Les Chroniques de Forge Pierre Livre 2 : L'Invasion Silencieuse Version COF2

Les Chroniques de Forge Pierre sont une longue campagne de jeu de rôle qui peut être adaptée à tout système de règles selon votre choix. Nous vous proposons ici une adaptation des statistiques des adversaires qui sont dans la campagne aux règles Chroniques Oubliées Fantasy 2.
La classe de l'arquebusier est mise en avant dans cette campagne où les pistolets à poudre noire sont présents. Le mécaforgeron s'identifie parfaitement au Forgesort et justifie l'utilisation de golems qui sont nommés ici mécanautes.
Visitez le site de la campagne

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

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

Enquête sur la frontière

Scénario niveau 4

Voleur des Araignées rouges
(CdFP-Livre 2 – page 24)
Humian taille M - NC 1
AGI +2 | CON +2 | FOR +0 | PER +0
CHA -1 | INT +0 | VOL -1
DEF 13 PV 12 Init. 11
Épée courte +2 DM 1d6
Pistolet à silex (20 m) + 5 DM 1D10

Vase grise (3) (CdFP-Livre 2 – page 27)
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 c'est en faisant des bruits de succion dégoûtants et l'odeur qu'elle dégage donne des haut-le-cœur.
Créature vivante taille M - NC 1
AGI -2 | CON +3 | FOR +1 | PER +0
CHA -4 | INT -5 | VOL -2
DEF 10 PV 20 Init. 10
Pseudopode +2 DM 1d6+1 + acide 2d6
Informe : La vase peut se déplacer au travers d'interstices de 2,5 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.
Corrosion du métal : Toute arme non magique faite de métal touchant la vase se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de - 1 aux DM. Si la pénalité atteint - 5, l'arme est détruite. Des munitions non magiques faites de métal qui touchent la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts. La vase peut ingurgiter jusqu'à 5 cm d'épaisseur de métal non magique en 1 tour.
Fausse apparence : Tant que la vase reste inactive, il n'est pas possible de la distinguer d'une flaque d'huile ou d'un rocher humide.
Acide : Si la cible porte une armure métallique non magique, cette armure est en partie corrodée et subit une pénalité permanente et cumulable de - 1 à la DEF qu'elle confère. L'armure est détruite si les pénalités réduisent la DEF de l'armure à 10.

La Fissure mort-vivant (CdFP-Livre 2 – page 28)
Non mort taille M - NC 1 - NC 2
AGI +0 | CON +3 | FOR +3 | PER +0
CHA -3 | INT +1 | VOL -1
DEF 13 PV 45 Init. 11
2 x Points gantelés +4 DM 1d6+3
Morsure +5 DM 2d4+3
Résistance aux DM : Divisez par deux tous les DM infligés au zombie par des armes, sauf pour les tranchantes.
Sans esprit : Le zombie est immunisé à tout sort qui affecte l'esprit.

Ver de vase géant (CdFP-Livre 2 – page 30)
Le ver de vase géant se présente sous l'apparence d'un hideux ver visqueux de teinte beige, recouvert d'écailles. Il mesure 6 m de long et dépasse les 50 cm de diamètre. Apparemment dépourvu d'yeux, il repère facilement ses proies grâce à son ouïe.
Créature vivante taille M - NC 3
AGI +1 | CON +2 | FOR +3 | PER +0
CHA -3 | INT -2 | VOL +0
DEF 17 PV 63 Init. 11
Morsure +7 DM 2d8+3
Constriction +7 DM 2d4+3
Constriction : En cas de réussite de l'attaque, la cible est agrippée (Test de FOR ou AGI DD 13 pour se dégager). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et l'attaque fait des dégâts automatique, et le ver de vase géant ne peut pas recourir à Constriction sur d'autres cibles.

Zoklaf (CdFP-Livre 2 – page 31)
Humain taille M, Prêtre 5 de Shog Nath - NC 4
AGI +1 | CON +2 | FOR +2 | PER +2
CHA +1 | INT +0 | VOL +3
DEF 15 PV 35 Init. 13
Masse d'arme +6 DM 1d6+2
Attaque magique +8 PM 13
Maudit : 1 fois/round, demander a 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.
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 1d4 DM et régénère autant de PV le prêtre. Lorsqu'une créature meurt à moins de 20 m, le prêtre gagne 10 PV.
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 2d4 DM et ils ne peuvent plus se déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 15 et sans entrave.

Infecté de Shog Nath (5) (CdFP-Livre 2 – page 32)
Humanoïde taille M - NC 1
AGI -2 | CON +2 | FOR +3 | PER -2
CHA -3 | INT -2 | VOL -1
DEF 11 PV 30 Init. 11
Épée courte +5 DM 1d8+3 + contact contaminant
Contact contaminant : Les infectés de Shog Nath sécrètent une substance du chaos qui peut infecter n'importe quel être vivant. Lorsqu'un infecté attaque ou est frappé, du liquide verdâtre purulent provenant de son épiderme jaillit dans toutes les directions. Toute créature se trouvant dans une case adjacente est touchée et doit réussir un test de CON DD 11 ou être contaminée par l'essence du chaos et subir sa malédiction. Une créature qui réussit son test de CON est immunisée à cet effet pour 24 h. Si rien n'est fait (une bénédiction ou une destruction du mal), elle se transforme en infecté de Shog Nath en 2d6 jours. La première nuit qui suit l'infection, la créature est assaillie de cauchemars, ce qu'une personne versée dans la religion saura interpréter comme preuve d'une malédiction. À l'issue de la transformation, elle devient un simple pantin dans les mains de l'immonde dieu et de ses prêtres.

Adepte de Shog Nath (6) (CdFP-Livre 2 – page 34)
Humanoïde taille M - NC 1
AGI +2 | CON +3 | FOR +3 | PER +0
CHA -1 | INT -2 | VOL -1
DEF 13 PV 14 Init. 11
Épée courte +5 DM 1d6+3
Lance de feu acide (20 m) + 3 DM 3d4 + 2

Teigne tentaculaire (CdFP-Livre 2 – page 38)
Cette créature démoniaque se présente sous la forme d'une masse noire de tentacules fins d'environ 50 cm de diamètre, s'agitant frénétiquement et se déplaçant avec une grande rapidité. Elle se précipite sur sa cible pour s'y accrocher et la mordre. Sa préférence va à l'attaque en groupe.
Créature vivante taille M - NC 1
AGI +4 | CON +3 | FOR +0 | PER +1
CHA -3 | INT -2 | VOL -1
DEF 14 PV 51 Init. 11
2 x Morsure +6 DM 1d6+4
Constriction : En cas de morsure réussie, la teigne tentaculaire s'agrippe à sa cible. Au round suivant elle fait une touche automatique. Il faut réussir un test de FOR DD 12 pour la faire lacher prise.

Élémentaire démoniaque de Shog Nath
(CdFP-Livre 2 – page 40)
Êtres natifs du plan élémentaire de l'eau et convoqués dans le monde, les élémentaires de l'eau ressemblent aux crêtes des vagues qui roulent sur le sable. Un élémentaire de l'eau engloutit toutes les créatures qui se dressent contre lui.
Créature non vivante taille M - NC 4
AGI +2 | CON +4 | FOR +4 | PER +1
CHA -1 | INT -3 | VOL -1
DEF 14 PV 70 Init. 11
2 x Coup +7 DM 2d8+4
Forme d'eau : L'élémentaire 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.
Congelé : Si l'élémentaire prend des dégâts de froid, il gèle partiellement. Sa vitesse est réduite de moitier jusqu'à la fin de son prochain tour.
Submersion : Chaque créature située dans l'espace de l'élémentaire doit faire un test de FOR DD 15. En cas d'échec, elle subit 2d8 + 4 DM. Si elle est de taille G ou plus petite, elle est également agrippée (AGI DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer à moins qu'elle puisse respirer sous l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est poussée hors de l'espace de l'élémentaire. L'élémentaire peut agripper une créature de taille G ou jusqu'à deux créatures de taille M ou plus petite à la fois. Au début de chaque tour de l'élémentaire, chaque cible agrippée par l'élémentaire prend 2d8 + 4 DM. Une créature située dans un rayon de 2 m de l'élémentaire peut tenter d'en extraire une créature ou un objet au prix d'une action, ce qui nécessite de réussir un test de FOR DD 14.

Momie d'Asloum Natrith (CdFP-Livre 2 – page 41)
À sa mort, Asloum Natrith a été transformé en momie par le rituel d'un prêtre d'Astémetep afin de veiller sur les geôles de Shog Nath. Depuis, il est resté dans son tombeau, mais réveillé, il se rendra jusqu'à la salle des cocons écrasés (16) si des intrus essaient de libérer les victimes qui s'y trouvent.
Par-dessus ses bandelettes, il est porte un habit de cérémonie de son culte, couvert d'arabesques tentaculaires. Il arbore un massif masque en or de style égydien, orné de tentacules qui s'enroulent sur la coiffe et le menton. À travers la fente des yeux, deux points lumineux rougeoient d'une haine intense.
Créature Non vivant taille M - NC 5
AGI +1 | CON +3 | FOR +5* | PER +1
CHA -2 | INT -2 | VOL +4
DEF 20 PV 70 Init. 11
Poing putréfiant +2 DM 1d8+5 + putréfaction
Regard d'épouvante +5
Résistance aux DM : La momie réduit de 5 les DM subis, sauf par feu.
Poing putréfiant : Si la cible est une créature, elle doit réussir un test de CON DD 15 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas regagner de points de vie, et ses points de vie maximum sont réduits de 3d6 chaque 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort de Destruction du mal ou une autre magie similaire.
Regard d'épouvante : La momie cible une créature qu'elle peut voir dans les 18 m autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un test de VOL DD 13 contre cette magie ou devenir effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible échoue de 5 ou plus, elle est de plus paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée du Regard d'épouvante pour les prochaines 24 heures.
Équipement : demi-plate antique + 1 particulièrement ouvragée dans un style égydien avec quatre visages enfoncés ornant le plastron, cape de déplace-

ment évoquant un vêtement de cérémonie bleu nuit décoré de grandes broderies cabalistiques en argent. Quand la cape est équipée, elle projette une illusion de son porteur qui le fait apparaître à côté de sa véritable position. Toutes les créatures sont désavantagées à leurs jets d'attaque contre le porteur. S'il subit des dégâts, cette propriété cesse de fonctionner jusqu'à la fin du combat. Cette propriété est réprimée s'il est neutralisé, entravé ou incapable de se déplacer pour quelque raison que ce soit.

Zombi des prêtres (8) (CdFP-Livre 2 – page 42)
Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus d'habits cérémoniels maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort et sécrètent une puanteur nauséabonde.
Créature Non vivant taille M - NC 1
AGI -1 | CON +1 | FOR +2 | PER -2
CHA -4 | INT -4 | VOL +6
DEF 10 PV 18 Init. 8
Masse +4 DM 1d6+3
Résistance aux DM : Divisez par deux tous les DM infligés au zombie par des armes, sauf pour les tranchantes.
Sans esprit : Le zombie est immunisé à tout sort qui affecte l'esprit.

Nig-shug-lot (CdFP-Livre 2 – page 43)
Ce démon abject est originaire de la bouche infernale de la déliquescence, dans l'étendue putréfiante dominée par Shog Nath. Invoqué pour garder l'entrée de la salle des cocons écrasés, il patiente au fond d'un puits qu'il ne peut quitter. Ses tentacules lui permettent d'attraper des victimes bien au-delà des abords du puits. Le démon dissimule sa forme grâce à la magie des ténèbres éternelles, qu'il dissipe dès qu'il attaque pour laisser son apparence inspirer l'horreur et le désespoir.
Le démon est une masse vert sombre spongieuse au centre de laquelle se trouve un immense œil, suscitant peur et effroi. De nombreux tentacules battent dans les airs de manière anarchique.
Créature Non vivant taille G - NC 5
AGI -2 | CON +0 | FOR +4 | PER +2
CHA -3 | INT -1 | VOL +0
DEF 15 PV 104 (RD5 sauf feu) Init. 12
4 x Tentacule (12 m) +7 DM 2d6+4 + constriction
Constriction : La cible est agrippée, test FOR DD 13 pour se dégager. Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et subit 2d6 DM au début de chacun des tours de Nig-shug-lot. Une créature entravée peut être ciblée par un autre tentacule du démon. Si Nig-shug-lot subit 20 dégâts ou plus, infligés en un tour par une créature entravée, il doit réussir un test de CON DD 14 pour ne pas relâcher la créature.
Regard d'épouvante : L'œil monumental de Nig-shug-lot inspire la peur et l'horreur. Toute personne qui voit cet œil doit réussir un test de VOL DD 14 contre cette magie ou devenir effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du démon. Si la cible échoue de 5 ou plus, elle est de plus paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le test est immunisée à du Regard d'épouvante provoquée par le démon pendant 24 heures.

Succube / Incube de Shoawn
(CdFP-Livre 2 – page 57)
La succube prend la forme d'une jeune femme ou d'un jeune homme aux courbes parfaites et à la peau diaphane. Sa chevelure massive dépasse les sept mètres de longueur et est véritablement vivante, flottant dans l'air. Elle peut en réduire la longueur à volonté, lui faire adopter un grand nombre de formes et s'en servir aussi bien pour empoigner, se protéger, se déplacer ou attaquer. Ces pouvoirs sont amoindris par sa forme d'esprit dans le cristal.
Créature humanoïde non vivante taille M - NC 5
AGI +4 | CON +2 | FOR +3 | PER +2
CHA +5 | INT +1 | VOL +2
DEF 16 PV 120 (RD5) Init. 13
4 x Chevelure +7 DM 1d6+4
Épée à deux mains +2 DM 2d6+3
Attaque magique +7 PM 13
Voie de l'envoûteur rang 5
(Injonction (A)*, Sommeil (A)*, Confusion (A)*, Amitié (L)*, Domination (A)*)
Voie des soins rang 3
(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (L)*)
Vulnérabilité aux dégâts : pierre éther esprit
Télépathie (G) : La succube peut communiquer par télépathie sans limites de temps avec toutes personnes qu'elle voit.
Rêve (L)* : Ce sort permet à la succube de façonner les rêves ou cauchemars d'une créature endormie. Pendant ce rêve la succube peut communiquer avec la cible et avoir une conversation de deux ou trois minutes dont elle se souviendra à son réveil de ma-

nière flou.

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

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

Attaque de chevelure : 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 3d6 + 4 dégâts si elle le souhaite. Se servir de la saisie pour agripper ou infliger des dégâts à une cible utilise 1 attaque de la succube .

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

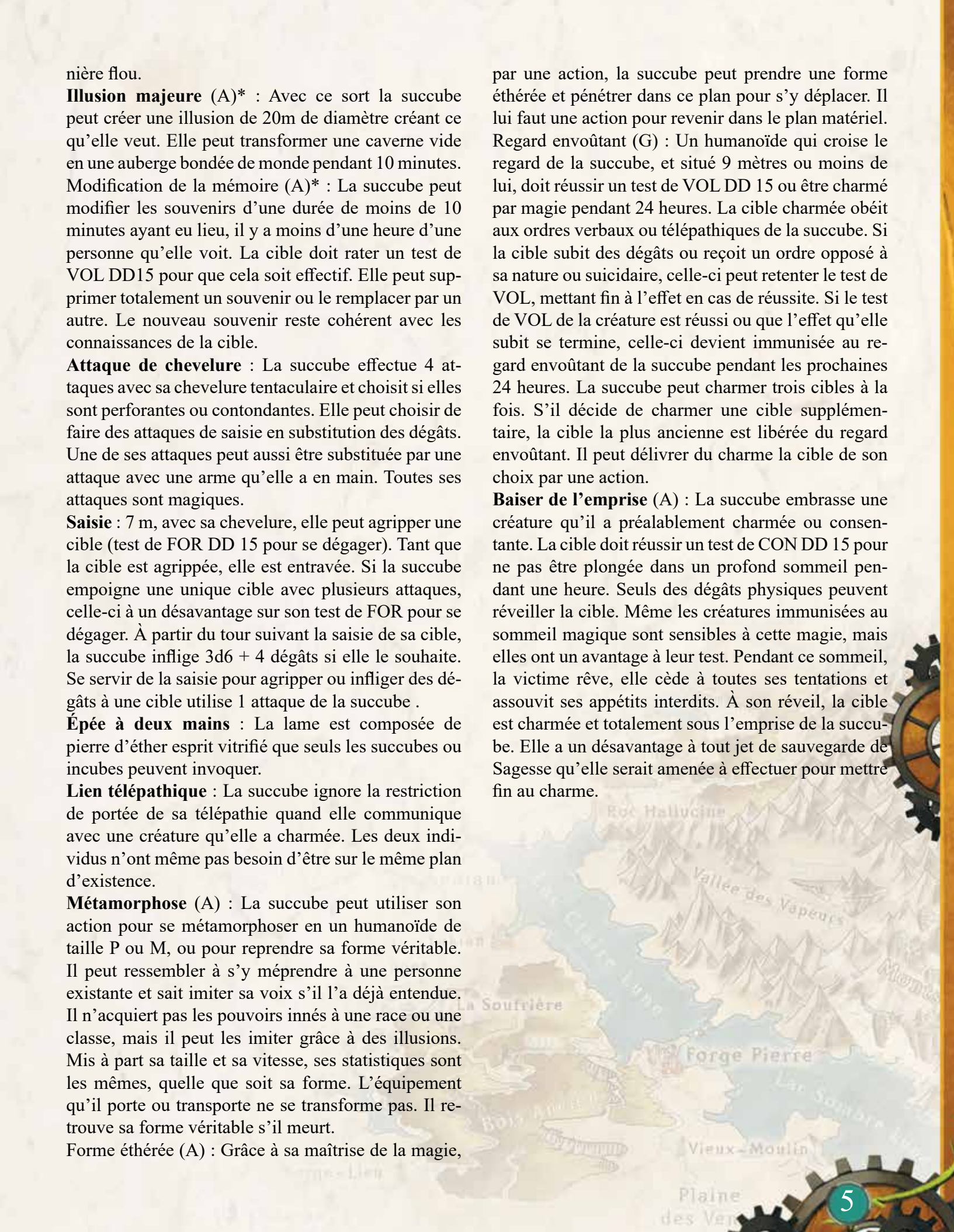
Lien télépathique : La succube ignore la restriction de portée de sa télépathie quand elle communique avec une créature qu'elle a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.

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

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

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

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



L'Antre noire
Scénario niveau 5

Chimère (CdFP-Livre 2 – page 57)
Une chimère est la vile combinaison d'une chèvre, d'un lion et d'un dragon, et elle arbore les têtes de chacune de ces trois créatures. Elle affectionne d'arriver en volant pour envelopper sa proie dans les flammes grâce à son souffle avant d'atterrir et se jeter au combat.
Créature vivante taille G - NC 7
AGI +1* | CON +6 | FOR +6 | PER +2*
CHA -4 | INT -2 | VOL +2
DEF 21 PV 100 Init. 15
Morsure, bec ou cornes (chaque) +14 DM 1d6+6
Souffle de feu (3 x par jour) : La chimère exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un test de AGI DD 15, subissant 7d8 DM de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.
Vol rapide : La chimère obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de combat, si elle est en vol et attaque une créature au sol, elle bénéficie d'un dé bonus en attaque et de +1d6 DM.

Sinestra (CdFP-Livre 2 – page 59)
Humanoïde taille M,
Prêtresse 5 de Shog Nath - NC 3
AGI +2 | CON +2 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT +0 | VOL +3
DEF 14 PV 32 Init. 13
Épée courte +7 DM 1d6+2
Attaque magique +8
Maudit : 1 fois/round, demander a 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.
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 1d4 DM et régénère autant de PV le prêtre. Lorsqu'une créature meurt à moins de 20 m, le prêtre gagne 10 PV.
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 2d4 DM et ils ne peuvent plus se déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 16 et sans entrave.

Vultaroth (CdFP-Livre 2 – page 60)
Créature démoniaque flottant dans l'air formée d'une multitude de tentacules surmontés par une amas d'une cinquantaine d'yeux.
Non vivant taille G - NC 5
AGI +2 | CON +1 | FOR +3| PER +3
CHA -3 | INT -1 | VOL +2
DEF 15 PV 77 Init. 12
Épée courte +2 DM 1d6
Attaque magique +5
5 x Tentacules +6 DM 1d6+4
Regard du chaos : Le démon Vultaroth lance avec ses multiples yeux, une attaque psychique qui perturbe ses victimes. À chaque round, il fixe son regard sur un adversaire qui doit effectuer un test d'INT DD 13. En cas d'échec, la cible subit 3d4 DM et est étourdie pendant 1 round.

Kronn-Rall (CdFP-Livre 2 – page 62)
Humanoïde taille M - NC 5
AGI +1 | CON +1 | FOR +3 | PER +1
CHA +1 | INT +1 | VOL +0
DEF 16 PV 39 Init. 12
Épée longue +9 DM 1d8+4
2 x Pistolet à silex +6 DM 1d10
Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.
Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.
Équipement : épée longue magique + 1.

Les hommes-bêtes (30 dispersés dans le repaire) (CdFP-Livre 2 – page 63)
Ces créatures ressemblent à de robustes humains à la peau marron mesurant deux mètres. Leur tête de cerf est surmontée de cornes aux formes variées d'un individu à l'autre. Les hommes-bêtes portent des habits simples en cuir, agrémentés de peintures tribales blanches dessinant des arabesques grotesques sur les parties visibles de leur peau.
Humanoïde taille M - NC 1
AGI +1 | CON +3 | FOR +3 | PER +0
CHA +0 | INT -2 | VOL -1

DEF 13 PV 14 Init. 11
Lance +5 DM 1d6+3

Toar le mage fou (CdFP-Livre 2 – page 64)
Si les personnages ont déjà affronté le mage, il a gagné en puissance depuis leur dernière rencontre. Ses yeux clairs émettent une lueur inquiétante. Il est chauve et son visage fortement ridé est entouré d'une barbe blanche mal entretenue. Il est vêtu de courts habits rouges et verts. Le bas de son pantalon est orné d'arabesques. Il se délecte des malédictions qu'il peut infliger aux autres et du spectacle de leur souffrance, éclatant de rire dès que ses ennemis sont en difficulté.
Humanoïde taille M, mage 8 - NC 5
AGI +2 | CON +3 | FOR +0 | PER +3
CHA -1 | INT +1 | VOL +3
DEF 18 PV 48 Init. 13
Dague +8 DM 1d4
Arbalète légère (30m) +10 DM 2d4+2
Attaque magique +11 PM 10
Voie de la magie des arcanes rang 2
(Projectile de mana (A)*, Lévitation (M)*)
Voie de la magie destructrice rang 4
(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*)
Voie de la magie de protection rang 1
(Armure de mana (A)*)
Voie du PNJ récurent rang 2
(Instinct de survie, Chair à canon)
Voie du maître des monstres des marais rang 2
1. Invocation de créature des marais* : Toar peut invoquer 1d4+2 créature des marais.
2. Invocation du protecteur* : Toar peut invoquer une créature supérieure des marais (PV 20) pour qu'elle le protège pendant 10 minutes. La créature monstrueuse apparaît à sa place et Toar se téléporte dans un espace inoccupé à 3 mètres derrière elle. Si ce n'est pas possible, ce qui est devant Toar est repoussé de 3 mètres. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par rencontre.
Équipement : parchemin de téléportation, pierre de contrôle des créatures des marais, trois pierres de malédiction, dague en némédrite et amulette de mort illusoire (objet merveilleux, rare, harmonisation requise). Quand Toar est touché par une attaque et qu'il porte cette amulette, il peut utiliser une réaction pour devenir invisible alors qu'une illusion le montre tombant raide mort au sol. Cette illusion dure 1 minute. Il est possible de frapper l'illusion afin de s'assurer de sa mort et si le corps est fouillé, rien d'intéressant n'est trouvé.

Le banquet des marchands
Scénario niveau 5

Thyanna Sylianne (CdFP-Livre 2 – page 69)
Humaine taille M, ensorceleuse 7 - NC 4
AGI +3 | CON +2 | FOR +0 | PER +3
CHA +3 | INT +1 | VOL +3
DEF 17 PV 35 Init. 13
Rapière +7 **DM** 1d6
Dague +7 **DM** 1d4
Pistolet à silex +10 **DM** 1d10
Attaque magique +10 **PM** 14
Voie de l'air rang 4 (Murmure dans le vent (G), Sous tension (M)*, Télékinésie (A)*, Foudre (A)*)
Voie de l'envoûteur rang 2 (Injonction (A)*, Sommeil (L)*)
Voie des illusions rang 1 (Mirage (L)*)
Voie de l'invocation rang 4 (Choc (A)*, Serviteur invisible (L)*, Arme de mana (A)*, Porte dimensionnelle (A)*)
Maîtrise de l'épice d'ombre
Équipement : rapière + 2 en DEF quand elle est tenue en main, anneau de saut, bottes elfiques, potion de vol (vol pendant une heure, 2 doses), potion de récupération majeure (3d4 + 4, 3 doses), potion d'invulnérabilité (RD 4 pendant 10 rounds), 10 sachets d'épices d'ombre, bourse de pierre précieuse contenant 50 runes d'or et 15 améthystes d'une valeur de 100 runes d'or chacune (Thyanna est toujours prête à sauter sur n'importe quelle opportunité pour atteindre ses objectifs, avoir de l'argent sur soi est toujours utile).

Antonio Brisebard (CdFP-Livre 2 – page 70)
Humain taille M - NC 4
AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +0
CHA +1 | INT +1 | VOL -1
DEF 18 PV 45 Init. 15
2 x Épée courte +8 DM 1d6+3
Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être mené dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d4 DM à sa première attaque.
Assassinat (L) : Si au premier round de combat, la cible est surprise et rate un test de CON DD 14, elle tombe à 0 PC.

Sahuagin (CdFP-Livre 2 – page 73)
Cette créature marine ressemble à un humanoïde vert couvert d'écaille et aux doigts palmés. Elle a deux gros yeux globuleux et une bouche excessivement grande garnie de crocs. Elle possède une grande nageoire dorsale qui va de sa tête jusqu'au bout de sa grande queue. Elle porte des vêtements rudimentaires faits à partir d'éléments de la mer.
Créature humanoïde taille M - NC 2
AGI +1 | CON +2 | FOR +3 | PER +0
CHA -2 | INT -2 | VOL +0
DEF 13 PV 25 Init. 10
Morsure et griffes +3 DM 1d4+1
Frénésie sanguinaire : Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.
Amphibie limité : Le sahuagin peut respirer sur terre ou dans l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'étouffer.

Élémentaire d'eau (CdFP-Livre 2 – page 74)
Êtres natifs du plan élémentaire de l'eau et convoqués dans le monde, les élémentaires d'eau ressemblent aux crêtes des vagues qui roulent sur le sol. Un élémentaire d'eau engloutit toutes les créatures qui se dressent contre lui.
Créature non vivante taille G - NC 5
AGI +2 | CON +6* | FOR +6 | PER +0
CHA -2 | INT -2 | VOL +4
DEF 19 PV 70 (RD 3) Init. 10
2 x Coup +10 DM 1d8+6
Forme d'eau : L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'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.
Congelé : Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, il gèle partiellement ; sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.
Submersion : Chaque créature située dans l'espace de l'élémentaire doit faire un test de FOR DD 15. En cas d'échec, elle subit 2d8 + 4 DM. Si elle est de taille G ou plus petite, elle est également agrippée (AGI DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer à moins qu'elle puisse respirer sous l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est poussée hors de l'espace de l'élémentaire. L'élémentaire peut agripper une créature de taille G ou jusqu'à deux créatures de taille M ou plus petite à la fois. Au début de chaque tour de l'élémentaire, chaque cible agrippée par l'élémentaire prend 2d8 + 4 DM. Une créature située dans un rayon de 2 m de l'élémentaire peut tenter d'en extraire une créature ou un objet au prix d'une action, ce qui nécessite de réussir un test de FOR DD 14.

Criard (CdFP-Livre 2 – page 75)
Créature végétative taille M - NC 0
AGI -5 | CON +0 | FOR -5 | PER +0
CHA -5 | INT -5 | VOL -4
DEF 10 PV 13 Init. 10
Épée courte +2 DM 1d6
Fausse apparence : Tant que le criard reste inactif, il est impossible de le distinguer d'un champignon géant ordinaire.
Hurlement : Lorsqu'une lumière vive ou une créature se trouve à 9 mètres ou moins du criard, il émet un hurlement audible à 90 mètres à la ronde. Le criard pousse son cri jusqu'à ce que l'élément perturbateur quitte son champ de vision aveugle, et ce, pendant les 1d4 rounds qui suivent.

Voyage vers les côtes brisées
Scénario niveau 5

Le Baliste (CdFP-Livre 2 – page 78)
Bateau à voile (30 m de long, 8 m de large, 20 m de haut).
DEF : 15, PV : 300 (voile 80)
Équipage : 1 commandant, 15 marins (20 passagers possibles)
Vitesse : vitesse 8 km/h à voile, pointe à 12 km/h, variation de vitesse 2,5 km/h par 10 rounds
Capacité : cargaison 80 tonnes

4 Canons à poudre noire, deux de chaque côté (400 m) + 4 DM 5d10. Il faut deux actions à deux personnes pour recharger le canon.
1 baliste pivotante à la prou (50 m) + 5 pour toucher DM 4d8. Il faut une action à deux personnes pour recharger la baliste.

Chef de meute homme-bête
(CdFP-Livre 2 – page 79)
Humanoïde taille M - NC 2
AGI +2 | CON +3 | FOR +3 | PER +0
CHA +1 | INT -2 | VOL -1

DEF 14 PV 34 Init. 13
Hache à deux mains +5 DM 2d6+3

Chasseur homme-bête (12)
(CdFP-Livre 2 – page 79)
Humain de taille M - NC 1
AGI +1 | CON +3 | FOR +3 | PER +0
CHA -1 | INT -2 | VOL -1
DEF 13 PV 17 Init. 11
Lance +2 DM 1d6+3

Tour Roc
Scénario niveau 5

Le baron de Mordrawn (CdFP-Livre 2 – page 82)
Humain taille M - NC 5
AGI +1 | CON +3 | FOR +3 | PER +0
CHA +2 | INT +1 | VOL +2
DEF 20 PV 70 Init. 11
Épée longue +10 DM 1d8+5
2 Pistolets à silex (20 m) + 8 DM 1d10
Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.
Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.
Chaire à canon : Permet de décider qu'une attaque qui le visait touche en réalité un de ses sous-fifres derrière lequel il s'est mis à couvert. Il bénéficie de +3 en DEF tant qu'il y a un sous-fifre à ses côtés.

Carlos Orthega (CdFP-Livre 2 – page 82)
Humian taille M - NC 3
AGI +1 | CON +1 | FOR +3 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL -1
DEF 18 PV 32 Init. 11
2 x Épée longue +6 DM 1d8+3
2 Pistolets à silex (20 m) + 6 DM 1d10
Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être mené dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d4 DM à sa première attaque.
Assassinat (L) : Si au premier round de combat, la cible est surprise et rate un test de CON DD 14, elle tombe à 0 PV.

Homme de main (12) (CdFP-Livre 2 – page 84)
Humain taille M - NC 1
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +0
CHA -1 | INT -1 | VOL -1
DEF 12 PV 6 Init. 11
Épée courte +2 DM 1d6
Attaque Mortelle (A) : Si l'attaque peut être mené dans le dos ou par surprise, il obtient un dé bonus en attaque et ajoute +3d4 DM à sa première attaque.

Monasterio Delanioss (CdFP-Livre 2 – page 83)
Humanoïde taille M, Prêtre 5 de Shog Nath - NC 1
AGI +2 | CON +2 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT +0 | VOL +3
DEF 15 PV 30 Init. 11
Masse +7 DM 1d6
Attaque magique +8 PM
Maudit : 1 fois/round, demander a 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.
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 1d4 DM et régénère autant de PV le prêtre. Lorsqu'une créature meurt à moins de 20 m, le prêtre gagne 10 PV.
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 2d4 DM et ils ne peuvent plus se déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 16 et sans entrave.
Touché de la bête : À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 1d4 DM supplémentaire.

Gondromm, émissaire homme-bête
(CdFP-Livre 2 – page 84)
Humanoïde taille M - NC 4
AGI +2 | CON +2 | FOR +3 | PER +2
CHA -1 | INT +1 | VOL +0
DEF 17 PV 70 Init. 11
Hache d'armes +10 DM 1d8+3

Les hommes-bêtes (4) (CdFP-Livre 2 – page 85)
Humanoïde taille M - NC 1
AGI +1 | CON +3 | FOR +2 | PER +0
CHA -1 | INT -2 | VOL -1
DEF 15 PV 14 Init. 10
Lance +4 DM 1d6+2

Lasounnrak (CdFP-Livre 2 – page 85)
Humanoïde taille M - NC 3
AGI +1 | CON +1 | FOR +3 | PER +2
CHA +0 | INT +0 | VOL -1
DEF 14 PV 72 Init. 11
2 x Épée longue +8 DM 1d8+3
2 Pistolets à silex (20 m) + 6 DM 1d10
Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.
Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.

Mercenaire de Lasounnrak (5)
(CdFP-Livre 2 – page 85)
Humanoïde taille M - NC 1
AGI +1 | CON +1 | FOR +3 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL -1
DEF 14 PV 15 Init. 10
Épée longue +6 DM 1d8+3

Le Drafenborg
Scénario niveau 6

Araignée de phase (CdFP-Livre 2 – page 91)
Cet arachnide géant (près d'un mètre de haut) à l'aspect schisteux, d'un blanc cassé teinté de bleu, possède des mandibules saillantes comme des épées. Elle se déplace en se téléportant, laissant derrière elle un filet protoplasmique lumineux bleu flottant dans l'air et réapparaissant une douzaine de mètres plus loin dans un même nuage pour frapper sa proie dans le dos.
Créature vivante taille M - NC 3
AGI +4* | CON +3 | FOR +3 | PER +1
CHA -4 | INT +0 | VOL +0
DEF 17 PV 30 Init. 12
Morsure +6 DM 1d10+3 + poison
Saut éthéré : Par une action de déplacement, l'araignée de phase se déplace du plan matériel au plan éthéré, et inversement.
Marche dans les toiles : L'araignée ignore les restrictions de mouvements imposés par les toiles d'araignée.
Pattes d'araignée : L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.
Perception sur les toiles : Tant qu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.
Poison : La cible doit effectuer un test de CON DD 11, si échec 4d8 DM la moitié en cas de réussite. Si la victime est réduite à 0 PV, elle reste paralysée pendant 1 heure.
Toile d'araignée : Une fois par combat sur un test d'attaque réussi, la créature emprisonne un cible dans une toile. Par une action, la cible peut effectuer un test de Force DD 12, déchirant la toile en cas de réussite. La toile peut aussi être attaquée et détruite (DEF 10 ; PV 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants).

Spectre drow (CdFP-Livre 2 – page 94)
Cet être fantomatique est perceptible comme une simple distorsion de la lumière, mais il se matérialise lorsqu'on se concentre dessus. Il ressemble à un elfe translucide à la peau violacée ou bleu sombre. Il porte une armure étrange, faite de cuir et de plaques de métal, sur laquelle sont incrustés d'étranges appareils. Une bulle de verre, aujourd'hui brisée, servait de casque à l'armure. Son visage, déformé par un rictus inhumain en décomposition, provoque la terreur chez celui qui le regarde. La terrifiante créature avance vers toutes formes de vie pour aspirer son essence vitale.
Non mort taille M - NC 1
AGI +2 | CON +0 | FOR -5 | PER +1
CHA +0 | INT +0 | VOL +0
DEF 12 PV 30 (RD 7) Init. 11
2 x Contact intangible +8 DM 1d6
Déplacement incorporel : Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 1d10 DM s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Terreur : Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 6 m du spectre drow effectue un test de VOL DD 12. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 10 rounds. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses rounds et mettre fin à l'effet

dont elle est victime en cas de réussite. Si son jet de sauvegarde est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, la créature est immunisée contre la terreur du spectre drow pendant 24 heures.
Sensibilité à la lumière du soleil : Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre drow a un désavantage aux tests d'attaque et aux tests de PER basés sur la vue.
Absorption d'énergie : Chaque fois qu'un spectre inflige des DM, il récupére 5 PV et la cible doit réussi un test de CON DD 10 ou être affaiblie pour le reste du combat.

L'Anguille bleue (CdFP-Livre 2 – page 99)
Submersible drow de type transporteur (40 m de long, 14 m de large, 10 m de haut).
Défense : DEF 17, PV : 600
Équipage : 1 commandant, 18 marins (20 passagers possibles)
Vitesse : 10 km/h à moteur à gaz, pointe à 20 km/h, variation de vitesse 2,5 km/h par 10 rounds.
Capacité : cargaison 100 tonnes

5 Canons foudres, deux de chaque côté et un à l'arrière (400 m) + 4 DM 5d10. Il faut une action pour le recharger.

Commandant Korhortage
(CdFP-Livre 2 – page 100)
Elfe de l'obscure ou Drow, taille M - NC 2
AGI +2 | CON +3 | FOR +4 | PER +1
CHA +1 | INT +0 | VOL -1
DEF 16 PV 40 Init. 13
2 x Épée longue +6 DM 1d8+4
2 Pistolets à silex (20 m) + 6 DM 1d10
Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.
Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.

Marins (18) (CdFP-Livre 2 – page 100)
Elfe de l'obscure ou Drow, taille M - NC 1
AGI +1 | CON +1 | FOR +2 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL -1
DEF 16 PV 20 Init. 11
Épée courte +4 DM 1d8+2
Pistolets à silex (20 m) + 3 DM 1d10

Bulette (ou geoselachis) **des roches**
(CdFP-Livre 2 – page 101)
Cette créature est un véritable requin terrestre. Prédateur implacable, la bulette se propulse sous terre comme si elle était dans l'eau. Son long corps oblong est couvert de plaques schisteuses d'une incroyable solidité. Ses quatre courtes pattes lui permettent de se déplacer bien plus vite qu'un humain. Un aileron tranchant comme le métal dépasse de son dos. Il n'est pas rare de la voir s'approcher alors que cet aileron dépasse de la surface en labourant la terre.
Créature vivante taille G - NC 7
AGI +0* | CON +8 | FOR +8 | PER +2*
CHA -2 | INT -4 | VOL +2
DEF 20 PV 100 Init. 11
Morsure et griffes (2 attaques) +13 DM 1d12+8
Déplacement subterrestre : La bulette des roches peut se mouvoir sous terre comme si elle était sur la terre ferme en terrain libre. Elle a la capacité de fendre la roche pour se frayer un passage.
Saut arrêté : La bulette des roches peut sauter en longueur jusqu'à 9 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.
Saut implacable : Si la bulette des roches parcourt au moins 5 ms en sautant lors de son mouvement, elle peut utiliser son action pour atterrir sur un espace où se trouvent une ou plusieurs créatures. Chaque créature doit alors réussir un test de FOR ou s'AGI DD 16 (au choix de la cible) ou être jetée à terre et subir 6d6 + 8 DM. Si le test est réussi, la créature subit la moitié des DM, n'est pas projetée au sol, et est poussée de 2 m hors de l'espace de la bulette des roches (vers un espace inoccupé choisi par la créature). S'il n'y a pas d'espace libre à portée, la créature se retrouve à terre dans l'espace de la bulette des roches.

Spectre de Hasskla-Kyra
(CdFP-Livre 2 – page 103)
Se réfugiant dans les ténèbres, une silhouette féminine portant une armure se tient droite. La créature intangible est une drow au visage décharné inspirant la terreur. Elle déploie ses bras et ses mains qui ne sont plus que des griffes menaçantes et se précipitent sur l'être vivant le plus proche.

Non mort taille M - NC 6
AGI +20 | CON +3 | FOR -5 | PER +0
CHA +5 | INT +4 | VOL +3
DEF 18 PV 90 (RD 5) Init. 11

2 x Contact intangible +8 DM 1d6
Déplacement incorpore : Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 1d10 DM s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
Terreur : Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 6 m du spectre drow effectue un test de VOL DD 12. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 10 rounds. Une créature peut retenter le test à la fin de chacun de ses rounds et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si son jet de sauvegarde est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, la créature est immunisée contre la terreur du spectre drow pendant 24 heures.
Sensibilité à la lumière du soleil : Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre drow a un désavantage aux tests d'attaque et aux tests de PER basés sur la vue.
Absorption d'énergie : Chaque fois qu'un spectre inflige des DM, il récupére 5 PV et la cible doit réussi un test de CON DD 10 ou être affaiblie pour le reste du combat.
Création de spectre : Le spectre peut cibler un humanoïde se trouvant dans un rayon de 3 mètres de lui et qui a trépassé de mort violente moins d'une minute auparavant. L'esprit de la cible se relève sous forme de spectre sur l'emplacement où se trouve son corps ou l'emplacement inoccupé le plus proche. Ce spectre possède les mêmes caractéristiques qu'un spectre drow et est sous le contrôle du spectre de Hasskla-Kyra qui ne peut pas contrôler plus de cinq spectres à la fois.

Tolgruss (CdFP-Livre 2 – page 106)
Humanoïde taille M - NC 4
AGI +1 | CON +2 | FOR +3 | PER +0
CHA +1 | INT +0 | VOL+2
DEF 19 PV 60 Init. 13
2 x Hache à deux mains +10 DM 2d6+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.
Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.

La pierre maudite
Scénario niveau 7

Esprit de l'air (CdFP-Livre 2 – page 115)
Cet être natif du plan de l'Air est proche des élémentaires de l'air. Sa silhouette féminine à la longue chevelure flottant au vent est invisible tant qu'il reste immobile. Dès que l'esprit se déplace, ses yeux bleu clair luisent d'un éclat vif et son apparence devient presque tangible. Il attaque avec ses rafales de vent pour projeter ses adversaires.
Élémentaire de taille M - NC 5
AGI +4 | CON +2 | FOR +3 | PER +0
CHA +1 | INT -1 | VOL+0
DEF 16 PV 50 (RD 5) Init. 13
2 x Coup +8 DM 2d8+4
Forme d'air : L'esprit peut entrer dans l'espace d'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.
Rafale : L'esprit de l'air déclenche une puissante rafale de vent dans un cône de 3 mètres de rayon sur 10 mètres de long. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit effectuer un test de FOR DD 15. En cas d'échec, elle est projetée à 10 mètres, se retrouve à terre et subit 3d6 + 4 DM. En cas de réussite, la cible subit la moitié des DM et ne se retrouve ni projetée, ni à terre. À la première rafale, la victime doit réussir un test de VOL DD 14 pour ne pas être surprise. Les rafales suivantes ne la surprennent plus.
Pression de l'air : Par une action, l'esprit de l'air peut maintenir à terre une créature. Celle-ci doit utiliser une action et réussir un test de FOR DD 14 pour se relever.

Goul Evek (CdFP-Livre 2 – page 118)
Sa musculature est relativement développée pour un mage. Il paraît âgé, mais en pleine possession de ses moyens. Il porte des vêtements rouges évoquant son origine castillane. L'air taciturne, Goul Evek parle peu. Son tempérament très colérique n'est pas exprimé verbalement, mais il se montre impitoyable dans ses actions. Il élimine toute adversité sans la moindre pitié, n'ayant aucune crainte des lois ou de la justice.
Humanoïde taille M, mage de pierre 9 - NC 1
AGI +1 | CON +0 | FOR +3 | PER +0
CHA +0 | INT +0 | VOL +3
DEF 17 PV 27 Init. 11

Dague +12 DM 1d4+3
Arbalète légère (30 m) +10 DM 2d4
Attaque magique +12 PM 15
Voie de la magie des arcanes rang 4
(Projectile de mana (A)*, Lévitation (M)*, Forme gazeuse (A)*, Accélération (A)*)
Voie de la magie destructrice rang 4
(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*)
Voie de la magie élémentaire rang 3
(Asphyxie (A)*, Maîtrise des éléments (M)*, Arme élémentaire (A)*)
Voie de la magie de protection rang 1
(Armure de mana (A)*)
Voie du PNJ récurent rang 2
(Instinct de survie, Chair à canon)
Magie de la pierre. Goul Evek a une très puissante affinité avec la magie élémentaire. Cela se reflète par des modifications dans les sorts suivants :
- Arc de feu projette des pierres.
- Flèche de feu devient de la pierre.
- Explosion de feu provoque une pluie de pierres.

Équipement : amulette de bonne santé qui ajoute 3 PV par niveau du porteur, tatouages de protection (DEF + 5) fait avec du fluide de l'aura télurique, anneau de DEF + 1 et parchemin de téléportation.

Extropiants (5) (CdFP-Livre 2 – page 117)
Ces êtres maléfiques agissent comme des intermédiaires entre les élémentaires de la Terre et les êtres vivants du plan matériel. Ces créatures nocturnes ressemblent à des goules à la peau violet sombre couverte de terre, proche d'un cuir dur se craquelant. Leur bouche est verticale et pleine de filaments. Quand ils meurent, ils se transforment en poussière.
Créature humanoïde taille M - NC 2
AGI +3 | CON +0 | FOR +3 | PER +1
CHA -2 | INT -1 | VOL +0
DEF 15 PV 20 (RD 4) Init. 11
Griffes +5 DM 2d4+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.
Traverser de la terre : Un extropiant peut se déplacer à travers la terre non travaillée et non magique ne laissant qu'une faible trace. Par une action de mouvement, il peut s'enfoncer verticalement dans la terre. Il peut y rester ou, par une action, surgir instantanément dans un rayon de 18 m. L'extropiant peut traverser la roche, mais sa vitesse est divisée par deux. Il lui faut une action pour traverser un mur travaillé non magique.

Source brume
Scénario niveau 8

Crânefeu (CdFP-Livre 2 – page 127)
Un flamboiement verdâtre et un rire dément annoncent l'arrivée d'un 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.
Non mort taille M - NC 2
AGI +3 | CON +2 | FOR -5 | PER +1
CHA -1 | INT +2 | VOL +0
DEF 15 PV 40 (RD 5 contre la magie) Init. 11
2 x Rayon de feu (10 m) +7 DM 3d6
Reconstitution : Si le crânefeu est détruit, il récupère tous ses points de vie 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 : A chaque round le crâne feu peut lancer le sort explosion de feu occosionnant 4d4+2 DM.

Xorn (CdFP-Livre 2 – page 128)
Issue du plan élémentaire de la Terre, cette curieuse créature est une masse trapue de 2 mètres de haut dotée de trois bras et trois jambes terminés par de puissantes griffes. Une large gueule bardée de crocs se situe au sommet de son corps. Un œil jaune placé sur le côté regarde en permanence dans toutes les directions.
Créature non vivante taille M - NC 5
AGI +0 | CON +6 | FOR +3 | PER +3
CHA -1 | INT +0 | VOL +0
DEF 19 PV 80 Init. 11
3 x Griffes +7 DM 3d6+3
Déplacement dans la terre : Le xorn peut creuser la terre et la pierre brute non magiques. Ce faisant, le xorn ne produit pas d'ondes de choc ni ne laisse de galerie derrière lui dans la matière qu'il creuse.
Camouflage dans les rochers : Le xorn a un avantage aux test de AGI effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Golem de pierre (CdFP-Livre 2 – page 129)
Les golems de pierre sont des créatures artificielles magiques taillées et ciselées dans la pierre pour apparaître comme de grandes statues impressionnantes. 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 20 PV 140 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 difficulté 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 impossible 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.

Lannkmoth (CdFP-Livre 2 – page 131)
Cette créature d'allure canine a la taille d'un cheval. Elle est couverte de plaques de pierre, un liquide blanc suinte de tous ses interstices et fissures alors qu'un gaz blanc sort de sa gueule.
Créature non vivante taille M - NC 5
AGI +2 | CON +4 | FOR +4 | PER +0
CHA -1 | INT -3 | VOL +0
DEF 16 PV 120 Init. 11
2 x Morsure +7 DM 2d8+4
Pierre protectrice : Les plaques de pierre qui forment la carapace du Lannkmoth font ricocher toutes les attaques qu'on lui porte. Les attaques portées par des armes autres que contondantes se font avec désavantage.
Pétrification : À chaque attaque, le Lannkmoth exhale un gaz blanc qui se dépose sur ses cibles. Elles doivent effectuer un test de CON DD 13. En cas d'échec, la cible commence à se transformer en pierre et est entravée. La cible entravée doit réitérer le test à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, l'effet se termine pour la cible. En cas d'échec, la cible est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de Délivrance (L)* ou par une magie similaire. La pétrification cesse au bout d'une heure.
Bond : Lannkmoth peut faire un bond de 6 mètres en plus de son déplacement. Si le bond lui permet d'arriver au contact d'une cible, sa première attaque se fait avec un avantage.

Telronne (CdFP-Livre 2 – page 132)
Cet humain est un grand guerrier roux très arrogant qui provoque ses adversaires par toutes sortes d'insultes.
Humain taille M - NC 3
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +0
CHA -1 | INT +2 | VOL -1
DEF 12 PV 60 Init. 11
2 x Épée longue +8 DM 1d8+3
2 x Lance +8 DM 1d10+3
2 x Pistolet à silex +9 DM 1d10
Imparable : Si 17-20 au d20, +2d4 DM et l'attaque est réussie. Les dés bonus ne sont pas multipliés en cas de critique.
Résilient : 1 fois/combat, une attaque qui aurait dû amener le guerrier à 0 PV est ignorée.

Melville (CdFP-Livre 2 – page 133)
Cet homme ne décroche pas un mot et répond par des grognements.
Humanoïde taille M - NC 3
AGI +3 | CON +1 | FOR +3 | PER +0
CHA +1 | INT +0 | VOL -1
DEF 14 PV 50 Init. 11
2 x Épée longue +8 DM 1d8+3
ou **2 x Arc long** (50 m) +9 DM 1d6+3
Embuscade : Au 1 round de combat, +2d4 DM si adversaire surpris (+5 en discrétion).
Empaler : Sur 17-20 au d20, succès automatique et le projectile est fiché dans la cible. +1d4 DM/round et -2 aux tests. Retirer le projectile est une action d'attaque.

À la recherche des elfes
Scénario niveau 9

Esprit de l'eau (CdFP-Livre 2 – page 143)
Cet être natif du plan de l'Eau est proche des élémentaires de l'eau. Sa silhouette féminine à la longue chevelure aqueuse est invisible tant qu'il est dans l'eau ou reste immobile. Dès que l'esprit se déplace, ses yeux bleu foncé luisent d'un éclat profond et son apparence devient presque tangible. Les esprits peuvent surgir de l'eau, mais doivent rester en contact avec l'élément. D'une vague, ils submergent leurs adversaires.
Créature vivante taille M - NC 5
AGI +4 | CON +2 | FOR +4 | PER +3
CHA +1 | INT -1 | VOL +0
DEF 18 PV 60 (RD 5) Init. 11
2 x Coup +9 DM 2d8+4
Forme d'eau : L'esprit peut entrer dans l'espace d'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.
Congelé : Si l'élémentaire subit des dégâts de froid, il gèle partiellement ; sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.
Vague (Recharge 4-6) : L'esprit de l'eau déclenche une puissante vague dans un espace de 3 mètres de large sur une longueur de 9 mètres. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit effectuer un test de AGI DD 14. En cas d'échec, elle est projetée à 10 mètres, se retrouve à terre et subit 3d6 + 4 DM. En cas de réussite, la cible subit la moitié des DM et ne se retrouve ni projetée, ni à terre. À la première vague, la victime doit réussir un test de PER DD 15 pour ne pas être surprise. Les vagues suivantes ne la surprennent plus.

Guerrière amazone (2) (CdFP-Livre 2 – page 148)
Humaine taille M - NC 2
AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +3
CHA +2 | INT +0 | VOL +0
DEF 18 PV 30 Init. 12
2 x Épée longue +8 DM 1d8+2
3 x Arc long (50 m) +9 DM 1d8+3
Embuscade : Au 1 round de combat, +2d4 DM si adversaire surpris (+5 en discrétion).
Empaler : Sur 17-20 au d20, succès automatique et le projectile est fiché dans la cible. +1d4 DM/round et -2 aux tests. Retirer le projectile est une action d'attaque.
Panthère des cimes (5) (CdFP-Livre 2 – page 148)
Ce félin est légèrement plus grand que ses congénères des savanes, tout en étant étonnamment léger. Il se déplace dans les arbres avec une grande agilité.
Créature vivante taille M - NC 1
AGI +4 | CON +1 | FOR +2 | PER +2
CHA +0 | INT -3 | VOL +0
DEF 17 PV 22 Init. 11
Griffe +4 DM 2d4+2
et **Morsure** +4 DM 2d6+2
Odorat aiguisé : La panthère a un avantage aux tests de PER basés sur l'odorat.
Bond agressif : Si la panthère se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un test de FOR DD 12 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action supplémentaire.

Arcantanne Ouman Sfarianna
(CdFP-Livre 2 – page 150)
Cette femme à l'allure noble et au regard acéré impressionne par sa prestance. Sa grande chevelure blanche aux reflets gris est entremêlée de petites branches d'arbre. Elle parle peu et quand sa voix grave se fait entendre, le silence s'impose. Elle se préoccupe généralement de la protection de sa communauté d'amazones et préfère privilégier des solutions diplomatiques.
Amazone taille M, mage 15 - NC 8
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +3
CHA +4 | INT +1 | VOL +4
DEF 22 PV 75 Init. 12
Bâton +13 DM 1d6+3
Arbalète légère (30 m) +11 DM 2d4+1
Attaque magique +16 PM 23
Voie de la magie des arcanes rang 5
(Projectile de mana (A)*, Lévitation (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 5
(Asphyxie (A)*, Maîtrise des éléments (M)*, Arme élémentaire (A)*, Respiration aquatique (A)*, Ar-

mure de pierre (A)*)
Voie de la magie de protection rang 1
(Armure de mana (A)*)
Voie de la magie de l'esprit rang 6
(Esprit impénétrable (A)*, Lire les pensées (A)*, Prison mentale (A)*)
Équipement : Jupe d'archimage (DEF 15, +2 en attaque magique), bâton +3, racines magiques offrant un bonus de + 5 à la DEF, parchemin de portail magique.

Feullien (10) (CdFP-Livre 2 – page 150)
Cette créature magique a l'apparence d'un petit tronc d'arbre enflammé, avec deux yeux et une bouche dessinés sur sa surface. Elle se déplace grâce à quatre racines qui lui servent de jambes et possède deux bras pour manipuler des objets. Le bois qui la compose se régénère en permanence tout en brûlant. Les amazones invoquent cette créature pour la construction de bâtiments. Elle est capable de manipuler la pierre, le verre et le bois avec une grande précision. De plus, elle prend soin de ne pas enflammer ce qui l'entoure.
Créature vivante taille P - NC 1
AGI +3 | CON +2 | FOR +2 | PER +1
CHA +1 | INT -1 | VOL -1
DEF 15 PV 14 (RD 3) Init. 11
Coup +5 DM 1d6+3 + 1d6 de feu
Sensibilité à l'eau : La créature subit 1 DM pour 5 litres d'eau projetés sur elle ou pour chaque round qu'elle passe dans l'eau.
Affinité avec le bois et la pierre : La créature peut toucher du bois ou de la pierre sans le brûler et le manipuler pour lui donner une forme différente. Cela lui permet de fabriquer des pièces de charpente pour construire des bâtiments.

La grande prêtresse Thehiss Kalianna
(CdFP-Livre 2 – page 153)
Cette femme est dissimulée sous une grande robe verte à capuche. Elle ne laisse jamais voir ses yeux sauf lorsqu'elle lance un sort où deux points brillants semblables à des flammes apparaissent. Son grand bâton de feu est impressionnant, une flamme orne son extrémité. Un phénix tournoie parfois autour de la grande prêtresse. Sous son air autoritaire, c'est une personne qui ne pense qu'à la sauvegarde de son peuple.
Amazone taille M, prêtresse 15 du phénix - NC 8
AGI +1 | CON +2 | FOR +0 | PER +2
CHA +3 | INT +1 | VOL +4
DEF 19 PV 110 Init. 11
Bâton +10 DM 1d6
Attaque magique +14 DM 18
Voie de la foi rang 5
(Prédicateur, Miracle mineur (A)*, Arme de lumière (M)*ou(L)*, Ailes célestes (A)*, Foudres divines (A)*)
Voie de la prière rang 1
(Bénédiction (L)*)
Voie des soins rang 5
(Récupération mineure (A)*, Vigueur divine (L)*, Récupération majeure (L)*, Phénix, Rétablissement*)
Voie de la spiritualité rang 5
(Vêtements sacrés, Augure (L)*, Délivrance (L)*, Charisme héroïque, Marche des plans (L)*)
Voie élémentaire du feu rang 6
(Mur de feu (A)*, Tornade de feu (A)*, Insensible au feu)
Équipement : demi-plate + 2, bâton de la voie de la magie destructrice rang 4, 5 dagues + 2.
L'ensorceleuse Kalebia Ommtaria
(CdFP-Livre 2 – page 155)
Cette femme un peu rustre est d'une grande perspicacité. Sa rudesse cache une curiosité sans limites et un esprit très ouvert. Bien qu'elle aime les arts primitifs et les colifichets, elle demeure passionnée par les dernières découvertes, notamment ce qui concerne les matériaux provenant de l'archipel arkanique et les mécanautes.
Amazone taille M - NC 8
AGI +3 | CON +2 | FOR +0 | PER +2
CHA +4 | INT +3 | VOL +3
DEF 18 PV 100 Init. 13
Dague +10 DM 1d4 + 2d6 de feu
Attaque magique +13 PM 22
Voie de l'air rang 5
(Murmure dans le vent (G), Sous tension (M)*, Télékinésie (A)*, Foudre (A)*, Forme éthérée (L)*)
Voie de l'envoûteur rang 5
(Injonction (A)*, Sommeil (L)*, Confusion (A)*, Amitié (L)*, Domination (A)*)
Voie des illusions rang 1
(Mirage (L)*)
Voie de l'invocation rang 5
(Choc (A)*, Serviteur invisible (L)*, Arme de mana (A)*, Porte dimensionnelle (A)*, Mur de mana (A)*)
Voie de la magie de l'esprit rang 6

(Esprit impénétrable (A)*, Lire les pensées (A)*, Prison mentale (A)*)
Équipement : Kalebia possède des bracelets de défense DEF 15, une dague ardente + 2, un parchemin de portail magique.

Élémentaire de feu (CdFP-Livre 2 – page 158)
Une silhouette humanoïde se déplace au milieu d'un tourbillon de feu qui semble vivant.
Créature non vivante taille G - NC 5
AGI +2 | CON +6* | FOR +6 | PER +0
CHA -2 | INT -2 | VOL +4
DEF 19 PV 70 (RD 3) Init. 10
2 x Coups +10 DM 1d8+6
Forme de feu : L'élémentaire peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Une créature qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque au corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 1d10 DM. De plus, l'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. La première fois qu'il pénètre dans l'espace d'une créature lors d'un tour, celle-ci subit 1d10 DM et s'enflamme, jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu. Une créature enflammée subit 1d10 DM au début de chacun de ses tours.
Vulnérabilité à l'eau : Pour chaque 1,50 mètre parcouru dans de l'eau, ou pour chaque quantité de 4 litres d'eau jetée sur l'élémentaire, celui-ci subit 1 DM.

Bridjianna Bethiann (CdFP-Livre 2 – page 160)
Née à Qwadrissian, Bridjianna a passé sa jeunesse à parcourir la cité recouverte de végétation, ainsi que la forêt qui l'entoure. Appartenant à la faction sauvage, elle devint logiquement une rôdeuse en phase avec la nature et le règne animal. Elle se spécialisa en tant qu'aiglière, sachant manier aussi bien l'épée que l'arc, en chevauchant Kryssiss. Ce puissant aigle cornu arbore trois cicatrices zébrées sur son œil gauche et rappelle une mauvaise rencontre avec deux wyvernes vertes.
Bridjianna est une femme impétueuse qui garde souvent les yeux mi-clos, comme si elle scrutait l'horizon. Elle est constamment sur ses gardes, anticipant le danger. Elle est rieuse et cherche à divertir son entourage, elle aime jouer avec son regard en écarquillant les yeux de manière exagérée pour donner l'impression d'être étonnée par des choses ordinaires. N'étant pas sectaire, la jeune combattante s'est rapprochée de la faction des érudits pour connaître l'art de la forge afin de créer elle-même ses flèches phénix. Elle a noué une amitié profonde avec certaines dirigeantes de la ville.
Amazone taille M, rôdeuse 9 - NC 4
AGI +4 | CON +2 | FOR +1 | PER +3
CHA +2 | INT -1 | VOL +3
DEF 20 PV 70 Init. 14
2 x Épée longue +11 DM 1d8+2
2 x Arc long (50 m) +13 DM 1d8+4
Voie de l'archer rang 5
(Archer émérite, Tir Chirurgical, Dans le mille, Tir rapide (L), Flèche de mort (L))
Voie de l'archer arcanique rang 3
(Flèche magique, Flèche intangible (L), Flèche chercheuse (L))
Voie amazone de l'aiglière furie rang3
1. Compagnon aigle cornue : La créature obéit et aide au mieux sa cavalière.
2. Symbiose : Quand la rôdeuse monte son aigle, elle bénéficie d'un bonus de + 2 à sa DEF. Si l'aigle est en déplacement et conscient du danger, le bonus est de + 6 sa DEF.
3. Lien supérieur : Les attaques de l'aigle sont magiques quand son aiglière le monte. L'aiglière n'a pas de désavantage quand elle tire en mouvement avec son aigle.
Équipement : armure de feuilles de cuir (assimilable à une armure de cuir + 2), épée longue magique + 1, arc long pliable + 1 et 20 flèches phénix. Les flèches phénix s'enflamment lorsqu'elles sont tirées et accordent un bonus de + 1 aux jets d'attaque et de dégâts. Elles infligent 1d6 de dégâts de feu supplémentaires à toute cible qu'elles touchent et annulent le désavantage en cas de portée longue. 10 sachets d'épices d'ombre : cela lui permet de communiquer avec son aigle et de voir à travers ses yeux à une distance de 20 kilomètres pendant 10 minutes. Elle n'en prend jamais plus de deux fois par jour pour ne pas en subir les effets secondaires.

Kryssiss, grand aigle cornu
(CdFP-Livre 2 – page 162)
Cet immense rapace de 2 mètres de haut peut déployer ses ailes sur une envergure pouvant atteindre 12 mètres. Il est connu pour être une créature noble dans les Monts aigles qui bordent l'ouest de la province du Véridian.
Créature vivante taille TG - NC 3
AGI +3 | CON +3 | FOR +3 | PER +3
CHA +1 | INT -1 | VOL +1
DEF 14 PV 68 Init. 13
Serre et bec +4 DM 2d6 +3
Vol rapide : La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par round lorsqu'elle est en vol. Au premier round de combat, si elle est en vol et attaque une créature au sol, elle bénéficie d'un dé bonus en attaque et de +1d6 DM.

Élémentaire de lave (CdFP-Livre 2 – page 164)
Une silhouette humanoïde de 3 mètres de haut, grotesque et voûtée, s'extirpe du magma en fusion. Elle forme des nuages de fumée sombre sur son passage. Tout ce qui peut inflammable et entre en contact avec lui, s'embrasse instantanément et se consume pour ne devenir que cendres.
Créature non vivante taille G - NC 6
AGI +3 | CON +4 | FOR +0 | PER +1
CHA -2 | INT -2 | VOL +0
DEF 14 PV 120 (RD 3) Init. 11
2 x Contact +7 DM 3d6+3
Forme de Lave : L'élémentaire peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 cm sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Une créature qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque au corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 1d10 DM. De plus, l'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. La première fois qu'il pénètre dans l'espace d'une créature lors d'un tour, celle-ci subit 1d10 DM et s'enflamme, jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu. Une créature enflammée subit 1d10 DM au début de chacun de ses tours.
Vulnérabilité à l'eau : Pour chaque 1,50 mètre parcouru dans de l'eau, ou pour chaque quantité de 4 litres d'eau jetée sur l'élémentaire, celui-ci subit 1 DM.
Vague de lave : L'élémentaire peut d'un geste du bras lancer une vague de lave mesurant 2 mètres de large et se déplaçant sur 15 mètres avant de s'abattre au sol et se solidifier. Elle enflamme tout ce qu'elle touche et toute cible sur son passage subit 8d6 DM, la moitié en cas de réussite d'un test de AGI DD 14.

Deathiana Kelranna (CdFP-Livre 2 – page 167)
Cette amazone est une exception dans sa communauté, car elle aime les armes à feu. Nerveuse et hautaine, elle a souvent voyagé dans les mers sylmassinniennes. Elle a le verbe haut et aime se battre avec les hommes. Même si elle est d'un tempérament très indépendant, elle répondra toujours présente pour protéger sa communauté. Elle a deux mousquets sur elle en permanence.
Amazone taille M, arquebusière 10 - NC 1
AGI +4 | CON +2 | FOR +2 | PER +3
CHA +2 | INT +1 | VOL +0
DEF 16 PV 60 Init. 15 (20)
Dague +12 DM 1d4+2
2 x Mousquet (60 m) +14 (19) DM 2d6+7 (+2d8)
2 x Pistolet à silex (30 m) +14 (19) DM 1d10+7 (+2d8)
Voie du Voie des explosifs, rang 3
(Tir de grenaille (L), Démolition, Poudre puissante)
Voie du pistolero, rang 5
(Plus vite que son ombre, Ajuster le tir, Tir double, Agilité héroïque, As de la gâchette)
Voie de la précision, rang 5
(Joli coup, Défaut dans la cuirasse (A), Tir précis, Tireur d'élite (L), Tir Fatal (L))

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

Chevalier spectral elfe (5)
(CdFP-Livre 2 – page 171)
Ces morts-vivants ressemblent autant à un des momies desséchées et qu'à des squelettes animés, revêtus d'armures anciennes en mauvais état. En se déplaçant, ils soulèvent un nuage de poussière et ils laissent sur leur passage des effluves magiques rouges qui se dissipent lentement.
Non mort taille M - NC 1
AGI +1 | CON +2 | FOR +3 | PER +0
CHA -3 | INT -2 | VOL +0
DEF 16 PV 50 (RD 4) Init. 11
2 x Épée longue +2 DM 1d8+3

Sonnlédass (CdFP-Livre 2 – page 172)
Cet archimage elfe est un être cruel et colérique qui n'a de cesse d'imposer son pouvoir. Il a assimilé les découvertes sur les mécanautes à vapeur avec une grande rapidité. Ayant déjà construit des golems par le passé, il a compris qu'il pouvait s'en faire un corps. Il a cependant été un peu rapide dans l'exécution de la fabrication et la créature artificielle n'est pas tout à fait terminée. Le mage n'est pas aussi puissant que de son vivant et n'a pas accès à tous les sorts qu'il pouvait lancer dans le passé.
Créature non vivante taille M, mage 9 - NC 10
AGI +1 | CON +10* | FOR +4 | PER +0
CHA +3 | INT +0 | VOL +4
DEF 20 PV 150 (RD 6) Init. 11
Frappe mécanique +14 DM 3d8+4
Attaque magique +5 PM 16
Voie de la magie des arcanes rang 5
(Projectile de mana (A)*, Lévitation (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 de l'esprit rang 4
(Esprit impénétrable (A)*)