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

Enquête sur la frontière
Scénario niveau 2

Voleur des Araignées rouges (CdFP-Livre 2 – page 24)
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 : 7/14 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +1 | Épée courte : Mêlée | 1d8+1 phy
Expérience : Voleur +2
APTITUDES
Pistolet à silex - Réaction. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +2 Courte portée | 1d10+1 phy
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.

Vase grise (3) (CdFP-Livre 2 – page 27)
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 c'est en faisant des bruits de succion dégoûtants 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 2 mises en avant.
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.

La Fissure mort-vivant (CdFP-Livre 2 – page 28)
Palier 2 Cogneur
Motivation & tactique : cogner, détruire, écraser, lancer des débris
Difficulté : 15 | Seuil : 10/20 | PB : 7 | Stress : 4
ATT : +4 | Coup : Mêlée | 2d12+3 phy
Expérience : Dégâts collatéraux +2, Lancer +4
APTITUDES
Élan - Réaction. Quand la Fissure réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Arracher - Action. Effectuez une attaque standard avec un avantage contre une cible que le Zombi a Bloqué. Sur un succès, l'attaque inflige des dégâts directs.
Déchirer - Réaction. Lorsque le Zombi réussit une attaque standard, vous pouvez cocher un Stress pour Bloquer temporairement la cible et l'obliger à cocher 2 Stress.

Ver de vase géant (CdFP-Livre 2 – page 30)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : se cacher, attaquer, se nourrir
Difficulté : 15 | Seuil : 9/17 | PB : 4 | Stress : 3
ATT : +1 | Morsure : Mêlée | 2d8+3 phy
Expérience : Discrétion +2
APTITUDES
Constriction - Réaction. Dépensez une Peur en cas de réussite de l'attaque, la cible est agrippée (jet de force ou d'agilité difficulté 13 pour se dégager). Tant qu'elle est agrippée, la cible est bloquée et l'attaque fait des dégâts automatiques et la cible coche un stress, et le ver de vase géant ne peut pas recourir à Constriction sur d'autres cibles.

Zoklaf (CdFP-Livre 2 – page 31)
Palier 2 Meneur
Cet humain est un prêtre de Shog Nath l'abject dieu du chaos, de la folie et de la peur.
Motivation & tactique : semer la peur, le chaos et la destruction, contaminer
Difficulté : 14 | Seuil : 9/17 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +3 | Masse d'arme : Mêlée | 2d10+3 phy
Expérience : Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Maudit - Passive. Dépensez une Peur et demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer ses 2d12. Il garde le moins bon résultat, et si le jet d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique.
Corruption aberrante - Passive. Dépensez deux Peurs et le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Toute personne à courte portée du prêtre et déjà blessé reçoit un PB. Le prêtre se régénère d'un PB. Lorsqu'une créature meurt à courte portée du prêtre, il gagne 3 PB.
Tentacule de Nath - Action. Dépensez une Peur et dans une zone à courte portée autour du prêtre, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d4 dégâts phy qui se retrouvent Bloqués. En réussissant un jet de force difficulté 15 et ils peuvent se dégager.

Infecté de Shog Nath (5) (CdFP-Livre 2 – page 32)
Palier 2 Standard
Motivation & tactique : semer le chaos et contaminer
Difficulté : 11 | Seuil : 9/17 | PB : 4 | Stress : 3
ATT : +2 | Coup : Mêlée | 1d10+3 phy
APTITUDES
Contact contaminant - Passive. 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 à très courte portée, est touchée et doit réussir un jet de force difficulté 11 ou être contaminée par l'essence du chaos et subir sa malédiction. Une créature qui réussit son test de force est immunisée à cet effet pour la scène. Si rien n'est fait (un contact réparateur ou mains guérisseuses), 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)
Palier 2 Soutien
Motivation & tactique : semer le chaos et brûler
Difficulté : 13 | Seuil : 8/15 | PB : 3 | Stress : 3
ATT : +2 | Épée courte : Mêlée | 1d6+3 phy
Expérience : Savoir déchu +2
APTITUDES
Lance-flamme acide – Action. Dépensez une peur et l'adepte action son lance-flamme qui inflige à courte portée 3d6+2 mag.

Teigne tentaculaire (CdFP-Livre 2 – page 38)
Palier 2 Cogneur
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.
Motivation & tactique : semer le chaos et brûler
Difficulté : 14 | Seuil : 9/17 | PB : 6 | Stress : 3
ATT : +3 | Morsure : Mêlée | 1d6+3 phy
APTITUDES
Constriction – Passive. En cas de morsure réussie, la teigne tentaculaire s'agrippe à sa cible. À l'activation suivante, elle fait une touche automatique. Il faut réussir un jet de force difficulté 12 pour la faire lâcher prise.

Élémentaire démoniaque de Shog Nath
(CdFP-Livre 2 – page 40)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : détruire, submerger, noyer
Difficulté : 14 | Seuil : 9/17 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +2 | Vague écrasante : Très courte | 3d4+1 phy
APTITUDES
Submersion – Passive. Chaque créature située dans l'espace de l'élémentaire doit faire un jet de force difficulté 15. En cas d'échec, elle subit 2d8+4 phy. Par un jet d'agilité difficulté 14, une créature peut sortir de la zone du l'élémentaire.

Momie d'Asloum Natrith (CdFP-Livre 2 – page 41)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : protéger sa demeure et les prisons, maudire
Difficulté : 18 | Seuil : 9/20 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Poing putréfiant : Mêlée | 2d10+3 phy
Expérience : Savoir déchu +3, Connaissance antique +2
APTITUDES
Poing putréfiant – Passive. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de force difficulté 15 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas effacer de PB, et 1d3 PB toutes les 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction atteint le maximum de PB de la cible, elle meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort Mains Guérrisseuses ou une autre magie similaire.
Regard d'épouvante – Réaction. La momie cible une créature qu'elle peut voir à courte portée autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet d'instinct difficulté 13 contre cette magie ou devenir effrayée jusqu'à la prochaine action 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 d'instinct est immunisée du Regard d'épouvante jusqu'à la fin de la scène.
Équipement : demi-plate antique (cuirasse d'arbre fer) particulièrement ouvragée dans un style égydien avec quatre visages enfoncés ornant le plastron.

Zombi des prêtres (8 ou plutôt 12) (CdFP-Livre 2 – page 42)
Palier 1 Sbire
Voir zombi pourrissant page 219 du livre de règles DH.

Nig-shug-lot (CdFP-Livre 2 – page 43)
Palier 2 Solo
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.
Motivation & tactique : garder, attraper, dévorer
Difficulté : 15 | Seuil : 13/26 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Tentacule : Courte | 2d10+6 phy
APTITUDES
Nombreux tentacules - Passive. Tant que le démon n'a pas coché plus de 6 PB, il peut effectuer son attaque standard contre deux cibles à portée et trois cibles tant qu'il n'a aps 4 PB.
Constriction – Réaction. Dépensez une Peur en cas de réussite de l'attaque, la cible est agrippée (jet de force ou d'agilité difficulté 13 pour se dégager). Tant qu'elle est agrippée, la cible est bloquée et l'attaque fait des dégâts automatiques et la cible coche un stress. Nig-shug-lot peut recourir à la Constriction sur quatre autres cibles. Un tentacule relâche sa proie s'il est subi 3 PB.
Regard d'épouvante – Réaction. L'œil monumental de Nig-shug-lot inspire la peur et l'horreur. Toute personne qui voit cet œil doit réussir un jet d'instinct difficulté 14 contre cette magie ou devenir effrayée pour le reste de la scène. Si la cible échoue de 5 ou plus, elle est de plus paralysée pour la même durée. Une cible peut dépenser un espoir pour refaire un jet d'instinct. Quand le jet d'instinct est réussi, la cible est immunisée à du Regard d'épouvante provoquée par le démon pendant le reste de la scène.

Succube / Incube de Shoawn
(CdFP-Livre 2 – page 57)
Palier 3 Solo
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.
Motivation & tactique : comploter, entraver ses ennemis, s'attirer les bonnes grâces, retrouver une forme tangible
Difficulté : 16 | Seuil : 17/25 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +4 | Cheveux magiques : Courte | 3d6+3 mag
Expérience : Manipulation +3, Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Épée à deux mains - Action. Dépensez une Peur pour faire une attaque supplémentaire avec son ATT : +4 | Épée : Mêlée | 1d10+2 phy
Vulnérabilité – Passive. aux dégâts de pierre d'éther esprit
Télépathie - Réaction. La succube peut communiquer par télépathie sans limites de temps avec toutes personnes qu'elle voit.
Rêve - Action. La succube peut façonner les rêves ou cauchemars d'une créature endormie. Pendant ce rêve la succube peut communiquer avec la cible et avoir une conversation de deux ou trois minutes dont elle se souviendra à son réveil de manière flou.
Illusion majeure - Action. La succube peut créer une illusion de 20m de diamètre créant ce qu'elle veut. Elle peut transformer une caverne vide en une auberge bondée de monde pendant 10 minutes.
Modification de la mémoire - Action. La succube peut modifier les souvenirs d'une durée de moins de 10 minutes ayant eu lieu, il y a moins d'une heure d'une personne qu'elle voit. La cible doit rater un jet de Savoir difficulté 15 pour que cela soit effectif. Elle peut supprimer totalement un souvenir ou le remplacer par un autre. Le nouveau souvenir reste cohérent avec les connaissances de la cible.
Attaque de chevelure - Action. La succube effectue une attaque avec sa chevelure tentaculaire et choisit si elle est perforante ou contondante. Elle peut choisir de faire des attaques de saisie en substitution des

dégâts.
Saisie - Action. Portée courte, avec sa chevelure, elle peut agripper une cible (jet de force difficulté 15 pour se dégager). Tant que la cible est agrippée, elle est entravée. Dépensez une Peur pour que la succube empoigne jusqu'à 4 cibles (une peur par cible). Si elle empoigne une unique cible avec plusieurs attaques (x Peur), celle-ci à un désavantage (xd6) sur son jet de force pour se dégager. À partir du tour suivant la saisie de sa cible, la succube inflige 3d6 + 4 dégâts si elle le souhaite.
Lien télépathique - Passive. La succube ignore la restriction de portée de sa télépathie quand elle communique avec une créature qu'elle a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.
Métamorphose - Action. La succube peut utiliser une peur pour se métamorphoser en un humanoïde ou pour reprendre sa forme véritable. Il peut ressembler à s'y méprendre à une personne existante et sait imiter sa voix s'il l'a déjà entendue. Elle n'acquiert pas les pouvoirs innés à une race ou une classe, mais il peut les imiter grâce à des illusions.
Regard envoûtant – Réaction. Dépensez une Peur et un humanoïde qui croise le regard de la succube, et situé à une portée courte ou moins d'elle, doit réussir un jet d'instinct difficulté 15 ou être charmé par magie pendant 24 heures. La cible charmée obéit aux ordres verbaux ou télépathiques de la succube. Si la cible subit des dégâts ou reçoit un ordre opposé à sa nature ou suicidaire, celle-ci peut retenter un jet d'instinct, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le un jet d'instinct de la créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au regard envoûtant de la succube pendant les prochaines 24 heures. La succube peut charmer trois cibles à la fois. S'il décide de charmer une cible supplémentaire, la cible la plus ancienne est libérée du regard envoûtant. Il peut délivrer du charme la cible de son choix par une action.
Baiser de l'emprise - Action. Dépensez une Peur et la succube embrasse une créature qu'il a préalablement charmée ou consentante. La cible doit réussir un jet d'instinct difficulté 15 pour ne pas être plongée dans un profond sommeil pendant une heure. Seuls des dégâts physiques peuvent réveiller la cible. Même les créatures immunisées au sommeil magique sont sensibles à cette magie, mais elles ont un avantage à leur test. Pendant ce sommeil, la victime rêve, elle cède à toutes ses tentations et assouvit ses appétits interdits. À son réveil, la cible est charmée et totalement sous l'emprise de la succube. Elle a un désavantage à tout jet d'instinct qu'elle serait amenée à effectuer pour mettre fin au charme.

L'Antre noir
Scénario niveau 3

Chimère (CdFP-Livre 2 – page 57)
Palier 2 Solo
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.
Motivation & tactique : garder, dévorer
Difficulté : 16 | Seuil : 17/25 | PB : 8 | Stress : 6
ATT : +3 | Morsure, bec ou cornes : Mêlée | 2d10+3 phy
APTITUDES
Souffle de feu – Action. Dépensez deux peurs pour que la chimère exhale des flammes dans une zone à courte portée. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de réaction d'agilité difficulté 15. En cas d'échec, elles subissent 3d8 de dégâts magiques, ou la moitié des dégâts en cas de réussite et les coches 1 stress.
Volant - Passive. Tant qu'elle vole, la chimère dispose d'un bonus de +2 a sa Difficulté.

Sinestra (CdFP-Livre 2 – page 59)
Palier 2 Meneur
Cette femme bête est une prêtresse de Shog Nath l'abject dieu du chaos, de la folie et de la peur.
Motivation & tactique : semer la peur, le chaos et la destruction, contaminer
Difficulté : 14 | Seuil : 10/19 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +3 | Épée courte : Mêlée | 2d6+3 phy
Expérience : Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Explosion affaiblissante - Action. Dépensez une Peur pour effectuer une attaque standard contre une cible à portée. Sur un succès, la cible doit cocher un Stress.
Maudit – Passive. Dépensez une Peur et demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer ses

2d12. Il garde le moins bon résultat, et si le jet d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique.
Corruption aberrante – Passive. Dépensez deux Peurs et le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Toute personne à courte portée du prêtre et déjà blessé reçoit un PB. Le prêtre se régénère d'un PB. Lorsqu'une créature meurt à courte portée du prêtre, il gagne 3 PB.
Tentacule de Nath - Action. Dépensez une Peur et dans une zone à courte portée autour du prêtre, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d4 dégâts phy qui se retrouvent Bloqués. En réussissant un jet de force difficulté 15 et ils peuvent se dégager.

Vultaroth (CdFP-Livre 2 – page 60)
Palier 2 Traqueur
Créature démoniaque flottant dans l'air formée d'une multitude de tentacules surmontés par un amas d'une cinquantaine d'yeux.
Motivation & tactique : semer la peur, le chaos et la destruction, contaminer
Difficulté : 15 | Seuil : 9/19 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +3 | Tentacules : Courte | 2d12+3 phy
Expérience : Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Nombreux tentacules - Passive. Tant que le démon n'a pas coché plus de 5 PB, il peut effectuer son attaque standard contre deux cibles à portée.
Regard du chaos – Action. Dépensez une Peur et le démon Vultaroth lance avec ses multiples yeux, une attaque psychique qui perturbe sa victime. Il fixe son regard sur un adversaire qui doit effectuer un jet de Savoir difficulté 13. En cas d'échec, la cible subit 5d4 dégâts magiques et est Bloquée jusqu'à la prochaine action du démon.
Élan - Réaction. Lorsque le démon réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Kronn-Rall (CdFP-Livre 2 – page 62)
Palier 2 Meneur
Ce demi-homme bête est un guerrier puissant.
Motivation & tactique : servir son maître, comploter, organiser, renverser
Difficulté : 15 | Seuil : 13/26 | PB : 6 | Stress : 5
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+6 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
2 Pistolets à silex – Réaction. Cochez un stress et dépensez une Peur pour dégainer ses deux armes à feu : +4 Courte portée | 1d10+1 phy
Frappe provocante - Action. Effectuez une attaque standard. Sur un succès, cochez un Stress pour Provoquer la cible jusqu'à sa prochaine attaque réussie. La prochaine fois qu'une cible Provoquée attaque, elle subit un désavantage contre toutes les cibles autres que Kronn-Rall.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Lorsque Kronn-Rall réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Équipement : épée longue améliorer.

Les hommes bêtes (30 dispersés dans le repaire) (CdFP-Livre 2 – page 63)
Palier 2 Sbire
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.
Motivation & tactique : servir son maître, comploter, organiser, renverser
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +3 | Hallebarde améliorée : Très courte | 2d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Toar le mage fou (CdFP-Livre 2 – page 64)
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.
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.
Motivation & tactique : comploter, entraver ses ennemis, s'attirer les bonnes grâces, s'enfuir
Difficulté : 15 | Seuil : 9/19 | PB : 6 | Stress : 5
ATT : +3 | Baguette magique : Longue | 2d8+5 mag
Expérience : Connaissances magiques +2, Rituel +2
APTITUDES
Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles à Courte portée. Les cibles atteintes subissent 2d6+4 dégâts magiques.
Linceul des déchus - Action. Cochez un Stress pour envelopper un allié à Courte portée 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.
Chair à canon - Passive. Permets à Toar de décider qu'une attaque qui le visait touche en réalité un de ses sbires derrière lequel il s'est mis à couvert. Il bénéficie de +3 en difficulté tant qu'il y a un sous-fifre à ses côtés.
Fers ténébreux - Action. Dépensez deux Peur et choisissez un point à Longue portée. Toute cible à Courte portée de ce point est Bloquée par des chaînes faites de fumerolles jusqu'à ce qu'elle parvienne à se libérer avec un jet de Force ou d'Instinct réussi. Une cible Bloquée ainsi doit dépenser un Espoir pour faire un jet d'action.
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 banquet des marchands
Scénario niveau 3

Thyanna Sylianne (CdFP-Livre 2 – page 69) PNJ Soutien les PJ.
Palier 2 Meneur
Motivation & tactique : espionner, s'enrichir, se venger, aider, s'attirer les bonnes grâces
Difficulté : 17 | Seuil : 10/19 | PB : 7 | Stress : 7
ATT : +3 | Baguette magique : Longue | 2d8+3 mag
Expérience : Connaissance magique +2, Discretion +2, Épice d'ombre +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.
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.
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.
Rêve - Action. Thyanna peut façonner les rêves ou

cauchemars d'une créature endormie. Pendant ce rêve Thyanna peut communiquer avec la cible et avoir une conversation de deux ou trois minutes dont elle se souviendra à son réveil de manière flou.
Équipement : rapière perfectionnée, potion de vol (vol pendant une scène, 2 doses), potion de santé majeure (effacez 1d4+2 PB, 3 doses), 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)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : servir son maître, comploter, gérer
Difficulté : 15 | Seuil : 8/17 | PB : 5 | Stress : 4
ATT : +4 | Coutelas : Mêlée | 1d8+2 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Lame subtile - Réaction. Quand Antonio effectue une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts graves au lieu des dégâts standards.

Sahuagin (7 ou 8) (CdFP-Livre 2 – page 73)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : servir son maître, comploter, gérer
Difficulté : 13 | Seuil : 8/17 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +2 | Morsure et griffes : Mêlée | 2d6+3 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Frénésie sanguinaire - Passive. Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui est blessée.

Élémentaire d'eau (CdFP-Livre 2 – page 74)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : détruire, submerger, noyer
Difficulté : 14 | Seuil : 9/17 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +2 | Vague écrasante : Très courte | 3d4+1 phy
APTITUDES
Submersion - Passive. Chaque créature située dans l'espace de l'élémentaire doit faire un jet de force difficulté 15. En cas d'échec, elle subit 2d8+4 phy. Par un jet d'agilité difficulté 14, une créature peut sortir de la zone du l'élémentaire.

Criard (CdFP-Livre 2 – page 75)
Palier 1 Standard
Un gros champignon blanc d'un mètre de haut.
Motivation & tactique : crier
Difficulté : 10 | Seuil : 7/13 | PB : 5 | Stress : 2
APTITUDES
Fausse apparence - Passive. Tant que le criard reste inactif, il est impossible de le distinguer d'un champignon géant ordinaire.
Hurlement - Action. Lorsqu'une lumière vive ou une créature se trouve à Portée courte ou moins du criard, il émet un hurlement audible à Portée longue à la ronde. Le criard pousse son cri jusqu'à ce que l'élément perturbateur quitte son champ de vision aveugle.

Voyage vers les côtes brisées
Scénario niveau 3

Chef de meute homme-bête
(CdFP-Livre 2 – page 79)
Palier 2 Meneur
Motivation & tactique : Diriger, massacrer, détruire
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 7 | Stress : 4
ATT : +3 | Hache à deux mains : Mêlées | 2d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une

attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Chasseur homme-bête (12) (CdFP-Livre 2 – page 79)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : servir son maître, comploter, organiser, renverser
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +3 | Hallebarde améliorée : Très courte | 1d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Tour Roc
Scénario niveau 3

Le baron de Mordrawn (CdFP-Livre 2 – page 82)
Palier 2 Meneur
Motivation & tactique : comploter, organiser, manipuler
Difficulté : 19 | Seuil : 12/23 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +3 | Épée longue : Mêlées | 2d10+3 phy
Expérience : Haute société +2, Tactique +3
APTITUDES
2 Pistolets à silex – Réaction. Cochez un stress et dépensez une Peur pour dégainer ses armes à feu : +4 Courte portée | 2d10 phy
Frappe provocante - Action. Effectuez une attaque standard. Sur un succès, cochez un Stress pour Provoquer la cible jusqu'à sa prochaine attaque réussie. La prochaine fois qu'une cible Provoquée attaque, elle subit un désavantage contre toutes les cibles autres que le baron.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Lorsque le baron réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Chair à canon - Passive. Permets au baron 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.

Carlos Orthega (CdFP-Livre 2 – page 82)
Palier 2 Cogneur
Motivation & tactique : servir son maître, intimider, agir en premier, renverser
Difficulté : 18 | Seuil : 11/21 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +3 | Épée longue : Mêlées | 2d10+3 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
2 Pistolets à silex – Réaction. Cochez un stress et dépensez une Peur pour dégainer ses armes à feu : +4 Courte portée | 2d10+1 phy
Frappe provocante - Action. Effectuez une attaque standard. Sur un succès, cochez un Stress pour Provoquer la cible jusqu'à sa prochaine attaque réussie. La prochaine fois qu'une cible Provoquée attaque, elle subit un désavantage contre toutes les cibles autres que le baron.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.
Élan - Réaction. Lorsqu'il réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Lame subtile - Réaction. Quand il effectue une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts graves au lieu des dégâts standards.

Homme de main (12) (CdFP-Livre 2 – page 84)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : suivre les ordres, survivre
Difficulté : 12 | Seuil : aucun | PB : 2 | Stress : 1
ATT : +0 | Épée longue : Mêlées | 6 phy
APTITUDES
D'en haut - Passive. Quand l'homme de main 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.

Monasterio Delanioss (CdFP-Livre 2 – page 83)
Palier 2 Distant
Cet humain est un prêtre de Shog Nath l'abject dieu du chaos, de la folie et de la peur.
Motivation & tactique : semer la peur, le chaos et la destruction, contaminer
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 5 | Stress : 3
ATT : +2 | Masse d'arme : Mêlée | 2d10+3 phy

Expérience : Savoir déchu +2, Rituel +2
APTITUDES
Maudit - Passive. Demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer ses 2d12. Il garde le moins bon résultat, et si le jet d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique.
Corruption aberrante - Passive. Dépensez deux Peurs et le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Toute personne à courte portée du prêtre qui est blessée reçoit un PB. Le prêtre se régénère d'un PB. Lorsqu'une créature meurt à courte portée du prêtre, il gagne 3 PB.
Tentacule de Nath - Action. Dépensez une Peur et dans une zone à courte portée autour du prêtre, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d4 phy et ils se retrouvent Bloqués. En réussissant un jet de force difficulté 15 et se dégagent.
Touché de la bête - Passive. À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 1d4 mag supplémentaire.

Gondromm, émissaire homme-bête
(CdFP-Livre 2 – page 84)
Palier 2 Meneur
Motivation & tactique : Diriger, négocier, massacrer, détruire
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 7 | Stress : 4
ATT : +3 | Hache à deux mains : Mêlées | 2d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Les hommes bêtes (4) (CdFP-Livre 2 – page 85)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : servir son maître, chasser, massacrer, manger
Difficulté : 15 | Seuil : 10/19 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +3 | Hallebarde améliorée : Très courte | 2d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Lasounnrak (CdFP-Livre 2 – page 85)
Palier 2 Meneur
Motivation & tactique : négocier, organiser, s'enrichir, pilier
Difficulté : 19 | Seuil : 12/21 | PB : 7 | Stress : 4
ATT : +3 | Épée longue : Mêlées | 2d10+3 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
2 Pistolets à silex – Réaction. Cochez un stress et dépensez une Peur pour dégainer ses armes à feu : courte | 1d10+1 phy
Pas de quartier - Action. Dépensez une Peur pour choisir une cible qui se trouve en Mêlée avec trois mercenaires ou plus. Leur chef et ses mercenaires hurlent des invectives et promettent d'envoyer leurs ennemis ad patres. 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.
Montée d'adrénaline - Action. Une fois par scène, dépensez une Peur pour effacer 2 PB et 2 Stress.

Mercenaire de Lasounnrak (5)
(CdFP-Livre 2 – page 85)
Palier 2 Sbire
Motivation & tactique : suivre les ordres, survivre
Difficulté : 14 | Seuil : aucun | PB : 2 | Stress : 1
ATT : +1 | Épée longue : Mêlées | 1d8+6 phy
APTITUDES
D'en haut - Passive. Quand l'homme de main 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 groupe - Action. Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en avant tous les Mercenaires à Courte portée de celle-ci. Ces Mercenaires se déplacent en Mêlée et font un jet d'attaque commun. Sur un succès, ils infligent 6 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

Le Drafenborg
Scénario niveau 3

Araignée de phase (CdFP-Livre 2 – page 91)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : commander, mener des raides, faire de la contrebande et du trafic d'esclaves, pilier
Difficulté : 17 | Seuil : 9/17 | PB : 5 | Stress : 5
ATT : +3 | Cimeterre : Morsure | 1d12+6 phy
Expérience : Se cacher +2, Chasser +3
APTITUDES
Saut éthéré - Action. Dépensez une Peur, l'araignée de phase se déplace du plan matériel au plan éthéré, et inversement.
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.

Spectre drow (CdFP-Livre 2 – page 94)
Palier 2 Standart
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.
Motivation & tactique : hanter les vivants, terroriser
Difficulté : 13 | Seuil : 7/13 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +2 | Absorption d'énergie : Courte | 1d10+4 mag
APTITUDES
Déplacement incorporel – Passive. L'esprit tourmenté peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets en cochant un stress
Présence effroyable – Passive. Chaque créature non morte-vivante dans un rayon à portée courte d'un spectre et pouvant le voir doit réussir un jet d'instinct diffiiculté 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.
Sensibilité à la lumière du soleil – Passive. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, le spectre 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.

Commandant Korhortage
(CdFP-Livre 2 – page 100)
Palier 2 Meneur
Motivation & tactique : commander, mener des raides, faire de la contrebande et du trafic d'esclaves, pilier
Difficulté : 16 | Seuil : 9/17 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d12+6 phy
Expérience : Commandant +2, Marin +3
APTITUDES
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
Boucanier - Passive. Lorsque le Commandant 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 Commandant 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.

Marins (18) (CdFP-Livre 2 – page 100)
Palier 1 Horde
Un pirate drow tatoué aux muscles épais et aux poings aussi gros que des melons.
Voir Pirates Pillards, page 215 du livre de règles DH. Ajouté leur des **Pistolet à silex - Réaction**. Dépenser un Stress pour dégainer une arme à feu : +4 Courte portée | 3d10+4 phy

Requin des roches (CdFP-Livre 2 – page 101)
Palier 2 Traqueur
Cette créature est un véritable requin terrestre. Prédateur implacable, le requin des roches 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.
Motivation & tactique : Chasser, manger
Difficulté : 20 | Seuil : 12/23 | PB : 7 | Stress : 5
ATT : +4 | Morsure et griffes : Mêlée | 2d12+9 phy
Expérience : Commandant +2, Marin +3
APTITUDES
Déplacement subterrestre - Passive. Le requin 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 - Passive. Le requin des roches peut sauter en longueur jusqu'à Portée courte ou en hauteur jusqu'à Portée très courte, avec ou sans élan.
Saut implacable – Action. Dépensez une peur. Si le requin des roches parcourt au moins une portée très courte 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 jet de force ou d'agilité difficulté 16 (au choix de la cible) ou être jetée à terre et subir 3d6+8 phy. Si le test est réussi, la créature subit la moitié des dégâts, n'est pas projetée au sol, et est poussée d'une Portée très courte, hors de l'espace du requin 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 du requin des roches.

Spectre de Hasskla-Kyra
(CdFP-Livre 2 – page 103)
Palier 2 Solo
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.
Motivation & tactique : hanter les vivants, terroriser
Difficulté : 18 | Seuil : 10/19 | PB : 6 | Stress : 5
ATT : +4 | Absorption d'énergie : Courte | 2d10+4 mag
APTITUDES
Déplacement incorporel – Passive. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets en cochant un stress
Présence effroyable – Passive. Chaque créature non morte-vivante dans un rayon à portée courte d'un spectre et pouvant le voir doit réussir un jet d'instinct diffiiculté 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.
Sensibilité à la lumière du soleil – Passive. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, le spectre 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
Création de spectre – Action. Dépensez une Peur. Le spectre peut cibler un humanoïde se trouvant dans un rayon à portée très courte 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)
Palier 2 Meneur
Motivation & tactique : Diriger, négocier, massacrer, détruire

Difficulté : 15 | Seuil : 10/20 | PB : 7 | Stress : 4
ATT : +3 | Hache à deux mains : Mêlées | 2d10+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Sanglantes représailles - Réaction. Lorsque l'homme bête coche 2 PB ou plus suite a une attaque à Très courte portée, vous pouvez faire une attaque standard contre son assaillant. Sur un succès, l'homme bête inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standards.
Élan - Réaction. Quand l'homme bête réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

La pierre maudite
Scénario niveau 4

Esprit de l'air (CdFP-Livre 2 – page 115)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : Garder, voler, compresser
Difficulté : 16 | Seuil : 12/23 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +2 | Coup : Mêlées | 2d8+7 phy
Expérience : Tactique +3
APTITUDES
Rafale - Action. Cochez un stress et l'esprit de l'air déclenche une puissante rafale de vent dans une Portée courte. Chaque créature se trouvant devant lui doit effectuer un jet de force difficulté 15. En cas d'échec, elle est projetée à une Portée longue, se retrouve à terre et subit 2d4 dégât mag. En cas de réussite, la cible résiste à la rafale, mais doit cocher un stress.
Pression de l'air Action. Dépensez un stress, l'esprit de l'air peut maintenir à terre une créature. Celle-ci doit utiliser une action et réussir un jet de force difficulté 14 pour se relever.

Goul Evek (CdFP-Livre 2 – page 118)
Palier 2 Meneur
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.
Motivation & tactique : rechercher du pouvoir, développer de nouveaux sorts, retrouver les pierres fantômes
Difficulté : 17 | Seuil : 12/23 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +4 | Bâton : Longue | 2d10+7 phy
Expérience : Connaissance magique +2, Tactique +3
APTITUDES
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Faille géologique - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point à longue portée. Des failles s'ouvrent dans le sol à Courte portée autour de ce point et rendent le terrain impraticable. Toutes les cibles qui sont dans cette zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (15). Celles qui échouent tombent dans les failles, sont bloquées et subissent 2d10 dégât physique . Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne tombent pas dans les failles.
Pluie de pierres - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une pluie de pierres magiques. Toues les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 4d8 dégâts magiques. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts.
Invisibilité - Action. Effectuez un jet d'incantation (10). Sur un succès, cochez un Stress et rendez un allié en Mêlée ou vous-même Invisible. Personne ne voit une créature Invisible à moins de recourir à des moyens magiques et les jets d'attaque à son encontre subissent un désavantage. Posez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre trait d'Incantation. Quand une créature Invisible entreprend une action, retirez un jeton de cette carte. L'effet du sort se termine une fois l'action associée au dernier jeton terminé. Vous ne pouvez maintenir ce sort que sur une créature à la fois.
Chair à canon - Passive. Permets à Goul Evek 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.

Extropiants (5) (CdFP-Livre 2 – page 117)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : observer, traverser la terre, se reproduire
Difficulté : 15 | Seuil : 9/18 | PB : 5 | Stress : 4
ATT : +4 | Griffes : Mêlées | 2d10+8 phy
Expérience : Discrétion +2, Connaissance magique +2
APTITUDES
Traverser de la terre Action. Dépensez une peur et l'extropiant peut se déplacer à travers la terre non travaillée et non magique ne laissant qu'une faible trace. Par une action, il peut s'enfoncer verticalement dans la terre. Il peut y rester ou surgir instantanément dans un rayon à Portée longue. 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 4

Crânefeu (CdFP-Livre 2 – page 127)
Référez-vous au Crâne du chaos, page 223 dans le livre des règles DH.

Xorn (CdFP-Livre 2 – page 128)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : observer, traverser la terre, se reproduire
Difficulté : 19 | Seuil : 12/25 | PB : 8 | Stress : 4
ATT : +4 | Griffes : Mêlées | 2d20 phy
Expérience : Discrétion +2
APTITUDES
Déplacement dans la terre - Action. Dépenser une Peur et le xorn peut creuser la terre et la pierre brute non magique. Ce faisant, le xorn ne produit pas d'ondes de choc ni ne laisse de galerie derrière lui dans la matière qu'il creuse.

Golem de pierre (CdFP-Livre 2 – page 129)
Palier 2 Solo
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.
Motivation & tactique : garder, défendre
Difficulté : 20 | Seuil : 12/23 | PB : 8 | Stress : 4
ATT : +4 | Coups : Mêlées | 2d10+8 phy
APTITUDES
Gravité - Action. Dépensez une Peur et la gravité augmente considérablement dans un rayon de Courte portée autour du golem de pierre. Toutes les créatures dans cette zone doivent faire un jet de force difficulté 10 ou devoir dépenser un Espoir pour agir. Les créatures en vol doivent atteindre une difficulté de 15 ou chuter et subir 4d4 dégâts physiques. Il est presque impossible de sauter en l'air dans la zone d'influence d'un golem de pierre.
Résistance - Passive. Le golem divise par 2 tous les dégâts élémentaires (feu, froid, électricité, acide) et les armes qui le touchent doivent appliquer un désavantage à leurs dégâts.

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.
Se référer au spectre de pierre page 227 dans le livre de règle de DH.

Telronne (CdFP-Livre 2 – page 132)
Palier 2 Cogneur
Cet humain est un grand guerrier roux très arrogant qui provoque ses adversaires par toutes sortes d'insultes.
Motivation & tactique : garder, défendre
Difficulté : 16 | Seuil : 11/22 | PB : 6 | Stress : 4
ATT : +4 | Épée longue : Mêlées | 2d10+8 phy
Expérience : Tactique +2

APTITUDES
2 Pistolets à silex – Réaction. Cochez un stress et dépensez une Peur pour dégainer ses armes à feu : +4 Courte portée | 2d10+1 phy
Élan - Réaction. Lorsque Telronne réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Melville (CdFP-Livre 2 – page 133)
Palier 2 Distant
Cet homme ne décroche pas un mot et répond par des grognements.
Motivation & tactique : garder, défendre
Difficulté : 16 | Seuil : 10/19 | PB : 5 | Stress : 5
ATT : +4 | Arc long : Longue | 2d8+8 phy
Expérience : Discrétion +2
APTITUDES
Tir mortel - Action. Effectuez une attaque contre une cible vulnérable à longue portée. Sur un succès, cochez un Stress pour infliger 3d4+3 dégâts physiques supplémentaires.
Élan - Réaction. Lorsque Melville réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

À la recherche des elfes
Scénario niveau 4

Esprit de l'eau (CdFP-Livre 2 – page 143)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : Garder, submerger, noyer
Difficulté : 18 | Seuil : 10/19 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +4 | Vague écrasante : Très courte | 3d4+1 phy
APTITUDES
Submersion – Passive. Chaque créature située dans l'espace de l'élémentaire doit faire un jet de force difficulté 15. En cas d'échec, elle subit 2d8+4 phy. Par un jet d'agilité difficulté 14, une créature peut sortir de la zone du l'élémentaire.

Guerrière Amazone (2) (CdFP-Livre 2 – page 148)
Palier 2 Distant
Motivation & tactique : garder, défendre
Difficulté : 18 | Seuil : 8/16 | PB : 6 | Stress : 5
ATT : +4 | Arc long : Longue | 2d6+8 phy
ATT : +3 | Épée longue : Mêlée | 1d10+4 phy
Expérience : Discrétion +2,
APTITUDES
Tir mortel - Action. Effectuez une attaque avec son arc contre une cible vulnérable à longue portée. Sur un succès, cochez un Stress pour infliger 3d4+8 dégâts physiques.
Élan - Réaction. Lorsque l'amazone réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Panthère des cimes (5) (CdFP-Livre 2 – page 148)
Palier 2 Traqueur
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.
Motivation & tactique : garder, défendre, grimper, chasser, manger
Difficulté : 17 | Seuil : 9/17 | PB : 4 | Stress : 5
ATT : +4 | Griffe et Morsure : Longue | 2d6+8 phy
Expérience : Discrétion +2, Pistage +3
APTITUDES
Esquive - Réaction. Quand la panthère des cimes 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.
Bond agressif - Action. Dépensez une Peur, la panthère effectue son attaque en bondissant sur une cible à courte portée avec un avantage. En cas de succès, la cible doit réussir un jet de force difficulté 14 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)
Palier 2 Distant
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.
Motivation & tactique : Diriger, gérer, penser à

l'avenir
Difficulté : 20 | Seuil : 12/25 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +5 | Bâton : Longue | 2d10+8 mag
Expérience : Diplomatie +3, Haute société +2, Connaissances magiques +3
APTITUDES
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 2d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Racines perçantes - Action. Dépensez une Peur et des lianes poussent à une vitesse instantanée pour frapper une cible à courte porté, provoquant 3d10+3 dégâts physiques. La cible coche aussi un Stress.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».
Lianes magiques - Action. Dépensez deux Peurs et choisissez un point à Longue portée. Toute cible à Courte portée de ce point est Bloquée par des lianes faites de fumerolles jusqu'à ce qu'elle parvienne à se libérer avec un jet de Force ou d'Instinct réussi. Une cible Bloquée ainsi doit dépenser un Espoir pour faire un jet d'action.
La peur comme carburant - Réaction. Deux fois par scène, lorsqu'un PJ obtient un échec avec peur, effacez un Stress.

Feullien (10) (CdFP-Livre 2 – page 150)
Palier 1 Horde (2/PB)
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.
Motivation & tactique : Suivre son maître, travailler, surveiller
Difficulté : 14 | Seuil : 8/14 | PB : 4 | Stress : 3
ATT : +1 | Coup : Longue | 1d8+3 mag
Expérience : Perception +2
APTITUDES
Sensibilité à l'eau - Passive. La créature subit 1 PB 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 - Passive. 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)
Palier 2 Distant
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.
Motivation & tactique : Rassure, porter la bonne parole
Difficulté : 19 | Seuil : 13/26 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +5 | Bâton : Longue | 2d10+8 mag
Expérience : Diplomatie +3, Haute société +1, Religion +3
APTITUDES
Mains régénératrices - Action. Effectuez un jet d'incantation (10) en ciblant une créature en Mêlée autre vous. Sur un succès, cochez un Stress pour lui effacer 2 points de blessure ou 2 Stress. En cas d'échec, cochez un Stress et vous effacez 1 PB et 1 Stress. On ne peut soigner la même cible qu'après un repos long.
Tonnerre de feu - Action. Dépensez une Peur pour invoquer un phénix qui attaque une cible à Portée longue. En cas de succès, la cible subit 4d8 dégâts magiques et coche 2 Stress.
Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le

Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».
Réinitialiser la sphère de protection - Action. Cochez un Stress pour réinitialiser la réaction de Magicien « Sphère de protection ».
Éruption - Action. Dépensez une Peur et choisissez un point a Longue portée. Une éruption se produit a Très courte portée autour de ce point et rend le terrain impraticable. Toutes les cibles dans la zone doivent faire un jet de réaction d'Agilité (14). Celles qui échouent subissent 2d10 dégâts physiques et sont éjectées de la zone. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas déplacées.

L'ensorceleuse Kalebia Ommtaria
(CdFP-Livre 2 – page 155)
Palier 2 Distant
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.
Motivation & tactique : Développer de nouveaux sorts, étudier la magie et les nouvelles ressources magiques
Difficulté : 18 | Seuil : 12/25 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +5 | Bâton : Longue | 2d10+8 mag
Expérience : Connaissances magiques +3, Savoir antiques +2
APTITUDES
Explosion magique - Action. Cochez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles à Courte portée. Les cibles atteintes subissent 2d6+4 dégâts magiques.
Téléportation de combat - Passive. Vous pouvez cocher un Stress avant de faire une attaque standard pour vous téléporter en un point à Longue portée.
Illusion - Action. Effectuez un jet d'incantation (14). Sur un succès, vous créez à Courte portée une illusion visuelle temporaire pas plus grande que vous. Elle perdure tant que vous la regardez. Elle résiste à un examen jusqu'à ce que l'observateur arrive en Mêlée.
Artillerie magique - Action. Dépensez une Peur pour déchaîner une grêle d'éclats magiques très précise. Toutes les cibles de la scène doivent faire un jet de réaction d'Agilité. Celles qui échouent subissent 2d12 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.
Boule de feu - Action. Effectuez un jet d'incantation contre une cible à longue portée. Sur un succès, vous lancez une sphère de feu sur elle. Elle explose à l'impact. La cible et toutes les créatures à Très courte portée doivent faire un jet de réaction de difficulté 13. Celles qui échouent subissent 2d20+5 dégâts magiques. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts.

Élémentaire de feu (CdFP-Livre 2 – page 158)
Palier 2 Distant
Une silhouette humanoïde se déplace au milieu d'un tourbillon de feu qui semble vivant.
Motivation & tactique : Développer de nouveaux sorts, étudier la magie et les nouvelles ressources magiques
Difficulté : 18 | Seuil : 12/25 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +5 | Bâton : Longue | 2d10+8 mag
APTITUDES
Forme de feu - Passive. Une créature qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque au corps à corps, en se trouvant à Très courte portée ou moins de lui, subit 2d10 dégâts physique. 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 2d10 dégâts physiques et s'enflamme, jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu. Une créature enflammée subit 2d10 dégâts physiques au début de chacun de ses tours.

Bridjianna Bethiann (CdFP-Livre 2 – page 160)
PNJ Soutien les PJ.
Palier 2 Traqeur
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'hori-

zon. 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.
(Ce PNJ est surtout là pour aider les PJ. Mais il peut devenir un PJ si un nouveau joueur est introduit ici ou en remplacement d'un personnage mort. À ce moment-là il faudra créer une fiche pour ce personnage niveau 4.)
Motivation & tactique : Défendre les terres amazones, voyager, s'occuper des animaux
Difficulté : 20 | Seuil : 11/21 | PB : 6 | Stress : 6
ATT : +5 | Arc long : Longue | 2d8+8 mag
ATT : +4 | Épée longue : Longue | 2d10+8 mag
Expérience : Connaissances des animaux +3, Tireuse d'élite +2, Pister +2
APTITUDES
Flèches phénix - Passive. Quand l'aiglière réussit une attaque standard, la cible Luit jusqu'à la fin de la scène et ne peut plus se Cacher. Un jet d'attaque effectué contre une cible Luisante bénéficie d'un avantage.
Tir mortel - Action. Effectuez une attaque contre une cible vulnérable à longue portée. Sur un succès, cochez un Stress pour infliger 3d8+8 dégâts physiques.
Élan - Réaction. Lorsque Melville réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.
Compagnon aigle cornue Passive. La créature obéit et aide au mieux sa cavalière. Tant qu'elle est en vole sur l'aigle cornue l'aiglière bénéficie d'un +2 à sa difficulté. L'aiglière n'a pas de désavantage quand elle tire en mouvement avec son aigle.
Équipement : 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)
Palier 2 Traqeur
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.
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.

Élémentaire de lave (CdFP-Livre 2 – page 164)
Palier 2 Distant
Une silhouette humanoïde de 3 mètres de haut, grotesque et voûtée, s'extirpe du magma en fusion. Elle forme des nuages de fumée sombres sur son passage. Tout ce qui est inflammable et entre en contact avec lui, s'embrasse instantanément et se consume pour ne devenir que cendres.
Motivation & tactique : Garder, brûler, détruire
Difficulté : 16 | Seuil : 12/25 | PB : 5 | Stress : 5
ATT : +3 | Contact : Mêlée | 3d6+8 mag
APTITUDES
Forme de Lave - Passive. Une créature qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque au corps à corps, en se trouvant à Très courte portée ou moins de lui, subit 1d10 dégâts physiques. 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'une scène, celle-ci subit 1d10 dégâts physiques et s'enflamme, jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu. Une créature enflammée subit 1d10 dégâts physiques au début de chacune de ses actions.
Vague de lave - Action. Dépensez 2 Peurs pour que l'élémentaire lance d'un geste du bras, une vague de lave mesurant 2 mètres de large et se déplaçant sur une Longue portée avant de s'abattre au sol et se solidifier. Elle enflamme tout ce qu'elle touche et toute cible sur son passage subit 6d6 dégâts physiques, la moitié en cas de réussite d'un jet d'agilité difficulté 14.

Deathiana Kelranna (CdFP-Livre 2 – page 167)
Palier 2 Distant
Cette amazone est une exception dans sa communau-

té, 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.
Motivation & tactique : Se battre, défendre la communauté, dresser
Difficulté : 16 | Seuil : 12/25 | PB : 7 | Stress : 6
ATT : +5 | Mousquet : Longue | 4d6+8 phy
Expérience : Tireuse d'élite +2, Pister +2
APTITUDES
2 Pistolets à silex – Réaction. Cochez un Stress et dépensez une Peur pour dégainer ses deux armes à feu : +5 Courte portée | 2d10+8 phy
Tir instinctif - Réaction. Cochez un Stress et dépensez une Peur pour attaquer avant tout le monde.
Tir de précision - Passive. Cochez un Stress et après avoir ajusté son tir, Deathiana bénéficie d'un avantage.
Tir mortel - Action. Effectuez une attaque contre une cible vulnérable à longue portée. Sur un succès, cochez un Stress pour infliger 3d4+3 dégâts physiques supplémentaires.

Wyverne verte (4)
Palier 2 Distant
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 | 2d6+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.

Chevalier spectral elfe (5)
(CdFP-Livre 2 – page 171)
Palier 2 Standard
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.
Motivation & tactique : protéger le sanctuaire, revivre de vieilles batailles, traverser les objets solides
Difficulté : 18 | Seuil : 11/23 | PB : 5 | Stress : 6
ATT : +5 | Épée longue : Mêlée | 2d8+8 mag
Expérience : Connaissances antiques +3
APTITUDES
Fantôme - Passive. Le spectre est résistant aux dégâts physique. Cochez un Stress pour avancer à Courte porté à travers des objets solides.
Lame funèbre - Action. Dépensez une Peur pour faire une attaque contre une cible à Très courte portée. Sur un succès, vous infliger 2d10+8 dégâts magiques et la cible doit cocher un Stress.

Sonnlédass (CdFP-Livre 2 – page 172)
Palier 3 Solo
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, mais il peut utiliser certain de ses pouvoirs tout en dirigeant le mécanaute.
Motivation & tactique : Dominer, asservir, détruire, étudier la magie et les nouvelles ressources magiques
Difficulté : 20 | Seuil : 18/34 | PB : 9 | Stress : 5
ATT : +5 | Coup : Longue | 3d10+8 mag
Expérience : Connaissances magiques +3, Savoir antiques +2
APTITUDES
Dépendant - Passive. Le mécanaute de Sonnlédass 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 at-

taque 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.

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.

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

Sphère de protection - Réaction. Lorsque le Magicien subit des dégâts suite a une attaque a Courte portée, infligez 2d6 dégâts magiques a l'assaillant. Le Magicien ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il ne l'a pas réinitialisée avec « Réinitialiser la sphère de protection ».

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

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

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