

Les Chroniques de Forge Pierre

Livre 3 : Le Semeur d'Abîme

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 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.

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.

Le Semeur d'abîmes

Scénario niveau 10

Ogre sauvage (CdFP-Livre 3 – page 18)

L'ogre sauvage ressemble à un humain massif, voire difforme, dépassant les deux mètres cinquante de hauteur. Il a de longs cheveux sales et des vêtements rudimentaires composés de peaux rapiécées. Son arme de prédilection est une masse de métal rectangulaire hérissée de pointes.

Créature vivante taille G - NC 3

AGI +1 | CON +6 | FOR +6* | PER +0

CHA -2 | INT -2 | VOL +0

DEF 17 PV 40 Init. 10

Morgenstern +7 DM 1d8+6

Pierre (30 m) + 6 DM 2d6 + 6

Tape dur : Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, elle est automatiquement réussie. De surcroît, la cible doit réussir un test de CON DD 16 ou être étourdie pendant 1 round.

Chef homme-bête écarlate

(CdFP-Livre 3 – page 24)

Les hommes-bêtes écarlates sont plus grands que leurs semblables et peuvent mesurer jusqu'à 2,50 mètres. Ils se distinguent par une peau plus sombre tirant sur le carmin. Leur tête évoque celle d'un cerf, ornée de quatre cornes torsadées qui arborent des formes uniques, propres à chaque individu. Ils portent des cuirasses et des peintures tribales noires, dessinant des arabesques grotesques sur les parties visibles de leur peau.

Humanoïde taille M - NC 5

AGI +2 | CON +3 | FOR +4 | PER +2

CHA +1 | INT +0 | VOL +0

DEF 20 PV 70 Init. 13

2 x Hache bestiale à deux mains +10 DM 2d6+4

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Riposte : Attaque gratuite contre chaque adversaire sauf cible principale.

Homme-bête écarlate (10)

(CdFP-Livre 3 – page 24)

Humanoïde taille M - NC 1

AGI +2 | CON +3 | FOR +3 | PER +0

CHA +0 | INT -2 | VOL -1

DEF 16 PV 25 Init. 10

Lance bestiale. + 5 DM 1d10 + 3

Omongtrass (CdFP-Livre 3 – page 25)

Selon la légende, les gobelours seraient le fruit d'un croisement entre un goblin et un ours. Bien que de taille similaire à celle d'un petit homme, cette créature humanoïde se distingue par son pelage long marron foncé ainsi que par une tête carrée évoquant celle d'un ours. Cependant, leur mâchoire proéminente, garnie de crocs, rappelle davantage celle d'un orque. Préférant les régions montagneuses, les gobelours mènent une vie de pillage et de chasse.

Omongtrass, quant à lui, se distingue par sa taille impressionnante, approchant les deux mètres, et son pelage noir. Il arbore également une armure d'écailles, une rareté parmi les gobelours.

Créature humanoïde taille M - NC 6

AGI +0 | CON +3 | FOR +5* | PER +1

CHA +0 | INT -2 | VOL +2

DEF 19 PV 100 Init. 11

2 x Morgenstern +10 DM 1d10+5 + 1d6 contre les golems

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Attaque-surprise : Si un gobelour surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 2d6 DM supplémentaires pour cette attaque.

Tape dur : Si la créature obtient 15 à 20 au dé du test d'attaque, elle est automatiquement réussie. De surcroît, la cible doit réussir un test de CON DD 16 ou être étourdie pendant 1 round.

Équipement : morgenstern + 1 fléau des golems

Kragenn Slarnork (CdFP-Livre 3 – page 26)

Cet homme-bête âgé arbore des cornes particulièrement tortueuses. Connu pour sa manière singulière de parler, empreinte d'une emphase peu commune par rapport à ses congénères plus vulgaires, il figure parmi les rares membres de sa race à maîtriser la magie. Bien qu'il soit désigné comme sorcier, il est en réalité un ensorceleur. Depuis un siècle, ses compétences et son intelligence font de lui le dirigeant de la cité de Tuldak. Aujourd'hui très vieux, il a trouvé un allié de taille en la personne du Semeur d'abîmes pour maintenir son pouvoir, cette alliance convenant aux deux parties.

Créature humanoïde taille M, ensorceleur 11 - NC 10

AGI +3 | CON +3 | FOR +1 | PER +2

CHA +3 | INT +1 | VOL +4

DEF 18 PV 80 Init. 11

Dague +11 DM 1d4+2 + 2d8 de feu

Attaque magique +16 PM 18

Voie de l'air rang 4

(Murmure dans le vent (G), Sous tension (M)*, Télékinésie (A)*, Foudre (A)*)

Voie de l'envoûteur rang 5

(Injonction (A)*, Sommeil (L)*, Confusion (A)*, Amitié (L)*, Domination (A)*)

Voie des illusions rang 1

(Mirage (L)*)

Voie de l'invocation rang 4

(Choc (A)*, Serviteur invisible (L)*, Arme de mana (A)*, Porte dimensionnelle (A)*)

Équipement : bâton de la magie destructrice rang 4, qu'il n'hésitera pas à utiliser avant d'utiliser ses sorts, bracelets de DEF 15, dague + 1 feu intense

Guenau de nocturne (CdFP-Livre 3 – page 27)

Cette créature prend souvent l'apparence d'une vieille femme à la peau violacée, souvent maigre et déformée, dotée de longs doigts crochus et de cornes de bouc. Cependant, elle a la capacité de choisir l'apparence d'une jeune femme très séduisante. Sournoise et profondément maléfique, elle consacre son existence à la corruption des âmes et à les pousser à faire le mal.

Son activité principale est le trafic d'âmes. Après avoir corrompu l'âme de créatures intelligentes, souvent pendant leur sommeil, elle les conduit à leur mort puis capture leur âme depuis le plan éthéré, la scellant dans une bouteille qu'elle vend ensuite dans les régions sinistres des Limbes.

Créature humanoïde taille M - NC 5

AGI +2* | CON +4 | FOR +4 | PER +2

CHA -2 | INT +0 | VOL +5

DEF 19 PV 70 (RD 4) Init. 12

2 x Griffes +10 DM 1d6+4 + 1d6 poison

Attaque magique +10

Voie de la magie destructrice, rang 5

(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*, Appel de la foudre (A)*)

Voie de la magie élémentaire, rang 5

(Asphyxie (A)*, Maîtrise des éléments (M)*, Arme élémentaire (A)*, Respiration aquatique (A)*, Armure de pierre (A)*)

Elle peut lancer chaque sort 3 fois par jour.

Changement de forme (M) : La guenaude se métamorphose magiquement en une femelle humanoïde de taille M ou P. Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte ou transporte n'est pas transformé. Elle retrouve sa véritable forme si elle meurt.

Passage dans l'éther : La guenaude passe du plan éthéré au plan matériel, ou vice versa. Pour ce faire, la guenaude doit avoir en sa possession une cardio-line.

Cauchemardesque (1/nuit) : La guenaude peut envoyer un cauchemar à une créature qu'elle a observée durant au moins 1 round la journée précédente. La victime ne peut récupérer de PV durant son repos et doit réussir un test de VOL DD 15 ou être affaiblie pour toute la journée. Le sort Délivrance annule cet effet.

Korock (CdFP-Livre 3 – page 28)

Le troll est une créature imposante, sa peau arbore une teinte vert sombre parsemée de taches plus claires. Sa musculature puissante supporte des membres disproportionnés, tandis que sa large mâchoire, ornée de défenses semblables à celles des razorbacks, est capable de dévorer presque tout ce qu'il saisit. Souvent, la sauvagerie du troll l'emporte sur son intelligence, bien qu'il puisse occasionnellement recourir à de grandes armes en os pour attaquer. Son extraordinaire capacité de régénération le rend presque invincible, à moins d'utiliser des moyens tels que l'acide ou le feu pour le mettre hors d'état de nuire.

Parmi les siens, Korock est considéré comme un sage. Il a la capacité de maîtriser sa propre sauvagerie. La rencontre avec Vulmogath a été fructueuse, les deux trolls parvenant à fonder la première communauté durable de leur espèce grâce à des rituels impies dédiés à Shog Nath. L'arrivée du Semeur d'abîmes leur a donné un dessein commun : l'assurance de réserves abondantes de viande humaine.

Créature vivante taille G - NC 5

AGI +1 | CON +5* | FOR +5 | PER +1

CHA -2 | INT -1 | VOL +1

DEF 19 PV 60 Init. 11

Morsure +10 DM 1d6+5

2 x Griffes +10 DM 1d4+5

Régénération : Le troll régénère 10 PV au début de son tour. Si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain

tour. Le troll ne meurt que s'il commence son tour avec 0 point de vie et qu'il ne se régénère pas.

Musekal (CdFP-Livre 3 – page 30)

Les gnolls sont des créatures humanoïdes au physique rappelant celui des hyènes. Leur tête est animale, mais le reste de leur corps, bien que recouvert d'un pelage jaune et noir, est plus semblable à celui d'un humain voûté. Une épine dorsale disproportionnée dépasse de leur armure, ornée de pointes d'os noir qui brillent lorsqu'ils sont en colère, ce qui est très courant compte tenu de leur nature sauvage. Musekal adopte un comportement typique de ses congénères : il rit de tout et s'amuse constamment avec des haches de lancer.

Humanoïde taille M - NC 3

AGI +2 | CON +3 | FOR +3 | PER +1

CHA -3 | INT -2 | VOL -1

DEF 165 PV 50 Init. 10

Hache boumrang +7 DM 1d8+5

Rire insupportable : À chaque round de combat, un PJ qui combat des gnolls au contact doit réussir un test de VOL DD (5 + le nombre de gnoll) ou subir des malus en attaque.

Équipement : anneau de DEF +1 et hache Boumrang (18 m) +2 l'arme revient en main après l'attaque.

Les hommes-bêtes (7 en armure demi-plate et 4 archers en armure de cuir) (CdFP-Livre 3 – page 33)

Ces créatures ressemblent à de robustes humanoïdes mesurant deux mètres et dotés d'une peau de couleur marron. Leur tête ressemble à celle d'un cerf, ornée de cornes dont la forme varie d'un individu à l'autre. Vêtus de simples habits en cuir, ils arborent également des peintures tribales blanches aux motifs grotesques. Leur apparence rappelle la description des hommes-bêtes que les personnages ont pu entendre durant leur enfance.

Humanoïde taille M - NC 1

AGI +1 | CON +3 | FOR +3 | PER +0

CHA -1 | INT -2 | VOL -1

DEF 16 PV 25 Init. 10

Lance +5 DM 2d6+3

ou

Humanoïde taille M - NC 1

AGI +3 | CON +3 | FOR +1 | PER +0

CHA -1 | INT -2 | VOL -1

DEF 15 PV 20 Init. 10

Arc long +5 DM 1d8+3

Empaler : Sur 17-20 au d20, succès automatique et le projectile est fiché dans la cible. +1d4 DM/round et -2 aux tests. Retirer le projectile est une action d'attaque.

Créature de cauchemar (CdFP-Livre 3 – page 35)

Cette créature est le résultat d'un croisement entre un mâchefer et une panthère à aiguillons. Son corps massif est doté de quatre pattes puissantes munies de larges doigts. Une crinière composée de huit tentacules, chacun terminé par un aiguillon empoisonné, orne sa tête. Sa large gueule est remplie de longues dents pointues.

Créature vivante taille G - NC 7

AGI +0 | CON +3 | FOR +5 | PER +1

CHA -3 | INT -3 | VOL +0

DEF 20 PV 120 Init. 11

Morsure +12 DM 4d4+5

2 x Griffes +10 DM 3d6+5

3 x Aiguillon +8 DM 2d8+5 + poison DM 3d6+3 si échec à un test de CON DD 15

Wrinn Volk dit «le Semeur d'abîmes»,

Paladin maléfique, homme-bête

(CdFP-Livre 3 – page 36)

Wrinn se distingue par sa taille impressionnante, bien supérieure à la moyenne des hommes-bêtes. Malgré sa stature imposante, il n'est pas particulièrement musclé, donnant ainsi l'impression d'une silhouette filiforme sous sa cuirasse ornée de runes magiques. Son casque renforce cette impression avec ses pointes verticales qui l'entourent comme une couronne. Seuls ses yeux injectés de sang, emplis de colère, sont visibles sous son heaume. Il ne s'exprime qu'en criant avec rage, et il peut passer à l'attaque à tout moment, même au milieu d'une phrase, ce qui le rend totalement imprévisible. Malgré cela, son intelligence lui permet de canaliser sa rage à son avantage.

Humanoïde taille M - NC 11

AGI +4 | CON +4* | FOR +4* | PER +1

CHA +3 | INT +2 | VOL +4

DEF 26 PV 175 Init. 13

3 x Épée bâtarde +15 DM 1d10+10 + 2d6 DM de glace

Commandant du chaos : Si au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 20 m de lui, il subit 1/2 DM.

Pistolet à silex (20 m) + 14 DM 1d10 + 1

Aura terrifiante : Chaque créature choisie par

Wrinn Volk, dans un rayon de 10 mètres autour de lui et consciente de sa présence, doit réussir un test de VOL DD 16 ou être effrayée pendant 6 rounds. Une créature peut retenter le test à la fin de chaque round, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'Aura terrifiante de Wrinn Volk pendant les prochaines 24 heures.

Malédiction de la souffrance (1 fois / combat) : Wrinn Volk utilise un mot de souffrance à l'intention d'un de ses adversaires à 2 m de lui. Celui-ci doit effectuer un test de VOL (DD 16), subissant 4d8 DM en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Nécrose maudite (à chaque round) : Wrinn Volk choisit une créature qui vient de finir son tour, celle-ci doit réussir un test de VOL DD 16 ou être maudite par le paladin maléfique pendant 6 rounds, ou jusqu'à ce que ce dernier soit neutralisé. Wrinn Volk choisit la nature de sa malédiction : sa cible a un dé de malus lors de ses tests d'attaque contre lui ou le paladin inflige 1d8 DM supplémentaires à sa cible lorsqu'il la touche avec une attaque. Wrinn Volk ne peut maudire qu'un adversaire à la fois.

Négation de Shog Nath (1 fois / combat) : Wrinn Volk appelle la puissance divine de Shog Nath, le dieu du chaos, de la folie et de la peur. Les créatures se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de Wrinn Volk, incluant celles derrière des coins ou des barrières, ne peuvent pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Wrinn Volk.

Équipement : symbole maudit de Shog Nath, potion de récupération majeure : 4d4 + 4, cuirasse runique + 2, épée longue de glace intense + 2, anneau de défense + 1 et bottes elfiques.

Toar le mage fou (CdFP-Livre 3 – page 38)

Depuis la dernière rencontre avec les personnages, le mage a gagné en puissance. Après la destruction de l'Antre noir et l'échec du mage de pierre, il est venu se rallier au Semeur d'abîme, déterminé à rester à ses côtés jusqu'à la fin.

Humanoïde taille M, mage 10 - NC 6

AGI +2 | CON +3 | FOR +0 | PER +3

CHA -1 | INT +1 | VOL +4*

DEF 22 PV 70 Init. 11

Dague +10 DM 1d4

Arbalète légère (30m) +12 DM 2d4+2

Attaque magique +14 PM 17

Voie de la magie des arcanes rang 5

(Projectile de mana (A)*, Lévitiation (M)*, Forme gazeuse (A)*, Accélération (A)*, Désintégration (A)*)

Voie de la magie destructrice rang 5

(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*, Appel de la foudre (A)*)

Voie de la magie de protection rang 1

(Armure de mana (A)*)

Voie du PNJ récurrent 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 créature des marais.

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.

Susfonis, dragon noir adulte

(CdFP-Livre 3 – page 39)

Susfonis est un dragon noir dont les écailles brillantes et sombres réfléchissent la lumière, comme le ferait l'obsidienne. Mesurant plus de vingt-cinq mètres de long, ses ailes déployées atteignent près de trente mètres d'envergure. Sa tête aplatie est ornée de quatre longues cornes, deux pointant vers l'avant et les deux autres vers l'arrière. Son torse est équipé d'un harnais de cuir et de métal, conçu pour permettre à une personne de se tenir sur son dos.

Créature vivante taille M - NC 10

AGI +3* | CON +8 | FOR +8 | PER +3*

CHA +2 | INT +2 | VOL +5

DEF 24 PV 180 Init. 16

Morsure et griffes (2 attaques) +13 DM 1d12+8

Attaque magique +14

Coup de queue (G): Chaque fois qu'un adversaire (que le dragon n'a pas lui-même attaqué au tour précédent) attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalant à une attaque avec des DM divisés par deux.

Immunités : Susfonis est immunisé au sommeil et à la paralysie, et ne subit aucun DM dû à l'acide.

Inspirer la terreur : Lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes créatures à moins de 30 m doivent réussir un test d'attaque magique contre [10 + attaque magique du dragon] ou être submergées par la peur et subir l'état affaibli pendant 1d4 rounds. Si le test est raté avec une marge de 10 ou plus, la victime doit fuir aussi loin que possible pendant la même durée.

Souffle d'acide (L) : Susfonis crache un jet d'acide sur une ligne de 20 mètres de long et de 2 m de large. Chaque créature dans cette aire d'effet doit effectuer un test de AGI DD 17, subissant 6d6+18 DM en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Susfonis doit attendre 1d4 rounds avant d'utiliser à nouveau son souffle.

Vol rapide : La créature 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 +1d8 DM.

Mariage arrangé

Scénario niveau 11

Alianor de Fronsac (CdFP-Livre 3 – page 56)

Alianor est une femme au tempérament bien trempé, réfléchi et calculatrice, affichant un large sourire qui peut rapidement se transformer en agressivité. Sa rencontre avec Thyanna l'a éloignée d'une vie de médiocrité. Tout comme son amie, Alianor est issue de la noblesse locale en tant que comtesse de Fronsac. Contrairement à Thyanna, elle n'a pas opté pour la fugue ou une vie d'aventures.

Humaine taille M, mage 11 - NC 6

AGI +1 | CON +2 | FOR +2 | PER +1

CHA +3 | INT +5* | VOL +4*

DEF 17 PV 55 Init. 11

Dague +12 DM 1d6+4

Fléchette +11 DM 1d3+2

Attaque magique +14 PM

Voie de la magie des arcanes rang 5

(Projectile de mana (A)*, Lévitiation (M)*, Forme gazeuse (A)*, Accélération (A)*, Désintégration (A)*)

Voie de la magie destructrice rang 5

(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*, Appel de la foudre (A)*)

Voie de la magie de protection rang 1

(Armure de mana (A)*)

Équipement : Deux dagues + 2 volantes (reviennent dans leur fourreau après avoir été lancées), anneau de protection + 2, robe Armure de mage DEF16, deux potions de vol (durée 10 rounds), trois potions de récupération majeure (4d4 + 4), parchemin d'invulnérabilité (RD 5 pendant 10 rounds) et bourse de pierres précieuses (15 pierres d'améthyste d'une valeur de 100 runes d'or chacune et 50 runes d'or).

Homme de main du mage (2)

(CdFP-Livre 3 – page 62)

Humain taille M - NC 3

AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +1

CHA -1 | INT -1 | VOL +0

DEF 17 PV 50 Init. 10

Rapière + 6 DM 1d6+4

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

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.

Assassinat (L) : Si au premier round de combat, la cible est surprise et rate un test de CON DD 14, elle tombe à 0 PV.

Armure animée (14) (CdFP-Livre 3 – page 64)

Les armures qui ornent le couloir sont revêtues de harnois arborant les armoiries du royaume de Castilla sur des parures déchiquetées. Animées par la magie, elles émettent des grincements en se déplaçant, créant autant de bruit qu'une charge de seigneurs guerriers déments.

Créature non vivante taille M - NC 1

AGI +0 | CON +1 | FOR +2 | PER +1

CHA +0 | INT -5 | VOL -4

DEF 18 PV 30 (RD 3) Init. 10

2 x Coup +6 DM 1d6+2

Apparence trompeuse : Lorsque l'armure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Tolniriak Cornarios (CdFP-Livre 3 – page 66)

Cet homme âgé arbore toujours une tenue impeccable, avec une grande tunique droite, rouge brodée d'or, sobre, mais luxueuse. Ses longs cheveux noirs sont noués en une tresse, tandis qu'une barbe taillée en pointe accentue son visage. Il se déplace avec une canne lestée qui peut lui servir de bâton de combat ou pour s'éclairer à volonté. Tolniriak aime à faire croire que son sort Lumière est offensif. Il se présente comme un homme de lettres et prodigue ses conseils en matière de commerce aux marchands de la cité. Il ne fait jamais étalage de ses capacités magiques, qu'il garde en réserve pour les moments critiques, et il veille à ne jamais laisser de témoin. Il accorde peu de valeur à la vie humaine.

Humain taille M, mage 13 - NC 1

AGI +2 | CON +1 | FOR +0 | PER +1

CHA +2 | INT +2 | VOL +4

DEF 20 PV 52 Init. 11

Bâton +10 DM 1d6+4

Dague +12 DM 1d4+2

Attaque magique +14 PM 18

Voie de la magie des arcanes rang 5

(Projectile de mana (A)*, Lévitiation (M)*, Forme gazeuse (A)*, Accélération (A)*, Désintégration (A)*)

Voie de la magie destructrice rang 5

(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*, Appel de la foudre

(A)*)

Voie de la magie élémentaire rang 3

(Asphyxie (A)*, Maîtrise des éléments (M)*, Arme élémentaire (A)*)

Voie de la magie de protection rang 1

(Armure de mana (A)*)

Équipement : dague + 2, canne lumière (bâton + 2, voie de la magie universelle rang 4).

Salendinie Lanrazi (CdFP-Livre 3 – page 67)

Humain taille M - NC 1

AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +1

CHA +2 | INT +2 | VOL +1

DEF 16 PV 30 Init. 12

Épée courte +6 DM 1d6+3

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

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.

Assassinat (L) : Si au premier round de combat, la cible est surprise et rate un test de CON DD 14, elle tombe à 0 PV.

Charlian, prince de Sortélonie

(CdFP-Livre 3 – page 68)

Cet homme à la noble prestance observe tous ses interlocuteurs avec dédain. Ses longs cheveux noirs, grisonnants, sont soigneusement coiffés. Par-dessus sa cuirasse, il porte des vêtements rouges et noirs typiques de Castilla.

Humain taille M - NC 10

AGI +2 | CON +3 | FOR +4 | PER +1

CHA +2 | INT +0 | VOL +2

DEF 26 PV 150 Init. 13

3 x Épée longue +15 DM 1d10+6 + 1d8 en cas de critique

Pistolets à silex à deux canons (20 m) + 12 DM 2d10

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Riposte : Attaque gratuite contre chaque adversaire sauf cible principale.

Hausser le ton : Sous la moitié des PV max, +3 en Att et +1d8 DM, gagne RD 3.

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 : cuirasse + 2, épée longue affûtée +

2, pistolet double-coup, parchemin de téléportation, deux potions de soins d'élite (3d8 + 10), bourse de poudre noire alchimique pour recharger une fois son pistolet double-coup.

Cicadiria Esterandoza (CdFP-Livre 3 – page 69)

Cette femme au regard sévère est d'une grande agressivité et d'une réelle fourberie. Ses longs cheveux roux sont raides et son visage affiche des traits secs. Elle porte une grande robe rouge par-dessus sa cotte de mailles qui tinte à chacun de ses déplacements. Lorsqu'elle n'est pas au sein du Cercle de fer, elle dissimule le symbole de sa déesse Inominus, un lourd médaillon en or qu'elle porte autour du cou. Elle aime faire couler le sang et n'hésitera jamais à achever un adversaire, sans se soucier de ses alliés.

Humaine taille M, prêtresse 13 d'Inominus - NC 6

AGI +0 | CON +2 | FOR +3 | PER +3

CHA +1 | INT +0 | VOL +4

DEF 20 PV 70 Init. 11

Épée longue +15 DM 1d10

Attaque magique +14 PM 21

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5

(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5

(Bénédictio (L)*, Sanctuaire (L)*, Destruction du mal (ou du bien) (A)*, Volonté héroïque, Intervention divine (G))

Voie des soins rang 2

(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*)

Voie d'Inominus rang 5

1. Soif de sang : Le prêtre peut entrer dans un état de folie sanglante. Si une créature se trouve dans son champ de vision et à moins de 2 m, elle peut utiliser une action limitée pour lui porter une attaque. En cas d'attaque réussie, elle ajoute à celle-ci 1d8 DM. Les prêtres d'Inominus ont accès à la voie du démon et la voie du sang.

2. Flamme maudite (A)* : Le prêtre peut enflammer son arme et infliger 1d10 DM supplémentaires pendant 4 rounds.

3. Marque de la haine (A)* : Le prêtre désigne l'un de ses adversaires visibles qu'il va poursuivre de sa haine pendant 5 rounds. Chaque fois que le prêtre ou ses alliés le touchent avec une attaque, il subira 1d10 DM supplémentaire.

4. Terreur sanglante (A)* : Le prêtre a un dé bonus à tous ses attaques et DM pendant 5 rounds.

5. Bain de sang (L)* : Le prêtre inflige à toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 m autour de lui des blessures sanglantes infligeant 3d10+4 DM sans test d'attaque. Ce sort ne peut être employé qu'une fois par jour.

Équipement : cotte de mailles + 2, épée longue + 1 sanglante d'Inominus (objet magique très rare, harmonisation requise : en cas de coup critique, l'épée inflige 9 (2d8) dégâts nécrotiques qui ne peuvent être guéris par magie, mais uniquement par un repos long).

Selminarios, prévôt de Puerto de Sentaria

(CdFP-Livre 3 – page 70)

Ce colosse aux cheveux blancs, revêtu d'une armure demi-plate ajustée, impressionne par sa stature. Il toise les autres de ses yeux clairs, dominant la conversation de sa voix puissante pour imposer son autorité, sans jamais prendre le temps d'écouter les opinions des autres. Il est connu pour ses idées radicales sur le royaume, mais personne ne pense qu'il puisse comploter pour les appliquer.

Humain taille M - NC 7

AGI +1* | CON +3 | FOR +4 | PER +1

CHA +2 | INT +0 | VOL +3

DEF 23 PV 100 Init. 13

2 x Épée Longue +12 DM 1d8+6

Pistolets à silex (20 m) + 11 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.

Riposte : Attaque gratuite contre chaque adversaire sauf cible principale.

Hausser le ton : Sous la moitié des PV max, +3 en Att et +1d8 DM, gagne RD 3.

Équipement : demi-plate + 1, épée longue + 1, deux pistolets.

La régence sans loi

Scénario niveau 12

Esmina Aoum-Ta (CdFP-Livre 3 – page 76)

Cette ensorceleuse, issue de la haute société sylgienne, a toujours eu le désir de partir à l'aventure. Sa rencontre avec Arthkoss lui a permis de comprendre qu'elle pouvait concilier cette aspiration avec son devoir envers son pays. À l'aide de ses pouvoirs magiques, elle est devenue une espionne exceptionnelle. Dotée d'un tempérament très vif, ses yeux scrutent constamment son environnement. Elle arbore une épaisse chevelure ondulée noir de jais, coupée à mi-longueur. Elle aime parler, et excelle dans l'art de manipuler les autres pour servir ses propres intérêts ainsi que ceux de son empire. Sa maîtrise des illusions lui permet de duper aisément son entourage.

Humaine taille M, ensorceleuse 13 - NC 6

AGI +2 | CON +0 | FOR -1 | PER +1

CHA +2 | INT +5* | VOL +4*

DEF 19 PV 70 Init. 11

Dague +11 DM 1d4+2

Arbalète légère (30m) +12 DM 2d4+2

Attaque magique +14 PM 17

Voie de l'envoûteur rang 5

(Injonction (A)*, Sommeil (L)*, Confusion (A)*, Amitié (L)*, Domination (A)*)

Voie des illusions rang 5

(Mirage (L)*, Image décalée (M)*, Sort illusoire (A)*, Imitation (A)*, Exécution mentale (A)*)

Voie de la magie universelle rang 5

(Lumière (L)*, Familier (A)*, Invisibilité (A)* ou (L)*, Vol (A)*, Téléportation (L)*)

Équipement : dague + 2

Nédélec Corthos Nectus (CdFP-Livre 3 – page 79)

Nédélec est originaire des bas-fonds d'Andar, la capitale de la république andarienne, une zone de la ville peu appréciée par les autorités. Ayant acquis une grande expertise dans la résolution, rapide et efficace, des problèmes des chefs de gang de son quartier, il est devenu de plus en plus habile avec une lame. Cependant, faisant de l'ombre au parrain de la mafia locale, il a choisi de quitter Andar pour Locnérac, où il a pu vivre dans l'anonymat le plus complet. Il demande des tarifs exorbitants pour ses services, tout en assouissant sa soif de violence. Sa décision de devenir

assassin n'est pas fortuite, mais plutôt motivée par son penchant pour la cruauté.

Dans chacune de ses manches, Nédélec dissimule un mécanisme permettant de déployer ses dagues à cran d'arrêt magiques, avec lesquelles il peut surprendre ses adversaires. Cela lui donne un avantage certain au début des combats.

Humain taille M - NC 12

AGI +6* | CON +2 | FOR +0 | PER +3

CHA +3 | INT +0 | VOL +4

DEF 26 PV 170 Init. 16

2 x Dagues +16 DM 2d4+8+ poison

Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être menée dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d10 DM à sa première attaque. +15 aux tests de discrétion.

Assassinat (L) : Si au premier round de combat, la cible est surprise et rate un test de CON DD 15, elle tombe à 0 PV.

Empoisonnement : Au cours d'un combat, le premier coup porté par chacune des longues dagues à cran d'arrêt de Nédélec est empoisonné. La victime doit effectuer un test de CON DD17, elle subit 10d10 DM de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Résistance légendaire (3/jour). Si Nédélec échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de le réussir quand même.

Disparition (L) : Devient invisible et se déplace de 20 m. À son prochain tour et s'il emporte un test opposé d'AGI (Discrétion) contre la PER (Vigilance), il effectue une Attaque mortelle.

L'Hallali : Chaque fois que la victime rate une attaque ou obtient 1-5 au d20 en attaque, l'assassin bénéficie d'une Attaque mortelle (G) contre la victime.

Critique mortel : Lorsque l'assassin obtient un coup critique contre un humanoïde de taille grande ou inférieure, la victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou être réduite à 0 PV.

Équipement : cuir clouté + 2, anneau de protection + 2, anneau d'action libre, anneau de téléportation, deux longues dagues à cran d'arrêt + 2 vicieuse (+ 7 dégâts perforants sur un 20 naturel), trois dagues de lancer empoisonnées, potion de vol, potion d'invisibilité, une fiole de poison (baiser de la rose noire, la victime doit effectuer un test de CON DD 17, elle subit 10d10 DM de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite). Nédélec porte une bourse qui contient dix perles noires et dix to-

pazes pour une valeur totale de 10 000 runes d'or, une sécurité en cas de coup dur, afin de corrompre dans l'urgence.

Charles Kalanskil, prévôt et maître d'armes

(CdFP-Livre 3 – page 80)

Humain taille M - NC 7

AGI +1* | CON +3 | FOR +4 | PER +1

CHA +1* | INT +0 | VOL +3

DEF 23 PV 100 Init. 13

2 x Épée longue +12 DM 1d8+6

Pistolets à silex (20 m) + 11 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.

Riposte : Attaque gratuite contre chaque adversaire sauf cible principale.

Hausser le ton : Sous la moitié des PV max, +3 en Att et +1d8 DM, gagne RD 3.

Équipement : demi-plate, épée longue + 1.

Garde de la ville de Forge Pierre

(CdFP-Livre 3 – page 80)

Humain taille M - NC 1

AGI +1 | CON +1 | FOR +2 | PER +0

CHA +1 | INT +0 | VOL +0

DEF 16 PV 25 Init. 10

Hallebarde +5 DM 1d10+2

Arthkoss Shatham-To (CdFP-Livre 3 – page 82)

Tout comme ses sœurs, Arthkoss a été enrôlé dès son plus jeune âge dans la légion, afin d'assurer la sécurité de l'empire et d'asseoir sa domination sur la région. Après avoir participé à plusieurs affrontements majeurs contre les Skacidiens, il a rejoint les services de renseignements impériaux.

Arborant une allure noble et charmeuse, Arthkoss possède un visage anguleux et des cheveux bouclés qui le rendent facilement reconnaissable. Il prétend souvent être originaire du nord du royaume de Castilla pour gagner la confiance des autres. Son intelligence remarquable lui a permis de gravir les échelons de la hiérarchie et il a souvent été chargé de missions périlleuses.

Créature vivante taille M - NC 8

AGI +5* | CON +0 | FOR +0 | PER +3

CHA +3* | INT +0 | VOL +3

DEF 23 PV 110 Init. 16

4 x Épée courte +13 DM 1d6+5 + 2d6 poison

Pistolets à silex (20 m) + 11 DM 1d10

Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être menée dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d10 DM à sa première attaque. +15 aux tests de discrétion.

Assassinat (L) : Si au premier round de combat, la cible est surprise et rate un test de CON DD 15, elle tombe à 0 PV.

Résistance légendaire (3/jour). Si Nédélec échoue à un test, il peut choisir de le réussir quand même.

Disparition (L) : Devient invisible et se déplace de 20 m. À son prochain tour et s'il emporte un test opposé d'AGI (Discrétion) contre la PER (Vigilance), il effectue une Attaque mortelle.

Équipement : cuir clouté + 2, deux pistolets et deux épées courtes rapides + 1 (deux lames courbes de style sylgien recouvertes de runes magiques). Quand elles sont utilisées ensemble, elles fendent l'air avec une grande rapidité en faisant des bruits étranges et en laissant une traînée de lumière derrière elles pendant un bref instant. Avec chacune, on peut asséner une attaque au corps à corps supplémentaire à chaque round.

Tarek Amenphiss (CdFP-Livre 3 – page 81)

Avec ses deux mètres et son impressionnante musculature, cet homme a la capacité de dominer toute situation. Ses habits stricts et sombres lui permettent de dissimuler ses origines. Toujours en retrait, il attend patiemment le moment opportun pour intervenir, avec toute la brutalité dont il est capable.

Créature vivante taille M - NC 8

AGI +1* | CON +3 | FOR +4 | PER +0

CHA +2 | INT +0 | VOL +3

DEF 14 PV 51 Init. 11

2 x Épée à deux mains +14 DM 2d6+4 + 2d6 de foudre

Pistolets à silex (20 m) + 11 DM 1d10+1

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Riposte : Attaque gratuite contre chaque adversaire sauf cible principale.

Hausser le ton : Sous la moitié des PV max, +3 en Att et +1d8 DM, gagne RD 3.

Équipement : demi-plate, espadon + 1 de foudre infligeant 2d6 DM supplémentaires, deux pistolets.

Amann Kaliata-To (CdFP-Livre 3 – page 83)

Cette femme arbore de longs cheveux roux dont les pointes sont noircies, coiffés de manière élaborée. Son regard est perçant et elle se montre peu loquace. Bien que son culte soit neutre, elle est totalement dévouée à l'empire sylgien, dont elle est originaire.

Créature vivante taille M,

prêtresse 13 du phénix - NC 8

AGI +1 | CON +2 | FOR +1 | PER +0

CHA +5* | INT +1 | VOL +4*

DEF 22 PV 110 Init. 11

2 x Épée longue +14 DM 2d6+6 + 2d6

Pistolet à silex (20m) +3 DM 1d10

Attaque magique +14 PM 16

Voie de la foi rang 5

(Prédicateur, Miracle mineur (A)*, Arme de lumière (M)*ou(L)*, Ailes célestes (A)*, Foudres divines (A)*)

Voie des soins rang 5

(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (L)*, Phénix, Rétablissement*)

Voie de la spiritualité rang 4

(Vêtements sacrés, Augure (L)*, Délivrance (L)*, Charisme héroïque)

Voie élémentaire du feu rang 5

(Mur de feu (A)*, Tornade de feu (A)*)

Équipement : cotte de mailles, épée longue + 1 ardente, dix carreaux + 1.

Agent sylgien d'élite (CdFP-Livre 3 – page 84)

Créature vivante taille M - NC 2

AGI +2 | CON +1 | FOR +2 | PER +1

CHA +0 | INT +0 | VOL +2

DEF 17 PV 25 Init. 10

2 x Épée courte +5 DM 1d6+2

Pistolet à silex (20m) +4 DM 1d10

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.

Anguille cephalide (7) (CdFP-Livre 3 – page 89)

Cette imposante anguille, d'un bleu profond, mesure près de deux mètres de long. Son crâne et son dos sont recouverts de plusieurs plaques schisteuses, lui conférant l'apparence d'un animal préhistorique. Quatre filaments, se terminant par des sphères bioluminescentes, émergent de sa tête et serpentent le long de son corps. Ces créatures semi-intelligentes vivent

en groupe et communiquent entre elles par télépathie. Elles peuvent se rassembler pour lancer une attaque psionique capable de paralyser leurs adversaires.

Créature vivante taille M - NC 4

AGI +4 | CON +3 | FOR +2 | PER +1

CHA +0 | INT -4 | VOL +1

DEF 18 PV 60 Init. 11

2 x Morsure +9 DM 2d8+6

Choc télépathique : Quand au moins 4 cephalides sont à moins de 3 mètres les uns des autres, elles peuvent créer une onde télépathique sur 9 mètres de rayon qui provoque 4d6 DM. Toutes les créatures autres que les anguilles dans la zone doivent réussir un test de VOL DD 14 ou être étourdies pour 1d4 rounds.

Les brumes des spectres

Scénario niveau 13

Elek Vak Hill (CdFP-Livre 3 – page 94)

Elek approche de la quarantaine, son corps porte les marques de l'usage des forces nécrotiques depuis sa jeunesse. Sa démarche est claudicante du côté gauche, où plusieurs prothèses mécaniques ont été ajoutées à sa jambe et à son bras. Des mécanismes et du métal recouvrent le côté gauche de son crâne et son œil droit manquant, lui donnant un aspect terrifiant avec un rictus permanent. Il s'appuie sur un bâton mécanique et se couvre d'un lourd manteau à capuche pour dissimuler ses déformations et ses implants. La plupart de ceux qui croisent son regard ne survivent pas assez longtemps pour en parler.

Elek se déguise souvent pour susciter la pitié des autres, adoptant le surnom de « mendiant mécanique ». Il utilise régulièrement les sorts *Déguisement* ou *Apparence trompeuse* pour interagir avec les gens sans semer la terreur autour de lui. Lorsqu'il se fait passer pour un marchand, Elek est généralement accompagné de cinq mécanauts de Krall qu'il transforme en robustes mercenaires demi-ogres grâce à *Apparence trompeuse* et les présente comme ses gardes du corps. Créature vivante taille M, sorcier 15 - NC 11

AGI +3 | CON +2 | FOR +0 | PER +1

CHA -1 | INT +3 | VOL +3

DEF 18 PV 90 Init. 11

Bâton +12 DM 1d6+2 + 1d6

Pistolet à silex (20m) +13 DM 1d10

Attaque magique +13 PM 18

Voie de la mort rang 5

(Siphon des âmes, Masque mortuaire (M)*, Baiser du vampire (A)*, Peur (A) ou (L)*, Briser les cœurs (A)*)

Voie de l'outre-tombe rang 5

(Un pied dans la tombe (A)*, Armure d'os, Animation des morts (L)*, Ensevelissement (L)*, Armée des morts (L)*)

Voie de la sombre magie rang 5

(Ténèbres (L)*, Reptation (M)*, Strangulation (A)*, Manteau d'ombre (L)*, Pacte ténébreux)

Voie de Krall rang 6

4. Corruption du métal (A)* : Le sorcier peut par une action influencer un spectre qui hante déjà un mécanaute et s'en faire un allié pendant INT minutes.

5. Invoquer un spectre (L)* : Par une action limitée, le sorcier ouvre une brèche vers le plan négatif et faire venir un spectre. Ce sort ne peut être lancé que dans un lieu à l'abri du soleil et a une portée de 5 mètres. Le spectre qui en émerge lui obéit pendant INT minute puis fait ce qu'il veut. Le sorcier peut lui ordonner de posséder un mécanaute, ce qui rompt le lien avec le mécaforgeron (forgesort) qui le contrôle, le transformant en Krinn-Thesis.

6. Lien avec la non-mort (A) : Par une action, le sorcier peut créer un lien définitif avec un spectre qu'il contrôle. Il peut affecter jusqu'à 4 spectres. Ce lien peut être dissipé par la magie.

Équipement : bâton + 2 de déliquescence inflige 1d6 DM supplémentaires à toute cible qu'elle touche et permet de lancer 3 fois par jour une sphère de contraction à 30 m, cette sphère noire se replie sur elle-même infligeant sur 5 m de rayon 4d4° DM, manteau de protection + 2 en DEF et 30 gemmes diverses telle que des rubis étoilés, des opales de feu ou des saphirs bleus pour 30 000 runes d'or.

Krinn-Thesis / Mécanaute à vapeur de Krall (5) (CdFP-Livre 3 – page 93)

Cette imposante armure noire, mesurant 2,50 mètres de haut, semble être d'un autre âge, et sa surface est rongée par la rouille. Elle n'est pas conçue pour un être humain, mais pour abriter un ensemble de mécanismes, engrenages et vérins, qui lui permettent de s'animer. Une dense fumée noire s'échappe des tuyères situées dans son dos. Son casque est relié à son corps par une série de pistons, créant l'illusion de muscles mécaniques. À travers les fentes verticales

situées sur sa tête, une lueur spectrale glaçante pulse au rythme de ses déplacements qui s'accompagnent de bruits stridents.

Créature non vivante taille M - NC 3

AGI +1 | CON +6* | FOR +4 | PER +0

CHA -4 | INT -3 | VOL +0

DEF 17 PV 50 (RD 4) Init. 10

2 x Frappe mécanique +10 DM 1d12+4

Vigilant : Le mécanaute ne peut être surpris, mais étant totalement dépendant de l'esprit maléfique qui le possède, il peut avoir des réactions incohérentes.

Blindage : Le mécanaute à vapeur impose un dé malus au test d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

Penseur (CdFP-Livre 3 – page 99)

Cette créature ressemble à une méduse géante d'environ un mètre de diamètre, capable de flotter dans les airs. Sa peau translucide est teintée de blanc et de bleu phosphorescent. De longs filaments pendent sous son corps, mêlés à six tentacules de trois mètres de long. Deux paires d'yeux sont discernables à la périphérie de son corps. Elle communique par télépathie de manière intense, ce qui peut être perturbant pour les autres races.

Créature vivante taille M - NC 7

AGI +1 | CON +2 | FOR +3 | PER +1

CHA +1 | INT +4 | VOL +3

DEF 15 PV 130 Init. 11

3 x Tentacules +13 DM 1d8+3

Attaque magique +10 PM 15

Voie de l'air rang 5

(Murmure dans le vent (G), Sous tension (M)*, Télékinésie (A)*, Foudre (A)*, Forme éthérée (L)*)

Voie de l'invocation rang 5

(Choc (A)*, Serviteur invisible (L)*, Arme de mana (A)*, Porte dimensionnelle (A)*, Mur de mana (A)*)

Équipement : dans un milieu où il redoute de ne plus être en contact avec l'atmosphère dans laquelle il vit, le penseur utilise une sphère argonique. Cette machine vole grâce à la pierre d'éther esprit (vitesse 9 m), mais ne peut pas s'élever à plus d'un mètre. Elle est pressurisée pour garder l'atmosphère des penseurs et ses réserves d'argon accordent une autonomie de 12 heures. La sphère est principalement faite de métal et de verre. Un nuage de brume l'entoure en permanence lui procurant une classe d'armure de 17 et une solidité de 150 points de vie. Elle peut déployer quatre bras articulés pour se défendre

en cas d'attaque.

4 x Bras articulés + 8 DM 2d6 + 2

La Libellule rouge (CdFP-Livre 3 – page 103)

La Libellule rouge est un bateau à vapeur de 25 mètres de long, 8 mètres de large et 10 mètres de haut, équipé de soupapes en ambre-mécanique et d'un foyer à aura tellurique. Bien qu'il ne paye pas de mine, il est bien plus rapide et solide qu'il n'y paraît.

DEF : 16, points de structure : 400.

Équipage : 1 commandant, 6 marins (10 passagers possibles).

Vitesse : 13 km/h, pointe à 18 km/h, variation de vitesse de 5 km/h tous les 10 rounds.

Capacité : cargaison 120 tonnes, dont 70 de charbons.

Consommation : 10 tonnes de charbon par jour permettent de naviguer 300 kilomètres.

Six canons à poudre noire, trois de chaque côté (400 m) + 4 DM 5d10. Il faut deux actions à deux personnes pour recharger le canon.

Une baliste pivote à la proue (50 m) + 5 DM 4d8. Il faut une action à deux personnes pour recharger la baliste.

Olixianne Xitchfaunn (CdFP-Livre 3 – page 104)

Olixianne est une jeune femme d'une grande beauté, bien que cela soit peu apparent en raison de son manque de soin personnel.

Très jeune, elle s'est retrouvée seule et a longtemps voyagé avec une bande de mercenaires qui chassaient les Krinn-Thesis pour l'argent. Elle a appris la magie auprès d'un homme passionné par le désossage des mécanauts de Krall qu'il trouvait sur les champs de bataille. Puissante aventurière, Olixianne possède une épée magique aux grandes capacités nommée Esprit-Blizzard. L'aventurière n'hésite pas à affronter plusieurs adversaires à la fois.

Créature vivante taille M, sorcière 11 - NC 12

AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +0

CHA +3* | INT +6* | VOL +5*

DEF 26 PV 180 Init. 11

3 x Rapière +14 DM 1d8+2 + 2d8

Pistolet à silex (20m) +13 DM 1d10+3

Attaque magique +17 PM 17

Voie de la mort rang 4

(Siphon des âmes, Masque mortuaire (M)*, Baiser du vampire (A)*, Peur (A) ou (L)*)

Voie de l'outre-tombe rang 5

(Un pied dans la tombe (A)*, Armure d'os, Animation des morts (L)*, Ensevelissement (L)*, Armée des morts (L)*)

Voie de la sombre magie rang 5

(Ténèbres (L)*, Reptation (M)*, Strangulation (A)*, Manteau d'ombre (L)*, Pacte ténébreux)

Équipement : manteau de protection en cuir DEF +2, bottes de saut : permet de faire un saut de 30 m en longueur ou en hauteur, rapière Esprit-Blizzard + 2 et inflige 2d8 DM supplémentaires et régénère autant de PV.

Golem zombi (Martha, mère d'Olixianne)

(CdFP-Livre 3 – page 105)

Cette sinistre caricature de femme est le résultat des expériences inhumaines qu'Olixianne a pratiqué sur le corps de sa mère, dans un désespoir situé aux frontières de la folie. L'horreur submerge celui qui contemple ce corps recousu. Un mécanisme situé sur son plexus solaire émet une aura grâce à une pierre d'éther esprit qui fournit au golem l'énergie nécessaire pour l'animer.

Créature vivante taille M - NC 7

AGI +0 | CON +3 | FOR +4 | PER +0

CHA -2 | INT -2 | VOL +0

DEF 17 PV 80 (RD 3 sauf feu) Init. 10

2 x Frappe colérique +10 DM 2d8+4

Absorption de la foudre. Lorsque le golem zombi subit des DM de foudre, il ne subit aucun DM et récupère un nombre de PV égal aux DM causés.

L'Anaconda de fer (canonnière fantôme de Krall) (CdFP-Livre 3 – page 106)

Le bateau fantôme est une canonnière fluviale à vapeur de 58 mètres de long, 9 mètres de large et 10 mètres de haut, équipée de soupapes en ambre mécanique et d'un foyer à pierre d'éther esprit.

DEF 14 PV 300

Équipage : 1 commandant, 59 marins.

Vitesse : 12 km/h, pointe à 15 km/h, variation de vitesse 5 km/h tous les 10 rounds.

Capacité : cargaison 250 tonnes.

Deux canons spectraux sur plateforme tournante à l'avant et à l'arrière (400 m) + 8 DM 5d10

Quatre tromblons mitrailleurs fantomatiques sur chaque bord (20 m) 5 attaques à + 9 DM 4d8

Équipage zombi (60) (CdFP-Livre 3 – page 107)

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.

Bethniria Woodnorth (CdFP-Livre 3 – page 109)

Issue de l'aristocratie du duché de von Tchéka, Bethniria Woodnorth est une grande prêtresse d'Astemetep. Depuis sa naissance, elle porte en elle une part sombre (une envie de maîtriser des forces occultes), tout comme une fraction de la population du royaume. À l'adolescence, sa rencontre avec des adeptes d'Astemetep a entraîné la destruction totale de sa famille. Jadis belle, les spasmes constants qui la secouent aujourd'hui rendent son apparence étrange et troublante. Le maquillage noir qu'elle arbore accentue les traits déjà cadavériques de son visage, soulignant sa maigreur. Sa parole reste agressive et sa haine de la vie transparaît dans son regard.

Humaine taille M, prêtresse 15 d'Astemetep - NC 11

AGI +2 | CON +5* | FOR +0 | PER +0

CHA +0 | INT +4* | VOL +5*

DEF 26 PV 160 Init. 11

2 x Morgenstern +15 DM 1d8+5 + 3d8 + 1d12

Attaque magique +15 PM 20

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5

(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5

(Bénédictio (L)*, Sanctuaire (L)*, Destruction du mal (ou du bien) (A)*, Volonté héroïque, Intervention divine (G))

Voie des soins rang 4

(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (A)*, Phénix)

Voie d'Astemetep (dieu des morts-vivants et des malédictions)

1. Dessiccation : Une aura de froid entoure le prêtre en permanence. Cela a pour effet d'ajouter 1d12 DM à toutes ses attaques de contact réussi. Les prêtres d'Astemetep ont accès à la voie de la mort et de l'outre-tombe.

2. Cendre mortelle (A)* : Le prêtre est entouré d'un nuage de cendre qui tombe lentement autour de lui sur 2 m de rayon pendant 1 rounds. Cela a pour effet d'affaiblir les adversaires qui l'approchent.

3. Linceul nécrotique (A)* : Le prêtre maudit une zone de 20 m de rayon autour de lui pendant 7 rounds. Toutes les créatures mort-vivantes dedans gagnent 10 PV et les adversaires du prêtre perdent toute résistance et bonus magique.

4. Nécrose vitale (A)* : Toute créature morte dans un rayon de 10 m autour du prêtre s'anime et entrave les adversaires du prêtre qui doivent faire un test de FOR pour se dégager. En cas d'échec, ils n'ont plus d'action de mouvement et un dé de malus à leur test d'attaque.

5. Chant lugubre d'outre-tombe (L)* : Des cercueils et des sarcophages font surface autour du prêtre sur 20 m de rayon. De nombreux chants horribles sortent de toutes ces sépultures altérant l'esprit de ceux qui les entendent occasionnant 2d12+5 DM.

Équipement : morgenstern nécrovivante + 2 ajoute 3d8 DM, cotte de mailles + 1.

Teleck-Maruss (CdFP-Livre 3 – page 110)

Ce mage est l'associé d'Elek Val Hill. Même s'il est moins compétent que lui, il est tout aussi dangereux. Vêtu d'un grand manteau de cuir noir, il est chauve, son teint est cadavérique et son visage est marqué par plusieurs zones nécrosées. Il s'exprime difficilement à travers de longs râles inquiétants.

Humain taille M, sorcier 13 - NC 9

AGI +2 | CON +3 | FOR -1 | PER +0

CHA +0 | INT +5* | VOL +5*

DEF 23 PV 120 Init. 11

Bâton +11 DM 1d6+1

Pistolet à silex (20m) +12 DM 1d10

Attaque magique + 15 PM 19

Voie de la mort rang 5

(Siphon des âmes, Masque mortuaire (M)*, Baiser du vampire (A)*, Peur (A) ou (L)*, Briser les cœurs (A)*)

Voie de l'outre-tombe rang 5

(Un pied dans la tombe (A)*, Armure d'os, Animation des morts (L)*, Ensevelissement (L)*, Armée des morts (L)*)

Voie de la sombre magie rang 4

(Ténèbres (L)*, Reptation (M)*, Strangulation (A)*, Manteau d'ombre (L)*)

Voie de Krall rang 6

4. Corruption du métal (A)* : Le sorcier peut par une action influencer un spectre qui hante déjà un méca-naute et s'en faire un allié pendant INT minutes.

5. Invoquer un spectre (L)* : Par une action limitée, le sorcier ouvre une brèche vers le plan négatif et faire venir un spectre. Ce sort ne peut être lancé que dans un lieu à l'abri du soleil et a une portée de 5 mètres. Le spectre qui en émerge lui obéit pendant INT minutes puis fait ce qu'il veut. Le sorcier peut lui ordonné de posséder un méca-naute, ce qui rompt le lien avec le mécaforgeron (forgesort) qui le contrôle, le transformant en Krinn-Thesis.

Équipement : bâton + 2 et manteau de DEF + 2.

Gardien de la connaissance impie

(CdFP-Livre 3 – page 111)

Créature vivante taille M - NC 4

AGI +0 | CON +1 | FOR +4 | PER +0

CHA +1 | INT +0 | VOL +2

DEF 18 PV 60 Init. 10

2 x Épée longue +8 DM 1d8+4 + 1d8

Équipement : épée +1 nécrotique ajoute 1d8 DM

Krinn-Thesis amélioré (5)

(CdFP-Livre 3 – page 111)

Ce méca-naute de Krall présente des caractéristiques similaires aux autres Krinn-Thesis, avec quelques détails près. Des dispositifs mécaniques sont fixés à ses bras. Sur le bras gauche, un canon expulse un gaz spectral enflammé qui nécrose tout ce qu'il touche. Sur le bras droit, un pic rétractable en némédrite est actionné par un puissant piston, il permet de transpercer pratiquement tous les matériaux. Tous les méca-nautes de Krall ne sont pas équipés de la même manière. À la place du lance-flamme, certains possèdent un canon ou une arkebuse à répétition, tandis que d'autres sont dotés de lames tournantes, de fouets en chaînes métalliques, de grandes lames ou de masses.

Créature non vivante taille M - NC 5

AGI +1 | CON +6* | FOR +4 | PER +0

CHA -4 | INT -3 | VOL +0

DEF 19 PV 70 (RD 4) Init. 10

Frappe mécanique +10 DM 3d8+4

Pic à piston +13 DM 3d12+5

Lance-flamme spectral (9 x 3 m) +11 DM 6d6+6

Vigilant : Le méca-naute ne peut être surpris, mais étant totalement dépendant de l'esprit maléfique qui le possède, il peut avoir des réactions incohérentes.

Blindage : Le méca-naute à vapeur impose un dé ma-

lus au test d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

L'œil de dragon

Scénario niveau 14

Capitaine Rugnoza (CdFP-Livre 3 – page 118)

Rugnoza se distingue par son langage agressif et direct. Comme tous les Castellans, il a la peau mate. Sa dense chevelure noire est touffue et il porte une barbichette se terminant par une tresse. Des vêtements amples de couleur noire dissimulent une armure de cuir clouté.

Humain taille M - NC 9

AGI +4 | CON +2 | FOR +3 | PER +1

CHA +2 | INT +1 | VOL +1

DEF 24 PV 120 Init. 16

3 x Cimeterre +13 DM 1d8+3

Pistolet à silex +15 DM 1d10+4

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.

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.

Hommes de Rugnoza (3) (CdFP-Livre 3 – page 119)

Trois hommes expérimentés accompagnent Rugnoza : le second, le maître d'équipage et le timonier.

Créature vivante taille M - NC 2

AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +0

CHA +2 | INT +0 | VOL +1

DEF 16 PV 40 Init. 11

2 x Épée courte +13 DM 1d6+2

Pistolet à silex +15 DM 1d10+4

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Marins du Rémora (8) (CdFP-Livre 3 – page 119)

Créature vivante taille M - NC 1

AGI +0 | CON +2 | FOR +2 | PER +0

CHA +0 | INT +0 | VOL +0

DEF 13 PV 20 Init. 10

2 x Épée courte +3 DM 1d6+2

Arbalète lourd +3 DM 2d6

Ekillia Thaarsis (CdFP-Livre 3 – page 124)

La princesse des souffrances de la vengeance apparaît comme une femme nue de trois mètres de haut, couverte de sang et de plaies béantes. Sa longue chevelure noire s'anime sous des coulées incessantes de sang. Entre deux larges cornes qui émergent de son front, un symbole de feu crépète. Il représente une main griffue transpercée par une lame. Ses longs doigts se terminent par des griffes aussi tranchantes que des épées. Elle manie un fouet liquide fait de sang coagulé. Elle est au service de la déesse Inominus.

Créature non vivante taille G - NC 15

AGI +4 | CON +10* | FOR +10 | PER +2

CHA +6 | INT +6 | VOL +4

DEF 29 PV 240 (RD 5) Init. 12

3 x Griffes +17 DM 4d8+13

Fouet de sang +17 DM 6d8+13

Aura de terreur : Chaque créature choisie par Ekillia Thaarsis, dans un rayon de 6 mètres autour d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un test de VOL DD 18 ou fuir pendant 1 minute. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'Aura de terreur de la diablesse pendant les prochaines 24 heures.

Possession (G) : La diablesse peut prendre possession d'une créature en colère (si elle rate son test de CHA DD 15). Elle peut tenter son test de nouveau à son tour pour se libérer.

Vultaroth natif (CdFP-Livre 3 – page 129)

Cette créature démoniaque est constituée d'un amas d'une cinquantaine d'énormes yeux à la pupille rouge, sous lequel pend un nombre aussi important de tentacules. Le vultaroth déclenche chez la créature qui croise ses regards, une sensation de mal être et de danger immédiat. Ce démon est natif de l'Étendue des larmes où il est présent en grand nombre.

Créature non vivante taille M - NC 7

AGI +3 | CON +5 | FOR +4 | PER +4

CHA -3 | INT -2 | VOL +2

DEF 17 PV 90 Init. 12

5 x Tentacules +10 DM 2d12+4

Regard du chaos : Le démon Vultaroth lance, avec ses multiples yeux, une attaque psychique qui per-

turbe ses victimes. À chaque round, il fixe son regard sur un adversaire qui doit effectuer un test d'INT DD 13. En cas d'échec, la cible subit 3d4 DM et est étourdie pendant 1 round.

Ark-Kann (CdFP-Livre 3 – page 133)

Cette magicienne a consacré de nombreuses heures à étudier l'art de la guerre. Elle a su allier le maniement de l'épée et la maîtrise de la magie, en faisant de son arme un focaliseur d'incantation. Grâce à sa lame à sphère arcanique, elle est capable de lancer des sorts tout en combattant. Elle est réputée dans L'obscur comme étant une aventurière prospère, ayant pillé de nombreuses villes étrangères, exploré des tombeaux antiques et terrassé de redoutables créatures.

Lorsqu'elle apprend l'existence de l'Œil du dragon, elle est captivée par son histoire. Sertir le joyau sur son arme magique pour en faire un puissant artefact la fascine. Son charisme naturel lui permet de diriger avec facilité un groupe d'aventuriers talentueux et, contrairement à ses pairs, elle montre rarement son agressivité.

Elfe obscur taille M, guerrière 5 mage 8 - NC 9

AGI +2 | CON +1 | FOR +3 | PER +0

CHA +2 | INT +3 | VOL +4

DEF 19 PV 80 Init. 11

2 x Lame à sphère arcanique +14 DM 1d8+4 + 2d6 + éther

Pistolet à silex +12 DM 1d10+2

Attaque magique + 12 PM 15

Voie de la magie des arcanes rang 5

(Projectile de mana (A)*, Lévitiation (M)*, Forme gazeuse (A)*, Accélération (A)*, Désintégration (A)*)

Voie de la magie destructrice rang 5

(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*, Appel de la foudre (A)*)

Voie de la magie élémentaire rang 1

(Asphyxie (A)*)

Maîtrise de la la pierre d'éther esprit

Ascendance féérique : Un elfe de l'obscur a un avantage aux tests de VOL contre les charmes, et la magie ne peut pas l'endormir.

Glissement dimensionnel (3/jour) : Par une action de mouvement, Ark-Kann peut se téléporter à une distance maximum de 10 m.

Sensibilité au soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un dé malus aux tests d'attaque et aux tests de PER basé sur la vue.

Charge d'éther (M)* : Ark-Kann insère une ampoule de pierre d'éther esprit dans sa lame à sphère arcanique. La ressource arkanique est consommée par la prochaine attaque réussie. Ark-Kann inflige 1d8 DM supplémentaires. Elle peut utiliser 1 PM pour ajouter 1d8 DM avec un maximum de 5.

Équipement : demi-plaque scaphandre accorde respiration aquatique, lame à sphère arcanique +1 foudre intense, anneau de téléportation, 5 ampoules de pierre d'éther esprit.

Xur-Tall (CdFP-Livre 3 – page 134)

Cet elfe de l'obscur est issu du clergé d'Abyss Kaharinn, une cité des profondeurs renommée de L'obscur. Extrêmement vindicatif. Xur-Tall est obsédé par la recherche de reconnaissance auprès de ses pairs. Il est prêt à tout pour y parvenir. Participer à la découverte de l'Œil du Dragon, le joyau ayant été dissimulé par son culte, lui permettrait d'obtenir un prestige particulièrement important.

Elfe obscur taille M, prêtre 15 de Shog Nath - NC 11

AGI +0 | CON +1 | FOR +3 | PER +1

CHA +5* | INT +1 | VOL +4*

DEF 26 PV 180 Init. 11

2 x Morgenstern +14 DM 1d6+5 + 2d8 +3d12

Pistolet à silex +12 DM 1d10+2

Attaque magique +15 PM 20

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5

(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5

(Bénédictio (L)*, Sanctuaire (L)*, Destruction du mal (ou du bien) (A)*, Volonté héroïque, Intervention divine (G))

Voie des soins rang 4

(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (A)*, Phénix)

Voie de Shog Nath (dieu tentaculaire du chaos, de la folie et de la peur) rang 5

1. Maudit : 1 fois/round, demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer un d20. Il garde le moins bon résultat, et si le test d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique. Les prêtres de Shog Nath ont accès à la voie du démon et la voie de la sombre magie.

2. Corruption aberrante (G) : Le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Par un test oppose d'Attaque magique contre toute cible vivante (dans un rayon de 10 m) étant dégât blessé. Inflige 1d12 DM et

régénère autant de PV le prêtre. Lorsqu'une créature meurt à moins de 20 m, le prêtre gagne 22 PV.

3. Tentacule de Nath (A)* : Dans une zone de 4 m de rayon autour de la prêtresse pendant deux rounds, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d12 DM et ils ne peuvent plus se déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 22 et sans entrave.

4. Touché de la bête : À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 1d12 DM supplémentaire. Quand il atteint le rang 5 de cette voie, cela passe à 2d12 DM.

5. Folie de l'indicible (L)* : Quand il utilise de sort, l'environnement autour du prêtre sur 30 m de rayon devient non-euclidien. Tous ses adversaires ont un dé de malus, leur attaque contre lui et ses alliés. Ses adversaires doivent aussi faire un test de VOL DD 16 du prêtre. En cas d'échec, ils doivent fuir la folie de l'indicible.

Ascendance féérique : Un elfe de l'obscur a un avantage aux tests de VOL contre charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Sensibilité au soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un dé malus aux tests d'attaque et aux tests de PER basé sur la vue.

Équipement : scaphandre cotte de mailles + 1 permet de respirer sous l'eau, une heure par jour, morgenstern nécrovivante + 2 inflige 3d8 DM supplémentaires).

Komodo (CdFP-Livre 3 – page 135)

Ce guerrier a consacré toute sa vie à suivre Ark-Kann. En demeurant à ses côtés, il aspire à devenir un haut seigneur au sein du collectif d'Abyss Kaharinn.

Elfe obscur taille M - NC 10

AGI +1* | CON +3 | FOR +4 | PER +0

CHA +2* | INT +0 | VOL -1

DEF 26 PV 150 Init. 13

2 x Épée à deux mains +15 DM 2d6+8+1d6 spécial

2 x Pistolet double canons à silex +11 DM 2d10+3

Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.

Riposte : Attaque gratuite contre chaque adversaire sauf cible principale.

Hausser le ton : Sous la moitié des PV max, +3 en Att et +1d8 DM, gagne RD 3.

Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.

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.

Ascendance féérique : Un elfe de l'obscur a un avantage aux tests de VOL contre charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Sensibilité au soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un dé malus aux tests d'attaque et aux tests de PER basé sur la vue.

Équipement : scaphandre cuirasse + 2 permet de respirer sous l'eau, une heure par jour, épée à deux mains + 2, 2 potions de récupération majeure 3d8+3.

Zoldar Jhiann (CdFP-Livre 3 – page 136)

Cette magicienne cherche des endroits propices pour établir des avant-postes d'elfe obscur. Au fil du temps, elle a pris l'habitude de partir en expédition avec Ark-Kann et cherche à s'enrichir.

Elfe obscur taille M, mage 13 - NC 9

AGI +3 | CON +3 | FOR +0 | PER +1

CHA +1 | INT +3 | VOL +4

DEF 23 PV 120 Init. 11

Bâton +13 DM 1d6+5 + 2d6 spécial

Attaque magique +15

Attaque magique (A) : 5d6+17 DM sur un test d'Att magique (portée 30 m). Autrement, mêmes DM dans une zone (10 m de diamètre ou une ligne de 20 m de long) par une action limitée. Test d'AGI difficulté 10 pour . DM.

Maîtrise de la magie (M) : Détecte la présence de magie dans un rayon de 10 m. 3 fois/combat, dissiper un sort jusqu'au rang 8 en remportant un test oppose d'Att magique.

Déplacement magique (L) : Le magicien se téléporte à une distance maximale de 180 m, 3 fois/combat. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connue.

Armure magique (M) : Pouvoir (peau de pierre, intangible, flou, etc.), divise par 2 les DM physiques pour le reste du combat. N'affecte pas les DM élémentaires.

Corps enflammé : Aura de feu (ou autre) une créature qui l'attaque au contact subit 2d8 DM par attaque réussie. Régénère 4 PV/round au contact d'une source de feu.

Voie de la magie universelle rang 4

(Lumière (L)*, Familier (A)*, Invisibilité (A)* ou (L)*, Vol (A)*).

Équipement : scaphandre permet de respirer sous l'eau, une heure par jour, parchemin de téléportation, potion de récupération majeure 3d8+4, cape de DEF

+ 1.

Malessa Kanissa (CdFP-Livre 3 – page 152)

Malessa est une Ravageuse fantasmagorique bien plus grande et athlétique que la moyenne de sa race. Elle a voyagé sur les mers sylmassiniennes et connaît la fédération ainsi que le grand port de Locnérac. Récemment, elle a subi un revers sévère lors d'une expédition à Tanis, dans l'Hégémonie skacidienne, où tous ses compagnons ont péri face à une aberration tentaculaire raskanne. Cela l'a rendue dépressive et elle s'est mise à consommer du lotus noir, une drogue courante en ville. La mission confiée par Auman-Sahia représente pour elle une opportunité de se défaire des paradis artificiels dans lesquels elle s'est réfugiée depuis cet événement.

Dreans taille M - NC 11

AGI +4 | CON +3 | FOR +3 | PER +1

CHA +4 | INT +2 | VOL +2

DEF 22 PV 140 Init. 11

4 x Kopesh +16 DM 2d6+6 + 1d12

Aura hypnotique : Chaque créature choisie par la Ravageuse fantasmagorique, dans un rayon de 10 mètres autour d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un test de VOL DD 17 ou être charmé pendant 1 minute. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'Aura hypnotique de Malessa Kanissa pendant les prochaines 24 heures.

Sens du danger : Malessa Kanissa a un avantage aux test de AGI contre des dangers qu'elle peut voir. Pour bénéficier de cet effet, elle ne doit pas être aveuglée, assourdie ou neutralisée.

Déplacement du murmure (M) : La Ravageuse fantasmagorique se déplace sur 20 mètres en se transformant en brume, sans déclencher d'attaque d'opportunité une fois par combat.

Soie paralysante : Des fils de soie se répandent autour de la Ravageuse fantasmagorique, enchevêtrant tous ses adversaires dans un rayon de 4 mètres. Les cibles doivent réussir un test de AGI DD 17 pour ne pas être entravées. Par une action, une cible entravée doit réussir un test de FOR DD 14 pour se libérer.

Équipement : symbole maudit de Shoawn, kopesh + 2, potion de récupération majeur : 3d8+4.

Succube gardien de Shoawn (8)

(CdFP-Livre 3 – page 158)

Le succube gardien est un fiélon invoqué par un puissant prêtre de Shoawn ou un mage adepte du culte. Bien qu'il ait la même apparence que les autres succubes, sa peau est translucide, il est intangible et semble formé de volutes de brumes. Sa chevelure massive dépasse les sept mètres de longueur, elle est véritablement vivante et flotte dans l'air. Il peut réduire cette chevelure à volonté, lui faire adopter diverses formes et s'en servir aussi bien pour se protéger, se déplacer ou attaquer. Souvent, il s'en sert comme tentacules, pour empoigner, entraver et paralyser ses adversaires.

Créature humanoïde 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 floue.

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 : La succube 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 la succube empoigne une unique cible avec plusieurs attaques, celle-ci a un désavantage sur son test de FOR pour se dégager. À partir du tour suivant la saisie de sa cible, la succube 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 de la succube.

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 re-

gard 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 dé malus à tout test de VOL qu'elle serait amenée à effectuer pour mettre fin au charme.

Golem d'argile bleue (CdFP-Livre 3 – page 160)

Le golem d'argile bleue est bien plus qu'un simple golem de terre. Créé par de puissants lanceurs de sorts, il est conçu pour servir de gardien et d'assistant dans diverses situations. Plusieurs golems peuvent agir de manière totalement coordonnée sous le commandement de leur maître, souvent des adeptes de Shoawn.

Il possède une silhouette athlétique aux proportions parfaites et porte une tenue de cuir bleu nuit avec un capuchon pointu, percé de deux trous pour les yeux. Lorsqu'il n'a pas de tâche à accomplir, le golem d'argile bleue se fige, une pellicule de pierre le recouvre et lui donne l'aspect d'une statue. Quand il s'anime de nouveau, cette pellicule de pierre tombe en poussière à ses pieds.

Créature non vivante taille M - NC 10

AGI +3 | CON +4 | FOR +5 | PER +0

CHA +2 | INT -2 | VOL +0

DEF 20 PV 130 (RD 4 sauf contondant) Init. 10

2 x Coup +12 DM 4d6+5

Forme immuable : Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altéreraient son apparence.

Absorption de l'acide : Quand un golem d'argile bleue reçoit des dégâts d'acide, il ne subit aucun DM et récupère un nombre de PV égal aux dégâts d'acide causés.

Déplacement irréel : Le golem d'argile bleue peut effectuer une action supplémentaire de mouvement à

chacun de ses tours.

Sommeil de la chrysalide : Quand tous les adversaires d'un golem d'argile bleue sont hors de combat, il produit une soie magique pour fabriquer un cocon afin de les emprisonner. Les victimes s'y endorment, restant dans cet état jusqu'à ce qu'ils en sortent ou subissent des dégâts.

Coup : Toute créature touchée par le golem d'argile bleue doit réussir un test de Con DD 16 ou être étourdie pour 1d4 rounds. Tous les DM fait par un golem d'argile bleu son temporaire (1d4 heure) et ne peuvent pas tuer.

Kyara Kandelisse (CdFP-Livre 3 – page 162)

Cette jolie femme élégante arbore un air strict. Des aiguilles ouvragées maintiennent quelques ornements dans ses longs cheveux noirs toujours impeccables. Elle porte une longue tunique sombre, simple, mais raffinée, ornée de broderies rouges, et s'appuie sur une canne en bois précieux.

Kyara est entièrement motivée par l'appât du gain. Issue d'un milieu défavorisé qu'elle rejette avec force, elle ne pense qu'à améliorer sa condition par tous les moyens. Devenue joaillière de renom, elle ne se contente pas de cette réussite et est prête à s'associer avec des peuples mauvais comme les drows pour s'enrichir davantage.

Humaine taille M, ensorceleuse 17 - NC 13

AGI +3 | CON +1 | FOR +0 | PER +1

CHA +0 | INT +3 | VOL +4

DEF 24 PV 180 Init. 11

Câne +15 DM 1d6+1

Attaque magique +17 PM 25

Voie de l'air rang 5

(Murmure dans le vent (G), Sous tension (M)*, Télékinésie (A)*, Foudre (A)*, Forme éthérée (L)*)

Voie de l'envoûteur rang 5

(Injonction (A)*, Sommeil (L)*, Confusion (A)*, Amitié (L)*, Domination (A)*)

Voie des illusions rang 3

(Mirage (L)*, Image décalée (M)*, Sort illusoire (A)*)

Voie de l'invocation rang 5

(Choc (A)*, Serviteur invisible (L)*, Arme de mana (A)*, Porte dimensionnelle (A)*, Mur de mana (A)*)

Voie de la magie de l'esprit rang 6

(Esprit impénétrable (A)*, Lire les pensées (A)*, Prison mentale (A)*)

Équipement : cane-épée + 1, anneau de DEF + 3.

Haut linceul d'esprit (10)

(CdFP-Livre 3 – page 164)

Cet esprit originaire d'un autre plan se présente sous la forme d'un humanoïde dépassant les quatre mètres de haut, aux jambes et bras immenses. Un linceul blanc le recouvre, lui donnant une apparence fantomatique. Son visage, presque humain, tend ce voile à l'aspect protoplasmique, comme s'il cherchait à le traverser. Doté de capacités extradimensionnelles, il peut se déplacer dans la forêt des nappes en disparaissant derrière un arbre trop fin pour la cacher et en réapparaissant quelques instants plus tard, à côté d'un autre, situé une centaine de mètres plus loin.

Créature non vivante taille M - NC 8

AGI +4 | CON +4 | FOR +3 | PER +1

CHA +2 | INT -2 | VOL +0

DEF 20 PV 100 (RD 4) Init. 11

3 x Coup +12 DM 2d6+6

Déplacement extradimensionnel : Par une action de mouvement, le haut linceul d'esprit peut effectuer un déplacement extradimensionnel dans un rayon de 100 mètres.

Présence terrifiante : Chaque créature située dans un rayon de 50 mètres du haut linceul d'esprit et consciente de sa présence, doit réussir un test de VOL DD 15 ou fuir pendant 1 minute. Une créature peut retenter son test à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la Présence terrifiante du haut linceul d'esprit pour les prochaines 24 heures.

Coup : Toute créature touchée par le haut linceul d'esprit doit faire un test de VOL DD 15 ou être paralysée jusqu'à la fin du prochain tour du haut linceul d'esprit. Au round suivant, la victime est désorientée par des distorsions dimensionnelles provoquant un dé de malus pour toute action qui nécessite la vue.

Rôdeur des profondeurs (6)

(CdFP-Livre 3 – page 168)

Cette créature humanoïde possède des mains dotées de doigts extrêmement longs se terminant par des ventouses. Sa tête est formée de huit tentacules ondulant vers le haut qui entourent une gueule circulaire garnie de crocs. Le rôdeur des profondeurs est vêtu d'une longue tenue noire en cuir épais et se déplace sur trois jambes. Au centre de sa poitrine, une fente

abjecte s'ouvre et se ferme au rythme de sa respiration. Le rôdeur des profondeurs peut en faire émaner une lueur étrange afin d'exercer son pouvoir hypnotique sur une créature vivante.

Créature vivante taille M - NC 5

AGI +2 | CON +1 | FOR +4 | PER +1

CHA -3 | INT +2 | VOL +3

DEF 20 PV 90 Init. 11

2 x Coup +8 DM 1d8+4

Coup : Si deux attaques effectuées pendant le même round touchent la même cible, le rôdeur des profondeurs saisit la tête de son adversaire afin d'y appliquer les ventouses de ses doigts, infligeant 3d10 DM supplémentaires.

Œil de Shog Nath : Le rôdeur des profondeurs est lié au dieu tentaculaire. Il peut créer un œil hypnotique dans la fente présente sur son torse. Toute personne qui voit cet œil doit réussir un test de VOL DD 14 contre cette magie ou devenir paralysée. Si la victime ne voit plus l'œil, l'effet qu'elle subit se termine. Elle peut retenter son test à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit.

Rôdeur des profondeurs supérieur

(CdFP-Livre 3 – page 171)

Parmi ses semblables, il se distingue par sa cuirasse magique et à sa capacité à lancer des sorts.

Créature vivante taille M,

prêtre 15 de Shog Nath - NC 11

AGI +2 | CON +1 | FOR +3 | PER +1

CHA -3 | INT +2 | VOL +4

DEF 24 PV 200 Init. 11

2 x Coup +8 DM 1d8+4 + 3d12

Attaque magique +15 PM 20

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5

(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5

(Bénédictio (L)*, Sanctuaire (L)*, Destruction du mal (ou du bien) (A)*, Volonté héroïque, Intervention divine (G))

Voie des soins rang 4

(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (A)*, Phénix)

Voie de Shog Nath (dieu tentaculaire du chaos, de la folie et de la peur) rang 5

1. Maudit : 1 fois/round, demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer un d20. Il garde le moins bon résultat, et si le test d'attaque est inférieur

à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique. Les prêtres de Shog Nath ont accès à la voie du démon et la voie de la sombre magie.

2. Corruption aberrante (G) : Le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Par un test opposé d'Attaque magique contre toute cible vivante (dans un rayon de 10 m) étant dégât blessé. Inflige 1d12 DM et régénère autant de PV le prêtre. Lorsqu'une créature meurt à moins de 20 m, le prêtre gagne 22 PV.

3. Tentacule de Nath (A)* : Dans une zone de 4 m de rayon autour de la prêtresse pendant deux rounds, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d12 DM et ils ne peuvent plus se déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 22 et sans entrave.

4. Touché de la bête : À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 1d12 DM supplémentaire. Quand il atteint le rang 5 de cette voie, cela passe à 2d12 DM.

5. Folie de l'indicible (L)* : Quand il utilise de sort, l'environnement autour du prêtre sur 30 m de rayon devient non-euclidien. Tous ses adversaires ont un dé de malus, leur attaque contre lui et ses alliés. Ses adversaires doivent aussi faire un test de VOL DD 16 du prêtre. En cas d'échec, ils doivent fuir la folie de l'indicible.

Coup : Si deux attaques effectuées pendant le même round touchent la même cible, le rôdeur des profondeurs saisit la tête de son adversaire afin d'y appliquer les ventouses de ses doigts, infligeant 3d10 DM supplémentaires.

Œil de Shog Nath : Le rôdeur des profondeurs est lié au dieu tentaculaire. Il peut créer un œil hypnotique dans la fente présente sur son torse. Toute personne qui voit cet œil doit réussir un test de VOL DD 14 contre cette magie ou devenir paralysée. Si la victime ne voit plus l'œil, l'effet qu'elle subit se termine. Elle peut retenter son test à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit.

Équipement : cuirasse + 1.