

Les Chroniques de Forge Pierre

Livre 4 : L'esprit du Dragon

Version COF2

Les Chroniques de Forge Pierre sont une longue campagne de jeu de rôle qui peut être adaptée à tout système de règles selon votre choix. Nous vous proposons ici une adaptation des statistiques des adversaires qui sont dans la campagne aux règles Chroniques Oubliées Fantasy 2.

La classe de l'arquebusier est mise en avant dans cette campagne où les pistolets à poudre noire sont présents. Le mécaforgeron s'identifie parfaitement au Forgesort et justifie l'utilisation de golems qui sont nommés ici mécanauts.

La folie des slogoths

Scénario niveau 15

Slogoth (20) (CdFP-Livre 4 – page 16)

Les slogoths sont des créatures reptiliennes souvent confondues avec des hommes-lézards. Ils sont en réalité plus proches des varans. Lorsqu'ils ne dissimulent pas leur corps sous d'amples vêtements, ils apparaissent comme des humanoïdes filiformes, à la musculature saillante, recouverts d'écailles noires. Leur tête plate, dépourvue d'écailles, les distingue des hommes-serpents.

Créature vivante taille M - NC 6

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

CHA -2 | INT +0 | VOL +1

DEF 22 PV 90 (RD 3) Init. 13

2 x Hallebarde crochet +12 DM 1d10+4

Jet de poison (20) +10 DM 10d4

Pistolets à silex (20 m) + 12 DM 1d10+4

Déplacement sur la roche : Le slogoth possède des griffes et des ventouses qui lui permettent de se déplacer sur toute surface rocheuse verticale et même sur un plafond en pierre.

Sensibilité à la lumière du soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le slogoth a un désavantage aux jets d'attaque et aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Hallebarde crochet : Sur un coup critique, la cible est accrochée à l'arme. Il faut une action et réussir un test de Force DD 13 pour s'en dégager en subissant 1d10 DM supplémentaires. Si la cible n'arrive pas à s'en dégager, elle est immobilisée. Un slogoth qui a un adversaire immobilisé sur sa hallebarde ne peut attaquer que lui.

Jet de poison (3/jour) : La cible subit 10d4 DM et doit réaliser un test de CON DD 13. En cas d'échec, elle est affaiblie pendant 1 minute.

Mâchefer entraîné (8) (CdFP-Livre 4 – page 17)

Créature vivante taille M - NC 3

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

CHA -1 | INT -2 | VOL +1

DEF 16 PV 60 Init. 10

2 x Morsure +8 DM 1d10+3

Rouille : Quand il ne chasse pas, les mâchefers sont connus pour aimer se faire les dents sur des morceaux de métal (bien qu'ils se nourrissent de viande). L'acidité de leur bave affecte particulièrement les métaux. Si l'on ne nettoie pas immédiatement son arme ou son armure maculée de leur bave, elle rouille et subit un malus de -1 aux jets de dégâts ou de -1 à la CA toutes les 10 minutes, jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée. Ces malus sont définitifs et l'arme ou armure est détruite si elle atteint un malus de -6. Un petit coup de chiffon ne suffit pas, il est nécessaire de laver l'objet à grande eau. Les objets magiques sont immunisés à cet effet.

Vrock (4) (CdFP-Livre 4 – page 18)

Ce démon a l'apparence d'un vautour humanoïde de 4 mètres de haut, il est recouvert d'un plumage gris-bleu.

Créature non vivante taille G - NC 6

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

CHA -1 | INT -1 | VOL +1

DEF 23 PV 100 (RD 5) Init. 13

Griffes +11 DM 1d10+3

Bec +12 DM 2d6+3

Spores (1/jour) : Un nuage de spores toxiques se répand du vrock dans un rayon de 6 mètres. Les spores contournent les angles des murs. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit réussir un test de CON DD 14 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée par ces spores, la cible subit 1d10 DM au début de chacun de ses tours. Une cible peut retenter un test à la fin de chacun de ses tours, mettant ainsi fin à son empoisonnement en cas de réussite. Vider une fiole d'eau bénite sur la cible met également fin à cet effet d'empoisonnement.

Cri étourdissant (1/jour) : Le vrock émet un cri horrible. Chaque créature dans un rayon de 10 mètres autour du vrock, qui peut l'entendre et n'est pas un démon, doit réussir un test de Con DD 14 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du vrock.

Sensnacys (CdFP-Livre 4 – page 20)

Ce slogoth se distingue de ses congénères par son apparence difforme, conséquence de nombreuses expérimentations sur sa propre personne. Comme ses semblables, il est vêtu d'amples vêtements sombres, ils sont toutefois de meilleure qualité et décorés d'arabesques kabbalistiques. De nombreux colifichets pendent à ses membres et son cou. Il porte un sac dont la bandoulière sert de support à une série de poisons phosphorescentes.

Marqué par ses handicaps, il s'appuie sur un solide bâton incrusté de pierres magiques. Sur son épaule est perchée un familier, croisement d'un vautour et d'une chauve-souris, croassant sur les adversaires du mage.

Créature vivante taille M, mage 17 - NC 15

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

CHA +4 | INT +4 | VOL +5

DEF 28 PV 250 Init. 12

Kryss +12 DM 1d6+6 + 1d12 en cas de critique

Attaque magique +15 PM 28

Voie de la magie des arcanes rang 5

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

Voie de la magie destructrice rang 5

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

Voie de la magie de protection rang 1

(Armure de mana (A)*)

Voie de la magie universelle rang 5

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

Voie de maître des monstres rang 7

4. Changement de place (M)* : Le mage peut changer de place avec une créature invoquée. Cette action ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

5. Invocation de monstres (L)* : Le mage peut invoquer 1d4+2 monstre de NC [1 + PM/2] pendant 10 minutes.

6. Lier un monstre (L)* : Le mage peut rendre définitive l'invocation d'un monstre qu'il a invoqué. Celui-ci doit échouer à un test de VOL DD 15 quand le sort d'invocation arrive à son terme ou jusqu'à ce qu'il meure. Le mage ne peut pas lier plus de 10+INT monstres en même temps.

7. Invocation des protecteurs (A)* : Le mage peut téléporter 2d4 créatures monstrueuses qu'il a invoquées et liées à lui. La créature monstrueuse apparaît à la place du mage qui se téléporte dans un espace inoccupé à 3 mètres derrière elle. Si ce n'est pas possible, ce qui est devant le mage est repoussé de 3 mètres.

Dans le cas de Sensnacys, il s'agit des monstres du chenil (4), un cyclope (NC12), huit arachnéens (NC7), deux démon gorille (NC14) et un Shoggoth (N12).

Déplacement sur la roche : Le slogoth possède des griffes et des ventouses qui lui permettent de se déplacer sur toute surface rocheuse verticale et même sur un plafond en pierre.

Sensibilité à la lumière du soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le slogoth a un désavantage aux jets d'attaque et aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Jet de poison (3/jour) : La cible subit 10d4 DM et doit réaliser un test de CON DD 13. En cas d'échec, elle est affaiblie pendant 1 minute.

Équipement : robe de mage DEF 15, kriss + 2 affûté.

Slacesna (CdFP-Livre 4 – page 18)

La réputation de Sensnacs en tant qu'invocateur de monstres a attiré l'attention de la slogoth Slacesna. Alors qu'elle n'était encore qu'une novice dans le culte de Shog Nath, elle est devenue sa compagne et s'est transformée en une puissante prêtresse du dieu abject. Elle porte des vêtements typiques des slogoths, de couleur verte, ornés de broderies explicites quant à la divinité qu'elle sert. Elle manie une massive arme d'hast. Proche de la couille, l'arme se termine par un crochet ondulé d'où s'échappent des effluves verdâtres et malsains. Un symbole de son dieu, un œil vivant, pend à son cou.

Créature vivante taille M,

prêtresse 17 de Shog Nath - NC 14

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

CHA +2 | INT +2 | VOL +5

DEF 32 PV 260 Init. 12

Couille crochue +17 DM 1d10+6 + 3d12

Pistolets à silex (20 m) + 15 DM 1d10

Attaque magique +15 PM 20

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5

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

Voie de la prière (maudite) rang 5

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

Voie des soins rang 4

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

Voie élémentaire de l'eau rang 5

(Brouillard (A)*, Mur d'acide (A)*)

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

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

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

3. Tentacule de Nath (A)* : Dans une zone de 4 m de rayon autour de la prêtresse pendant deux rounds,

des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d12 DM et ils ne peuvent plus se déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 22 et sans entrave.

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

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

Équipement : couille + 2, clibanion

Le tombeau de l'effroi

Scénario niveau 16

Spectre majeur assassin (CdFP-Livre 4 – page 41)

Créature non vivante taille M - NC 10

AGI +5 | CON +3 | FOR -7 | PER +0

CHA +3 | INT +0 | VOL +1

DEF 24 PV 120 Init. 12

2 x **Touché** +13 DM 3d8+ absorption d'énergie

Déplacement incorporel : Le spectre majeur peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme si elles étaient des terrains difficiles. Il subit 1d10 DM s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

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

Absorption d'énergie : Quand une cible est touchée, elle doit réussir un test de CON DD 16 pour ne pas subir une diminution de son maximum de PV égale aux dégâts subis. Cette diminution dure jusqu'à ce que la cible termine une récupération longue. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de PV à 0. Elle devient alors un zombi obéissant au spectre majeur.

Golem de pierre (6) (CdFP-Livre 4 – page 41)

Cette créature artificielle magique est taillée dans un impressionnant bloc de pierre de 4 mètres de haut. Elle représente un chevalier mort-vivant, revêtu d'une armure ornée de symboles d'Astemetep, de crânes grimaçants et de pointes acérées. Lorsqu'elle s'anime, ses mouvements provoquent des craquements de roche brisée et ses pas résonnent lourdement. Comme d'autres golems, ils sont presque imperméables aux sorts et aux armes ordinaires.

Créature non vivante taille G - NC 10

AGI +0 | CON +8* | FOR +8 | PER +0

CHA -4 | INT -4 | VOL +6

DEF 24 PV 200 (RD 3) Init. 10

2 x **Coups** +14 DM 2d8+8

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

Gravité : La gravité augmente considérablement dans un rayon de 6 m autour du golem de pierre. Toutes les créatures dans cette zone doivent faire un test de CON DD 10 ou être ralenties. Les créatures en vol doivent atteindre une difficulté de 15 ou chuter et subir 2d4° DM par tranche de 3 m de chute. Il est presque im-

possible de sauter en l'air dans la zone d'influence d'un golem de pierre (tests de FOR difficulté +10 par rapport aux tests habituels d'AGI).

Résistance : Le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide) et bénéficie d'une RD 3 contre les armes.

Momie de seigneur de guerre

(CdFP-Livre 4 – page 43)

Les momies sont des créatures ramenées du royaume des morts par dépouventables rituels funéraires. Leur corps, enveloppé de bandelettes, révèle par endroits une peau desséchée, préservée de la décomposition par des techniques thanatologiques.

Nerzoul a personnellement préparé le corps d'un puissant seigneur de guerre nécral pour en faire l'un de ses gardiens de tombeau. Cette momie arbore une armure ornée de motifs gothiques et de parures en or, ainsi qu'une couronne particulièrement élaborée. Lorsque la momie guerrière se lève pour châtier ceux qui perturbent son repos, elle se déplace péniblement, traînant les pieds et brandissant une couille ouvragée. Des effluves magiques parcourent son corps, laissant présager un déchaînement de puissance.

Créature non vivante taille M - NC 10

AGI +3 | CON +2 | FOR +6 | PER +1

CHA +2 | INT -2 | VOL +3

DEF 24 PV 180 (RD 5 sauf feu) Init. 10

3 x **Tranche foudre** +13 DM 1d10+7 + 2d6

Touché putréfiant +12 DM 3d6+6 + 5d6

Poing putréfiant : La cible doit réussir un test de CON DD 16 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas regagner de PV et son maximum de points de vie est réduit de 3d6 chaque 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit le maximum de PV de la cible à 0, elle meurt et son corps devient poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort de Délivrance ou autre magie similaire.

Regard d'épouvante : La momie cible une créature qu'elle peut voir dans les 20 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un test de VOL DD 16 ou fuir jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si le test échoue de 5 ou plus, elle est également paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le test est immunisée du Regard d'épouvante de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.

Équipement : Tranche-foudre (coutille) + 1 foudre intense 2d6 DM, couronne maudite de Nerzoul (elle n'affecte pas les morts-vivants, mais un être vivant qui la porte est maudit, devient immédiatement mauvais et perd un niveau. Réussir une Délivrance est nécessaire pour la retirer et permettre à la cible de retrouver sa mentalité).

Crânefeu de géant de pierre (3)

(CdFP-Livre 4 – page 44)

Un flamboiement verdâtre et un rire dément annoncent l'arrivée du crânefeu. Ce crâne désincarné foudroie ses adversaires de rayons ardents qui jaillissent de ses orbites ainsi que d'atroces sorts sortis tout droit des sombres tréfonds de sa mémoire.

Créature non vivante taille M - NC 8

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

CHA -1 | INT +2 | VOL +0

DEF 20 PV 70 (RD 5 contre la magie) Init. 11

2 x Rayon de feu (10 m) +11 DM 5d6

Reconstitution : Si le crânefeu est détruit, il récupère tous ses PV en 1 heure, à moins que de l'eau bénite ne soit versée sur ses restes, ou qu'un sort de destruction du mal ne lui soit lancé.

Explosion de feu : À chaque round le crâne feu peut lancer le sort explosion de feu occasionnant 4d12+8 DM.

Mur vivant (CdFP-Livre 4 – page 45)

Cette création magique est le résultat d'une terrible malédiction, construite au prix de nombreux sacrifices humains. Des crânes et des ossements sont intégrés à la maçonnerie, tandis que le mortier est composé du sang des victimes du bâtisseur. Lorsque des êtres vivants s'approchent, des visages monstrueux apparaissent sur le mur et des silhouettes tentent de s'en extirper pour les attaquer. Le Mur vivant ne peut attaquer une créature se trouvant hors de sa pièce.

Humain taille M - NC 11

AGI -1 | CON +8 | FOR +7 | PER +1

CHA -5 | INT -4 | VOL +1

DEF 20 PV 250 (RD 5) Init. 14

5 x Coup +15 DM 2d6+7

Forme immuable : Le mur est immunisé aux sorts et autres effets qui altéreraient son apparence ou sa forme.

Absorption : Si le mur vivant réussit deux attaques sur une même cible, celle-ci est saisie. La victime doit réussir un test de FOR DD 17 ou être entraînée à l'in-

térieur du mur. Paralysée, elle fait désormais partie intégrante de la fresque du mur et subit une éternité d'étouffement. Seule une Délivrance réussie sur le mur vivant peut libérer la victime. Si le mur vivant est détruit, toutes ses victimes emprisonnées depuis moins d'une journée sont libérées, les autres sont mortes.

Golem de céramique (CdFP-Livre 4 – page 48)

Cette création magique est composée de milliers de petits morceaux de céramique de diverses formes et couleurs. Une puissante magie les lie et les anime pour former un serviteur implacable au service de son créateur.

Créature non vivante taille M - NC 16

AGI +2 | CON +8 | FOR +7 | PER +0

CHA -5 | INT -4 | VOL +1

DEF 30 PV 260 (RD 10) Init. 12

2 x Coup +18 DM 3d8+7

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

Absorption du feu : Lorsque le golem de céramique subit des DM de feu, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de PV égal aux dégâts de feu causés. Il ne peut pas dépasser son maximum de PV.

Pluie de pierres : Le golem de céramique effectue une attaque à distance formée par des morceaux de céramique qui réintègrent son corps le round suivant. La pluie de pierres s'étend sur une ligne de 2 m de large sur 16 m de long. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un test de AGI DD 18, subissant 10d6 + 10 DM en cas d'échec, ou la moitié de ces DM en cas de réussite.

Mimique des profondeurs (CdFP-Livre 4 – page 49)

Créature vivante taille M - NC 2

AGI +1 | CON +6 | FOR +5 | PER +0

CHA -1 | INT -3 | VOL +1

DEF 16 PV 30 Init. 12

Pseudopode +9 DM 1d8+5

Morsure +8 DM 1d8+5

Métamorphe : La mimique peut utiliser son action pour se métamorphoser en un objet ou reprendre sa véritable forme (un aspect informe). Ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte ou qu'elle transporte n'est pas transformé. Elle retrouve sa véritable forme lorsqu'elle meurt.

Substance adhésive (forme d'objet uniquement) : La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature



de taille TG ou inférieure collée à la mimique est également agrippée (test de FOR DD 13 pour s'échapper). Les tests effectués pour s'échapper de cette prise ont un dé malus.

Fausse apparence (forme d'objet uniquement) : Tant que la mimique reste inactive, elle est impossible à distinguer d'un objet ordinaire.

Lutteur : La mimique a un dé bonus aux jets d'attaque effectués contre une créature qu'elle agrippe.

Lémure (30) (CdFP-Livre 4 – page 54)

Une silhouette humanoïde avance péniblement, rappelant la démarche saccadée d'un zombi. Sa peau granuleuse renferme de nombreux polypes de la taille d'un œuf. Son corps est agité de spasmes de douleur et son visage informe laisse parfois entrevoir une face humaine hurlant de douleur, comme si un être piégé tentait de s'échapper d'un corps qui le retient prisonnier. Cette vision d'horreur glace le sang de ceux qui en sont témoins.

Créature non vivante taille M - NC 1

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

CHA -4 | INT -5 | VOL +0

DEF 14 PV 20 (RD 5) Init. 12

Coup +6 DM 1d10+3

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

Immunités aux dégâts : froid, acide, feu, poison

Reconstitution infernale : Un lémure qui meurt se reconstitue au bout d'une heure avec tous ses PV. Pour le détruire définitivement, il faut lui lancer un sort de Délivrance et asperger son cadavre d'eau bénite afin de libérer les âmes qu'il renferme.

Malédiction du lémure : Une personne tuée par un lémure est frappée par une terrible malédiction. Son âme est prisonnière du lémure pour l'éternité sauf si une Délivrance est lancée sur le lémure.

Fantôme de Tristianne (CdFP-Livre 4 – page 57)

Tristianne était une prêtresse de Lunaria, capturée par des esclavagistes et vendue à Nerzoul. Après avoir été longuement torturée, elle fut sacrifiée à Astemetep par la liche puis transformée en un fantôme d'une grande puissance. Elle apparaît comme une femme flottant dans les airs, avec de longs cheveux blancs et une robe ample. Sa cage thoracique est ouverte, laissant ses entrailles pendre et osciller. De nombreux clous transpercent ses membres et son crâne alors que des chaînes brisées enserrant ses poignées et ses chevilles.

Créature non vivante taille M - NC 13

AGI +3 | CON +6 | FOR -2 | PER +1

CHA +5 | INT +0 | VOL +4

DEF 25 PV 160 (RD 4) Init. 17

Touché spectral +14 DM 4d8+5 + 8d8 si échec à un test de VOL DD 17.

Déplacement intangible : Tristianne peut traverser créatures et objets sans restriction.

Présence terrifiante : Chaque créature non morte-vivante apercevant Tristianne doit réussir un test de VOL DD 17 ou fuir pendant 1 minute. Si le test est raté de 5 ou plus, la victime vieillit de 1d4 x 10 ans. Une créature effrayée peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à la fuite en cas de réussite. Si le test de la cible est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la présence terrifiante de Tristianne pendant les prochaines 24 heures. L'effet de vieillissement peut être annulé par un sort de Rétablissement, mais seulement si le sort est lancé dans les 24 heures.

Marilith (CdFP-Livre 4 – page 58)

La marilith est une femme d'une grande beauté, avec de longs cheveux noirs et deux grandes cornes. Son corps se termine par une queue de serpent géant dépassant les dix mètres de long. Elle possède six bras, chacun tenant une arme différente.

Créature non vivante taille M - NC 16

AGI +3 | CON +8 | FOR +10 | PER +1

CHA +2 | INT +0 | VOL +4

DEF 30 PV 280 (RD 6) Init. 12

6 x Épée longue +18 DM 2d8+10

Queue +16 DM 2d12+10

Queue : Si la cible est de taille M ou inférieure et touchée par sa queue, elle est agrippée, test de FOR DD 19 pour s'échapper. Tant qu'elle est agrippée, la cible est paralysée et la marilith peut la toucher automatiquement avec sa queue, mais ne peut pas attaquer d'autres cibles.

Téléportation : La marilith peut se téléporter, ainsi que tout équipement qu'elle porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'elle peut voir, situé dans un rayon de 40 mètres de sa position.

Chevalier miroir (4) (CdFP-Livre 4 – page 61)

Ces anciens puissants guerriers sont des créatures mortes-vivantes ayant conservé une grande partie de leurs capacités d'autrefois.

Créature non vivante taille M - NC 5

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

CHA -3 | INT +0 | VOL +0

DEF 21 PV 80 Init. 12

2 x Épée longue +10 DM 3d8+3

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

Faux-semblant : Aussi longtemps que le chevalier miroir reste immobile dans la salle des miroirs, il est impossible de le distinguer du mur. Une fois en combat, s'il n'a pas fait de déplacement lors de son tour, toutes les attaques qui le visent se font avec un dé malus. Toute créature qui ne se repose pas sur la vue pour attaquer le chevalier miroir est immunisée contre cet effet.

Chevalier des catacombes (CdFP-Livre 4 – page 62)

Cette créature morte-vivante était autrefois un général de l'armée des nécral. Relevé après sa mort par Nerzoul, il est devenu le puissant gardien de son tombeau. Sa lourde armure, ornée des symboles de son rang militaire, témoigne de son ancien statut. Il ne reste plus grand-chose de la personnalité du chevalier, devenu désormais un gardien silencieux. Lorsqu'il se déplace, les murs et le sol se détériorent à son passage.

Créature non vivante taille M - NC 16

AGI +0 | CON +4 | FOR +5 | PER +1

CHA -3 | INT +0 | VOL +0

DEF 30 PV 260 Init. 12

Épée courte +18 DM 2d8+14 Décapitation sur un 20 naturel.

Aura de décrépitude : Le chevalier provoque un effet de décrépitude dans un rayon de 10 m autour de lui chaque round. Toute créature non morte-vivante qui commence son round dans cette zone reçoit 6d6 DM, la moitié en cas de réussite d'un test de CON DD 18. L'aura de décrépitude attaque aussi les objets, qui subissent un vieillissement accéléré. Les armes non magiques subissent un malus de - 1 aux dégâts infligés. Elles sont détruites si elles accumulent un malus de - 5. Les armures non magiques subissent un malus cumulatif de - 1 à leur DEF par round. Une armure dont le bonus à la DEF est amené à 10 avec ces malus cumulés est détruite. Dans le cas d'un bouclier, ce

dernier est détruit si son bonus est amené à + 0.

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

Riposte : Attaque gratuite contre chaque adversaire sauf cible principale.

Passage spectral : Le chevalier peut traverser les murs et la roche.

Équipement : harnois + 1, grand bouclier + 1, épée longue vorpale.

Élémentaire de sang (CdFP-Livre 4 – page 64)

Cette créature a la silhouette d'une femme nue de 3 mètres de haut. Sa peau est faite de sang sombre et visqueux qui coule en permanence. Quiconque l'aperçoit est saisi d'effroi, car l'esprit maudit d'Inominus l'habite.

Créature non vivante M - NC 9

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

CHA -3 | INT -3 | VOL +0

DEF 16 PV 30 Init. 12

3 x Griffes de sang +12 DM 2d10+6

Corps liquide : L'élémentaire de sang peut entrer dans un espace occupé par une créature hostile et y rester. Il peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considéré comme passant dans un espace étroit.

Gel : Si l'élémentaire de sang subit des dégâts de froid équivalents au quart de ses points de vie, il est pétrifié pour deux rounds.

Malédiction du sang : À chaque fois que l'élémentaire de sang touche une cible, celle-ci doit réussir un test de VOL DD 16 ou subir les effets du sort Malédiction.

Golem de tentacules (CdFP-Livre 4 – page 65)

Cette créature artificielle est un assemblage à la fois chirurgical et magique d'une masse de tentacules formant un corps humanoïde de 3 mètres de haut. Sa peau spongieuse d'un vert maladif est répugnante. Des yeux jaunes émergent entre les tentacules qui parsèment son corps. Cette abomination porte l'empreinte de Shog Nath.

Créature non vivante taille M - NC 9

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

CHA -3 | INT +0 | VOL +1

DEF 22 PV 130 Init. 12

2 x Tentacule +13 DM 3d8+5

Absorption du poison : Lorsque le golem de tentacules subit des dégâts de poison, il ne subit aucun

dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts de poison causés. Il ne peut pas dépasser son maximum de points de vie.

Attaque tentaculaire : Le golem peut allonger les tentacules de l'un de ses bras pour effectuer une attaque à 12 mètres de lui.

Contact maladif : Lorsque le golem touche une victime, il peut transmettre une maladie. Pour éviter d'être affectée, la victime doit réussir un test de CON DD 16. En cas d'échec, la victime devient Affaibli.

Spectre vitrail (CdFP-Livre 4 – page 66)

Cette création est la fusion d'un mort-vivant et d'une créature artificielle. Des morceaux de verre provenant de vitraux de lieux sacrés flottent dans l'air pour former l'image d'un spectre particulièrement terrifiant qui mesure 3 mètres de hauteur. Un voile ectoplasmique enveloppe cette horreur qui irradie la puissance d'Astemetep.

Créature non vivante taille M - NC 9

AGI +3 | CON +6 | FOR +2 | PER +1

CHA +2 | INT +2 | VOL +5

DEF 24 PV 120 (RD 4) Init. 13

2 x Tranchant fantomatique +11 DM 8d6

Déplacement incorporel : Le spectre vitrail peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'il était en terrain difficile. Il subit 1d10 DM s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tranchant fantomatique : La cible doit réussir un test de CON DD 16, pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux DM subis. Cette diminution dure jusqu'à ce que la cible termine une récupération longue. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de PV à 0.

Squelette de dragon (CdFP-Livre 4 – page 67)

Nerzoul a reconstitué patiemment le squelette d'un dragon rouge, qu'il a ensuite animé pour le faire passer pour une dracoliche. Des sorts d'illusion ont été utilisés pour lui donner la capacité de parler, et des pierres magiques ont été placées dans sa bouche pour simuler un souffle de foudre. Le dragon parle en s'adressant à ses adversaires, mais ses propos ne sont pas toujours adaptés à la situation. Il répète souvent les mêmes phrases mot pour mot, ce qui donne un

indice pour découvrir la supercherie.

Créature non vivante taille M - NC 7

AGI +0* | CON +8 | FOR +8 | PER +0

CHA -2 | INT -5 | VOL +0

DEF 22 PV 110 Init. 10

2 x Griffes +13 DM 2d6+8

Morsure +15 DM 1d12+8

Souffle de foudre (2/jour) : Le dragon squelette possède deux pierres magiques cachées dans sa bouche lui permettant de lancer un éclair sur une ligne de 30 mètres de long sur 2 de large à partir de sa gueule. Chaque créature dans cette aire d'effet doit effectuer un test de AGI DD 15, subissant 10d6 DM en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Seigneur de l'effroi (CdFP-Livre 4 – page 68)

Cette créature morte-vivante est un paladin d'Arius dont la sépulture a été profanée pour maudire sa dépouille et en faire un tueur sans pitié.

Créature non vivante taille M - NC 10

AGI +3 | CON +7 | FOR +6* | PER +0

CHA +2 | INT +2 | VOL +5

DEF 25 PV 150 Init. 13

3 x Épée à deux mains +14 DM 2d6+6 + 2d6

Équipement : Ombresang : épée à deux mains + 1 vampirique. Si la cible n'est ni une créature non vivante, elle subit 2d6 DM supplémentaires et le porteur de l'arme gagne un nombre de PV temporaires égal à ces dégâts supplémentaires infligés.

Cube gélatineux massif (CdFP-Livre 4 – page 69)

Cette créature conserve en permanence une forme cubique. Elle est pratiquement invisible, car totalement transparente, mais elle devient perceptible lorsqu'elle se déplace, attaque ou contient un organisme ou une masse inerte étrangère. La version que Nerzoul a confinée ici est colossale.

Créature vivante taille M - NC 10

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

CHA -5 | INT -2 | VOL -5

DEF 20 PV 180 (RD 4) Init. 10

3 x Pseudopode +12 DM 6d6

Vase cubique : Le cube occupe intégralement son espace. Si une créature entre dans cet espace, elle est sujette à l'Enveloppement du cube et a un désavantage aux jets de sauvegarde. Les créatures à l'intérieur du cube sont visibles, mais disposent d'un abri total. Une créature à 2 m du cube peut effectuer une action pour extraire une créature ou un objet du cube. Pour

ce faire, elle doit réussir un test de FOR DD 15 et subir 6d6 DM. Le cube ne peut contenir deux créatures de taille G ou jusqu'à six créatures de taille M ou inférieures en même temps.

Transparent : Y compris lorsque le cube est visible, il est nécessaire de réussir un test de PER DD 16 pour le repérer s'il n'a ni bougé ni attaqué. Une créature qui tente d'entrer dans l'espace du cube sans le savoir est surprise par le cube.

Enveloppement : Le cube se déplace de sa vitesse ou moins. Ce faisant, il peut entrer dans l'espace d'une créature de taille TG ou moins. Chaque fois que le cube pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit effectuer un test de AGI DD 16. En cas de réussite, la cible peut choisir d'être repoussée de 2 m en arrière ou sur le côté du cube. Une cible qui choisit de ne pas être repoussée subit les conséquences d'un test raté. Si le test échoue, le cube pénètre dans l'espace de la créature, celle-ci subit 6d6 DM et est enveloppée. La créature enveloppée ne peut pas respirer, est immobilisée, et subit 12d6 DM au début de chacun des tours de jeu du cube. Lorsque le cube se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui. Une créature enveloppée peut tenter de se libérer en utilisant une action pour effectuer un test de FOR DD 15. En cas de succès, la créature s'échappe et entre dans l'espace de son choix à 2 m du cube.

Nerzoul, liche de l'effroi (CdFP-Livre 4 – page 70)

Nerzoul était un roi sorcier pendant l'ère des brumes. Il a gouverné avec autorité sur les nécral mais a fini par se lasser du pouvoir sur ses pairs. Passionné par la quête du savoir et de la puissance suprême, il s'est plongé dans l'étude des secrets de l'Ydrale mort-vivant. Pour prolonger sa vie indéfiniment, il est devenu une liche. C'est ainsi qu'il a construit son tombeau autour de l'Ydrale, assurant sa proximité éternelle avec cette source de pouvoir.

Créature non vivante taille M - NC 16

AGI +3 | CON +10* | FOR +3* | PER +2

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

DEF 30 PV 250 Init. 18

Dague +16 DM 1d4+3 + 3d6

Vampirisation (A, 30 m) +16 DM 4d8+16 (régénération)

Attaque magique (A ou L, 30 m) +16 DM 7d6+24

Reconstitution : Le phylactère de Nerzoul est une tablette en ivoire cachée dans un livre de la bibliothèque (32) bien en dessous de la plus grosse pile de livres.

En cas de destruction, la liche se reconstitue à côté de l'objet au bout de 1d10 jours et regagne tous ses PV.

Résistance légendaire : Si Nerzoul échoue à un test, il peut décider de transformer cet échec en réussite une fois par jour.

Toucher paralysant : Attaque au corps à corps avec un sort : + 11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD18 ou être paralysée pendant 1 minute. La cible peut tenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet de paralysie qui l'affecte si elle le réussit.

Animer un cadavre (M) : Ce pouvoir permet d'animer le cadavre d'une créature morte (portée 10 m, max NC 7). La créature se relève avec les mêmes caractéristiques, mais elle subit une pénalité de -2 en attaque, en DEF et en Init. Lorsque le cadavre est à nouveau vaincu, il ne peut pas être réanimé.

Attaque magique (A) ou (L) : Nerzoul peut lancer un éclair magique qui inflige 7d6+24 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m, action d'attaque) sur une cible unique. À la place, il peut lancer une boule de feu qui inflige les mêmes DM sur une zone de 10 m de diamètre. Un test d'AGI DD 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

Chair à canon : Une fois par round, Nerzoul peut décider qu'une attaque qui le visait touche en réalité un de ses sous-fifres derrière lequel il s'est mis à couvert. Il bénéficie de +3 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 m de lui.

Déplacement magique (L) : Nerzoul peut se téléporter à une distance maximale de 300 m, 3 fois par combat. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connu (10 min pour étudier le lieu). De plus, Nerzoul peut voler à la vitesse de 10 m par action de mouvement.

Instinct de survie : Une fois par combat, au moment de son choix, Nerzoul peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer avec +10 en Init. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT ou d'AGI (au choix) difficulté 10 pour s'en débarrasser, une fois par round (G). Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 75 PV.

Injonction mortelle (A) : Une cible située à une distance maximale de 30 m doit réussir un test de CON difficulté 15 ou voir ses PV réduits à 0 (et mourir immédiatement s'il s'agit d'un PNJ). En cas de succès, la

cible subit tout de même 2d12+15 DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

Porteur de poisse : Une fois par round, le MJ peut infliger un dé malus à un PJ pour une action qui visait Nerzoul. Si le résultat du dé conservé est inférieur ou égal à 5, l'action est un échec automatique.

Résistant au froid : Nerzoul bénéficie d'une RD 5 au froid.

Tacticien : Nerzoul utilise son INT plutôt que sa PER pour calculer son Init.

Vampirisation (A) : Nerzoul effectue un test opposé d'attaque magique contre une cible vivante située à une distance maximale de 30 m. S'il réussit, la cible subit 4d8+16 DM et il régénère autant de PV qu'il inflige de DM. De plus, à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m de lui, le nécromage siphonne son énergie et gagne un nombre de PV égal au double du NC de la créature.

Regard effrayant : Nerzoul fixe du regard un adversaire à 4 mètres autour de lui. La cible doit réussir un test de VOL DD 17 ou fuir pendant 1 minute. La cible peut retenter son test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test de la cible est une réussite, ou si l'effet se termine pour elle, la cible est immunisée au regard de Nerzoul pour les prochaines 24 heures.

Équipement : anneau de DEF +3, cylindre de malédiction (qui le lie à l'âme de Syldarlyne emprisonnée dans la chapelle de l'ignominie (18), le protégeant de la moitié des dégâts qu'il peut subir), bâton de la décrépitude temporelle ayant les propriétés suivantes :

- 2/jour : lorsqu'il est amené à 0 point de vie, l'utilisateur peut lancer le sort Arrêt du temps avant que l'effet qui devait le blesser ne soit appliqué. La durée du sort est d'un seul round.

- 2/jour : le porteur du bâton peut lancer une terrible malédiction sur une cible pour qu'elle vieillisse de 5d10 ans instantanément, lui infligeant 10d10 DM. La cible effectue un test de CON DD 16, en cas de réussite elle n'est pas sujette au vieillissement et ne subit que la moitié des DM. Un sort de Rétablissement peut inverser les effets du vieillissement s'il est lancé dans les vingt-quatre heures.

L'Abomination, golem de chair titanesque
(CdFP-Livre 4 – page 72)

Cette créature artificielle mesurant 10 mètres de haut est impressionnante. Elle a été façonnée par un as-

semblage chirurgical et magique de corps humains et de démon provenant des Limbes. Sa démarche est brutale et saccadée.

Créature non vivante taille TG - NC 10

AGI +1 | CON +8* | FOR +8 | PER +1

CHA -2 | INT -5 | VOL +0

DEF 25 PV 160 (RD 10) Init. 12

Coup +14 DM 2d8+8

Absorption de la foudre : Lorsque le golem de chair subit des DL de foudre, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de PV égal aux dégâts de foudre causés. Il ne peut pas dépasser son maximum de PV.

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

Contact corrupteur : Quand il touche, le golem transmet une nécrose fulgurante à son ennemi qui inflige 6d10 DM, la moitié en cas de réussite d'un doit faire un test de CON DD 16.

Gann Kryus (CdFP-Livre 4 – page 75)

Ce brillant mage nécral a toujours dédaigné la guerre contre les rangers de Hagenn, la considérant insignifiante. Il accorde de l'importance aux détails qu'il voit comme des clés pour résoudre de nombreux problèmes. Il prend beaucoup de plaisir à développer longuement chacune de ses manipulations. Sa persévérance lui a permis, non sans peine, de convaincre Nerzoul de collaborer avec lui.

Créature vivante taille M, mage 15 - NC 11

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

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

DEF 26 PV 180 Init. 11

Bâton +15 DM 3d4+3 + 2d6

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

Attaque magique +15 PM 28

Voie de la magie des arcanes rang 5

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

Voie de la magie destructrice rang 5

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

Voie de la magie de protection rang 1

(Armure de mana (A)*, Chute ralentie (G)*, Déphasage (A)*)

Voie de la magie universelle rang 5

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

Voie du mage de guerre rang 6

(Coup au but (G) ou (M)*, Explosion différée (A)*,

Aura du chef de guerre (A)*)

Équipement : plastron de mage nécral DEF 15, son porteur est considéré comme ayant la maîtrise de cette armure, même s'il ne maîtrise pas les armures intermédiaires, il peut donc lancer des sorts en la portant), trois ampoules de gaz nécrotique (18 m) +15 L'ampoule dégage un gaz liquéfiant qui nécrose les tissus avec lequel il rentre en contact sur 3 m de rayon, toutes les créatures dans la zone effectuent un test de CPN DD 16 ou subissent 5d6 DM. Le gaz se dissipe au bout de 3 rounds, et toute créature qui finit son tour dans le gaz doit réussir un test ou subir les DM.

Mage servant (4 ou +) (CdFP-Livre 4 – page 77)

Ces mages ont été asservis par Gann Kryus. Ils portent une grande robe à capuchon noir et un masque de cuivre sur le visage.

Humain taille M, mage 7 - NC 4

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

CHA +0 | INT +3 | VOL +3

DEF 17 PV 60 Init. 12

Dague +6 DM 1d4+3

Attaque magique (A) : 3d6+7 DM sur un test d'Att magique (portée 30 m). Autrement, mêmes DM dans une zone (10 m de diamètre ou une ligne de 20 m de long) par une action limitée. Test d'AGI difficulté 10 pour ½ DM.

Maîtrise de la magie (M) : Détecte la présence de magie dans un rayon de 10 m. 2 fois/combat dissiper un sort jusqu'au rang 5 en emportant un test opposé d'attaque magique.

Déplacement magique (L) : Le magicien se téléporte à une distance maximale de 80 m, 3 fois/combat. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connu.

Voie de la magie universelle rang 4

(Lumière, Familier, Invisibilité, Vol)

Krinn-Thesis amélioré par Gann Kryus

(CdFP-Livre 4 – page 76)

Cette armure noire massive de 2,50 mètres de hauteur paraît être le vestige d'une époque lointaine. Rongée par la rouille, elle abrite les engrenages et les vérins qui lui donnent vie. Des émanations de fumée sombre et dense s'échappent de tuyères hérissées dans son dos. Son casque est relié à son corps par une série de pistons qui évoquent des muscles et une lueur spectrale glaçante émane d'une fente verticale. Sur

son bras gauche, un canon projette un gaz spectral enflammé. S'il touche du tissu vivant, il provoque instantanément une nécrose douloureuse, accompagné souvent d'un cri lugubre de désespoir. Sur son bras droit, un puissant piston active un redoutable pic rétractable en némédrite. Lors de ses déplacements, l'automate émet des cris stridents.

Créature non vivante taille G - NC 9

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

CHA -4 | INT -3 | VOL +0

DEF 25 PV 140 (RD 4) Init. 10

Frappe mécanique +14 DM 4d10+6

Pic à piston +17 DM 3d12+6

Lance-flamme spectral (9 m sur 3 m) +15 DM 12d6+6

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

Blindage : Le mécanaute à vapeur impose un dé malus au test d'attaque d'une créature dans un rayon de 2 m autour de lui.

La trinité maudite

Scénario niveau 17

Cultiste de la Kabbale (8) (CdFP-Livre 4 – page 80)

Ces hommes en robe de bure marron sombre avec un capuchon se font passer pour des moines de Lunaria. Leurs cheveux sont toujours coupés très court et ils ne portent aucun bijou. Leur seul signe distinctif est une double spirale marquée au fer rouge sur l'épaule gauche, symbole de la secte de la Kabbale.

Sous leur robe, ils dissimulent une masse d'arme et une cuirasse dont le cuir étouffe le bruit des plaques de métal. Ces cultistes humanoïdes sont choisis pour des missions discrètes. La secte recrute des membres de divers peuples (humains, orques, hommes-bêtes, gobelins, ogres, drakéïdes, gnomes, raskanns et même slogoths) dès lors qu'ils sont des prêtres mauvais.

Créature humanoïde taille M - NC 3

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

CHA +2 | INT +2 | VOL +1

DEF 16 PV 70 Init. 12

2 x Masse d'arme +6 DM 1d6+4 + 1d6

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

Dévotion des ténèbres : Le cultiste a un dé bonus aux tests contre les charmes et la peur.

Attribut démoniaque : Le cultiste est résistant à la magie, il a un dé bonus aux tests contre les sorts et autres effets magiques ainsi qu'aux tests de CON. Il transmet une énergie maléfique à son arme, ajoutant 1d6 DM supplémentaires quand il touche (inclus dans la description de l'attaque).

Slazes Evertrin (CdFP-Livre 4 – page 84)

Cette goule devenue prêtre d'Astemetep a découvert l'existence de la Kabbale il y a plusieurs siècles et a rapidement gravi la hiérarchie de la secte. Désormais à sa tête, il ne tolère aucune contradiction. Il est totalement obsédé par l'ouverture du portail destiné aux trois seigneurs démoniaques.

Créature non vivante taille M,
prêtre 14 d'Astemetep - NC 10

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

CHA -2 | INT +2 | VOL +4

DEF 26 PV 180 Init. 12

2 x Marteau de guerre +14 DM 1d8+3+ 3d8+1d12

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

Attaque magique +15 PM 19

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5
(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5

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

Voie des soins rang 5

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

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

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

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

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

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

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

Équipement : marteau de guerre + 1, anneau +2 en DEF.

Dessiccation (CdFP-Livre 4 – page 83)

Ce démon des Limbes est originaire de l'Ossuaire infini. Il prend l'apparence d'un grand squelette revêtu d'une armure et maniant une hache à deux mains. Dessiccation est le représentant d'Astemetep au sein de la Kabbale.

Créature non vivante taille M - NC 10

AGI +1 | CON +8* | FOR +9 | PER +2

CHA -3 | INT +2 | VOL +3

DEF 25 PV 180 (RD 8) Init. 12

Hache maudite +15 DM 2d8+9

Aura de froid : Toutes les créatures situées dans un rayon de 4 mètres autour de Dessication doivent réussir un test de CON DD 16 ou être pétrifiées (et ne plus agir) par le froid qui émane du démon. En cas d'échec, la victime peut retenter son test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. En cas de réussite, la créature n'est pas immunisée à l'Aura de froid de Dessication et doit effectuer un nouveau test de CON

Klanar-Nik (CdFP-Livre 4 – page 86)

Son goût pour le sang a rendu cette femme incapable de vivre en société, la poussant à devenir pirate. Sa rencontre avec Sikris-Tolna lui a permis de rentrer au service de la Kabbale. Toujours en proie à la colère, Klanar-Nik cherche constamment à provoquer ses adversaires afin qu'ils perdent le contrôle d'eux même. Humaine taille M, prêtresse 14 d'Inominus - NC 10
AGI +0 | CON +3 | FOR +4 | PER +1
CHA +1 | INT +0 | VOL +4
DEF 26 PV 150 Init. 11

Épée longue +15 DM 1d8+4 + 1d8 + 2d10

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

Attaque magique +14 PM 21

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5
(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5
(Bénédictio (L)*, Sanctuaire (L)*, Destruction du mal (ou du bien) (A)*, Volonté héroïque, Intervention divine (G))

Voie des soins rang 2

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

Voie d'Inominus rang 5

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

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

3. Marque de la haine (A)* : Le prêtre désigne l'un de ses adversaires visibles qu'il va poursuivre de sa haine pendant 5 rounds. Chaque fois que le prêtre ou ses

alliés le touchent avec une attaque, il subira 1d10 DM supplémentaire.

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

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

Diabliesse enflammée (CdFP-Livre 4 – page 85)

Cette diabliesse est originaire de la Terre des fournaies dans les Limbes. Elle a l'apparence d'une femme faite de flammes. Elle lévite dans les airs et projette des gerbes de feu.

Créature non vivante taille M - NC 10

AGI +3* | CON +9 | FOR +9 | PER +0

CHA +2 | INT +2 | VOL +4

DEF 25 PV 180 Init. 12

Jet de flamme +13 DM 4d6+6

Aura de terreur : Chaque créature choisie par la diabliesse enflammée, dans un rayon de 10 mètres autour d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un test de VOL DD 16 ou fuir pendant 1 minute. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'Aura de terreur de la diabliesse enflammée pendant les prochaines 24 heures.

Sikris-Tolna (CdFP-Livre 4 – page 88)

Cet ogre de 2,50 mètres semble particulièrement maigre pour sa taille imposante. Il a longtemps navigué aux côtés des pirates les plus sanguinaires des mers sylmassiniennes. Alors que sa puissance ne cessait de croître, il a été recruté par les cultistes de la Kabbale, où il est rapidement devenu l'un des principaux chefs.

Sikris-Tolna donne l'impression d'être complètement fou. Peu enclin à la discussion, il préfère agir directement en se lançant violemment dans la bataille, exploitant sa force brute. Lorsqu'il abat un adversaire, il a tendance à s'acharner sur le corps de la victime, faisant abstraction de ce qui l'entoure.

Créature vivante taille G,

prêtre 13 de Shog Nath - NC 1

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

CHA +2 | INT +2 | VOL +1

DEF 16 PV 30 Init. 12

Hachoir +14 DM 1d10+6

Pistolets à silex (20 m) + 7 DM 1d10

Attaque magique +15 PM 20

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5
(Arme bénie (A)*, Bouclier de la foi, Châtiment divin (L), Marteau de la foi (A)*, Mot de pouvoir (A)*)

Voie de la prière (maudite) rang 5
(Bénédictio (L)*, Sanctuaire (L)*, Destruction du mal (ou du bien) (A)*, Volonté héroïque, Intervention divine (G))

Voie des soins rang 4
(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (A)*, Phénix)

Voie élémentaire de l'eau rang 5
(Brouillard (A)*, Mur d'acide (A)*)

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

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

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

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

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

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

Armure de visages : Toute créature qui veut frapper Sikris-Tolna à l'aide d'une arme ou d'un sort de corps à corps subit un dé malus à ses attaques, à moins de

réussir un test de VOL DD16 (voir équipement).

Équipement : hachoir + 2, armure de peau sanglante + 1 (contempler la peau sanguinolente provoque une révulsion imposant un test VOL DD 16. Si le test est raté, l'attaquant subit un dé malus à toutes ses attaques pendant ce round).

Phletris (CdFP-Livre 4 – page 87)

Issue des Limbes, cette créature démoniaque se compose d'un corps tortueux et d'une masse de tentacules répugnante. Elle est au service de Shog Nath.

Créature non vivante taille G - NC 9

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

CHA -3 | INT +2 | VOL +2

DEF 22 PV 230 (RD 5) Init. 12

3 x Masse d'os +14 DM 2d10+5

2 x Tentacule +12 DM 2d8+5

Aura de terreur : Chaque créature qui voit Phletris, dans un rayon de 10 mètres autour de lui, doit réussir un test de VOL DD 16 ou fuir pendant 1 minute. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'Aura de terreur du Phletris pendant les prochaines 24 heures.

Gaz acide (L) : Le démon ouvre sa bouche énorme et nuage de gaz acide qui affecte un cône de 10 m de long pour 5 m de large. Il inflige 4d8+20 DM, réduits de moitié si la cible réussit un test d'AGI difficulté 15. Le démon doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité.

Phelis-Nolite (CdFP-Livre 4 – page 102)

Cette créature démoniaque ressemble à un amas de boursofflures flottant dans l'air, mesurant presque 10 mètres de diamètre. Une cinquantaine de filaments pendent de son corps, certains atteignant près de 20 mètres de long. Des globes oculaires massifs émergent à divers endroits, accompagnés de bouches aux dents pointues. De nombreux orifices situés entre les boursofflures expulsent un gaz jaunâtre. À l'intérieur, des corps humains semblent plaqués contre son enveloppe, affichant des expressions d'horreur et de douleur.

Créature non vivante taille TG - NC 19

AGI +2 | CON +8* | FOR +9 | PER +1

CHA +5 | INT +2 | VOL +4

DEF 29 PV 300 (RD 10) Init. 12

4 x Tentacule (20 m) +19 DM 2d12+9

Attaque surprise : Quand Phelis-Nolite attaque avec ses tentacules, ils s'enfoncent dans le sol sous lui et ressortent sous ses cibles par surprise sauf si elles volent, dans ce cas, l'attaque est directe.

Aura de folie : Chaque créature qui voit Phelis-Nolite, dans un rayon de 20 mètres autour de lui, doit réussir un test de VOL DD 19 ou être pétrifié pendant 1 minute. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'Aura de folie du Phelis-Nolite pendant les prochaines 24 heures.

Absorption : Quand Phelis-Nolite touche un adversaire avec ses trois attaques, il le saisit, l'entrave et l'attire vers lui (test de FOR DD 19 pour se dégager). Tant qu'elle est agrippée, la cible est paralysée, et Phelis-Nolite ne peut pas recourir à Absorption sur d'autres cibles. Si au round suivant la victime ne s'est pas échappée, le démon commence à absorber son corps. Si celle-ci réussit un test de FOR DD 20, elle n'est pas entièrement absorbée et peut tenter de s'évader à son prochain tour. Si la victime est absorbée, elle meurt immédiatement et son âme est prisonnière du démon.

Œil scrutateur : Un œil flottant quitte l'enveloppe de Phelis-Nolite et se rapproche d'une créature. Phelis-Nolite a un dé bonus sur ses jets d'attaque contre une créature suivie par un œil scrutateur. Un œil scrutateur existe pendant un tour, a une DEF de 10 et 10 PV.

L'Engrenage (CdFP-Livre 4 – page 14)

Ce seigneur est le démon de l'horloge nécrotique d'Astemetep. Il se présente sous les traits d'une liche revêtue d'une armure d'ambre mécanique composée d'engrenages. Des fils de soie grise s'entremêlent dans les rouages, formant un vêtement en perpétuel mouvement, lent et lugubre. Il porte un lourd bâton métallique orné d'un crâne à son extrémité, d'où pendent une dizaine de chaînes lestées de poids. Une lueur étrange brille au fond des orbites vides de son crâne. Son grand manteau flotte, poussé par des vents spectraux.

Sa fonction est de surveiller l'agonie des terrestres, détectant ceux susceptibles de devenir des morts-vivants et accélérant leur fin inéluctable. Cette tâche l'ennuie profondément, ayant accompli ce devoir depuis des

temps immémoriaux. C'est pourquoi, à la chute des tyrans, il a entrepris la création de la trinité maudite et de la Kabbale.

Créature non vivante taille M - NC 18

AGI +2 | CON +8 | FOR +8 | PER +1

CHA +2 | INT +6 | VOL +4

DEF 28 PV 270 Init. 18

3 x Bâton +16 DM 3d10+8 + 2d6

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

Déplacement magique (L) : L'engrenage peut se téléporter à une distance maximale de 300 m, 3 fois par combat. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connu (10 min pour étudier le lieu). De plus, l'engrenage peut voler à la vitesse de 10 m par action de mouvement.

Usure du temps : À chacune de ses attaques, l'Engrenage insuffle l'érosion du temps à ses cibles, infligeant 2d6 DM supplémentaires (inclus dans la description de l'attaque).

Piège temporel (1 fois par round) : La créature choisie par l'engrenage qui vient de finir son tour voit toutes les actions réalisées durant celui-ci annulées, comme si elles avaient eu lieu dans une autre ligne temporelle. Les emplacements de sorts, charges, objets et capacités utilisées restent dépensés.

Ark-Lanis, la reine sanglante

(CdFP-Livre 4 – page 106)

Cette diablesse majeure a les traits d'une humaine à la peau rouge extrêmement musclée. Sa chevelure noire et massive est ornée de nombreuses petites lames. Elle porte une imposante armure de plaque décorée de visages démoniaques qui semble respirer. Des braises rougeoyantes luisent entre chaque plaque, libérant des cendres qui s'en détachent. Son maquillage tribal est réalisé avec les cendres de ses victimes, il assombrit ses yeux et dessine des larmes granuleuses sur ses joues.

Créature non vivante taille M - NC 19

AGI +4* | **CON +7*** | **FOR +9*** | **PER +1***

CHA +6* | **INT +4** | **VOL +8**

DEF 30 PV 300 (RD 10) Init. 15

Espadon maudit ardent +20 DM 1d10+9 + 4d6

2 x Griffes +19 DM 4d4+9

Aura de terreur : Chaque créature qui voit Ark-Lanis, dans un rayon de 10 mètres autour de lui, doit réussir un test de VOL DD 19 ou fuir pendant 1 minute. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'Aura de terreur pendant les prochaines 24 heures.

Possession (A) : Ark-Lanis peut prendre possession d'une créature en colère, en rage ou victime d'un Mot de colère, si elle échoue à un test de CHA DD 19. La diablesse disparaît alors, et la cible est incapable d'agir et perd le contrôle de son corps. Ark-Lanis contrôle désormais ce corps, mais la cible reste consciente. La diablesse ne peut être prise pour cible par aucune attaque, sort ou autre effet. Elle conserve son alignement, ses valeurs d'INT, de VOL et de CHA. Pour le reste, elle utilise les statistiques de la cible possédée, mais n'a pas accès à ses connaissances, aptitudes de classe et maîtrises. La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 PV, qu'Ark-Lanis l'annule par une action, ou qu'elle soit renvoyée de force par un effet similaire au sort de Délivrance. Lorsque la possession se termine, Ark-Lanis réapparaît dans un espace inoccupé situé à 2 m du corps. Une cible est immunisée contre la possession d'Ark-Lanis pendant 24 heures si elle réussit son test ou si la possession se termine.

Mot de colère (A) : Ark-Lanis éveille les plus bas instincts d'une créature grâce à une tirade qui touche sa corde sensible. La cible doit réussir un test de VOL DD 19 pour ne pas être aveuglée par sa colère. La dia-

blesse pourra alors utiliser sa Possession.

Le Sloar (CdFP-Livre 4 – page 109)

Cette créature est un gigantesque ver brunâtre mesurant 20 mètres de diamètre et 100 mètres de long. Lorsqu'il ouvre sa gueule, des tentacules de flammes surgissent pour attaquer et saisir ses victimes.

Créature non vivante taille Gig - NC 19

AGI +3* | **CON +10*** | **FOR +10*** | **PER +0**

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

DEF 31 PV 410 (RD 10) Init. 10

Morsure +20 DM 4d10+10

Avalé : Si la cible d'une morsure est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un test de AGI DD 19 ou être avalée par le Sloar. Une créature avalée est immobilisée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du Sloar, et est brûlée par son incandescence interne. Elle subit 8d6 DM au début de chacun des tours du Sloar. Si le Sloar subit 35 DM ou plus en un tour de la part de la créature qu'il a ingurgitée, le Sloar doit réussir un test de CON DD 22 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, qui tombent alors par terre dans un rayon de 4 mètres autour du Sloar. Si le Sloar meurt, une créature engloutie n'est plus entravée par le ver géant et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 6 mètres de déplacement, s'extirpant ainsi en rampant sur le sol.

Enfouissement : Le Sloar peut s'enfoncer dans le sol et se déplacer de sa vitesse de fouissement. Il peut ensuite ressortir ou rester enterré.

Tremblement de terre (A) : le Sloar peut lancer le sort Séisme sans composante.

La prophétie de Terre-Nuage

Scénario niveau 17

Sys-Karis (CdFP-Livre 4 – page 113)

Cette femme d'âge mûr arbore un visage resté jeune, encadré par une chevelure blonde volumineuse. Elle est vêtue d'une grande robe de voyage parme orné de larges pans blancs et parsemée de nombreux bijoux. À sa ceinture, elle porte un grimoire finement ouvragé et plusieurs potions. Son tempérament agressif est habituellement dissimulé sous une façade de joie de vivre. Toutefois, en combat, ce masque tombe, révélant toute sa colère et sa haine envers les autres. Impitoyable, elle ne montre aucune clémence et n'hésite pas à achever tout adversaire à terre.

Humaine taille M, magicienne 17 - NC 15

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

CHA +4 | INT +4 | VOL +4

DEF 28 PV 220 Init. 11

Rapier +16 DM 1d6+3

Attaque magique +18 PM 25

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

Voie de la magie des arcanes rang 5

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

Voie de la magie destructrice rang 5

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

Voie de la magie de protection rang 1

(Armure de mana (A)*)

Voie de la magie universelle rang 5

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

Voie de la magie du temps rang 8

(Fuite en avant (A)*, Lenteur (A)*, Décalage (A)*, Enkystement lointain (A)*, Arrêt du temps (L)*)

Équipement : rapier + 2, parchemin de téléportation.

Agent sylgien d'élite (6) (CdFP-Livre 4 – page 114)

Les agents sylgiens qui assistent Sys-Karis font partie de l'élite. Ils sont également des adeptes d'Inominus, acceptant volontiers les cadeaux corrompus de leur déesse. Ils portent de longs vêtements en cuir mélan-

gé avec des pans de tissus décorés qui dissimulent une cuirasse.

Humain taille M - NC 6

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

CHA +0 | INT +0 | VOL +2

DEF 20 PV 70 Init. 16

3 x Épée courte +11 DM 1d6+3

2 x Pistolets à silex (20 m) + 10 DM 1d10

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

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

Botte mortelle : Si l'agent obtient un critique, la cible doit réussir un test de CON DD 15 ou être étourdie pour 1d4 rounds.

Bourreau de l'effroi (2 ou 3) (CdFP-Livre 4 – page 124)

Cette créature ressemble à un ogre à la musculature imposante, portant une cagoule de bourreau. Sa mâchoire décharnée et dénuée de lèvres inspire le dégoût. Son corps est couvert de blessures, et de longs et larges clous, sur lesquels des restes de chairs sont accrochés, transpercent ses membres et son crâne. Des chaînes entourent son corps, renforçant son apparence sinistre et torturée.

Créature non vivante taille M - NC 19

AGI +6* | CON +10* | FOR +10* | PER +6*

CHA -5 | INT +2 | VOL +8*

DEF 30 PV 330 (RD 15) Init. 15

Hache à deux mains +19 DM 4d12+10

2 x Chaînes maudites +18 DM 3d10+10

Déplacement terrifiant : Le bourreau de l'effroi a une présence écrasante inspirant une horreur innommable. Chaque créature qui voit le bourreau, dans un rayon de 6 mètres autour de lui, doit réussir un test de VOL DD 19 ou fuir pendant 1 minute. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Déplacement terrifiant du bourreau pendant les prochaines 24 heures.

Sensibilité à la lumière du soleil : Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le bourreau de l'effroi a un dé malus aux jets d'attaque et aux tests de PER basés

sur la vue.

Choc brutal : Quand le bourreau de l'effroi fait un coup critique avec sa hache, son adversaire est projeté à 12 mètres et se retrouve à terre.

Résistance légendaire (3/jour) : Le bourreau de l'effroi peut remplacer l'échec d'un de ses tests par une réussite.

Chaînes maudites : Si deux attaques touchent la même cible, la cible est paralysée (test de FOR DD 19 pour se dégager). Elle est tirée à 3 m du bourreau pour qu'il puisse la frapper avec sa hache. Le bourreau peut entraver jusqu'à deux cibles.

Absorption d'énergie : Si une cible est entravée par les chaînes du bourreau de l'effroi, il peut absorber sa vie. La victime subit 3d10 DM, la moitié en cas de réussite d'un test de CON DD 19. Le bourreau de l'effroi récupère un nombre de PV équivalent. Il ne peut pas dépasser son maximum de PV.

Spectre d'Astemetep (CdFP-Livre 4 – page 125)

Cette créature est invoquée par des prêtres afin de servir les intérêts du dieu des morts-vivants. Dans l'eau, elle a la forme d'un humanoïde décharné. Hors de l'eau, elle est semblable à un zombi recouvert d'une fine couche de pétrole gluant dont le contact est mortel.

Créature non vivante taille M - NC 3

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

CHA -2 | INT +0 | VOL +1

DEF 16 PV 30 (RD 3) Init. 10

Contact mortel +6 DM 6d10 (1/2 si réussite d'un test de CON DD20)

Immunité aux dégâts : acide, feu, froid, foudre, poison.

Sensibilité à la lumière du soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre d'Astemetep est détruit.

Panthère noire magique (CdFP-Livre 4 – page 128)

Créature humanoïde taille M – NC 2

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

CHA +0 | INT -2 | VOL +2

DEF 16 PV 30 Init. 14

Odorat aiguisé : La panthère a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Sans combat : Elle n'attaque jamais, elle n'est qu'observatrice.

Invisibilité : Une fois par heure, la panthère peut se rendre invisible pendant 1 minute.

La malédiction sanglante

Scénario niveau 19

Kales, démon de la haine (CdFP-Livre 4 – page 141)

Kales est un Démon particulièrement redoutable, scindé en cinq entités distinctes par Klatal-Hastirite pour exploiter son pouvoir. Ces entités alimentent la malédiction qui sévit sur tout Terre Nuage. Cette division a eu un effet étrange sur le seigneur démon, lui donnant cinq formes différentes.

Dans sa forme originelle, Kales prend l'apparence d'un balor tel que décrit dans les légendes : une massive créature humanoïde, rouge et musclée, ornée de crânes accrochés à sa ceinture. Sa tête est celle d'une bête portant d'énormes cornes torsadées.

Kales fragmenté (CdFP-Livre 4 – page 141)

Créature non vivante taille G - NC 17

AGI +0 | CON +10* | FOR +10 | PER +2

CHA -2 | INT +4 | VOL +6

DEF 30 PV 260 (RD 10) Init. 12

Immunité : feu

Aura de terreur : Toute créature hostile envers Kales qui commence son tour à 10 mètres ou moins de lui doit effectuer un test de VOL DD 18, sauf si Kales est neutralisé. En cas d'échec, la créature fuit jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, la créature est immunisée contre l'aura de terreur de Kales pendant 24 heures.

Broyer le cœur (M) : Le démon fait mine de broyer le cœur de sa victime. S'il réussit un test opposé d'attaque magique (portée 20 m), il inflige 5d10 DM (3 fois par combat).

Boule de feu (A) : Le démon peut à chaque round envoyer une boule de feu sur ses adversaires à 50m. Toutes les créatures dans une zone de 10 m. de rayon subissent 10d8 DM, la moitié en réussissant un test de AGI DD 16.

Kales le dément (CdFP-Livre 4 – page 142)

La première forme de Kales est celle d'un être malingre vêtu d'une tunique grise en lambeaux. Ce vêtement est animé par des mouvements chaotiques et par endroit, il semble dévoiler des visages hurlants. De longs cheveux noirs cachent son visage, le laissant à peine visible, mais lorsque cette longue tignasse bouge, un visage couvert de bouches remplies de dents acérées

se dévoile. Kales attaque avec son épée de foudre et mord ses adversaires.

2 x Épée de foudre + 18 DM 3d6+10 + 4d6

Morsure : + 17 DM 4d6+10 La cible doit réussir un test de CON DD 18 pour ne pas être empoisonnée. Tant que le poison fait effet, la cible ne peut pas récupérer de PV et elle subit 4d6 DM au début de chacun de ses tours. La cible empoisonnée peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Kales le chevalier ardent (CdFP-Livre 4 – page 142)

La seconde forme de Kales est celle d'une armure de plaques tranchante et fumante. Chaque mouvement produit des bruits stridents terrifiants. Il combat avec ses griffes acérées et son fouet infernal.

Kales perd la capacité à lancer des sorts, mais gagne la capacité suivante :

Corps surchauffé : Au début de chacun des tours de Kales, les créatures situées à 2 m ou moins de lui subissent 3d6 DM. Les créatures qui touchent Kales ou qui réussissent une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 2 m subissent 3d6 DM. Un objet inflammable, situé à 2 m de Kales, qui n'est pas porté ni tenu, prend feu.

2 x Griffes +18 DM 2d12+14

Fouet enflammé (10 m) +17 DM 2d10+10

Kales le martyr (CdFP-Livre 4 – page 142)

La troisième forme apparaît sous les traits d'une humanoïde nue, boursouflée et saignante par de nombreuses plaies. Une trentaine de pics transpercent son corps de part en part.

Kales perd la capacité à lancer des sorts, mais gagne la capacité suivante :

Corps torturé : Une créature qui touche Kales ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 4 m subit 4d6 DM. Kales gagne autant de PV temporaires que l'adversaire en a perdu à cause de cette capacité.

2 x Épée de foudre + 18 DM 3d6+10 + 4d6

Fouet enflammé (10 m) +17 DM 2d10+10

Kales l'enchaîné (CdFP-Livre 4 – page 143)

La quatrième forme prend l'apparence d'un homme affublé d'une horrible tête de sangsue. Il traîne des chaînes, produisant un bruit dérangeant de frottement. Kales utilise ses chaînes, son fouet infernal et cherche à faire saigner ses adversaires en les mordant.

3 x Chaînes maudites + 14 DM 4d4+8 + 4d6

Fouet enflammé (10 m) +17 DM 2d10+10

Morsure aspirante + 17 DM 2d6 + 8 + 4d6. La cible doit réussir un test de CON DD 18 pour ne pas subir une diminution de ses PV maximums égale aux 4d6 de DM. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine une récupération longue. La cible meurt si cet effet réduit ses PV maximums à 0. Kales récupère un nombre de PV équivalent aux 4d6 de DM qu'il inflige. Il ne peut pas dépasser son maximum de PV.

Kales l'écaille ardente (CdFP-Livre 4 – page 143)

La cinquième forme se présente comme une femme à quatre bras, dotée d'un corps de serpent aux écailles rouges qui se termine par une queue hérissée de multiples dards. Kales perd sa capacité à lancer des sorts, et gagne un souffle de feu. Si une créature se trouve dans son dos, Kales utilisera sa queue pour s'en débarrasser.

2 x Épée de foudre + 18 DM 3d6+ 8 + 4d6

2 x Griffes +18 DM 2d12+14

Fouet enflammé (10 m) +17 DM 2d10+10

Queue ardente +14 DM 1d12+6. Si la cible n'est créature non vivante, elle doit réussir un test de CON DD 17 ou subir 3d6 DM au début de chacun de ses tours suivants à cause de cette plaie infernale. Chaque fois que Kales frappe la créature blessée avec cette attaque, les DM infligés par la plaie augmentent de 3d6. N'importe quelle créature peut utiliser une action pour endiguer l'hémorragie, à condition qu'elle réussisse un test de Médecine DD 12. La plaie se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Souffle de feu : Kales souffle du feu sur un cône de 18 mètres. Toute créature dans cette zone doit effectuer un test de AGI DD 18; elles subissent 18d6 DM en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Kales, le visage de la haine (forme complète fusionnée) (CdFP-Livre 4 – page 144)

Créature non vivante taille G - NC 21

AGI +3* | CON +10* | FOR +10* | PER +2*

CHA +6* | INT +6 | VOL +8

DEF 32 PV 340 (RD 10) Init. 12

2 x Épée de foudre + 18 DM 3d6+ 8 + 4d6

2 x Griffes +18 DM 2d12+14

Fouet enflammé (10 m) +17 DM 2d10+10

Immunité : feu

Aura de terreur : Toute créature hostile envers Kales qui commence son tour à 10 mètres ou moins de lui doit effectuer un test de VOL DD 18, sauf si Kales est neutralisé. En cas d'échec, la créature fuit jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, la créature est immunisée contre l'aura de terreur de Kales pendant 24 heures.

Broyer le cœur (M) : Le démon fait mine de broyer le cœur de sa victime. S'il réussit un test opposé d'attaque magique (portée 20 m), il inflige 5d10 DM (3 fois par combat).

Boule de feu (A) : Le démon peut à chaque round envoyer une boule de feu sur ses adversaires à 50m. Toutes les créatures dans une zone de 10 m. de rayon subissent 10d8 DM, la moitié en réussissant un test de AGI DD 16.

Possession (A) : Le démon peut prendre possession d'une créature en colère, en rage ou victime d'un Mot de colère, si elle échoue à un test de CHA DD 19. Le démon disparaît alors, et la cible est incapable d'agir et perd le contrôle de son corps. Le démon contrôle désormais ce corps, mais la cible reste consciente. Le démon ne peut être pris pour cible par aucune attaque, sort ou autre effet. Il conserve son alignement, ses valeurs d'INT, de VOL et de CHA. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible possédée, mais n'a pas accès à ses connaissances, aptitudes de classe et maîtrises. La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 PV, ou que le démon l'annule par une action, ou qu'il soit renvoyée de force par un effet similaire au sort de Délivrance. Lorsque la possession se termine, le démon réapparaît dans un espace inoccupé situé à 2 m du corps. Une cible est immunisée contre la possession d'Ark-Lanis pendant 24 heures si elle réussit son test ou si la possession se termine.

Mot de colère (A) : Le démon éveille les plus bas instincts d'une créature grâce à une tirade qui touche sa corde sensible. La cible doit réussir un test de VOL DD 19 pour ne pas être aveuglée par sa colère. Le démon pourra alors utiliser sa Possession.

Déon Janaria (CdFP-Livre 4 – page 154)

Ce gardien se présente sous la forme d'un homme d'une grande beauté, avec une musculature parfaite et impressionnante. Son regard est profond et aiguisé comme l'acier. Seules la couleur rouge de sa peau et ses deux cornes sur son front révèlent sa nature diabolique. Torse nu, il porte de nombreux bijoux et un pantalon blanc fait d'une étoffe de grande qualité.

Très charmeur, il reste calme en toute circonstance et préfère parlementer avant de se battre.

Créature non vivante taille M - NC 18

AGI +6 | CON +8 | FOR +8 | PER +4

CHA +8 | INT +6 | VOL +4

DEF 30 PV 300 (RD 10) Init. 12

4 x Mains ouvertes +19 DM 4d8+8

Aura de charme : Toute créature hostile envers Déon Janaria qui commence son tour à 8 mètres ou moins de lui doit effectuer un test de VOL DD 19, sauf si Déon Janaria est neutralisé. En cas d'échec, la créature est charmée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, la créature est immunisée contre l'aura de charme de Déon Janaria pendant 24 heures.

Assommer : Une fois par round, Déon peut choisir qu'une de ses attaques étourdisse sa cible. Celle-ci doit faire un test de CON DD 18 ou être étourdie pour 1d4 rounds.

Main ouverte : Déon peut choisir de diminuer les DM de son attaque afin qu'elle ne soit pas mortelle. À chacune de ses frappes, la cible de Déon doit faire un test de FOR DD 18 pour ne pas être repoussée à 6 mètres.

Possession : Déon Janaria peut prendre possession d'une créature sous son charme si elle échoue à un test de CHA DD 18. Le démon disparaît alors, et la cible est incapable d'agir et perd le contrôle de son corps. Déon contrôle désormais ce corps, mais la cible reste consciente. Le démon ne peut être pris pour cible par aucune attaque, sort ou autre effet. Il conserve son alignement, ses valeurs d'INT, de VOL et de CHA. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible possédée, mais n'a pas accès à ses connaissances, aptitudes de classe et maîtrises. La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 PV, que Déon l'annule par une action bonus, ou qu'il soit renvoyé de force par un effet similaire au sort de Délivrance. Lorsque la possession se termine, Déon réapparaît dans un espace inoccupé situé à 2 m du corps. Une cible est immunisée contre la possession de Déon pendant 24 heures si elle réussit son test ou si la possession se termine.

Souffle soporifique : Déon Janaria peut exhaler un gaz soporifique dans un rayon de 4 mètres autour de lui. Toute personne dans cette zone doit réussir un test de CO ? DD 18 ou s'endormir pour 1d4 rounds. Chaque créature affectée tombe inconsciente. Elle reste ainsi jusqu'à la fin de la durée du souffle, jusqu'à ce qu'elle subisse des DM ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Le rituel ultime

Scénario niveau 20

Dragon des nuages (CdFP-Livre 4 – page 164)

Afane-Natouf est un dragon sauvage particulièrement dangereux, vivant depuis plus de 2 000 ans dans les Monts fracturés. Il s'attaque exclusivement aux baleines volantes de la région, ignorant les humains et autres peuples environnants. Mesurant 50 mètres de long, il est recouvert d'écailles grises et bosselées, de longs et épais fils de laine blanche s'échappent de leurs interstices. Son crâne allongé, large et aplati, lui donne une apparence inquiétante. En vol, il est l'un des dragons les plus rapides et réactifs, grâce à ses deux paires d'ailes membraneuses couvertes de poils. Sur son front, entre ses deux yeux, une écaille brille d'une lueur magique bleue. Elle lui confère les pouvoirs magiques qui le rendent si redoutable.

Créature vivante taille TG - NC 21

AGI +4* | **CON +10*** | **FOR +10*** | **PER +3**

CHA +5 | **INT +0** | **VOL +3**

DEF 32 PV 540 Init. 15

2 x Griffes +20 DM 4d6+10

Morsure +19 DM 2d12+10

Queue +18 DM 4d8+10

Résistance légendaire (3/jour) : Si le dragon échoue à un test de sauvegarde, il peut choisir de transformer cet échec en réussite.

Présence terrifiante : Chaque créature choisie par le dragon, dans un rayon de 50 mètres autour de lui et consciente de sa présence, doit réussir un test de VOL DD 21 ou fuir pendant 1 minute. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la Présence terrifiante du dragon pendant les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre : Le dragon exhale un nuage de foudre sur une ligne de 50 mètres de long et de 4 mètres de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un test de AGI DD 23, subissant 16d10 DM en cas d'échec, ou la moitié de ces DM en cas de réussite.

Attaque avec les ailes (M) : Le dragon bat de ses quatre ailes. Chaque créature située dans un rayon de 10 mètres autour de lui doit réussir un test de AGI DD 25 ou subir 2d6+10 DM et être jetée à terre. Le

dragon peut ensuite s'envoler et parcourir jusqu'à la moitié de son déplacement en vol.

Vlarek Slogna (CdFP-Livre 4 – page 168)

Cet homme-bête est encore plus imposant que ses congénères, rappelant la stature du Semeur d'abîmes. Difforme, il arbore une énorme bosse sur le côté droit de son dos. Sur son torse, un œil malsain de vingt centimètres de diamètre scrute en tous sens à travers une ouverture dans le clibanion qui le protège. Une large capuche cache ses cornes et ses longs cheveux ornés de toutes sortes de colifichets. Sa voix grave résonne profondément, et il invoque en permanence le nom de son dieu pour maudire tant ses adeptes que ses adversaires.

Créature vivante taille M,

prêtre 20 de Shog Nath - NC 19

AGI +1 | **CON +4** | **FOR +5** | **PER +0**

CHA +1 | **INT +0** | **VOL +5**

DEF 30 PV 300 Init. 12

Hache primitive à deux mains +19 DM 2d12+8 + 1d10 spécial

Attaque magique +15 PM 20

Voie de la guerre sainte (plutôt maudite) rang 5

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

Voie de la prière (maudite) rang 5

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

Voie des soins rang 4

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

Voie élémentaire de l'eau rang 8

(Brouillard (A)*, Mur d'acide (A)*, Armure d'eau (A)*, Écartement des eaux (A)*, Forme élémentaire d'eau (A)*)

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

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

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

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

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

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

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

Régénération : Tant que Vlerek Slogna n'est pas neutralisé, elle lui rend un point de vie par round.

Hache primitive à deux mains : Toute personne touchée par la hache doit réussir un test de VOL DD 16 pour ne pas subir une diminution de son maximum de PV de 1d10. Cette diminution dure jusqu'à ce que la cible termine une récupération longue. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de PV à 0.

Équipement : hache primitive à deux mains + 3, clibanion démoniaque, bouclier + 1.

Les yeux gardiens (CdFP-Livre 4 – page 170)

Cette créature aberrante est un amas d'yeux d'environ 1,50 m de diamètre, qui étale ses tentacules sur un rayon de 10 mètres autour d'elle. De nombreux squelettes jonchent le sol devant elle. D'étranges bruits hypnotiques émanent de la créature, incitant à s'approcher d'elle sans s'en rendre compte.

Créature vivante taille TG - NC 19

AGI -5 | CON +10* | FOR -5 | PER +5

CHA +5 | INT +0 | VOL +4

DEF 25 PV 400 Init. 12

Attaque magique +17

Immunités aux DM : froid, feu, acide, poison

Présence hypnotique : Chaque créature apercevant les yeux gardiens dans un rayon de 20 mètres autour d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un test de VOL DD 19 ou être charmée jusqu'au début de son prochain tour, elle se dirige alors lentement vers les yeux gardiens. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'a-

fecte en cas de réussite. Si le test d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la présence hypnotique des yeux gardiens pendant les prochaines 24 heures.

Yeux flétrissants : Les yeux gardiens peuvent lancer trois fois par round un Flétrissement. Chaque sort à une portée de 40 mètres et provoque 13d8 DM, la moitié en cas de réussite à un test de CON DD 19.

Ark-Kann (CdFP-Livre 4 – page 172)

Ark-Kann est la magicienne qui dirigeait le groupe de drows allié à Kyara Kandelisse dans le scénario « L'Œil du dragon » du Livre 3 : Le Semeur d'abîmes. Si les personnages l'ont affrontée et éliminée dans cette précédente aventure, il faudra la remplacer par un autre PNJ similaire. Elle pourrait également avoir été rappelée à la vie pour une mission particulière pour le culte de Lunaria. Pendant que les personnages vivaient leurs propres aventures et progressaient, Ark-Kann en faisait de même dans l'obscur, où elle s'est associée à de nouveaux compagnons.

Elle est de retour à la surface pour vendre quelques créatures aberrantes qu'elle a capturées, c'est pour cette raison qu'elle se trouve à Tuldak. Rencontrer à nouveau les personnages représente une nouvelle opportunité pour elle de s'emparer de l'Œil du dragon, qu'elle croit être en possession des personnages, et de transformer cet artefact en une arme légendaire. C'est également une occasion de jouer un mauvais tour aux habitants de la surface.

Elfe de l'obscur taille M, guerrière 5 mage 15 - NC 15

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

CHA +4 | INT +3 | VOL +5

DEF 29 PV 260 Init. 12

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

Pistolet d'ambre mécanique +16 DM 1d10+6 + paralysie 1d4 round

Attaque magique +15 PM 15

Voie de la magie des arcanes rang 5

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

Voie de la magie destructrice rang 5

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

Voie de la magie élémentaire rang 1

(Asphyxie (A)*)

Voie de la magie universelle rang 5

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

Vol (A)*, Téléportation (L)*

Voie du mage de guerre rang 6

(Coup au but (G) ou (M)*, Explosion différée (A)*,

Aura du chef de guerre (A)*)

Maîtrise de la pierre d'éther esprit

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

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

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

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

Équipement : demi-plate scaphandre +2 accorde la respiration aquatique), anneau de téléportation, 5 ampoules de pierre d'éther esprit, lame à sphère arcanique+ 1 foudre intense, pistolet d'ambre mécanique +2 (action bonus pour recharger), 10 Munitions d'Éther Spectral.

Acthée (CdFP-Livre 4 – page 174)

Cette diablesse majeure de Shoawn a été envoyée sur le monde pour être sa prophétesse. Elle apparaît comme une femme d'une beauté saisissante, aux proportions parfaites. Sa peau cuivrée et ses longs cheveux châtain foncé rehaussent son visage charismatique. Elle est toujours souriante et calme, dissimulant habilement sa véritable nature diabolique. En combat, sa peau s'assombrit et ses cheveux se métamorphosent en une masse tentaculaire démesurée qui lui confère des capacités redoutables.

Créature non vivante taille M - NC 17

AGI +5 | CON +7 | FOR +8 | PER +3

CHA +7 | INT +4 | VOL +7

DEF 32 PV 310 Init. 16

4 x Chevelure +19 DM 4d6+8

Épée à deux mains +17 DM 2d10+8

Attaque magique +17

Voie de l'envoûteur rang 5

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

Voie des soins rang 3

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

Vulnérabilité aux dégâts : pierre éther esprit

Aura de charme : Toute créature regardant Acthée qui commence son tour à 10 mètres ou moins d'elle doit effectuer un test de VOL DD 19, sauf si Acthée est neutralisée. En cas d'échec, la créature est charmée jusqu'au début de son prochain tour. La cible charmée obéit aux ordres verbaux ou télépathiques d'Acthée. Si la cible subit des dégâts ou reçoit un ordre opposé à sa nature ou suicidaire, celle-ci peut retenter le test, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le test de la créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à l'aura de charme d'Acthée pendant les prochaines 24 heures. Acthée peut charmer sept cibles à la fois, à raison d'une victime par round. Si elle décide de charmer une cible supplémentaire, la cible la plus ancienne est libérée du charme. Elle peut délivrer du charme la cible de son choix par une action.

Télépathie (G) : Acthée peut communiquer par télépathie sans limites de temps avec toutes personnes qu'elle voit.

Rêve (L)* : Ce sort permet à Acthée de façonner les rêves ou cauchemars d'une créature endormie. Pendant ce rêve la succube peut communiquer avec la cible et avoir une conversation de deux ou trois minutes dont elle se souviendra à son réveil de manière floue.

Illusion majeure (A)* : Avec ce sort la succube peut créer une illusion de 20m de diamètre créant ce qu'elle veut. Elle peut transformer une caverne vide en une auberge bondée de monde pendant 10 minutes.

Modification de la mémoire (A)* : La succube peut modifier les souvenirs d'une durée de moins de 10 minutes ayant eu lieu, il y a moins d'une heure d'une personne qu'elle voit. La cible doit rater un test de VOL DD15 pour que cela soit effectif. Elle peut supprimer totalement un souvenir ou le remplacer par un autre. Le nouveau souvenir reste cohérent avec les connaissances de la cible.

Attaque de chevelure : La succube effectue 4 attaques avec sa chevelure tentaculaire et choisit si elles sont perforantes ou contondantes. Elle peut choisir de faire des attaques de saisie en substitution des dégâts. Une de ses attaques peut aussi être substituée par une attaque avec une arme qu'elle a en main. Toutes ses attaques sont magiques.

Saisie : 7 m, avec sa chevelure, elle peut agripper une



cible (test de FOR DD 15 pour se dégager). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée. Si la succube empoigne une unique cible avec plusieurs attaques, celle-ci à un désavantage sur son test de FOR pour se dégager. À partir du tour suivant la saisie de sa cible, la succube inflige 6d6+8 dégâts si elle le souhaite. Se servir de la saisie pour agripper ou infliger des dégâts à une cible utilise 1 attaque de la succube.

Épée à deux mains : La lame est composée de pierre d'éther esprit vitrifié que seuls les succubes ou incubes peuvent invoquer.

Lien télépathique : La succube ignore la restriction de portée de sa télépathie quand elle communique avec une créature qu'elle a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.

Métamorphose (A) : La succube peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou pour reprendre sa forme véritable. Il peut ressembler à s'y méprendre à une personne existante et sait imiter sa voix s'il l'a déjà entendue. Il n'acquiert pas les pouvoirs innés à une race ou une classe, mais il peut les imiter grâce à des illusions. Mis à part sa taille et sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes, quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

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

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

Baiser de l'emprise (A) : Acthée embrasse une créature qu'il a préalablement charmée ou consentante.

La cible doit réussir un test de CON DD 19 pour ne pas être plongée dans un profond sommeil pendant une heure. Seuls des dégâts physiques peuvent réveiller la cible. Même les créatures immunisées au sommeil magique sont sensibles à cette magie, mais elles ont un avantage à leur test. Pendant ce sommeil, la victime rêve, elle cède à toutes ses tentations et assouvit ses appétits interdits. À son réveil, la cible est charmée et totalement sous l'emprise de la succube. Elle a un dé malus à tout test de VOL qu'elle serait amenée à effectuer pour mettre fin au charme.