Les Chroniques de Forge Pierre Livre 3 : Le Semeur d'Abîme Version Daggerheart

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 de Daggerheart.
Les statistiques des monstres ou adversaires présentées ne suivent pas forcément ceux que vous pouvez retrouver dans le livre de règles Daggerheart 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.

Le Semeur d'abîmes
Scénario niveau 5

Ogre sauvage (au moins 8)
(CdFP-Livre 3 – page 18)
Palier 2 Cogneur
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.
Motivation & tactique : cogner, détruire, écraser, Dévorer, Lancer des pierres
Difficulté : 17 | Seuil : 14/28 | PB : 5 | Stress : 4
ATT : +3 | Morgenstern : Mêlée | 2d12+5 phy
ATT : +2 | Pierre lancée : Longue | 2d10+5 phy
APTITUDES
Force sauvage - Passive. Quand un ogre blesse un PJ, celui-ci devient Vulnérable jusqu'à la fin de la scène.
Élan - Réaction. Quand un ogre sauvage réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Chef homme-bête écarlate
(CdFP-Livre 3 – page 24)
Palier 2 Meneur
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.
Motivation & tactique : Diriger, massacrer, détruire
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +3 | Hache à deux mains : Mêlées | 2d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Attaques multiples - Action. Dépensez une Peur, Cochez un Stress et le chef homme bête attaque deux fois à la même mise en avant.
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au

lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Homme-bête écarlate (10)
(CdFP-Livre 3 – page 24)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : servir son maître, comploter, organiser, renverser
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +3 | Hallebarde améliorée : Très courte | 1d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Omongtrass (CdFP-Livre 3 – page 25)
Palier 2 Meneur
Selon la légende, les gobelours seraient le fruit d'un croisement entre un gobelin 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.
Motivation & tactique : Diriger, chasser, piller
Difficulté : 19 | Seuil : 11/21 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Morgenstern : Mêlée | 2d12+3 phy
Expérience : Odora +2
APTITUDES
Attaques multiples - Action. Dépensez une Peur, cochez un Stress et le chef homme bête attaque deux fois à la même mise en avant.
Impitoyable (2) - Passive. La créature peut être mise en avant jusqu'à deux fois par tour du MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Équipement : morgenstern fléau des golems, un dé d'avantage aux dégâts contre les créatures artificielles.

Kragenn Slarnork (CdFP-Livre 3 – page 26)
Palier 3 Meneur
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.
Motivation & tactique : Diriger, chasser, piller
Difficulté : 18 | Seuil : 10/20 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Bâton : Longue | 3d20+4 phy
Expérience : Connaissance magique +4,
Diplomatie +3
APTITUDES
Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles a Courte portée. Les cibles atteintes subissent 3d6+4 dégâts magiques.
Téléportation de combat – Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Illusion - Action. Effectuez un jet d'incantation (14). Sur un succès, vous créez à Courte portée une illusion visuelle temporaire pas plus grande que vous. Elle perdure tant que vous la regardez. Elle résiste à un examen jusqu'à ce que l'observateur arrive en Mêlée.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène
doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 3d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Boule de feu Action. Effectuez un jet d'incantation contre une cible à longue portée. Sur un succès, vous lancez une sphère de feu sur elle. Elle explose à l'impact. La cible et toutes les créatures à Très courte portée doivent faire un jet de réaction de difficulté

13. Celles qui échouent subissent 3d20+5 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 3d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».

Guenaude nocturne (CdFP-Livre 3 – page 27)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : Maudire, commercer, corrompre
Difficulté : 19 | Seuil : 10/20 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +3 | Griffes : Mêlée | 2d8+6 phy
Expérience : Savoir occulte +2, Rituels +2
APTITUDES
Changement de forme - Action. Dépensez une Peur pour que la guenaude se métamorphose magiquement en une femelle humanoïde de taille moyenne. 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 Action. Dépensez une Peur. La guenaude passe du plan éthéré au plan matériel, ou vice versa. Pour ce faire, la guenaude doit avoir en sa possession une cardioline.
Cauchemardesque Action. Dépensez une Peur. La guenaude peut, une fois par nuit, envoyer un cauchemar à une créature qu'elle a observée la journée précédente. La victime ne peut récupérer de PB durant son repos et doit réussir un jet d'instinct difficulté 15 ou être Vulnérable pour toute la journée. Le sort Contre sort annule cet effet.

Korock (CdFP-Livre 3 – page 28)
Palier 3 Meneur
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.
Motivation & tactique : Se contrôler, chasser, dévorer
Difficulté : 19 | Seuil : 15/29 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +4 | Griffes et Morsure : Mêlée | 3d8+6 phy
Expérience : Intimidation +3
APTITUDES
La peur comme carburant - Réaction. Deux fois par scène, lorsqu'un PJ obtient un échec avec peur, effacez un Stress.
Élan - Réaction. Lorsque Korock réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Régénération - Passive. Le troll régénère 3 PB quand il est mis en avant Si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas.

Musekal (CdFP-Livre 3 – page 30)
Palier 2 Meneur
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 disproportion-

née 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.

Motivation & tactique : Se contrôler, chasser, dévorer

Difficulté : 19 | Seuil : 9/17 | PB : 6 | Stress : 5

ATT : +3 | Hache boumrang : Courte | 2d8+6 phy

Expérience : Tactique +3

APTITUDES

Rire insupportable - Passive. Pendant toute la scène, un PJ qui combat des gnolls au contact doit réussir un jet d'instinct difficulté 14 ou subir dé désavantage en attaque.

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

Palier 2 Sbire

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.

Motivation & tactique : servir son maître, chasser, massacrer, manger

Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 6 | Stress : 4

ATT : +3 | Hallebarde améliorée : Très courte | 2d10+7 phy

ATT : +3 | Arc long : Longue | 2d6+8 phy

Expérience : Tactique +3

APTITUDES

Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.

Pour les archers : Tir mortel - Action. Effectuez une attaque contre une cible vulnérable à longue portée. Sur un succès, cochez un Stress pour infliger 3d4+8 dégâts physiques.

Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

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

Palier 2 Traqueur

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.

Motivation & tactique : Massacrer, dévorer

Difficulté : 20 | Seuil : 12/21 | PB : 7 | Stress : 6

ATT : +3 | Morsure, Griffes et Aiguillon : Très courte | 2d10+7 phy

ATT : +3 | Arc long : Longue | 2d6+8 phy

APTITUDES

Aiguillons empoisonnés - Réaction. Dépensez une Peur quand la créature mord sa cible, elle donne un coup de queue et plante un dard dans la victime qui subit 4d6+2 dégâts de poison. En cochant deux stress, la victime peut réaliser un test de force difficulté 14. En cas de réussite, elle a retiré le dard avant que le poison ne pénètre l'organisme.

Esquive - Réaction. Quand la créature 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.

Wrinn Volk dit « le Semeur d'abîmes »,
Paladin maléfique, homme bête
(CdFP-Livre 3 – page 36)

Palier 3 Solo

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.

Motivation & tactique : Diriger, comploter, détruire, massacrer

Difficulté : 20 | Seuil : 25/50 | PB : 8 | Stress : 7

ATT : +4 | Épée bâtarde : Mêlée | 3d10+8 phy +1d6 de glace

Expérience : Connaissance antique +2, Rituel impie +2, Perception +3

APTITUDES

Commandant du chaos - Passive. Si au moins 4 créatures sous ses ordres sont à Courte portée de lui, il subit 1/2 dégâts.

Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.

Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +4 Courte portée | 3d10+4 phy

Aura terrifiante - Passive. Chaque créature choisie par Wrinn Volk, dans un rayon de Courte portée autour de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet d'instinct difficulté 16 ou être effrayée, elle coche deux tress.

Malédiction de la souffrance - Action. Dépensez une Peur. Wrinn Volk utilise un mot de souffrance à l'intention d'un de ses adversaires à Très courte portée de lui. Celui-ci doit effectuer un jet d'instinct difficulté 16, subissant 4d8 dégâts magique en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Nécrose maudite - Passive. Wrinn Volk choisit une créature qui vient de finir son action, celle-ci doit réussir un jet d'instinct difficulté 16 ou être maudite par le paladin maléfique pendant toute la scène, 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 dégâts physiques 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 - Action. 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 à Courte portée autour de Wrinn Volk, incluant celles derrière des coins ou des barrières, ne peuvent pas récupérer de PB jusqu'à la fin de la scène.

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

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

Palier 3 Meneur

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.

Motivation & tactique : Diriger, comploter, détruire, massacrer

Difficulté : 17 | Seuil : 18/31 | PB : 7 | Stress : 6

ATT : +4 | Baguette magique : Longue | 3d8+6 mag

Expérience : Connaissances magiques +3, Rituel +3

APTITUDES

Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles a Courte portée. Les cibles atteintes subissent 3d6+4 dégâts magiques.

Linceul des déchus - Action. Cochez un Stress pour envelopper un allié a Courte portée dans un voile de Protection jusqu'à ce que Toar coche son dernier PB. Lorsqu'elle est Protégée, la cible est résistante a tous les dégâts.

Élan - Réaction. Quand Toar réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Chair à canon - Passive. Permets à Toar de décider qu'une attaque qui le visait touche en réalité un de ses sbires derrière lequel il s'est mis à couvert. Il bénéficie de +3 en difficulté tant qu'il y a un sous-fifre à ses côtés.

Fers ténébreux - Action. Dépensez deux Peur et choisissez un point a Longue portée. Toute cible a Courte portée de ce point est Bloquée par des chaînes faites de fumerolles jusqu'à ce qu'elle parvienne a se libérer avec un jet de Force ou d'Instinct réussi. Une cible Bloquée ainsi doit dépenser un Espoir pour faire un jet d'action.

Boule de feu Action. Effectuez un jet d'incantation contre une cible à longue portée. Sur un succès, vous lancez une sphère de feu sur elle. Elle explose à l'impact. La cible et toutes les créatures à Très courte portée doivent faire un jet de réaction de difficulté 13. Celles qui échouent subissent 3d20+5 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.

La peur comme carburant - Réaction. Deux fois par scène, lorsqu'un PJ obtient un échec avec peur, effacez un Stress.

Invocation de créature des marais - Action. Dépensez une Peur pour que Toar invoque 1d4+2 créatures des marais.

Invocation du protecteur - Réaction. Dépensez une Peur et Toar peut invoquer une créature supérieure des marais (PB 7) pour qu'elle le protège pendant 10 minutes. La créature monstrueuse apparaît à sa

place et Toar se téléporte dans un espace inoccupé derrière elle. Si ce n'est pas possible, ce qui est devant Toar est repoussé. 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. 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)
Palier 3 Solo
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.
Motivation & tactique : Détruire, dévorer, terrifier, obéir à son maître
Difficulté : 20 | Seuil : 20/40 | PB : 9 | Stress : 7
ATT : +5 | Morsure et griffes : Mêlée | 3d12+8 phy
Expérience : Protéger son trésor et son maître +3
APTITUDES
Impitoyable - Passive. Le dragon peut être mis en avant jusqu'à trois fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Coup de queue - Action. Dépensez 1 Peur. 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 dégâts divisés par deux.
Immunités - Passive. Susfonis est immunisé au sommeil et à la paralysie, et ne subit aucun dégât dû à l'acide.
Sans espoir Passive. Lorsqu'un PJ réalise un jet avec Peur alors qu'il se trouve à Longue portée ou moins du Dragon, il perd un Espoir.
Inspirer la terreur - Passive. Lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes créatures à Longue portée doivent réussir un jet de réaction d'instinct difficulté 15 ou être submergées par la peur et subir l'état Vulnérable pendant la scène. Si le jet est raté avec une marge de 10 ou plus, la victime doit fuir aussi loin que possible.
Souffle d'acide Action. Dépensez 2 Peur pour que Susfonis crache un jet d'acide sur Courte portée devant lui. Chaque créature dans cette aire d'effet doit effectuer un jet de réaction d'agilité difficulté 17, subissant 4d6+5 dégâts magiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Volant - Passive. Tant qu'il vole, le dragon dispose d'un bonus de +2 à sa Difficulté.
Élan - Réaction. Quand il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Mariage arrangé
Scénario niveau 5

Alianor de Fronsac (CdFP-Livre 3 – page 56)
PNJ soutient les PJ.
Palier 3 Solo
Alianor est une femme au tempérament bien trempé, réfléchie 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.
Motivation & tactique : Diriger, s'enrichir, retrouver la grandeur de sa famille, jalouser
Difficulté : 17 | Seuil : 17/30 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Baguette magique : Longue | 3d8+6 mag
Expérience : Connaissance magique +4, industrie +3
APTITUDES
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Faille géologique - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point à longue portée. Des failles s'ouvrent dans le sol à Courte portée autour de ce point et rendent le terrain impraticable. Toutes les cibles qui sont dans cette zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (15). Celles qui échouent tombent dans les failles, sont bloquées et subissent 3d10 dégât physique . Celles qui réussissent ne subissent que la

moitié des dégâts et ne tombent pas dans les failles.
Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles a Courte portée. Les cibles atteintes subissent 3d6+4 dégâts magiques.
Fers ténébreux - Action. Dépensez deux Peur et choisissez un point a Longue portée. Toute cible a Courte portée de ce point est Bloquée par des chaînes faites de fumerolles jusqu'à ce qu'elle parvienne a se libérer avec un jet de Force ou d'Instinct réussi. Une cible Bloquée ainsi doit dépenser un Espoir pour faire un jet d'action.
Boule de feu Action. Effectuez un jet d'incantation contre une cible à longue portée. Sur un succès, vous lancez une sphère de feu sur elle. Elle explose à l'impact. La cible et toutes les créatures à Très courte portée doivent faire un jet de réaction de difficulté 13. Celles qui échouent subissent 3d20+5 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Invisibilité - Action. Effectuez un jet d'incantation (10). Sur un succès, cochez un Stress et rendez un allié en Mêlée ou vous-même Invisible. Personne ne voit une créature Invisible à moins de recourir à des moyens magiques et les jets d'attaque à son encontre subissent un désavantage. Posez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre trait d'Incantation. Quand une créature Invisible entreprend une action, retirez un jeton de cette carte. L'effet du sort se termine une fois l'action associée au dernier jeton terminé. Vous ne pouvez maintenir ce sort que sur une créature à la fois.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».

Homme de main du mage (2)
(CdFP-Livre 3 – page 62)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : Obéir aux ordres, garder
Difficulté : 17 | Seuil : 11/22 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+6 mag
E**xpérience :** Perception +2
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +4 Courte portée | 3d10+4 phy
D'en haut - Passive. Quand le bandit réussit une attaque standard alors qu'il est en hauteur par rapport à sa cible, il inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'il attaque de dos ou qu'il surprend sa cible.

Armure animée (14) (CdFP-Livre 3 – page 64)
Palier 3 Standard
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.
Motivation & tactique : Garder
Difficulté : 18 | Seuil : 15/29 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +4 | Coup : Mêlée | 3d8+6 mag
APTITUDES
Apparence trompeuse - Passive. Lorsque l'armure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Tolniriak Cornarios (CdFP-Livre 3 – page 66)
Palier 3 Distant
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.
Motivation & tactique : Diriger, s'enrichir, comploter, corrompre
Difficulté : 20 | Seuil : 18/32 | PB : 6 | Stress : 7
ATT : +4 | Baguette magique : Longue | 3d8+6 mag
Expérience : Connaissance magique +4, Rituel +3
APTITUDES
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez

cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles a Courte portée. Les cibles atteintes subissent 3d6+4 dégâts magiques.
Fers ténébreux - Action. Dépensez deux Peur et choisissez un point à Longue portée. Toute cible à Courte portée de ce point est Bloquée par des chaînes faites de fumerolles jusqu'à ce qu'elle parvienne à se libérer avec un jet de Force ou d'Instinct réussi. Une cible Bloquée ainsi doit dépenser un Espoir pour faire un jet d'action.
Boule de feu Action. Effectuez un jet d'incantation contre une cible à longue portée. Sur un succès, vous lancez une sphère de feu sur elle. Elle explose à l'impact. La cible et toutes les créatures à Très courte portée doivent faire un jet de réaction de difficulté 13. Celles qui échouent subissent 3d20+5 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».

Salendinie Lanrazi (CdFP-Livre 3 – page 67)
Palier 2 Standard
Motivation & tactique : S'enrichir, devenir noble, escroquer
Difficulté : 16 | Seuil : 9/17 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +3 Courte portée | 2d10+4 phy
Lame subtile - Réaction. Quand il effectue une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts Graves au lieu des dégâts standards.
D'en haut - Passive. Quand il réussit une attaque standard alors qu'il est en hauteur par rapport à sa cible, il inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'il attaque de dos ou qu'il surprend sa cible.
Attaque en traite - Action. Si l'attaque peut être menée dans le dos ou par surprise, il obtient un dé d'avantage en attaque et ajoute +3d4 dégâts physiques à sa première attaque.

Charlian, prince de Sortélonie
(CdFP-Livre 3 – page 68)
Palier 3 Meneur
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.
Motivation & tactique : Devenir puissant, imposer son idéologie,
Difficulté : 18 | Seuil : 19/33 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 3d10+6 phy
APTITUDES
Pistolet à silex à double canons - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 6d10+4 phy
Impitoyable (3) Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à trois fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Botte de Sortélonie - Réaction. En cas de coup critique, le prince inflige 3d10 dégâts supplémentaires et la cible coche 2 Stress.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Quand il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Chaire à canon - Passive. Permets au prince de décider qu'une attaque qui le visait touche en réalité un de ses sbires derrière lequel il s'est mis à couvert. Il bénéficie de +3 en difficulté tant qu'il y a un sous-fifre à ses côtés.

Cicadiria Esterandoza (CdFP-Livre 3 – page 69)
Palier 3 Distant
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.
Motivation & tactique : Sacrifier à sa déesse, saigner, tuer, intimider
Difficulté : 18 | Seuil : 17/30 | PB : 6 | Stress : 7
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 3d10+3 phy
APTITUDES
Impitoyable (2) Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Soif de sang - Action. Dépensez une Peur et le prêtre peut entrer dans un état de folie sanglante. Si une créature se trouve dans son champ de vision et à Très courte portée, elle peut lui porter une attaque. En cas d'attaque réussie, elle ajoute à celle-ci 3d8 de dégâts.
Flamme maudite - Action. Dépensez une Peur, le prêtre peut enflammer son arme et infligez 3d4 de dégâts supplémentaires pendant la scène.
Marque de la haine – Réaction. Cocher un Stress et le prêtre désigne l'un de ses adversaires visibles qu'il va poursuivre de sa haine pendant la scène. Chaque fois que le prêtre ou ses alliés le touchent avec une attaque, il subira 3d4 dégâts supplémentaires.
Terreur sanglante - Action. Dépensez deux Peurs et le prêtre a un dé d'avantage à toutes ses attaques et dégâts pendant la scène.
Bain de sang - Action. Dépensez une Peur et le prêtre inflige à toutes les créatures désignées dans un rayon à Courte portée autour de lui des blessures sanglantes provoquant 3d4 dégâts sans test d'attaque. Cette aptitude ne peut être employée qu'une fois par scène.

Selminarios, prévôt de Puerto de Sentaria
(CdFP-Livre 3 – page 70)
Palier 2 Meneur
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.
Motivation & tactique : S'enrichir, devenir noble, escroquer
Difficulté : 16 | Seuil : 9/17 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +4 Courte portée | 3d10+4 phy
Impitoyable (3) Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à trois fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Quand il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

La régence sans loi
Scénario niveau 6

Esmina Aoum-Ta (CdFP-Livre 3 – page 76)
Palier 3 Distant
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.
Motivation & tactique : Servir son pays, collecter des informations, se cacher, esquiver
Difficulté : 17 | Seuil : 16/29 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Bâton runique : Mêlée | 3d12+6 phy
Expérience : Se cacher +4, suivre une piste +3
APTITUDES
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Faille géologique - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point à longue portée. Des failles s'ouvrent dans le sol à Courte portée autour de ce point et rendent le terrain impraticable. Toutes les cibles qui sont dans cette zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (15). Celles qui échouent tombent dans les failles, sont bloquées et subissent 3d10 dégât physique . Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne tombent pas dans les failles.
Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour

effectuer une attaque contre toutes les cibles a Courte portée. Les cibles atteintes subissent 3d6+4 dégâts magiques.

Invisibilité - Action. Effectuez un jet d'incantation (10). Sur un succès, cochez un Stress et rendez un allié en Mêlée ou vous-même Invisible. Personne ne voit une créature Invisible à moins de recourir à des moyens magiques et les jets d'attaque à son encontre subissent un désavantage. Posez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre trait d'Incantation. Quand une créature Invisible entreprend une action, retirez un jeton de cette carte. L'effet du sort se termine une fois l'action associée au dernier jeton terminé. Vous ne pouvez maintenir ce sort que sur une créature à la fois.

Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 3d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».

Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».

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

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 assouvissant 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.

Motivation & tactique : S'enrichir, terroriser, tuer, se cacher
Difficulté : 18 | Seuil : 20/35 | PB : 8 | Stress : 7
ATT : +4 | Dague : Mêlée | 3d8+10 phy
Expérience : Se cacher +4, suivre une piste +3
APTITUDES

Assassinat - Action. Si au début de la scène, la cible est surprise et rate un jet de force difficulté 15, elle tombe à 1 PB.

Poison - Réaction. Cochez un stress et la victime à le première touche de Nédélec de l'une de ses deux dagues doit réaliser un jet de force difficulté 17 ou subir 3d8 dégâts supplémentaires de poison.

Disparition - Action. Cocher un stress et il entre dans le ombre puis se déplace à Courte portée.

Critique mortel - Passive. Lorsque l'assassin obtient un coup critique contre un humanoïde, la victime doit faire un jet de force difficulté 15 ou être réduite à 1 PB.

Ce qu'on ne voit pas venir - Passive. Nédélec inflige des dégâts directs quand il est Caché.

Lame subtile - Réaction. Quand il effectue une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts Graves au lieu des dégâts standards.

Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.

Élan - Réaction. Lorsque le baron réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Équipement : Potion de vol, potion d'invisibilité, une fiole de poison (baiser de la rose noire, la victime doit effectuer un jet de force difficulté 17, elle subit 6d10 dégâts 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 topazes 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)
Palier 3 Meneur

Motivation & tactique : Servir la ville et le duché, enquêter, surveiller
Difficulté : 17 | Seuil : 19/33 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 3d10+6 phy
Expérience : Stratégie +4, suivre une piste +3
APTITUDES

Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy

Impitoyable (2) - Passive. Il peut être mis en avant

jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Armure lourde - Passive. Lorsqu'il subit des dégâts physiques, réduisez-les de 3.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Quand il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Garde de la ville de Forge Pierre
(CdFP-Livre 3 – page 80)
Palier 2 Standard
Motivation & tactique : Faire régner l'ordre
Difficulté : 15 | Seuil : 9/18 | PB : 4 | Stress : 3
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy
APTITUDES
Renforcer - Action. Cochez un Stress pour avancer jusqu'à être en Mêlée avec un allié et faire une attaque standard contre une cible a Très courte portée. Sur un succès, infligez 2d10+2 dégâts physiques tandis que l'allié peut effacer un Stress.
Loyauté du garde - Réaction. Quand le Garde est a Très courte portée du prévôt ou d'un autre meneur qui devrait subir des dégâts, vous pouvez cocher un Stress pour le faire avancer en Mêlée et essuyer les dégâts a sa place.

Arthkoss Shatham-To (CdFP-Livre 3 – page 82)
Palier 3 Solo
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.
Motivation & tactique : Servir l'empire, espionner
Difficulté : 19 | Seuil : 19/33 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 3d10+3 phy
Expérience : Manipulation +4, Connaissance de la fédération +2
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Impitoyable (2) - Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Assassinat - Action. Si au début de la scène, la cible est surprise et rate un jet de force difficulté 15, elle tombe à 1 PB.
Disparition - Action. Cocher un stress et il entre dans les ombres puis se déplace à Courte portée.
Critique mortel - Passive. Lorsqu'il obtient un coup critique contre un humanoïde, la victime doit faire un jet de force difficulté 15 ou être réduite à 1 PB.
Lame subtile - Réaction. Quand il effectue une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts Graves au lieu des dégâts standards.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.

Tarek Amenphiss (CdFP-Livre 3 – page 81)
Palier 3 Cogneur
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.
Motivation & tactique : Servir l'empire, escorter, dominer
Difficulté : 16 | Seuil : 20/35 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 3d10+6 phy
Expérience : Intimider +4, suivre une piste +3
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Impitoyable (2) - Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.

Amann Kaliata-To (CdFP-Livre 3 – page 83)
Palier 3 Distant
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.
Motivation & tactique : Servir l'empire, surveiller, défendre
Difficulté : 17 | Seuil : 18/31 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 3d10+3 phy
Expérience : Se cacher +4, suivre une piste +3
APTITUDES
Mains régénératrices - Action. Effectuez un jet d'incantation (10) en ciblant une créature en Mêlée autre vous. Sur un succès, cochez un Stress pour lui effacer 2 points de blessure ou 2 Stress. En cas d'échec, cochez un Stress et vous effacez 1 PB et 1 Stress. On ne peut soigner la même cible qu'après un repos long.
Flamme sauvage - Action. Effectuez un jet d'Incantation (10) contre un maximum de trois adversaires en Mêlée. Ceux contre lesquels vous remportez un succès subissent 3d6 dégâts magiques et doivent cocher un Stress tandis que des flammes jaillissent de votre main.
Boule de feu - Action. Effectuez un jet d'Incantation (12) contre une cible a Très longue portée. Sur un succès, vous lancez une sphère de feu sur elle. Elle explose à l'impact. La cible et toutes les créatures a Très courte portée doivent faire un jet de réaction (13). Celles qui échouent subissent d20+5 dégâts magiques basés sur votre Compétence. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Tonnerre de feu - Action. Dépensez une Peur pour invoquer un phénix qui attaque une cible à Portée longue. En cas de succès, la cible subit 4d8 dégâts magiques et coche 2 Stress.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».
Éruption - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point à Longue portée. Une éruption se produit a Très courte portée autour de ce point et rend le terrain impraticable. Toutes les cibles dans la zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (14). Celles qui échouent subissent 2d10 dégâts physiques et sont éjectées de la zone. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas déplacées.

Agent sylgien d'élite (CdFP-Livre 3 – page 84)
Palier 2 Standard
Motivation & tactique : Servir l'empire, être discret, se fondre dans la population
Difficulté : 16 | Seuil : 9/18 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy
Expérience : Se cacher +4, suivre une piste +3
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy

Anguille cephaltide (9) (CdFP-Livre 3 – page 89)
Palier 2 Standard
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.
Motivation & tactique : Chasser, se défendre
Difficulté : 16 | Seuil : 10/20 | PB : 5 | Stress : 5
ATT : +3 | Morsure : Mêlée | 2d8+4 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Choc télépathique - Action. Quand au moins 4 cephaltides sont à Courte portée les unes des autres, elles peuvent créer une onde télépathique sur un rayon de Courte portée qui provoque 4d10 dégâts magiques. Toutes les créatures autres que les anguilles dans la zone doivent réussir un jet d'instinct difficulté 14 ou être Bloqué pour la scène. La victime peut dépenser un Espoir pour relancer son jet.

Les brumes des spectres
Scénario niveau 6

Elek Vak Hill (CdFP-Livre 3 – page 94)
Palier 3 Distant
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 mécanautes de Krall qu'il transforme en robustes mercenaires demi-ogres grâce à Apparence trompeuse et les présente comme ses gardes du corps.
Motivation & tactique : Faire des recherches, détruire
Difficulté : 18 | Seuil : 17/30 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Bâton : Longue | 3d10+6 phy
Expérience : Se déguiser +2, Connaissance magique +3
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Ténèbres - Action. Cochez un stress et une zone de ténèbres à Courte portée est centrée sur un point à Longue portée. Elle dure tout la scène.
Drain de vie - Action. Dépensez une Peur pour aspirer l'énergie vitale d'un être vivant dans une zone à Courte portée, lui occasionnant 3d20 dégâts magiques. La cible peut faire un jet de savoir difficulté 15 pour y résister et ne prendre que la moitié des dégâts.
Nécro-animation - Action. Sur des dépouilles à courtes portées, il peut animer 1d4 (par Peur dépensez) zombies ou squelettes et s'en faire obéir pour effectuer des tâches simples. Cela dure le temps de la scène.
Corruption du métal - Action. Le sorcier peut par une action influencer un spectre qui hante déjà un mécanaute et s'en faire un allié pendant une journée.
Invoquer un spectre - Action. 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 à Courte portée. Le spectre qui en émerge lui obéit pendant la scène puis fait ce qu'il veut. Le sorcier peut lui ordonné de posséder un mécanaute, ce qui rompe le lien avec le mécaforgeron (forgesort) qui le contrôle, le transformant en Krinn-Thesis.
Lien avec la non-mort - 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 : 30 gemmes diverses telles 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)
Palier 3 Cogneur
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. Contrairement aux mécanautes, les Krinn-Thesis peuvent se trouver les un à côté des autres sans subir de dysfonctionnement.
Motivation & tactique : détruire la vie, piétiner, pulvériser
Difficulté : 17 | Seuil : 10/19 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Frappe mécanique : Mêlée | 3d20+9 phy
APTITUDES
Impitoyable (2) - Passive. La Créature artificielle peut être mise en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Structure faible - Passive. Lorsque la Créature artificielle coche des PB suite à des dégâts physiques,

elle doit en cocher un de plus.
Piétiner - Action. Cochez un Stress pour faire une attaque contre toutes les cibles présentes sur le chemin de la Créature lorsqu'elle se déplace. Celles contre lesquelles elle réussit subissent 3d8
dégâts physiques.

Penseur (CdFP-Livre 3 – page 99)
Palier 3 Distant
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.
PNJ soutient des PJ
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, 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 bonne résistance. Elle peut déployer quatre bras articulés pour se défendre en cas d'attaque.

Olixianne Xitchfaunn (CdFP-Livre 3 – page 104)
PNJ soutient des PJ (ou pas)
Palier 3 Solo
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 mécanautes 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.
Motivation & tactique : faire des recherches, protéger sa mère, détruire des Krinn-Thesis
Difficulté : 18 | Seuil : 17/30 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 3d10+9 phy
Expérience : Connaissance magique +3, suivre une piste +2
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Flamme sauvage - Action. Effectuez un jet d'Incantation (10) contre un maximum de trois adversaires en Mêlée. Ceux contre lesquels vous remportez un succès subissent 3d6 dégâts magiques et doivent cocher un Stress tandis que des flammes jaillissent de votre main.
Impitoyable (3) Passive. Elle peut être mise en avant jusqu'à trois fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Quand elle réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Équipement : épée longue améliorer Esprit-Blizzard qui inflige 2d8 dégâts de froid supplémentaires et régénère d'un PB à chaque réussite.

Golem zombi (Martha, mère d'Olixianne) (CdFP-Livre 3 – page 105) PNJ soutient des PJ (ou pas)
Palier 3 Cogneur
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.
Motivation & tactique : survivre, détruire
Difficulté : 19 | Seuil : 18/32 | PB : 9 | Stress : 6
ATT : +4 | Frappe colérique : Mêlée | 3d10 phy
APTITUDES
Absorption de la foudre - Passive. Lorsque le golem zombi subit une attaque de foudre, il ne subit aucun dégât et récupère un nombre de 2 PB.

Équipage zombi (2/PB) (CdFP-Livre 3 – page 107)
Palier 2 Horde
Motivation & tactique : dévorer la chair, mutiler, être affamé
Difficulté : 8 | Seuil : 6/12 | PB : 30 | Stress : 3
ATT : -1 | Morsure : Mêlée | 1d10+3 phy
APTITUDES
Horde - Passive. Lorsque les Zombis ont coché au moins la moitié de leurs PB, leur attaque standard n'inflige plus que 1d4+2 dégâts physiques.
Submerger - Réaction. Quand les Zombis cochent des PB suite à une attaque en Mêlée, vous pouvez cocher un Stress pour faire une attaque standard contre leur assaillant.

Bethniria Woodnorth (CdFP-Livre 3 – page 109)
Palier 3 Meneur
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.
Motivation & tactique : terroriser, dominer, tuer, transformer en mort-vivant
Difficulté : 18 | Seuil : 18/36 | PB : 8 | Stress : 5
ATT : +4 | Morgenstern : Mêlée | 3d12+3 phy
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Ténèbres - Action. Cochez un stress et une zone de ténèbres à Courte portée est centrée sur un point à Longue portée. Elle dure tout la scène.
Drain de vie Action. Dépensez une Peur pour aspirer l'énergie vitale d'un être vivant dans une zone à Courte portée, lui occasionnant 3d20 dégâts magiques. La cible peut faire un jet de savoir difficulté 15 pour y résister et ne prendre que la moitié des dégâts.
Dessiccation - Passive. Une aura de froid entoure la prêtresse en permanence. Cela a pour effet d'ajouter 3d4 dégâts à toutes ses attaques de contact réussi.
Cendre mortelle - Réaction. Dépensez une Peur et la prêtresse est entourée d'un nuage de cendre qui tombe lentement autour d'elle sur une Très courte portée pendant la scène. Cela a pour effet de rendre vulnérables les adversaires qui l'approchent.
Linceul nécrotique - Action. Dépensez deux Peurs et la prêtresse maudit une zone à Courte Portée autour d'elle pendant la scène. Toutes les créatures mort-vivantes dedans double leur nombre de PB et les adversaires du prêtre coche un Stress perdant toute résistance et bonus magique.
Nécrose vitale - Action. Dépensez une Peur et toute créature morte dans un rayon à Courte portée autour du prêtre s'anime et Bloquent les adversaires du prêtre qui doivent faire un jet de force difficulté 13 pour se dégager. En cas d'échec, ils n'ont plus de mouvement et un dé de désavantage à leur test d'attaque.
Chant lugubre d'outre-tombe Action. Dépensez une Peur. Des cercueils et des sarcophages font surface autour du prêtre sur un rayon à Courte portée. De nombreux chants horribles sortent de toutes ces sépultures altérant l'esprit de ceux qui les entendent occasionnant 6d4 dégâts.

Teleck-Maruss (CdFP-Livre 3 – page 110)
Palier 3 Distant
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.
Motivation & tactique : Faire des recherches, détruire
Difficulté : 17 | Seuil : 16/29 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Bâton : Longue | 3d10+6 phy
Expérience : Connaissance magique +3, Rituel +3
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Ténèbres - Action. Cochez un stress et une zone de ténèbres à Courte portée est centrée sur un point à Longue portée. Elle dure tout la scène.
Drain de vie - Action. Dépensez une Peur pour aspirer l'énergie vitale d'un être vivant dans une zone à Courte portée, lui occasionnant 3d20 dégâts magiques. La cible peut faire un jet de savoir difficul-

té 15 pour y résister et ne prendre que la moitié des dégâts.
Nécro-animation - Action. Sur des dépouilles à courtes portées, il peut animer 1d4 (par Peur dépensez) zombies ou squelettes et s'en faire obéir pour effectuer des tâches simples. Cela dure le temps de la scène.
Invoquer un spectre - Action. 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 à Courte portée. Le spectre qui en émerge lui obéit pendant la scène puis fait ce qu'il veut. Le sorcier peut lui ordonné de posséder un mécanaute, ce qui rompe le lien avec le mécaforgeron (forgesort) qui le contrôle, le transformant en Krinn-Thesis.

Gardien de la connaissance impie
(CdFP-Livre 3 – page 111)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : servir son maître
Difficulté : 16 | Seuil : 9/17 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy
Expérience : Connaissance magique +2, Rituel +2
APTITUDES
Explosion affaiblissante - Action. Dépensez une Peur pour effectuer une attaque standard contre une cible a portée. Sur un succès, la cible doit cocher un Stress.
Linceul des déchus - Action. Cochez un Stress pour envelopper un allié a Courte portée dans un voile de Protection jusqu'à ce que l'Adepte coche son dernier PB. Lorsqu'elle est Protégée, la cible est résistante a tous les dégâts.
La peur comme carburant - Réaction. Deux fois par scène, lorsqu'un PJ obtient un échec avec peur, effacez un Stress.

Krinn-Thesis amélioré (5)
(CdFP-Livre 3 – page 111)
Palier 3 Cogneur
Ce mécanaute 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 mécanautes de Krall ne sont pas équipés de la même manière. À la place du lance-flamme, certains possèdent un canon ou une arquebuse à répétition, tandis que d'autres sont dotés de lames tournantes, de fouets en chaînes métalliques, de grandes lames ou de masses.
Motivation & tactique : détruire la vie, piétiner, pulvériser
Difficulté : 19 | Seuil : 12/23 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Frappe mécanique : Mêlée | 3d20+9 phy
APTITUDES
Impitoyable (2) - Passive. La Créature artificielle peut être mise en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Structure faible - Passive. Lorsque la Créature artificielle coche des PB suite à des dégâts physiques, elle doit en cocher un de plus.
Piétiner - Action. Cochez un Stress pour faire une attaque contre toutes les cibles présentes sur le chemin de la Créature lorsqu'elle se déplace. Celles contre lesquelles elle réussit subissent 3d8
dégâts physiques.
Pic à piston Action. Cochez un Stress pour utiliser son pic à piston. En cas d'attaque réussie, il empale la cible effectuant des dégâts directs.
Lance-flamme spectral Action. Cochez une Peur pour utiliser le lance-flamme spectral qui cible toutes les cibles à Courte portée devant lui. Toutes les cibles doivent faire un jet d'agilité difficulté 15 en cas de réussite, elles ne subissent que la moitié de 6d12 dégâts magiques.

L'oeil de dragon
Scénario niveau 7

Capitaine Rugnoza (CdFP-Livre 3 – page 118)
Palier 3 Meneur
Rugnoza se distingue par son langage agressif et direct. Comme tous les Castillans, 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.
Motivation & tactique : S'enrichir, voler, escroquer, neutraliser l'adversité
Difficulté : 18 | Seuil : 11/20 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Cimeterre : Mêlée | 3d10+9 phy
Expérience : Se cacher +4, marine +3

APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Impitoyable (2) - Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Attaque dévastatrice - Action. S'il peut attaquer sa cible par surprise, il obtient un dé d'avantage pour toucher et ajoute 3d6 dégâts physiques.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Quand il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Hommes de Rugnoza (3) (CdFP-Livre 3 – page 119)
Palier 2 Soutient
Trois hommes expérimentés accompagnent Rugnoza : le second, le maître d'équipage et le timonier.
Motivation & tactique : S'enrichir, devenir noble, escroquer
Difficulté : 16 | Seuil : 9/17 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy
Expérience : Se cacher +4, marine +3
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy

Marins du Rémora (8) (CdFP-Livre 3 – page 119)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : S'enrichir, devenir noble, escroquer
Difficulté : 16 | Seuil : 9/17 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy

Ekillia Thaarsis (CdFP-Livre 3 – page 124)
Palier 3 Solo
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 crépite. 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.
Motivation & tactique : S'enrichir, devenir noble, escroquer
Difficulté : 17 | Seuil : 20/35 | PB : 10 | Stress : 6
ATT : +4 | Griffes : Mêlée | 3d12+3 phy
Expérience : Intimidation +2, Connaissance antique +2, Manipulation +3
APTITUDES
Fouet de sang - Action. Dépensez une Peur et la diablesse effectue une attaque supplémentaire à Courte portée avec son fouet +4 | 6d8+13 magiques.
Aura de terreur - Passive. Chaque créature choisie par Ekillia Thaarsis, dans un rayon à Courte portée autour d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un jet d'instinct difficulté 18 ou fuir. En cas d'échec un PJ peut dépenser un Espoir pour refaire un jet d'instinct après que tous les autres PJ aient été mises en avant.
Possession - Action. La diablesse peut prendre possession d'une créature en colère si elle rate un jet de présence difficulté 15. Elle peut tenter son jet de nouveau à son tour pour se libérer en dépensant un Espoir.

Vultaroth natif (CdFP-Livre 3 – page 129)
Palier 3 Traqueur
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.
Motivation & tactique : semer la peur, le chaos et la destruction, contaminer
Difficulté : 16 | Seuil : 10/20 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Tentacules : Courte | 3d12+3 phy
Expérience : Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Nombreux tentacules - Passive. Tant que le démon n'a pas coché plus de 5 PB, il peut effectuer son attaque standard contre deux cibles à portée.
Regard du chaos – Action. Dépensez une Peur et le démon Vultaroth lance avec ses multiples yeux, une attaque psychique qui perturbe sa victime. Il fixe son regard sur un adversaire qui doit effectuer un jet de Savoir difficulté 13. En cas d'échec, la cible subit 7d4 dégâts magiques et est Bloquée jusqu'à la prochaine action du démon.
Élan - Réaction. Lorsque le démon réussit une at-

taque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Ark-Kann (CdFP-Livre 3 – page 133)
Palier 3 Meneur
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.
Motivation & tactique : chercher la gloire, montrer sa supériorité,
Difficulté : 18 | Seuil : 22/40 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +5 | Lame à sphère arcanique : Très courte | 3d10+9 phy
Expérience : Tactique +3, Connaissance magique +3
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Impitoyable (2) - Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Attaque dévastatrice - Action. S'il peut attaquer sa cible par surprise, il obtient un dé d'avantage pour toucher et ajoute 3d6 dégâts physiques.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Quand il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 2d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Éruption - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point a Longue portée. Une éruption se produit a Très courte portée autour de ce point et rend le terrain impraticable. Toutes les cibles dans la zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (14). Celles qui échouent subissent 2d10 dégâts physiques et sont éjectées de la zone. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas déplacées.
Charge d'éther - Action. Cochez un Stress. 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 2d8 dégâts magiques supplémentaires. Elle peut utilisé une Peur pour ajouter 1d8 dégâts magiques avec un maximum de 5d8.

Xur-Tall (CdFP-Livre 3 – page 134)
Palier 3 Distant
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.
Motivation & tactique : corrompre, détruire, servir Ark-Kann
Difficulté : 18 | Seuil : 20/38 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Morgenstern : Mêlée | 3d10+3 phy
Expérience : Savoir de Shog Naht +2, Rituels +2
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 3d10+4 phy
Faille géologique - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point à longue portée. Des failles s'ouvrent dans le sol à Courte portée autour de ce point et rendent le terrain impraticable. Toutes les cibles qui sont dans cette zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (15). Celles qui échouent tombent dans les failles, sont bloquées et subissent 3d10 dégât physique . Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne tombent pas dans les failles.
Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles à Courte portée. Les cibles atteintes subissent 3d6+4 dégâts magiques.

Fers ténébreux - Action. Dépensez deux Peur et choisissez un point à Longue portée. Toute cible à Courte portée de ce point est Bloquée par des chaînes faites de fumerolles jusqu'à ce qu'elle parvienne à se libérer avec un jet de Force ou d'Instinct réussi. Une cible Bloquée ainsi doit dépenser un Espoir pour faire un jet d'action.
Maudit – Passive. Dépensez une Peur et demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer ses 2d12. Il garde le moins bon résultat, et si le jet d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique.
Corruption aberrante – Passive. Dépensez deux Peurs et le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Toute personne à courte portée du prêtre et déjà blessé reçoit un PB. Le prêtre se régénère d'un PB. Lorsqu'une créature meurt à courte portée du prêtre, il gagne 3 PB.
Tentacule de Nath - Action. Dépensez une Peur et dans une zone à courte portée autour du prêtre, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 3d4 dégâts phy qui se retrouvent Bloqués. En réussissant un jet de force difficulté 15 et ils peuvent se dégager.
Touché de la bête - Passive. À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 3d4 dégâts supplémentaires.
Folie de l'indicible - Passive. Quand le prêtre utilise un sort, l'environnement autour du prêtre sur un de rayon à Très courte portée devient non-euclidient. Tous ses adversaires ont un dé de désavantage à leur attaque contre lui et ses alliés. Ses adversaires doivent aussi faire un test d'instinct difficulté 15. En cas d'échec, ils doivent fuir la folie de l'indicible.

Komodo (CdFP-Livre 3 – page 135)
Palier 3 Cogneur
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.
Motivation & tactique : servir Ark-Kann, tuer ses adversaires
Difficulté : 17 | Seuil : 22/40 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Grande épée : Mêlée | 3d10+9 phy
Expérience : tactique +4, intimider +3
APTITUDES
Pistolet à silex à double canons - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +5 Courte portée | 6d10+4 phy
Impitoyable (2) - Passive. Il peut être mis en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Attaque dévastatrice - Action. S'il peut attaquer sa cible par surprise, il obtient un dé d'avantage pour toucher et ajoute 3d6 dégâts physiques.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Quand il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Zoldar Jhiann (CdFP-Livre 3 – page 136)
Palier 3 Distant
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.
Motivation & tactique : désorganiser l'adversaire, développer de nouveaux sorts, rechercher le pouvoir
Difficulté : 17 | Seuil : 19/37 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +4 | Bâton runique : Longue | 3d20+3 mag
Expérience : Connaissance magique +3, Rituels +3
APTITUDES
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 3d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Éclair magique - Action. Effectuez un jet d'incantation contre une cible à longue portée. Sur un succès, vous lancez un éclair électrique sur elle. Il frappe toute cible entre le mage et la zone d'impact. La cible et toutes les créatures à sur son chemin doivent faire un jet de réaction de difficulté 13. Celles qui échouent subissent 3d20+6 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».

Éruption - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point a Longue portée. Une éruption se produit à Très courte portée autour de ce point et rend le terrain impraticable. Toutes les cibles dans la zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (14). Celles qui échouent subissent 2d10 dégâts physiques et sont éjectées de la zone. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas déplacées.

Malessa Kanissa (CdFP-Livre 3 – page 152)
PNJ soutient les PJ.
Palier 3 Cogneur
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.
Motivation & tactique : comploter, chasser, enquêter, déprimer
Difficulté : 17 | Seuil : 22/40 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Kopesh : Mêlée | 6d6+9 phy
Expérience : tactique +4, manipuler +3
APTITUDES
Aura hypnotique - Passive. Chaque créature choisie par la Ravageuse fantasmagorique, dans un rayon à Courte portée autour d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un jet d'instinct difficulté 17 ou être charmé pendant la scène. Pour chaque personne charmée, elle coche un Stress.
Sens du danger - Passive. Malessa Kanissa a un avantage aux jets d'agilités contre des dangers qu'elle peut voir. Pour bénéficier de cet effet, elle ne doit pas être Vunérable.
Déplacement du murmure - Action. Cochez un stress et la Ravageuse fantasmagorique se déplace à Longue portée en se transformant en brume une fois par combat et peut agir après.
Soie paralysante - Action. Dépensez un Espoir ou une Peur et des fils de soie se répandent autour de la Ravageuse fantasmagorique, enchevêtrant tous ses adversaires dans un rayon à Courte portée. Les cibles doivent réussir un jet d'agilité difficulté 17 pour ne pas être Bloquées. Par une action, une cible Bloquée doit réussir un jet de force difficulté 14 pour se libérer.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.

Succube gardien de Shoawn (8)
(CdFP-Livre 3 – page 158)
Palier 3 Standard
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.
Motivation & tactique : comploter, entraver ses ennemis, s'attirer les bonnes grâces, retrouver une forme tangible
Difficulté : 16 | Seuil : 17/25 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Cheveux magiques : Courte | 3d6+3 mag
Expérience : Manipulation +3, Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Épée à deux mains - Action. Dépensez une Peur pour faire une attaque supplémentaire avec son ATT : +4 | Épée : Mêlée | 1d10+2 phy
Vulnérabilité – Passive. aux dégâts de pierre d'éther esprit
Télépathie - Réaction. La succube peut communiquer par télépathie sans limites de temps avec toutes personnes qu'elle voit.
Rêve - Action. La succube peut 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 - Action. 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 - Action. 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 jet de Savoir difficulté 15 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 - Action. La succube effectue une attaque avec sa chevelure tentaculaire et choisit si elle est perforante ou contondante. Elle peut choisir de faire des attaques de saisie en substitution des dégâts.

Saisie - Action. Portée courte, avec sa chevelure, elle peut agripper une cible (jet de force difficulté 15 pour se dégager). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée. Dépensez une Peur pour que la succube empoigne jusqu'à 4 cibles (une peur par cible). Si elle empoigne une unique cible avec plusieurs attaques (x Peur), celle-ci à un désavantage (xd6) sur son jet de force pour se dégager. À partir du tour suivant la saisie de sa cible, la succube inflige 3d6 + 4 dégâts si elle le souhaite.

Lien télépathique - Passive. 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 - Action. La succube peut utiliser une peur pour se métamorphoser en un humanoïde 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. Elle n'acquiert pas les pouvoirs innés à une race ou une classe, mais il peut les imiter grâce à des illusions.

Regard envoûtant – Réaction. Dépensez une Peur et un humanoïde qui croise le regard de la succube, et situé à une portée courte ou moins d'elle, doit réussir un jet d'instinct difficulté 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 un jet d'instinct, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le un jet d'instinct 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 - Action. Dépensez une Peur et la succube embrasse une créature qu'il a préalablement charmée ou consentante. La cible doit réussir un jet d'instinct difficulté 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 d'instinct qu'elle serait amenée à effectuer pour mettre fin au charme.

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

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.

Motivation & tactique : garder, capturer
Difficulté : 19 | Seuil : 20/39 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Coup : Mêlée | 3d10+3 phy

APTITUDES

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

Absorption de l'acide - Passive. Quand un golem d'argile bleue reçoit des dégâts d'acide, il ne subit aucun dégât et récupère un PB.

Déplacement irréel - Passive. Le golem d'argile bleue peut effectuer une action supplémentaire de mouvement à chacune de ses activations.

Sommeil de la chrysalide – Action. Dépensez une Peur. 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 emprison-

ner. Les victimes s'y endorment, restant dans cet état jusqu'à ce qu'ils en sortent ou subissent des dégâts.
Coup - Passive. Toute créature touchée par le golem d'argile bleue doit réussir un jet de Force difficulté 16 ou être Vulnérable pour la scène. Tous les dégâts fait par un golem d'argile bleu son temporaire et ne peuvent pas tuer.

Kyara Kandelisse (CdFP-Livre 3 – page 162)
Palier 3 Meneur
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.
Motivation & tactique : s'enrichir, évaluer, voler
Difficulté : 18 | Seuil : 19/37 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Bâton runique : Longue | 3d20+3 mag
Expérience : Connaissance magique +3, Rituels +3, Taille de pierre +3, orfèvrerie +4
APTITUDES
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 3d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Éclair magique - Action. Effectuez un jet d'incantation contre une cible à longue portée. Sur un succès, vous lancez une éclair électrique sur elle. Il frappe toute cible entre le mage et la zone d'impact. La cible et toutes les créatures à sur son chemin doivent faire un jet de réaction de difficulté 13. Celles qui échouent subissent 3d20+6 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».
Éruption - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point a Longue portée. Une éruption se produit a Très courte portée autour de ce point et rend le terrain impraticable. Toutes les cibles dans la zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (14). Celles qui échouent subissent 2d10 dégâts physiques et sont éjectées de la zone. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas déplacées.

Haut linceul d'esprit (10)
(CdFP-Livre 3 – page 164)
Palier 3 Traqueur
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.
Motivation & tactique : S'enrichir, devenir noble, escroquer
Difficulté : 18 | Seuil : 20/40 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Coup : Mêlée | 3d10+3 phy
APTITUDES
Déplacement extradimensionnel - Action. Dépensez une Peur et le haut linceul d'esprit peut effectuer un déplacement extradimensionnel dans un rayon à Longue portée.
Présence terrifiante - Passive. Chaque créature située dans un rayon à Longue portée du haut linceul d'esprit et consciente de sa présence, doit réussir un jet d'Instinct difficulté 15 ou fuir. Une créature peut retenter son jet en dépensant un Espoir.
Coup - Passive. Toute créature touchée par le haut linceul d'esprit doit faire un jet d'Instinct difficulté 15 ou être Blocqué jusqu'à la prochaine mise en avant du haut linceul d'esprit. A son action suivante, la victime est désorientée par des distorsions dimensionnelles provoquant un dé de désavantage pour

toute action qui nécessite la vue.

Rôdeur des profondeurs (6)
(CdFP-Livre 3 – page 168)
Palier 3 Standard
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.
Motivation & tactique : Explorer, manger, vénérer Shog Nath
Difficulté : 17 | Seuil : 15/29 | PB : 5 | Stress : 4
ATT : +4 | Coup : Mêlée | 3d10+3 phy
Expérience : Se cacher +4, suivre une piste +3
APTITUDES
Coup - Réaction. Dans le cas d'une attaque critique, le rôdeur des profondeurs saisit la tête de son adversaire afin d'y appliquer les ventouses de ses doigts, infligeant 3d10 dégâts magiques supplémentaires.
Œil de Shog Nath - Action. 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 d'instinct difficulté 14 contre cette magie ou devenir Bloqué. Si la victime ne voit plus l'œil, l'effet qu'elle subit se termine. Elle peut dépenser un Espoir pour retenter son jet.

Rôdeur des profondeurs supérieur
(CdFP-Livre 3 – page 171)
Palier 3 Traqueur
Parmi ses semblables, il se distingue par sa cuirasse magique et à sa capacité à lancer des sorts.
Motivation & tactique : Explorer, manger, vénérer Shog Nath, faire des expériences
Difficulté : 19 | Seuil : 18/35 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+3 phy
Expérience : Connaissances antiques +3, Connaissances magiques +2, Rituel +3
APTITUDES
Coup - Réaction. Dans le cas d'une attaque critique, le rôdeur des profondeurs saisit la tête de son adversaire afin d'y appliquer les ventouses de ses doigts, infligeant 3d10 dégâts magiques supplémentaires.
Œil de Shog Nath - Action. 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 d'instinct difficulté 14 contre cette magie ou devenir Bloqué. Si la victime ne voit plus l'œil, l'effet qu'elle subit se termine. Elle peut dépensez un Espoir pour retenter son jet.
Maudit – Passive. Dépensez une Peur et demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer ses 2d12. Il garde le moins bon résultat, et si le jet d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique.
Corruption aberrante – Passive. Dépensez deux Peurs et le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Toute personne à courte portée du prêtre et déjà blessé reçoit un PB. Le prêtre se régénère d'un PB. Lorsqu'une créature meurt à courte portée du prêtre, il gagne 3 PB.
Tentacule de Nath - Action. Dépensez une Peur et dans une zone à courte portée autour du prêtre, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 3d4 dégâts phy qui se retrouvent Bloqués. En réussissant un jet de force difficulté 15 et ils peuvent se dégager.
Touché de la bête - Passive. À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 3d4 dégâts supplémentaires.
Folie de l'indicible - Passive. Quand le prêtre utilise un sort, l'environnement autour du prêtre sur un de rayon à Très courte portée devient non-euclidient. Tous ses adversaires ont un dé de désavantage à leur attaque contre lui et ses alliés. Ses adversaires doivent aussi faire un test d'instinct difficulté 15. En cas d'échec, ils doivent fuir la folie de l'indicible.