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

Les Chroniques de Forge Pierre sont une longue campagne de jeu de rôle qui peut être adaptée à tout système de règles selon votre choix. Nous vous proposons ici une adaptation des statistiques des adversaires qui sont dans la campagne aux règles de Daggerheart. Les statistiques des monstres ou adversaires présentées ne suivent pas forcément ceux que vous pouvez retrouver dans le livre de règles Daggerheart ou son bestiaire. Cela pour apporter un peu de diversité et de surprise.

Visitez le site de la campagne

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

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

Rêve mécanique
Scénario niveau 1

Bandits (CdFP-Livre 1 – page 57)
Palier 1 Standard
Un criminel de bas étage qui ne fait que suivre les ordres. Il a une araignée rouge tatouée sur son épaule.
Motivation & tactique : dérober, s'enfuir, tirer profit
Difficulté : 12 | Seuil : 7/12 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +1 | Épée courte : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Voleur +2
APTITUDES
Grimpeur - Passive. Le bandit grimpe aussi facilement qu'il court.
D'en haut - Passive. Quand le bandit réussit une attaque standard alors qu'il est en hauteur par rapport à sa cible, il inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'il attaque de dos ou qu'il surprend sa cible.

Mini-mécanaute à vapeur (CdFP-Livre 1 – page 59)
Palier 1 Horde (5/PB)
Petite créature mécanique formée d'un tube à essaie replie de pierre d'éther esprit, cerclé par un mécanisme composé de six pattes et de

bras finissant par une pince.
Motivation & tactique : dérober, s'enfuir, se cacher, construire
Difficulté : 14 | Seuil : 6/10 | PB : 7 | Stress : 3
ATT : +1 | Arme improvisée : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Se cacher +2
APTITUDES
Horde (5d8+2) - Passive. Lorsque les mini-mécanautes ont coché au moins la moitié de leurs PB, leur attaque standard n'inflige plus que 1d4+2 dégâts physiques.
Manœuvre de groupe - Réaction : Lorsqu'ils sont en mêlée, les mini-mécanautes quand ils infligent un PB, ils sont capables de se coordonner sans se parler. Ils essaient d'entourer les jambes de leurs ennemis de fines cordes pour les faire chuter afin de pouvoir fuir (plutôt que de les tuer).

Strige (10) (CdFP-Livre 1 – page 65)
Palier 1 Standard
Cet horrible monstre ressemble à un croisement entre une grande chauve-souris et un moustique géant. Ses pattes se terminent par des pinces coupantes, et sa longue trompe en forme d'aiguille perfore la chaire lorsque la strige cherche à se nourrir du sang de créatures vivantes.
Motivation & tactique : attaquer en piqué, chasser, voler du sang
Difficulté : 13 | Seuil : 7/14 | PB : 4 | Stress : 3
ATT : +1 | Dard : Mêlée | 1d8+3 phy
Expérience : Camouflage +2
APTITUDES
Volant - Passive. Tant qu'ils volent, les striges disposent d'un bonus de +2 a leur Difficulté.
Absorption de sang - Réaction : En cas d'attaque réussie, cochez un stress, la strige reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est agrippée, la strige n'attaque pas, mais au début de chaque tour de la strige, la cible prend 1 point de stress du fait qu'elle perde son sang. Quand elle n'a plus de point de stress, elle prend 1 PB.

Aventures dans Bois Ancien
Scénario niveau 1

La Fissure (CdFP-Livre 1 – page 82)
Palier 2 Solo
La Fissure ne pense qu'à sa future attaque de la Mantalogue. Confronté aux personnages, il n'essaie pas de les vaincre, mais uniquement à leur échapper.
Motivation & tactique : se venger, dérober, s'enfuir, tirer profit
Difficulté : 15 | Seuil : 7/14 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Épée courte : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Commandant +3, Se cacher +2
APTITUDES
Épée courte ardente - Passive. + 1d6 de feu
2 Pistolets à silex – Réaction. Cochez un stress et dépensez une Peur pour dégainer ses deux **armes à feu :** +4 Courte portée | 2d10+1 phy
Grimpeur - Passive. La Fissure grimpe aussi facilement qu'il court.
D'en haut - Passive. Quand il réussit une attaque standard alors qu'il est en hauteur par rapport à sa cible, il inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'il attaque de dos ou qu'il surprend sa cible.
Ce qu'on ne voit pas venir - Passive. La Fissure inflige des dégâts directs quand il est Caché.
Frapper a l'unisson - Action. Cochez un Stress pour mettre en avant un nombre d'autres Assassins égal au nombre de Stress non cochés de celui-ci.
Lame subtile - Réaction. Quand la Fissure effectue une attaque standard contre une cible

Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts Graves au lieu des dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand la Fissure réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Chaire à canon - Passive. Permets à La Fissure de décider qu'une attaque qui le visait touche en réalité un de ses sbires derrière lequel il s'est mis à couvert. Il bénéficie de +3 en difficulté tant qu'il y a un sous-fifre à ses côtés.

Les frères Kataléni (CdFP-Livre 1 – page 83)
Palier 1 sbire
Motivation & tactique : dérober, s'enfuir, tirer profit
Difficulté : 13 | Seuil : 6/13 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +2 | Épée courte : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Intrusion +2, Se cacher +2
APTITUDES
Grimpeur - Passive. Le bandit grimpe aussi facilement qu'il court.
D'en haut - Passive. Quand le bandit réussit une attaque standard alors qu'il est en hauteur par rapport à sa cible, il inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'il attaque de dos ou qu'il surprend sa cible.
Attaque de frère - Action. Dépensez une Peur pour choisir une cible à courte portée et les deux frères font un jet d'attaque en commun. Sur un succès, il ilfigent 4 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

Créature des marais (6) (CdFP-Livre 1 – page 84 ou 100)
Palier 1 sbire
Une créature faite de racines et coiffée d'une motte de terre et d'herbes sauvages. Deux yeux verts brillent entre les racines de sa masse.
Motivation & tactique : écraser, submerger, lancer
Difficulté : 13 | Seuil : 6/11 | PB : 4 | Stress : 3
ATT : +1 | Racines : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Se cacher +2
APTITUDES
Rocher lancé - Action. Courte | 1d10+1 phy
Vulnérabilités aux dégâts de feu - Passive. PB doublé

Apparition spectrale (5) (CdFP-Livre 1 – page 85)
Palier 1 Distant
Motivation & tactique : écraser, submerger, lancer
Difficulté : 12 | Seuil : 6/12 | PB : 5 | Stress : 4
ATT : +2 | Absorption d'énergie : Courte | 1d8+3 mag
APTITUDES
Déplacement incorporel - Passive. L'apparition spectrale peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets en cochant un stress.
Sensibilité à la lumière du soleil - Passive. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'apparition spectrale a un désavantage aux tests d'attaque et fuit.
Siphon d'énergie vitale - Réaction. Dépensez une Peur pour effectuer une attaque contre un PJ avec trait d'incantation à Très courte portée. Sur un succès, la cible coche 1d4 Stress et le spectre efface autant de stress.

La défense de la Mantalogue
Scénario niveau 1

Cyrion (CdFP-Livre 1 – page 98)
PNJ
Soutient les PJ.

Garde de la Mantalogue (4) (CdFP-Livre 1 – page 98)
PNJ
Soutient les PJ

Garde des Faucons blancs (1 à 4) (CdFP-Livre 1 – page 99)
PNJ
Soutient les PJ.

Voleur des Araignées rouges (12) (CdFP-Livre 1 – page 99 les mêmes que celui de la page 57)

Ruines Cascades
Scénario niveau 1

Wyverne verte (CdFP-Livre 1 – page 102)
Palier 2 Traqueur
Cousines des grands dragons, les wyvernes vertes possèdent deux pattes écailleuses, des ailes de cuir et une queue musclée surmontée d'un dard empoisonné pouvant tuer une créature en quelques secondes.
Motivation & tactique : attaquer en piquer, tuer, dévorer
Difficulté : 14 | Seuil : 7/12 | PB : 5 | Stress : 4
ATT : +2 | Morsure, griffes et dard : Mêlée | 2d8+1 phy
Expérience : Prédateur aérien +2, Œil acéré +2
APTITUDES
Venin - Passive. Dépensez une Peur pour que la cible touchée par le dard subisse 3d6+2 dégâts de poison.
Volant - Passive. Tant qu'elle vole, la wyverne dispose d'un bonus de +2 a sa Difficulté.

Grand aigle cornu
(CdFP-Livre 1 – page 103)
Palier 2 Traqueur
Cet immense rapace est connu pour être une créature noble dans les Monts aigles qui bordent l'ouest de la province du Véridian. Ce qui est moins connu, c'est que leur espèce entretient un lien privilégié avec les amazones vivant dans un royaume lointain du nord. Certaines de ces femmes peuvent monter les aigles cornus et devenir des aiglières, de redoutables combattantes volantes.
Motivation & tactique : planer, attaquer en piquer, manger
Difficulté : 15 | Seuil : 7/14 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +3 | Serre et bec : Mêlée | 2d6+3 phy
Expérience : Prédateur aérien +2,
Œil acéré +3
APTITUDES
Volant - Passive. Tant qu'elle vole, l'aigle cornu dispose d'un bonus de +2 a sa Difficulté.

Bandit (7) (CdFP-Livre 1 – page 108)
Palier 1 Standard
Un criminel de bas étage qui ne fait que suivre les ordres. Il a une araignée rouge tatouée sur son épaule.
Motivation & tactique : dérober, s'enfuir, tirer profit
Difficulté : 12 | Seuil : 7/12 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +1 | Épée courte : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Voleur +2
APTITUDES
Grimpeur - Passive. Le bandit grimpe aussi facilement qu'il court.
D'en haut - Passive. Quand le bandit réussit

une attaque standard alors qu'il est en hauteur par rapport à sa cible, il inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'il attaque de dos ou qu'il surprend sa cible.

Gobelin mécano (5) (CdFP-Livre 1 – page 109)
Palier 1 Standard
C'est petite créature verte aux grandes oreilles pointues sont habillées d'armure de cuir et porte de nombreux outils à la ceinture et une paire de lunette de protection.
Motivation & tactique : bricoler, casser, réparer
Difficulté : 14 | Seuil : 5/11 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +1 | Épée courte : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Voleur +2, Connaissance magique +2
APTITUDES
Attaque en groupe - Réaction. Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre tous les gobelins à Courte portée puits de faire une attaque commune. Sur un succès, chacun inflige 2 dégâts physiques. Additionnez les dégâts.

Mécanaute bricolé (CdFP-Livre 1 – page 109)
Palier 1 Solo
Une créature de bois et de fer humanoïde assemblée et animée par magie.
Motivation & tactique : servir son créateur, détruire ses ennemis
Difficulté : 14 | Seuil : 6/15 | PB : 7 | Stress : 4
ATT : +3 | Poings de fer : Mêlée | 1d8+3 phy
APTITUDES
Canon - Action. Dépensez une Peur pour que le mécanaute tire avec son canon : +2 Long portée | 2d8+1 phy
Dépendant - Passive. Le mécanaute est totalement dépendant du mage gobelin qui le guide, sans qui il ne peut pas agir.
Impitoyable - Passive. La Créature artificielle peut être mise en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Structure faible - Passive. Lorsque la Créature artificielle coche des PB suite a des dégâts physiques, elle doit en cocher un de plus.
Piétiner - Action. Cochez un Stress pour faire une attaque contre toutes les cibles présentes sur le chemin de la Créature lorsqu'elle se déplace. Celles contre lesquelles elle réussit subissent 1d8 dégâts physiques.
Surcharge - Réaction. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire le jet de dégâts suivant l'attaque de la Créature artificielle pour y ajouter un bonus de +10. La Créature peut alors être de nouveau mise en avant.
Explosion mortelle - Réaction. Lorsque la Créature artificielle coche son dernier PB, la magie qui l'animait se brise dans une explosion de force. Effectuez une attaque contre toutes les cibles a Très courte portée. Celles qu'elle touche subissent 1d12+2 dégâts magiques.

Mâchefer (CdFP-Livre 1 – page 110)
Palier 1 Traqueur
Une sorte de chien géant et massif recouvert d'une peau de cuir bleu sombre.
Motivation & tactique : manger, ronger du métal, courir
Difficulté : 15 | Seuil : 8/16 | PB : 7 | Stress : 4
ATT : +3 | Morsure : Mêlée | 1d8+3 phy
Expérience : Pistage olfactif +2
APTITUDES
Rouille - Passive. 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 dégâts ou de - 1 à la défense toutes les 10 minutes, jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée. Ces malus sont définitifs et l'arme ou armure est détruite si elle atteint un malus de - 6. Un petit coup de chiffon ne suffit pas, il est nécessaire de laver l'objet à grande eau. Les objets magiques sont immunisés à cet effet.

Araignée carmin géante (CdFP-Livre 1 – page 113)
Palier 1 Solo
Cette araignée géante fait plus de deux mètres de diamètre et est couverte de poils rouges. Dès quelle se déplace un nuage de poussière toxique rouge l'entoure.
Motivation & tactique : manger, se cacher, capturer, dévorer
Difficulté : 15 | Seuil : 7/15 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +2 | Morsure : Mêlée | 1d8+2 phy
Expérience : Se cacher +2
APTITUDES
Poison - Réaction. Cochez un stress et la victime mordue par l'araignée doit réaliser un jet de force difficulté 13 ou subir 2d8 dégâts supplémentaires.
Toile d'araignée - Action. Dépensez une Peur pour que l'araignée lance une toile à portée Courte. En cas de succès, la cible est bloquée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un jet de force difficulté 12 et s'en libérer en cas de réussite.
Poussière rouge - Passive. Cette araignée à la particularité de dégager une poussière rouge dès qu'elle se déplace. Quand une créature est en contact avec cette poussière rouge, elle doit faire un jet difficulté 13 pour ne pas subir un stress.

Zombi (8) (CdFP-Livre 1 – page 114)
Palier 1 Horde (2/PB)
Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus des habits maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort et exhalent une puanteur nauséabonde.
Motivation & tactique : manger, se cacher, capturer, dévorer
Difficulté : 8 | Seuil : 6/12 | PB : 6 | Stress : 3
ATT : -1 | Morsure : Mêlée | 1d10+2 phy
APTITUDES
Horde (1d4+2) - Passive. Lorsque les Zombis ont coché au moins la moitié de leurs PB, leur attaque standard n'inflige plus que 1d4+2 dégâts physiques.
Submerger - Réaction. Quand les Zombis cochent des PB suite a une attaque en Mêlée, vous pouvez cocher un Stress pour faire une attaque standard contre leur assaillant.

Toar le mage fou (CdFP-Livre 1 – page 116)
Palier 2 Meneur
Cet homme au visage très ridé porte un masque métallique qu'il laisse pendre à son cou. Ses yeux clairs brillent de manière inquiétante. Il a un grand manteau bleu orné d'arabesques sur sa partie basse.
Motivation & tactique : comploter, entraver ses ennemis, s'attirer les bonnes grâces, s'enfuir
Difficulté : 15 | Seuil : 8/17 | PB : 5 | Stress : 5
ATT : +3 | Baguette magique : Longue | 2d4+3 mag
Expérience : Connaissances magiques +2, Rituel +2
APTITUDES
Explosion affaiblissante - Action. Dépensez une Peur pour effectuer une attaque standard contre une cible a portée. Sur un succès, la cible doit cocher un Stress.
Linceul des déchus - Action. Cochez un Stress pour envelopper un allié a Courte por-

tée dans un voile de Protection jusqu'à ce que Toar coche son dernier PB. Lorsqu'elle est protégée, la cible est résistante à tous les dégâts.

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

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

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

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

Invocation du protecteur - Réaction. Dépensez une Peur et Toar peut invoquer une créature supérieure des marais (PB 7) pour qu'elle le protège pendant 10 minutes. La créature monstrueuse apparaît à sa place et Toar se téléporte dans un espace inoccupé derrière elle. Si ce n'est pas possible, ce qui est devant Toar est repoussé. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par rencontre.

Équipement : parchemin de téléportation, pierre de contrôle des créatures des marais, trois pierres de malédiction, dague en némédrite et amulette de mort illusoire. Quand Toar est touché par une attaque et qu'il porte cette amulette, il peut utiliser une réaction pour devenir invisible alors qu'une illusion le montre tombant raide mort au sol. Cette illusion dure 1 minute. Il est possible de frapper l'illusion afin de s'assurer de sa mort et si le corps est fouillé, rien d'intéressant n'est trouvé.

Le temple hanté

Scénario niveau 1

Esprit tourmenté (3) (CdFP-Livre 1 – page 127)

Palier 1 Standard

Créature spectrale qui personnifie les tourments, la douleur et le désespoir.

Motivation & tactique : hanté les vivants, terroriser

Difficulté : 13 | Seuil : 6/12 | PB : 5 | Stress : 4

ATT : +2 | Absorption d'énergie : Courte | 1d8+3 mag

APTITUDES

Déplacement incorporel - Passive. L'esprit tourmenté peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets en cochant un stress.

Sensibilité à la lumière du soleil - Passive. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'esprit tourmenté a un désavantage aux tests d'attaque et fuit.

Siphon d'énergie vitale - Action. Dépensez une Peur pour effectuer une attaque contre un PJ avec trait d'incantation à Très courte portée. Sur un succès, la cible coche 1d4 Stress et le spectre efface autant de stress.

Présence effroyable - Passive. Chaque créature non morte-vivante dans un rayon à portée longue d'un esprit tourmenté et pouvant le voir doit réussir un jet d'instinct difficulté 11 ou devenir effrayée pendant toute la scène. Si le jet est raté de 6 points ou plus, la cible prend un PB. Une créature effrayée peut retenter un jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle agit de nouveau, mettant fin à l'état effrayé en cas de succès.

Poussée brutale - Action. Dépensez une Peur pour effectuer une attaque contre un PJ avec trait d'incantation à courte portée. Sur un succès, la cible est projetée à 6 mètres et subit 1d6+4 dégâts en tombant au sol.

Spectre (CdFP-Livre 1 – page 128)
Le spectre a les mêmes caractéristiques que les esprits tourmentés, mais il a 7 PB et son absorption d'énergie fait 3d6 mag.

Euthéctiqua, Succube de Shoawn (CdFP-Livre 1 – page 131) PNJ aide
Palier 3 Solo
La succube prend la forme d'une jeune femme aux courbes parfaites et à la peau diaphane. Sa chevelure massive dépasse les sept mètres de longueur et est véritablement vivante, flottant dans l'air. Elle peut en réduire la longueur à volonté, lui faire adopter un grand nombre de formes et s'en servir aussi bien pour empoigner, se protéger, se déplacer ou attaquer. Ces pouvoirs sont amoindris par sa forme d'esprit dans le cristal.
Motivation & tactique : comploter, entraver ses ennemis, s'attirer les bonnes grâces, retrouver une forme tangible
Difficulté : 16 | Seuil : 17/25 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Cheveux magiques : Courte | 3d6+3 mag
Expérience : Manipulation +3, Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Épée à deux mains - Action. Dépensez une Peur pour faire une attaque supplémentaire avec son épée : ATT : +4 | Mêlée | 1d10+2 phy
Vulnérabilité – Passive. aux dégâts de pierre d'éther esprit
Télépathie - Réaction. La succube peut communiquer par télépathie sans limites de temps avec toutes personnes qu'elle voit.
Rêve - Action. La succube peut façonner les rêves ou cauchemars d'une créature endormie. Pendant ce rêve la succube peut communiquer avec la cible et avoir une conversation de deux ou trois minutes dont elle se souviendra à son réveil de manière flou.
Illusion majeure - Action. La succube peut créer une illusion de 20m de diamètre créant ce qu'elle veut. Elle peut transformer une caverne vide en une auberge bondée de monde pendant 10 minutes.
Modification de la mémoire - Action. La succube peut modifier les souvenirs d'une durée de moins de 10 minutes ayant eu lieu, il y a moins d'une heure d'une personne qu'elle voit. La cible doit rater un jet de Savoir difficulté 15 pour que cela soit effectif. Elle peut supprimer totalement un souvenir ou le remplacer par un autre. Le nouveau souvenir reste cohérent avec les connaissances de la cible.
Attaque de chevelure - Action. Euthéctiqua effectue une attaque avec sa chevelure tentaculaire et choisit si elle est perforante ou contondante. Elle peut choisir de faire des attaques de saisie en substitution des dégâts.
Saisie - Action. Portée courte, avec sa chevelure, elle peut agripper une cible (jet de force difficulté 15 pour se dégager). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée. Dépensez une Peur pour qu'Euthéctiqua empoigne jusqu'à 4 cibles (une peur par cible). Si elle empoigne une unique cible avec plusieurs attaques (x Peur), celle-ci à un désavantage (xd6) sur son jet de force pour se dégager. À partir du tour suivant la saisie de sa cible, Euthéctiqua inflige 3d6 + 4 dégâts si elle le souhaite.
Lien télépathique - Passive. La succube ignore la restriction de portée de sa télépathie quand elle communique avec une créature qu'elle a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.
Métamorphose - Action. La succube peut utiliser une peur pour se métamorphoser en un humanoïde ou pour reprendre sa forme véritable. Il peut ressembler à s'y méprendre à une personne existante et sait imiter sa voix

s'il l'a déjà entendue. Elle n'acquiert pas les pouvoirs innés à une race ou une classe, mais il peut les imiter grâce à des illusions.

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

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

Le navire pirate

Scénario niveau 2

Capitaine Forza (CdFP-Livre 1 – page 134)
Palier 2 Meneur

Le capitaine Forza est un homme au visage buriné par l'air marin. Son apparence trahit un âge bien supérieur à ses quarante ans. Ses longs cheveux noirs entourent un visage marqué par des sourcils en bataille et de petites cicatrices, témoignant des nombreux combats qu'il a menés. Il arbore en permanence une expression mauvaise. Une grande tunique noire, typique des pirates, l'enveloppe pour lui donner l'aura d'un capitaine. Quatre pistolets à silex sont rangés dans des étuis apparents sur son torse et un grand cimeterre est attaché à sa ceinture.

Motivation & tactique : commander, mener des raides, faire de la contrebande et du trafic d'esclaves, pilier

Difficulté : 14 | Seuil : 7/14 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +4 | Cimeterre : Mêlée | 2d12+6 phy

Expérience : Commandant +2, Marin +3

APTITUDES

Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +3 Courte portée | 2d10+4 phy

Boucanier - Passive. Lorsque le Capitaine coche 2 PB ou moins après avoir subi une attaque en Mêlée, l'attaquant doit cocher un Stress.

Renforts - Action. Une fois par scène, cochez un Stress pour invoquer une Horde de Pirates pillards, qui entre alors en jeu a Longue portée.

Pas de quartier - Action. Dépensez une Peur pour choisir une cible qui se trouve en Mêlée avec trois Pirates ou plus. Le Capitaine et ses pirates hurlent des invectives et promettent d'envoyer leurs ennemis nourrir les

poissons. La cible doit faire un jet de réaction de Présence. En cas d'échec, la cible coche 1d4+1 Stress. Sur un succès, elle doit cocher un Stress.
Élan - Réaction. Lorsque le Capitaine réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Équipement : cimeterre en baliandrite (même chose qu'une épée longue améliorée) et des bijoux d'une valeur de 300 runes d'or.

Marin du Baliste (3/PB) (CdFP-Livre 1 – page 133)
Palier 1 Horde
Un pirate tatoué aux muscles épais et aux poings aussi gros que des melons.
Voir Pirates Pillards page 215 du livre de règles DH.

Retour à Tanrel
Scénario niveau 2

Capitaine Mesranie (CdFP-Livre 1 – page 138)
PNJ, Capitaine de la garde des Faucons Blanc à Tanrel.
Soutien les PJ.

Garde des Faucons blancs (3) (CdFP-Livre 1 – page 139)
PNJ
Soutien les PJ.

Vincento Karlegie (CdFP-Livre 1 – page 139)
PNJ, Prêtre de Kalia à Tanrel
Soutien les PJ.

Septime (CdFP-Livre 1 – page 140)
PNJ, Prêtre d'Arius à Tanrel
Soutien les PJ.

Ezra Morgan (CdFP-Livre 1 – page 142)
PNJ, Mécaforgeron de Tanrel
Soutien les PJ.

Araignée mécanaute à vapeur de Krall (9) (CdFP-Livre 1 – page 141)
Palier 1 Cogneur
Une créature de fer arachnéenne, assemblée et animée par magie.
Motivation & tactique : asservie par un spectre, détruire ses ennemis
Difficulté : 15 | Seuil : 6/15 | PB : 5 | Stress : 4
ATT : +3 | Pattes lames : Mêlée | 2d8+3 phy
APTITUDES
Dépendant - Passive. Le mécanaute de Krall est totalement dépendant du spectre qui le guide, sans qui il ne peut pas agir.
Impitoyable - Passive. La Créature artificielle peut être mise en avant jusqu'à deux fois par tour de MJ. Vous devez dépenser de la Peur normalement pour chaque mise en avant.
Structure faible - Passive. Lorsque la Créature artificielle coche des PB suite à des dégâts physiques, elle doit en cocher un de plus.
Piétiner - Action. Cochez un Stress pour faire une attaque contre toutes les cibles présentes sur le chemin de la Créature lorsqu'elle se déplace. Celles contre lesquelles elle réussit subissent 1d8 dégâts physiques.
Surcharge - Réaction. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire le jet de dégâts suivant l'attaque de la Créature artificielle pour y ajouter un bonus de +10. La Créature peut alors être de nouveau mise en avant.
Explosion mortelle - Réaction. Lorsque la Créature artificielle coche son dernier PB, la magie qui l'animait se brise dans une explosion de force. Effectuez une attaque contre toutes les cibles a Très courte portée. Celles qu'elle touche subissent 1d12+2 dégâts magiques.

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

Zombi de Tanrel (20) (CdFP-Livre 1 – page 141)
Palier 1 Horde (2/PB)
Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus des habits maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort et exhalent une puanteur nauséabonde.
Motivation & tactique : manger, se cacher, capturer, dévorer
Difficulté : 8 | Seuil : 6/12 | PB : 6 | Stress : 3
ATT : -1 | Morsure : Mêlée | 1d10+2 phy
APTITUDES
Horde (1d4+2) - Passive. Lorsque les Zombis ont coché au moins la moitié de leurs PB, leur attaque standard n'inflige plus que 1d4+2 dégâts physiques.
Submerger - Réaction. Quand les Zombis cochent des PB suite a une attaque en Mêlée, vous pouvez cocher un Stress pour faire une attaque standard contre leur assaillant.

Doppelgänger (CdFP-Livre 1 – page 145)
Palier 2 Traqueur
Cette créature humanoïde a une peau diaphane et un visage sans bouche ni nez. Des yeux totalement blancs et aucun . Elle peut se changer en n'importe quelle créature humanoïde proche de sa taille.
Motivation & tactique : manger, comploter, se déguiser
Difficulté : 15 | Seuil : 9/18 | PB : 6 | Stress : 5
ATT : +3 | Coup : Mêlée | 1d8+2 phy
Expérience : Déguisement +5
APTITUDES
Vol du passé - Action. Le Doppelgänger peut en touchant une de ses victimes apprendre tout d'elle et totalement l'imiter.

Les trafiquants de papier
Scénario niveau 2

Harpie (5) (CdFP-Livre 1 – page 150)
Palier 2 Traqueur
Une harpie combine le corps, les jambes et les ailes d'un vautour et le torse, les bras et la tête d'une humaine. Sa douce mélodie a conduit d'innombrables aventuriers à leur perte.
Motivation & tactique : manger, comploter, se déguiser
Difficulté : 15 | Seuil : 8/16 | PB : 6 | Stress : 3
ATT : +3 | Serres : Mêlée | 2d8+2 phy
Expérience : Discrétion +3, Chant +2
APTITUDES
Chant captivant - Action. Cochez un stress et la harpie entonne une mélodie magique. Tout humanoïde ou géant à 90 mètres maximum de la harpie et qui peut entendre le chant doit réussir un jet d'instinct difficulté 11 ou bien se retrouver charmé jusqu'à ce que le chant prenne fin. La cible doit durant son tour se diriger vers la harpie par le chemin le plus direct. La victime peut aussi relancer son d'instinct à la fin de chacun de ses tours si la l'harpie la dévore.
Équipement : amulette de mirage. Grâce à ce bijou, le porteur peut bénéficier du sort de déguisement une fois par jour.

Allaria Shatham-to (CdFP-Livre 1 – page 152)
Palier 2 Distant
Une voleuse-magicienne formée à l'espionnage et aux actions clandestines.
Motivation & tactique : comploter, se déguiser, neutraliser ses ennemies
Difficulté : 16| Seuil : 11/20| PB : 6 | Stress : 5
ATT : +3 | Rapière : Mêlée | 1d8 phy
Expérience : Discrétion +3, Connaissances magiques +2
APTITUDES
Téléportation de combat – Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Grimpeur - Passive. Allaria grimpe aussi facilement qu'il court.
D'en haut - Passive. Quand elle réussit une attaque standard alors qu'elle est en hauteur par rapport à sa cible, elle inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'elle attaque de dos ou qu'elle surprend sa cible.
Lame subtile - Réaction. Quand Allaria effectue une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts Graves au lieu des dégâts standards.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 2d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».
Équipement : armure en cuir améliorée, potion de santé mineure et une bourse avec 20 runes d'or et dix émeraudes valant 15 runes d'or chacune.

Agent sylgien (3) (CdFP-Livre 1 – page 153)
Palier 1 Traqueur
Un homme au teint allé habitué à se fondre dans la foule.
Motivation & tactique : comploter, se déguiser, neutraliser ses ennemies
Difficulté : 13 | Seuil : 7/14 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +2 | Épée courte : Mêlée | 1d6+2 phy
Expérience : Discrétion +2
APTITUDES
Grimpeur - Passive. Le bandit grimpe aussi facilement qu'il court.
D'en haut - Passive. Quand le bandit réussit une attaque standard alors qu'il est en hauteur par rapport à sa cible, il inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'il attaque de dos ou qu'il surprend sa cible.

Basilic (CdFP-Livre 1 – page 158)
Palier 2 Solo
Cette créature reptilienne monstrueuse ressemble à un énorme lézard de deux mètres de long muni de quatre paires de pattes. Ses écailles blanches bleutées lui permettent de se dissimuler aisément parmi les pierres de la région. Son dos est hérissé de pics. Son regard transforme ses proies en pierre dont elle se nourrit.
Motivation & tactique : pétrifier, manger
Difficulté : 16 | Seuil : 12/24 | PB : 7 | Stress : 3
ATT : +4 | Morsure : Mêlée | 2d6+2 phy
Expérience : Discrétion +2

APTITUDES

Regard pétrifiant - Passif. Si une créature est à 9 mètres ou moins du basilic et que les deux peuvent se voir, le basilic, s'il n'est pas neutralisé dépenser une Peur et la créature effectue un jet de force difficulté 15. En cas d'échec, la créature se transformer en pierre. La créature est pétrifiée tant qu'elle n'est pas libérée par un sort de Contre-sort (même si je ne trouve pas cela totalement adapté) lancé 1 jour par niveau du lanceur après la pétrification.

Vase grise (4) (CdFP-Livre 1 – page 159)
Palier 1 Traqueur

Cette créature a l'apparence d'une masse liquide de végétaux en décomposition de couleur grise. Le plus souvent, elle se déplace lentement, en silence, mais quand elle le fait rapidement, des bruits de succion répugnants et l'odeur qu'elle dégage donne des haut-le-cœur.

Motivation & tactique : se cacher, dissoudre
Difficulté : 10 | Seuil : 6/11 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +1 | Pseudopode : Mêlée | 1d8+3 phy
Expérience : Discrétion +2

APTITUDES

Informe - Passive. La vase peut se déplacer au travers d'interstices de 2,5 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.

Corrosion du métal - Réaction. Toute arme non magique faite de métal touchant la vase se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de - 1 aux dégâts. Si la pénalité atteint - 5, l'arme est détruite. Des munitions non magiques faites de métal qui touchent la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts. La vase peut ingurgiter jusqu'à 5 cm d'épaisseur de métal non magique en 1 tour.

Fausse apparence - Passive. Tant que la vase reste inactive, il n'est pas possible de la distinguer d'une flaque d'huile ou d'un rocher humide.

Acide - Passive. Si la cible porte une armure métallique non magique, cette armure est en partie corrodée et subit une pénalité permanente et cumulable de - 1 à aux seuils qu'elle confère. L'armure est détruite si les pénalités réduisent le premier seuil à 0.

Fourien (30) (CdFP-Livre 1 – page 162)
Palier 1 Horde (2/PB)

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

Motivation & tactique : travailler, jouer, manger
Difficulté : 14 | Seuil : 8/14 | PB : 4 | Stress : 3
ATT : +1 | Griffes : Mêlée | 1d8+3 phy
Expérience : Discrétion +2

APTITUDES

Déplacement dans la terre - Action. Le fourien peut creuser à travers la terre et la pierre non magique et non travaillée. Au cours de ce mouvement, il ne dérange pas les matériaux au travers desquels il passe. En se contorsionnant, il peut également se faufiler dans des espaces très étroits, comme des fissures. Sa

bave lui permet de façonner la pierre.

Panthère perçante (2) (CdFP-Livre 1 – page 163)
Palier 2 Traqueur
Cette créature monstrueuse personnifie la mort. Elle a l'aspect d'une panthère noire dont la queue est hérissée de pics dégoulinants de poison.
Motivation & tactique : défendre le territoire, isoler sa proie, rôder, attaquer par surprise
Difficulté : 14 | Seuil : 8/14 | PB : 6 | Stress : 5
ATT : +1 | Morsure et Griffes : Mêlée | 1d8+3 phy
Expérience : Discrétion +2, Perception +3
APTITUDES
Aiguillons empoisonnés - Réaction. Dépensez une Peur quand la panthère mord sa cible, elle donne un coup de queue et plante un dard dans la victime qui subit 2d6+2 dégâts de poison. En cochant un stress, la victime peut réaliser un test de force difficulté 14. En cas de réussite, elle a retiré le dard avant que le poison ne pénètre l'organisme.
Esquive - Réaction. Quand la panthère perçante est touchée par l'attaque d'un adversaire qu'elle peut voir, elle peut utiliser sa réaction pour réduire de moitié les dégâts causés par cette attaque.

Axsar Aoulnath (CdFP-Livre 1 – page 164)
Palier 2 Solo
Axsar est un homme taciturne. Dégarnis sur le front, de longs cheveux noirs sont coiffés en une tresse qui tombe sur sa nuque. C'est le seul signe qui trahit ses origines sylgiennes. Il utilise ses vêtements mimétiques pour se fondre dans la masse locale. D'ailleurs, en cas de poursuite, il essaiera toujours de se perdre dans la foule, en changeant de vêtements régulièrement, afin d'échapper à l'attention de ses poursuivants. Il utilisera aussi son sort de Déguisement pour changer son visage.
Motivation & tactique : comploter, se déguiser, recueillir des informations
Difficulté : 14 | Seuil : 9/17 | PB : 6 | Stress : 5
ATT : +1 | Baguette : Longue | 2d10+4 mag
Expérience : Discrétion +2, Stratégie +2, Connaissances magiques +2
APTITUDES
Pistolet à silex – Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +2 Courte portée | 2d10+1 phy
Téléportation de combat – Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Grimpeur - Passive. Allaria grimpe aussi facilement qu'il court.
D'en haut - Passive. Quand elle réussit une attaque standard alors qu'elle est en hauteur par rapport à sa cible, elle inflige 1d10+1 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards. La même chose s'elle attaque de dos ou qu'elle surprend sa cible.
Lame subtile - Réaction. Quand Allaria effectue une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts Graves au lieu des dégâts standards.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 2d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».

Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».
Invisibilité - Action. Effectuez un jet d'incantation (10). Sur un succès, cochez un Stress et rendez un allié en Mêlée ou vous-même Invisible. Personne ne voit une créature Invisible à moins de recourir à des moyens magiques et les jets d'attaque à son encontre subissent un désavantage. Posez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre trait d'Incantation. Quand une créature Invisible entreprend une action, retirez un jeton de cette carte. L'effet du sort se termine une fois l'action associée au dernier jeton terminé. Vous ne pouvez maintenir ce sort que sur une créature à la fois.
Illusion - Action. Effectuez un jet d'incantation (14). Sur un succès, vous créez à Courte portée une illusion visuelle temporaire pas plus grande que vous. Elle perdure tant que vous la regardez. Elle résiste à un examen jusqu'à ce que l'observateur arrive en Mêlée.
Équipement : le chef des espions possède plusieurs objets remarquables.
- Vêtements mimétiques : Ce vêtement extraordinaire prend n'importe quelle forme à condition que le porteur puisse le visualiser dans son esprit et qu'il soit à sa taille et réaliste. Pour que les détails soient véridiques, le porteur doit avoir étudié avec attention l'original (blason ou marque distinctive). Le vêtement donne une armure comme une cuir. Les effets ne fonctionnent pas si une autre armure est portée.
- 10 sachets d'épices d'ombre : Axsar a ramené beaucoup de cette substance de l'archipel. Il l'utilise pour contrôler les deux panthères perçantes qui le suivent comme des animaux de compagnie ;
- Disque focaliseur arcanique d'Amephatiss : cet anneau de vingt centimètres de diamètre en baliandrite, gravé de nombreux symboles cabalistiques, rayonne d'une aura magique. En son centre flotte un axe qui semble indissociable de l'anneau. De nombreuses traces de brûlure zèbrent l'objet. Ce disque est le focaliseur d'Amephatiss, un archimage dont Axsar était l'apprenti. Tous les deux ont voyagé jusqu'à l'archipel arkanique. Là-bas, ils ont étudié la magie si particulière qui y règne, invoqué de nombreux fouriens et construit une forteresse. Puis, Amephatiss a dû affronter d'autres archimages qui l'ont vaincu. Après la mort de son maître, Axsar a réussi à revenir dans son pays natal pour se mettre au service de son gouvernement. Parmi le peu d'objets qu'il a ramenés de l'archipel se trouve le disque focaliseur arcanique de son maître. Grâce à lui, il peut contrôler la trentaine de fouriens ayant suivi, à contrecœur, le mage sur le continent ;
- Bourse de pierre précieuse : Axsar a des activités risquées. Avoir de l'argent est toujours utile. Dans sa bourse, il y a dix pierres d'onyx blanc d'une valeur de 50 runes d'or chacune.

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

Un peu de repos

Intermède niveau 2

Alescius Tilvent (CdFP-Livre 1 – page 170)
Palier 2 Distant
Ses cheveux roux ébouriffés encadrent son visage marqué par d'imposants favoris. Un sourire carnassier, presque provocateur, se dessine sur ses lèvres alors qu'il souhaite toujours faire des offrandes au Phénix en les brûlant. Entre deux volutes de fumée s'échappant de sa pipe, il arbore fièrement une grande robe rouge brodée du symbole du Phénix, recouvrant sa demie plate.
humain taille M, prêtre 4 du Phénix - NC 1
Motivation & tactique : servir son dieu, bâtir, porter la bonne parole
Difficulté : 16 | Seuil : 11/23 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +4 | Bâton : Longue | 2d10+4 mag
Expérience : Connaissances magiques +2, Religion +3
APTITUDES
Pistolet à silex – Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +3 Courte portée | 1d10+1 phy
Contact réparateur - Action. Il pose les mains sur une créature et canalise une magie curative afin de refermer ses plaies. Lorsqu'il dispose de quelques minutes pour se concentrer sur la cible qu'il guérit, il peut dépenser 2 Peurs pour effacer un de ses points de Blessure ou de Stress. Une fois par long repos, lorsqu'il profite de la durée de cette guérison pour apprendre quelque chose sur elle ou lui révéler quelque chose sur lui, il peut effacer à la place 2 de ses points de Blessure ou de Stress.
Flamme sauvage - Action. Effectuez un jet d'Incantation (10) contre un maximum de trois adversaires en Mêlée. Ceux contre lesquels vous remportez un succès subissent 2d6 dégâts magiques et doivent cocher un Stress tandis que des flammes jaillissent de votre main.
Boule de feu - Action. Effectuez un jet d'Incantation (12) contre une cible a Très longue portée. Sur un succès, vous lancez une sphère de feu sur elle. Elle explose à l'impact. La cible et toutes les créatures a Très courte portée doivent faire un jet de réaction (13). Celles qui échouent subissent d20+5 dégâts magiques basés sur votre Compétence. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».