-Livre 1 – page 163)
Cette créature monstrueuse personnifie la mort. Elle a l'aspect d'une panthère noire dont la queue est hérissée de pics dégoulinants de poison.
Créature vivante taille G - NC 2
AGI +3 | CON +3 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT -3 | VOL +0
DEF 14 PV 51 Init. 12
2 x Griffe +5 DM 1d6+3
Morsure +5 DM 1d6+3
Aiguillons empoisonnés +5 DM 1d6+4 + 2d6 de poisson (test de CON DD 12 pour la moitié)
Esquive : Quand la panthère perçante est touchée par l'attaque d'un adversaire qu'elle peut voir, elle peut utiliser sa réaction pour réduire de moitié les dégâts causés par cette attaque.

Axsar Aoulnath (CdFP-Livre 1 – page 164)
Axsar est un homme taciturne. Dégarnis sur le front, de longs cheveux noirs sont coiffés en une tresse qui tombe sur sa nuque. C'est le seul signe qui trahit ses origines sylgiennes. Il utilise ses vêtements mimétiques pour se fondre dans la masse locale. D'ailleurs, en cas de poursuite, il essaiera toujours de se perdre dans la foule, en changeant de vêtements régulièrement, afin d'échapper à l'attention de ses poursuivants. Il utilisera aussi son sort de Déguisement pour changer son visage.
humain taille M, mage 7 - NC 3
AGI +2 | CON +1 | FOR +0 | PER +1
CHA +2 | INT +1 | VOL +3
DEF 14 PV 28 Init. 12 PM 13
Dague +7 DM 1d4+2
Pistolet à silex (20m) +3 DM 1d10
Attaque magique +10 PM 8
Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être menée dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d4 DM à sa première attaque.
Attaque magique (A) : 2d6+3 DM sur un test d'attaque magique (portée 30 m).
Voie de la magie universelle rang 3 (Lumière (L)*, Familier (A)*, Invisibilité (A)*, vol (A)*).
Équipement : le chef des espions possède plusieurs objets remarquables.
- Vêtements mimétiques : Ce vêtement extraordinaire prend n'importe quelle forme à condition que le porteur puisse le visualiser dans son esprit et qu'il soit à sa taille et réaliste. Pour que les détails soient véridiques, le porteur doit avoir étudié avec attention l'original (blason ou marque distinctive). Le vêtement donne une DEF de 12 + modificateur de Dextérité. Les effets ne fonctionnent pas si une armure est portée.
- 10 sachets d'épices d'ombre : Axsar a ramené beaucoup de cette substance de l'archipel. Il l'utilise pour contrôler les deux panthères perçantes qui le suivent comme des animaux de compagnie ;
- Disque focaliseur arcanique d'Amephatiss : cet anneau de vingt centimètres de diamètre en baliandrite, gravé de nombreux symboles cabalistiques, rayonne d'une aura magique. En son centre flotte un axe qui semble indissociable de l'anneau. De nombreuses traces de

brûlure zèbrent l'objet. Ce disque est le focaliseur d'Amephatiss, un archimage dont Axsar était l'apprenti. Tous les deux ont voyagé jusqu'à l'archipel arkanique. Là-bas, ils ont étudié la magie si particulière qui y règne, invoqué de nombreux fouriens et construit une forteresse. Puis, Amephatiss a dû affronter d'autres archimages qui l'ont vaincu. Après la mort de son maître, Axsar a réussi à revenir dans son pays natal pour se mettre au service de son gouvernement. Parmi le peu d'objets qu'il a ramenés de l'archipel se trouve le disque focaliseur arcanique de son maître. Grâce à lui, il peut contrôler la trentaine de fouriens ayant suivi, à contrecœur, le mage sur le continent ;
- Bourse de pierre précieuse : Axsar a des activités risquées. Avoir de l'argent est toujours utile. Dans sa bourse, il y a dix pierres d'onyx blanc d'une valeur de 50 runes d'or chacune.

Izania Shatham-to (CdFP-Livre 1 – page 152)
Elle est la sœur jumelle d'Allaria Shatham-to et a les mêmes caractéristiques et possessions qu'elle.

Un peu de repos
Niveau 4

Alescius Tilvent (CdFP-Livre 1 – page 170)
Ses cheveux roux ébouriffés encadrent son visage marqué par d'imposants favoris. Un sourire carnassier, presque provocateur, se dessine sur ses lèvres alors qu'il souhaite toujours faire des offrandes au Phénix en les brûlant. Entre deux volutes de fumée s'échappant de sa pipe, il arbore fièrement une grande robe rouge brodée du symbole du Phénix, recouvrant sa demie plate.
humain taille M, prêtre 4 du Phénix - NC 1
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +1
CHA +1 | INT +1 | VOL +3
DEF 16 PV 24 Init. 12
Marteau +5 DM 1d6
Pistolet à silex (20m) +3 DM 1d10
Attaque magique +10 PM 10
Voie de la prière rang 2
(Bénédiction (L)*, Sanctuaire (L)*)
Voie des soins rang 2 (Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*)
Voie de la magie destructrice rang 3
(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*)

