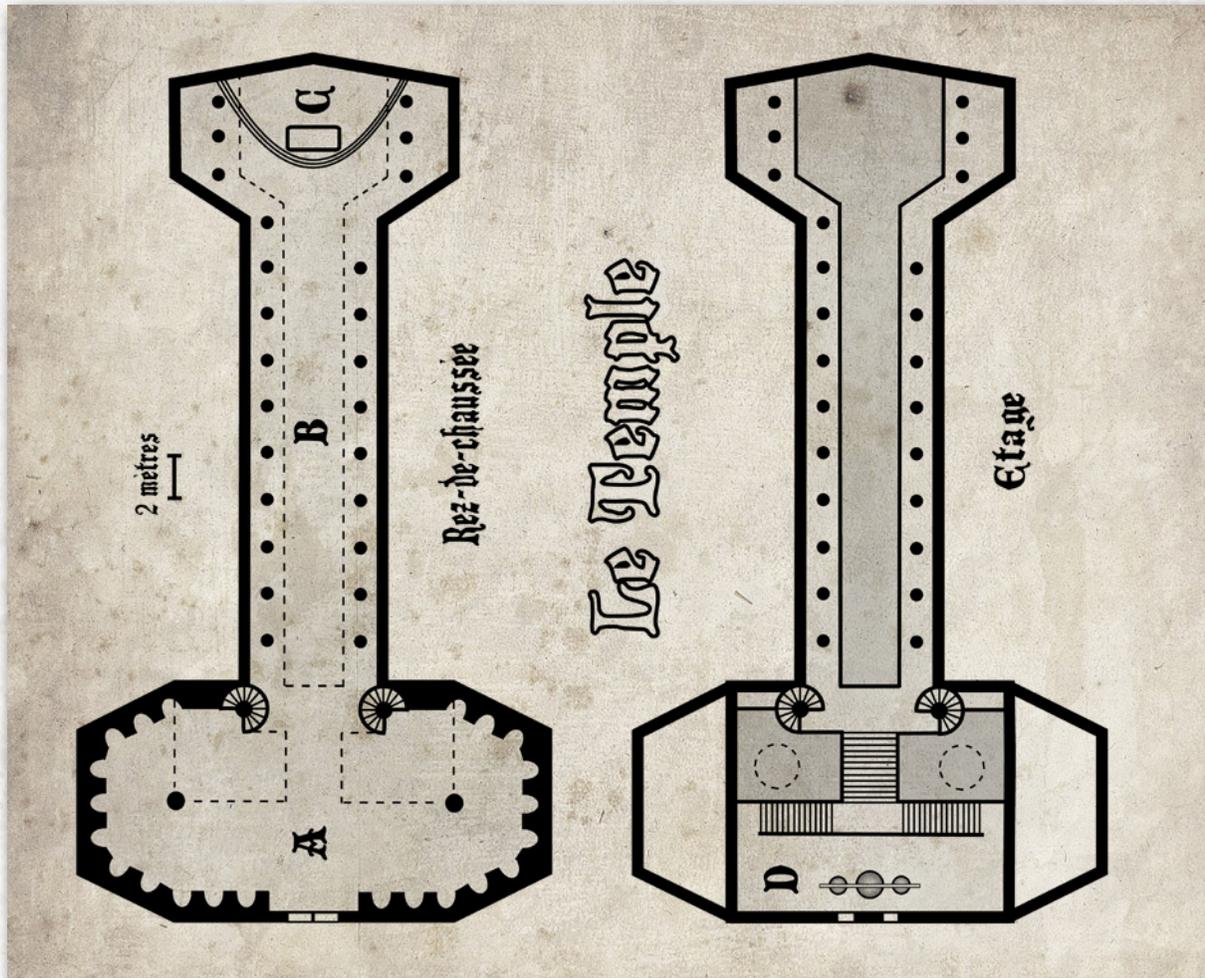
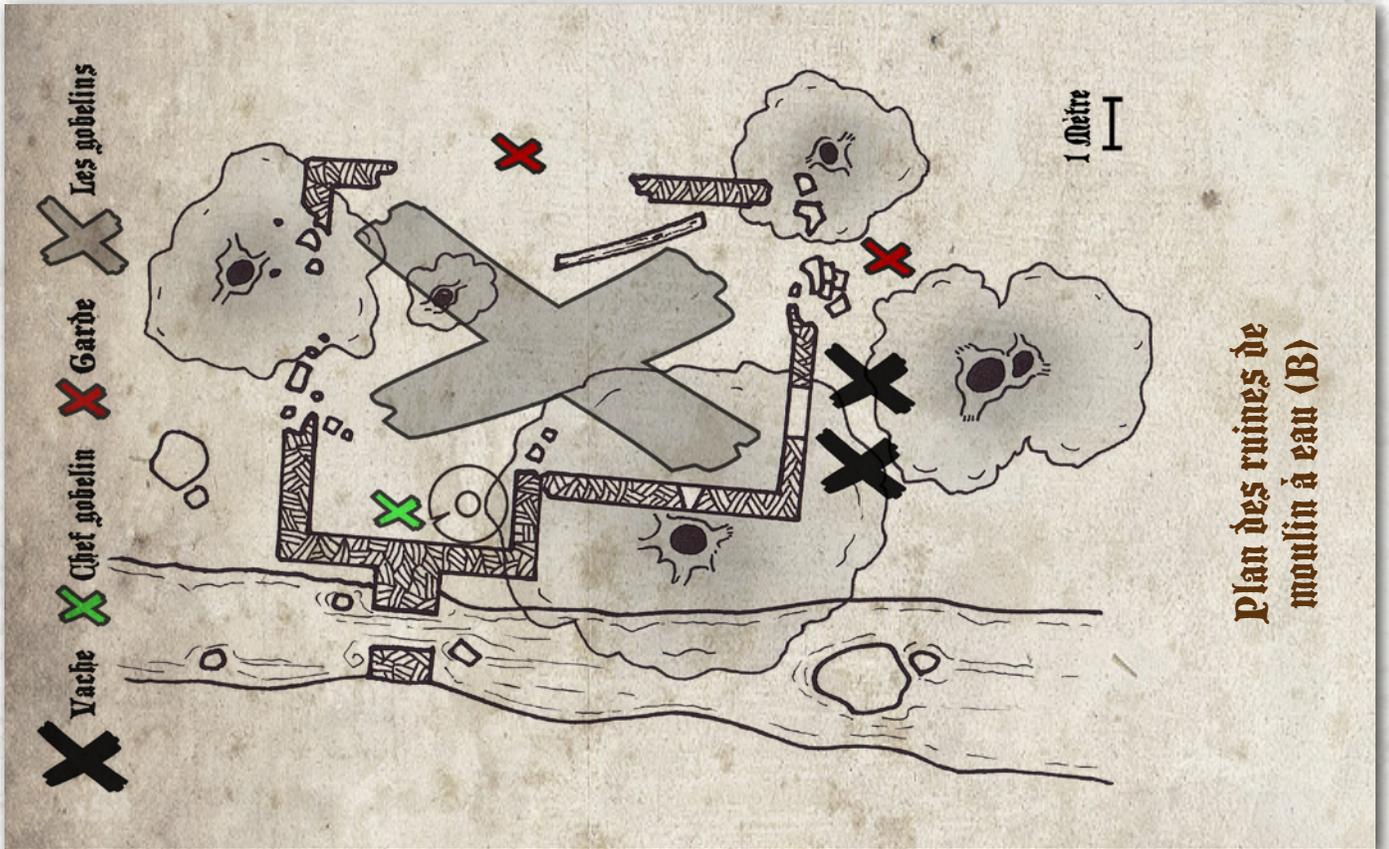


Carte régionale



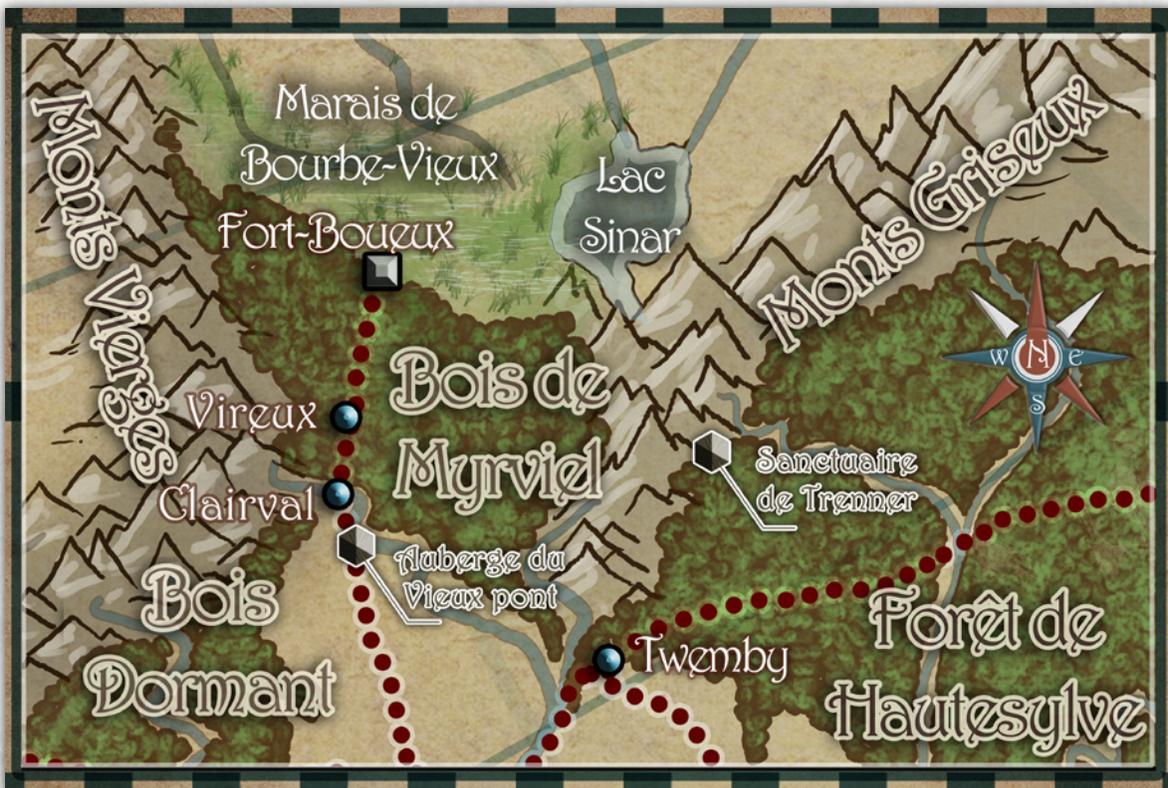




Scénario 1



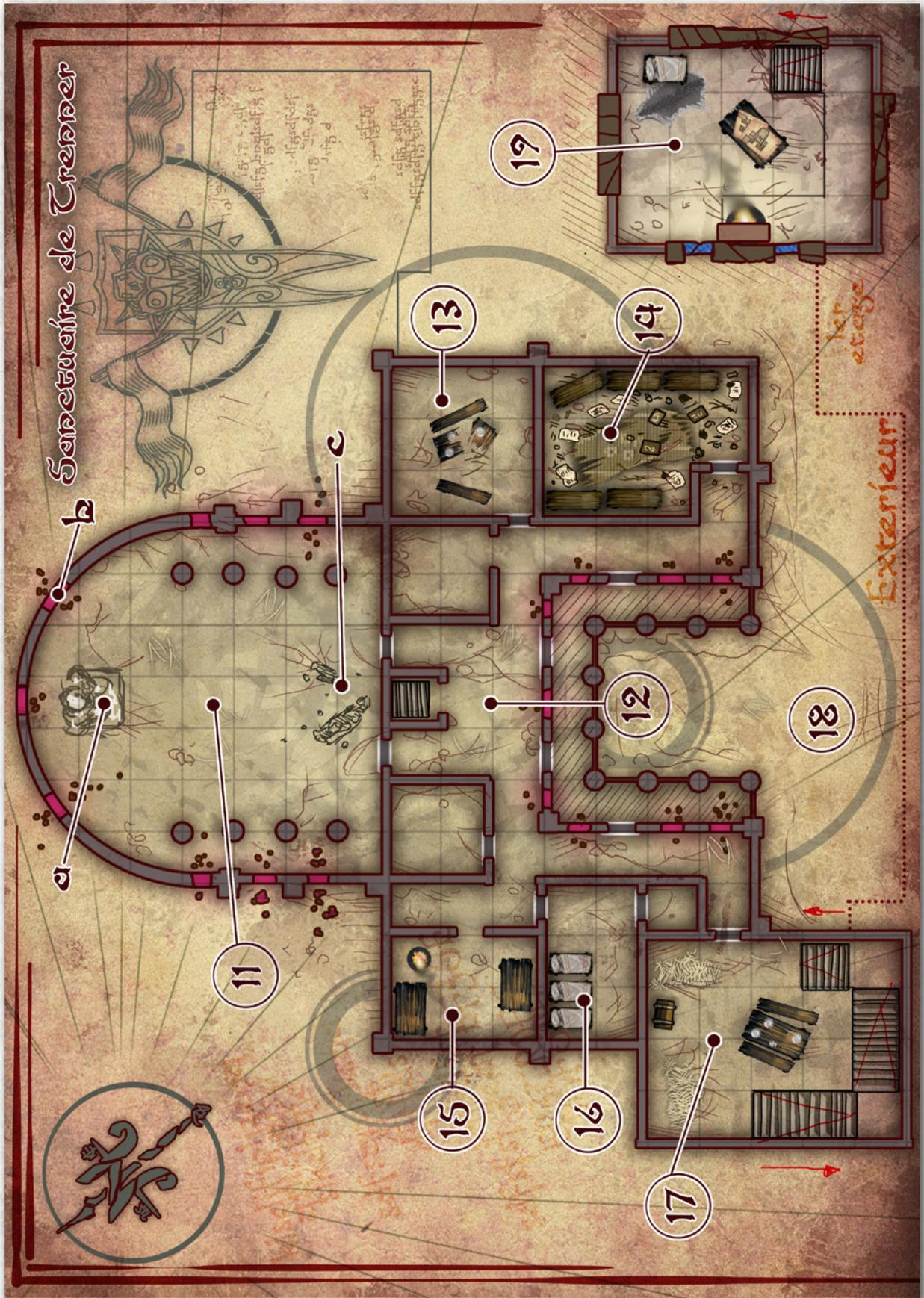
Scénario 2









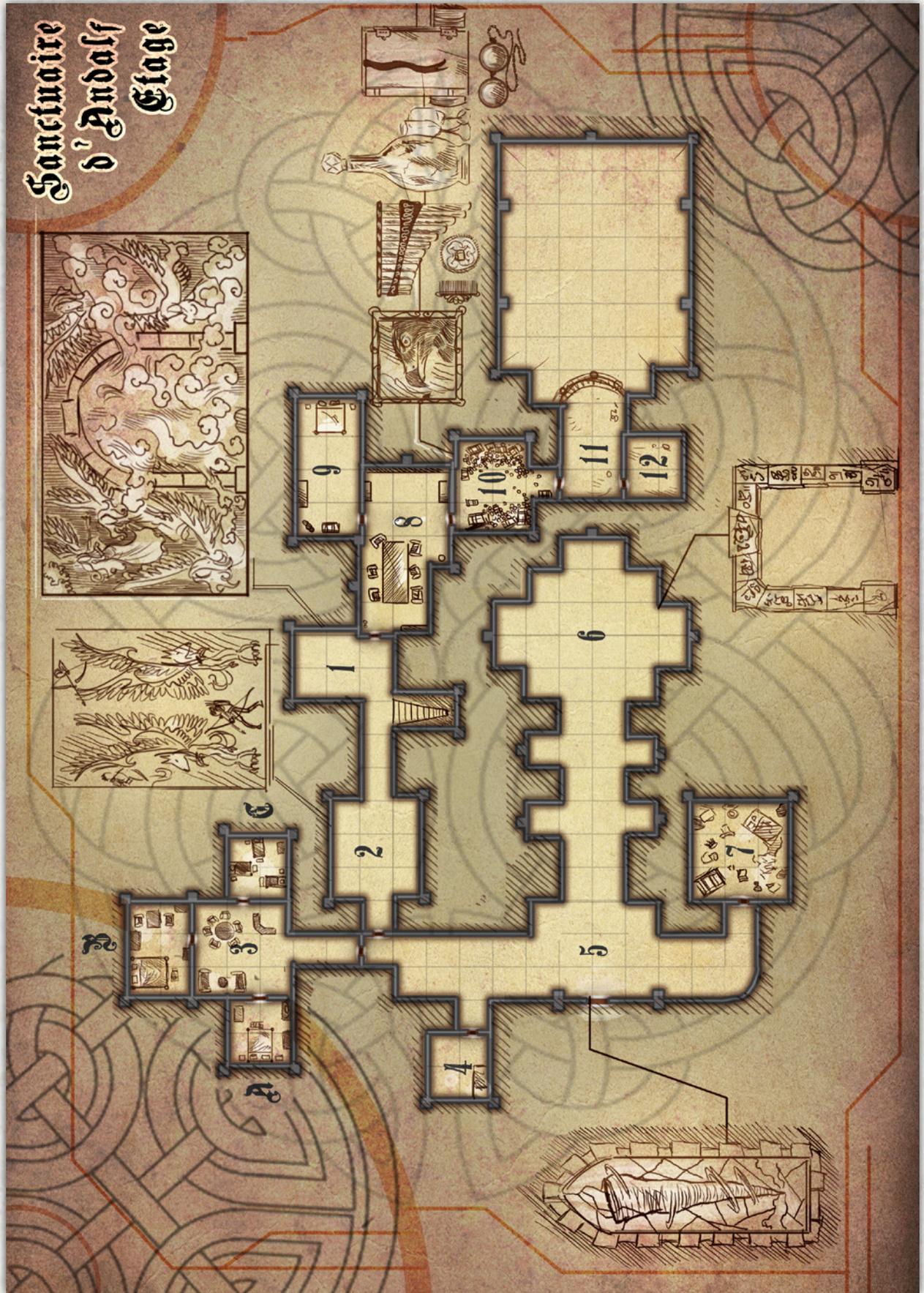


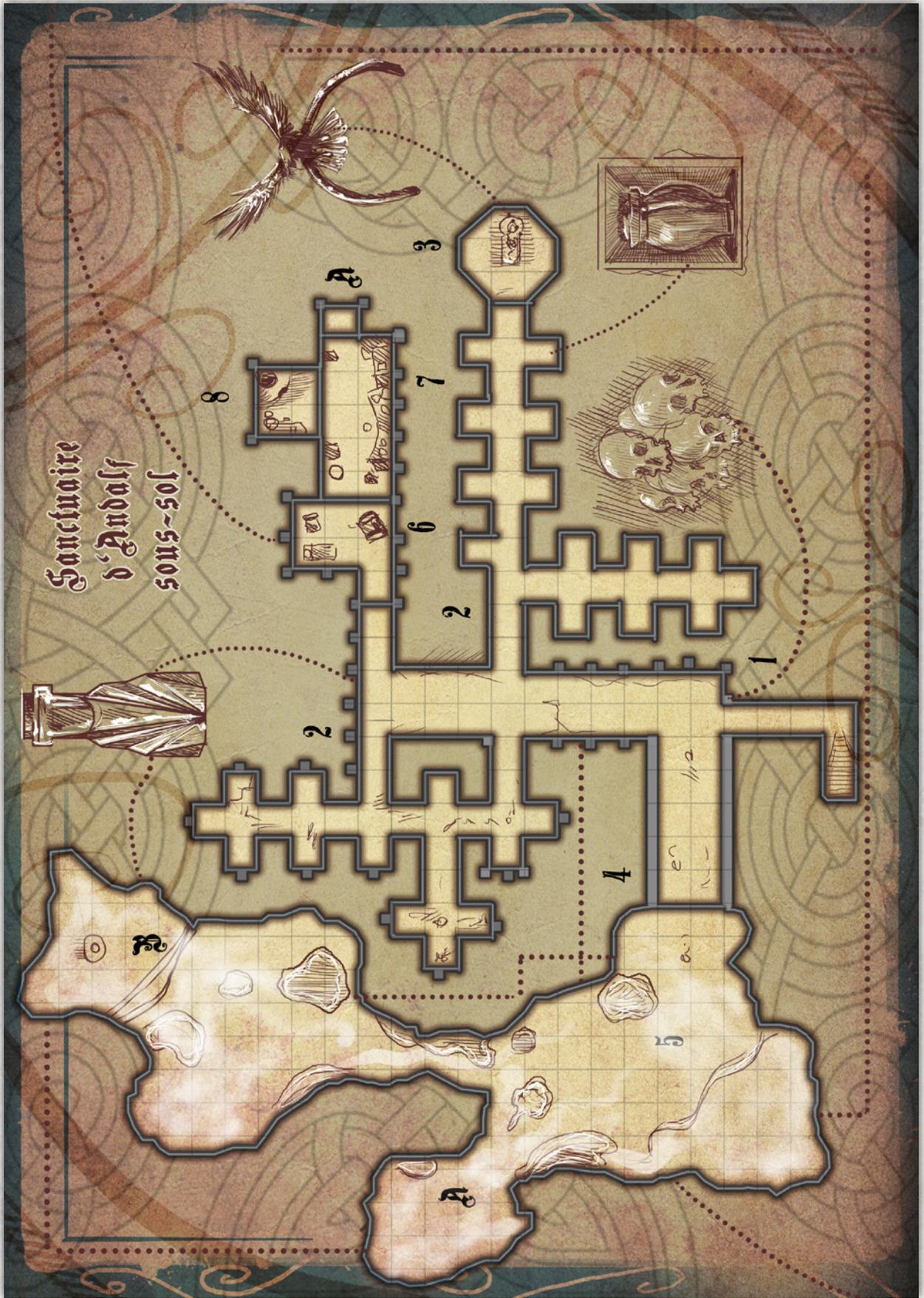






Sanctuaire d'Andals Étage

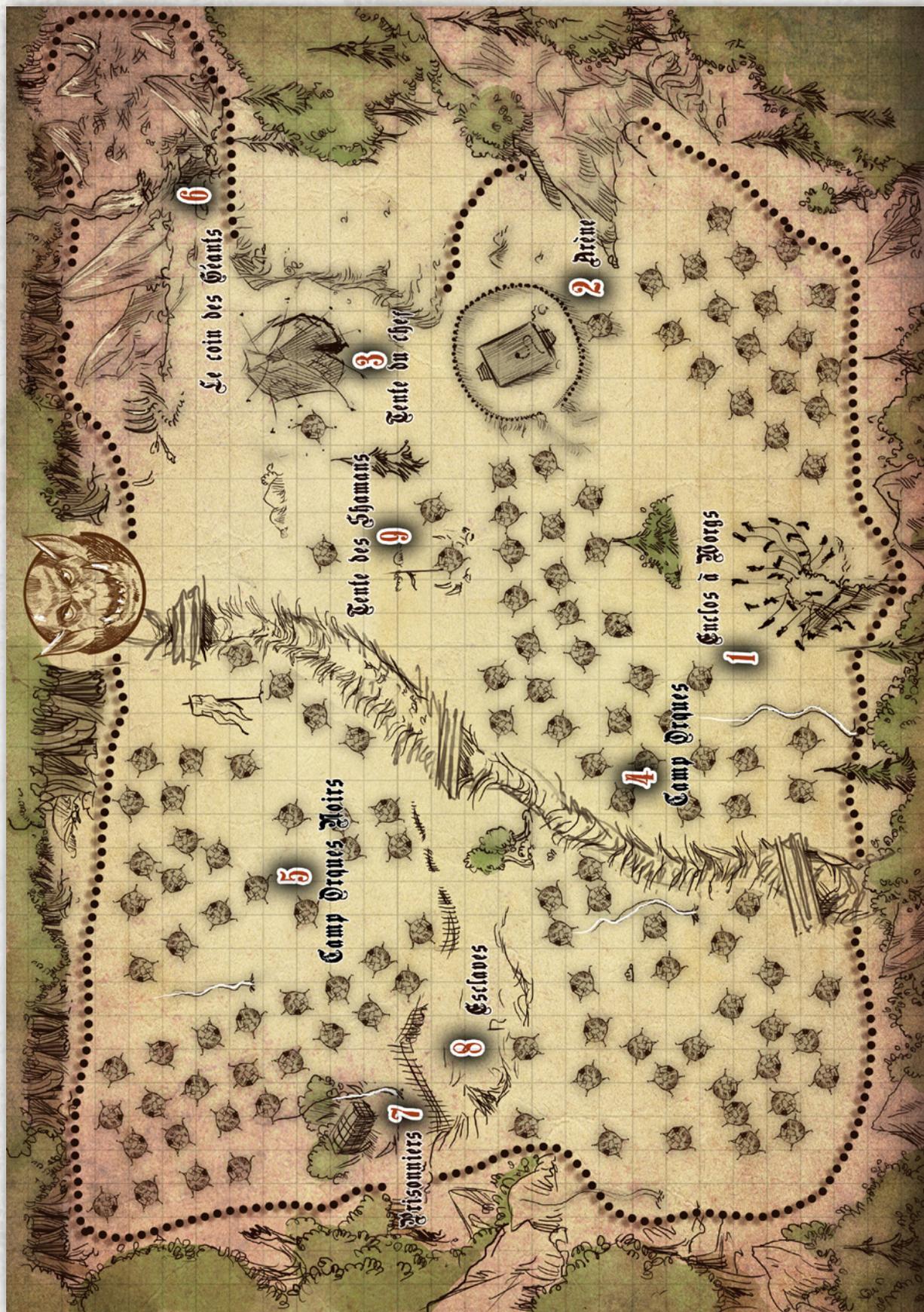






La Tour des Songes

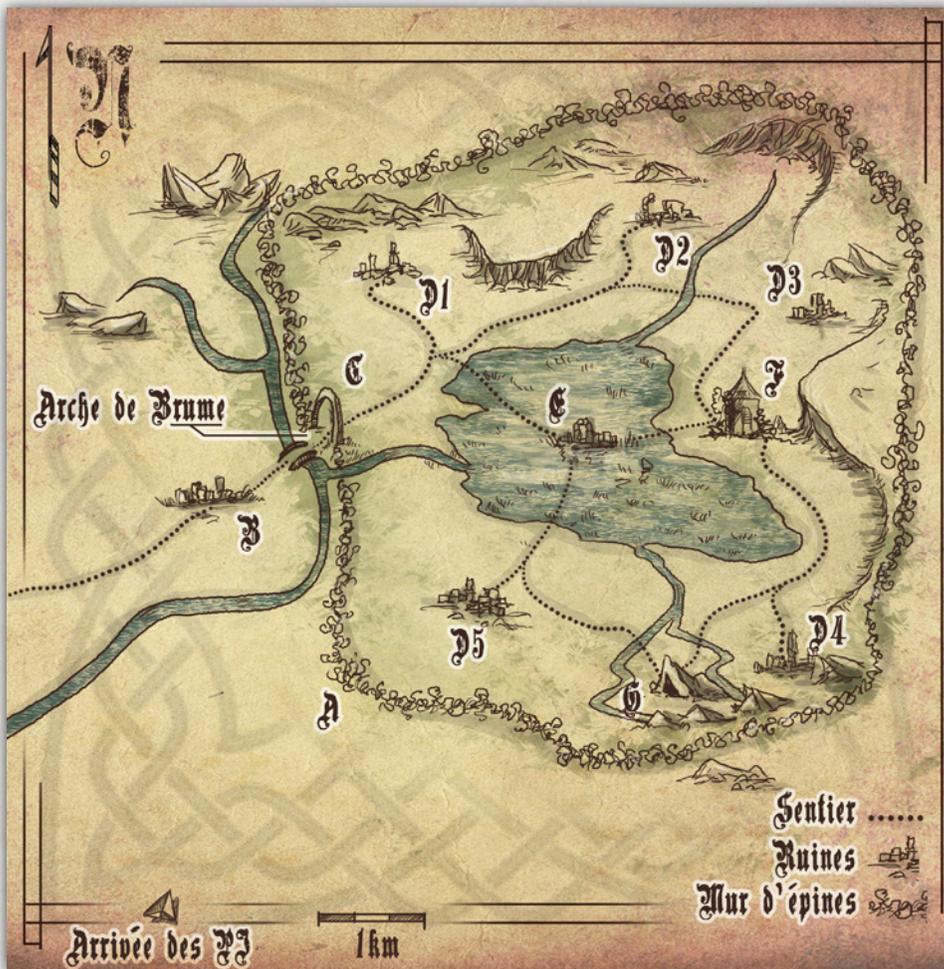
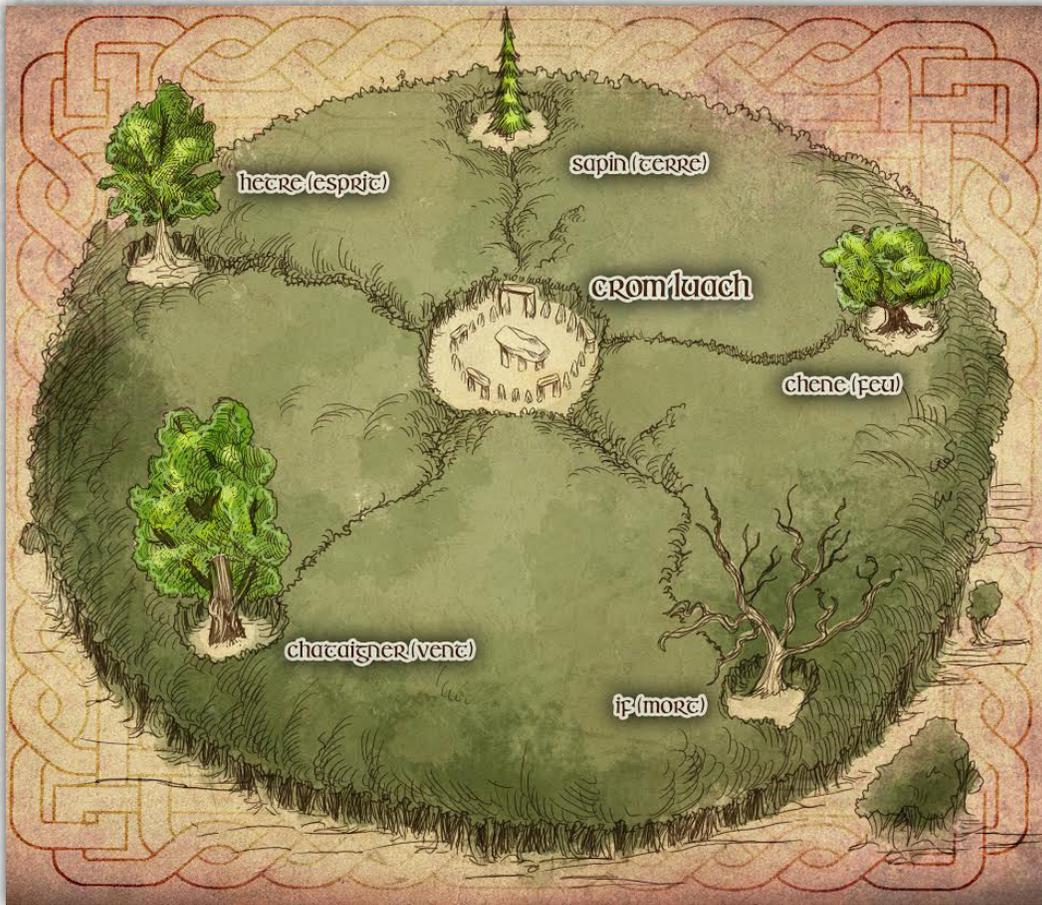












Scénario 9

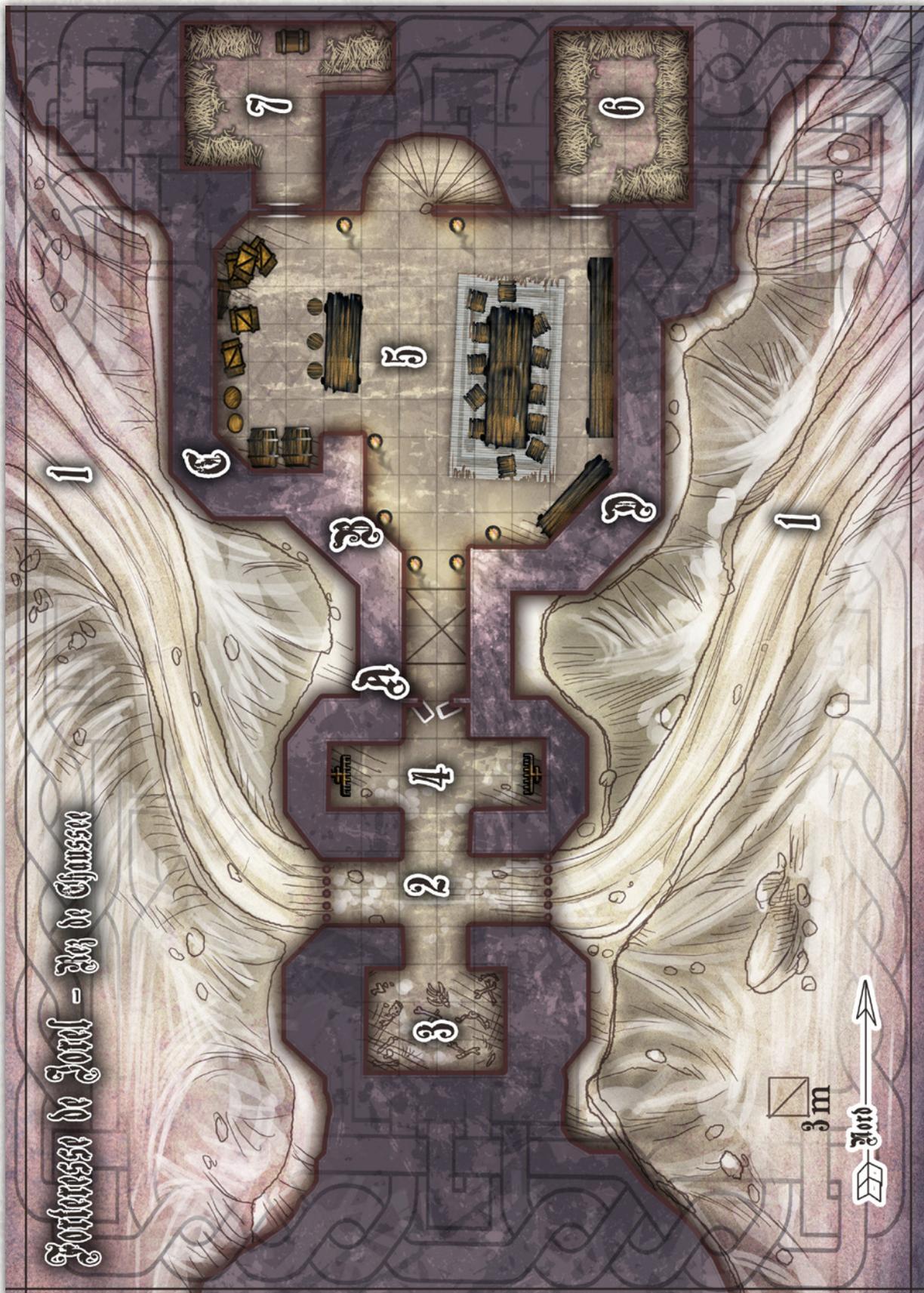


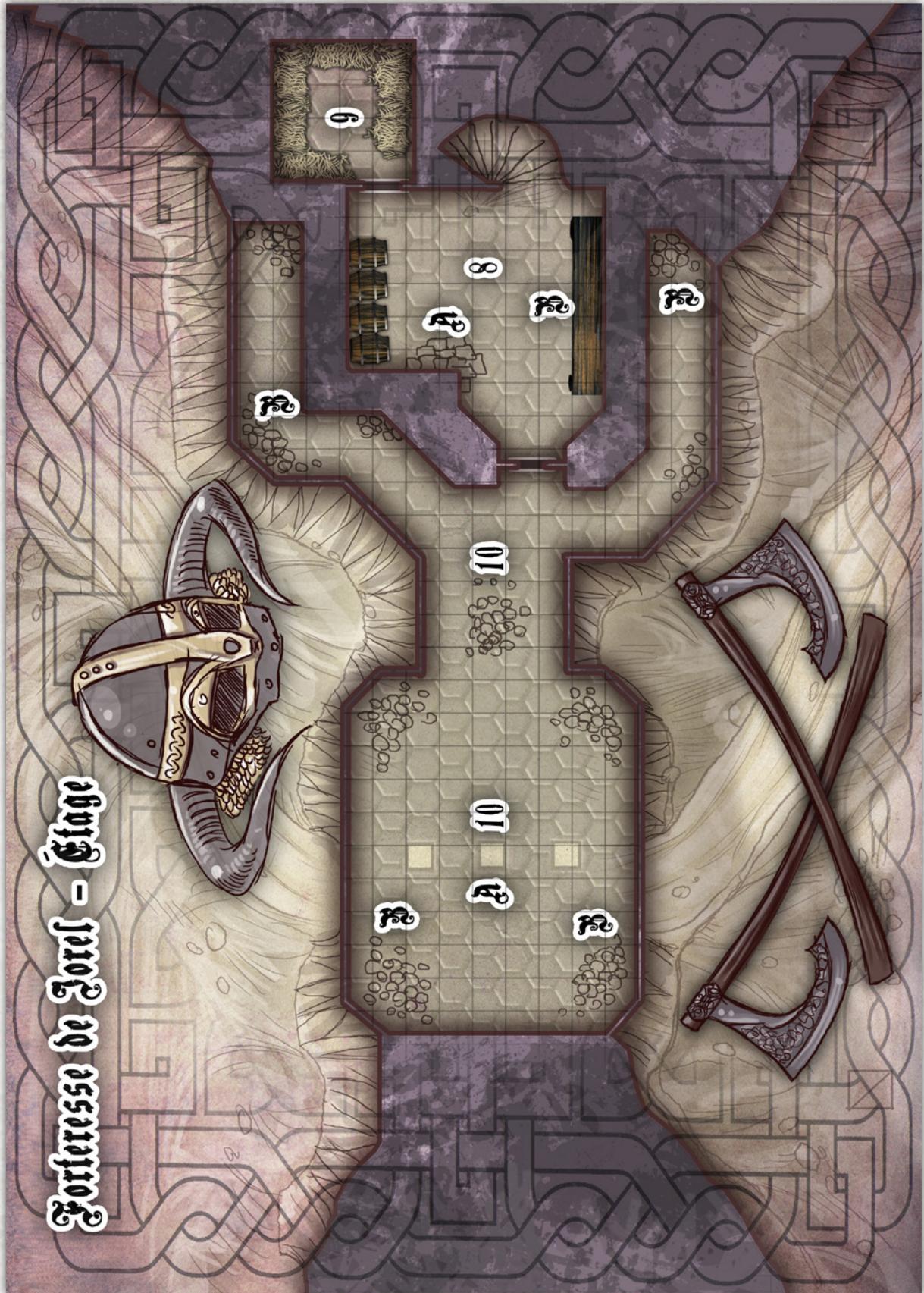
Scénario 10



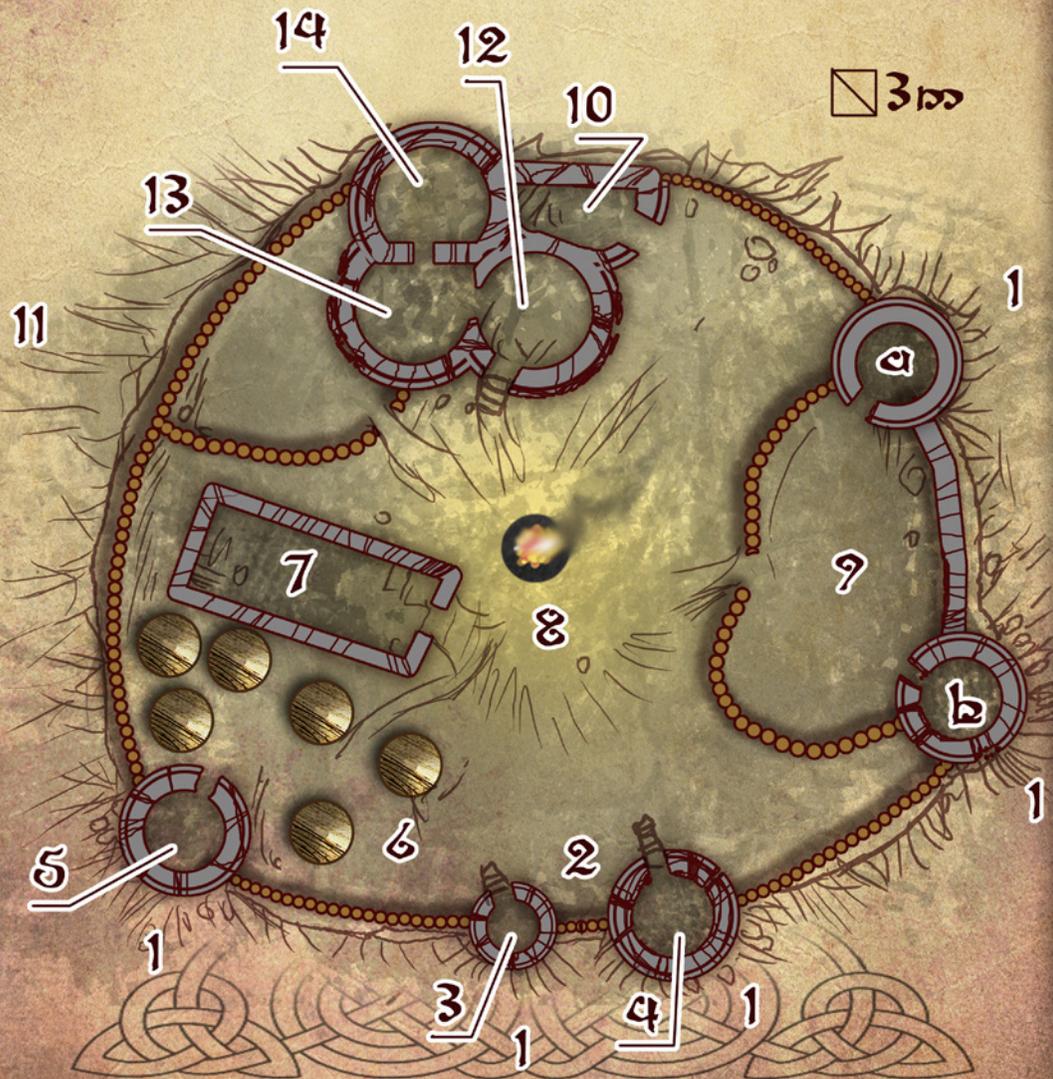
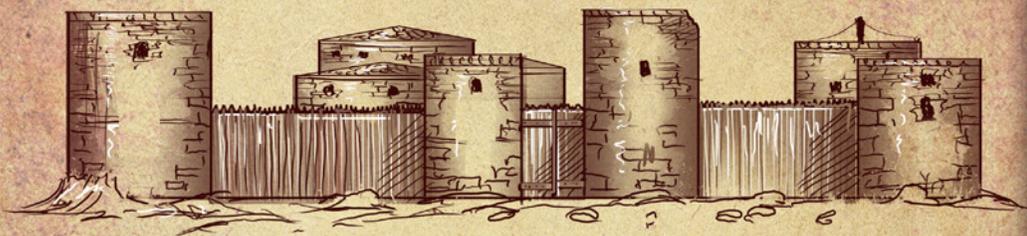








Camp Fortifié









ANATHAZERIN

- A. PORTE D'ANATHAZERIN
- B. CAVERNE DES TROLLS
- C. ANCIENNE AUBERGE
- D. GRANDE FORTERESSE AVAIRE
- E. POSTE D'OBSERVATION
- F. GRANDE BIBLIOTHÈQUE
- G. PORTE ET MURAILLE
- H. COMMANDERIE
- I. TOURS DE SORCELLERIE
- J. CIRQUE
- K. CONCLAVE DES MAGES
- L. CITADELLE ROYALE
- M. SANCTUAIRE DES ROIS
- N. PORTE DE LUNADIA











Puits de la Gardienne

Cimetière des ossements

Temple du Roi-Scorpion

Groupe de Dj

Dj seul et scorpion

Saron Noir

10m

50 m



Julius Mortemire

[Archétype standard, Boss rang 1]

NC 2, créature humanoïde

FOR 12/+1 **DEX** 16/+3 **CON** 12/+1

INT 11/+0 **SAG** 09/-1 **CHA** 15/+2

DEF 16 **PV** 29 **Init** 16

Rapide +5 **DM** 1d6+1

Dague (5 m) +5 **DM** 1d4 +1

Attaque mortelle (L) : Une attaque qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.



Andra Mortemire

Prêtre de niveau 4

NC 2

FOR +1 **DEX** +0 **CON** +1

INT +1 **SAG** +2 **CHA** +1

DEF 16 **PV** 27 (12) **Init** 10

Épée longue +5 **DM** 1d8+1

Voie de la guerre sainte rang 3 (sans peur au rang 1)

Voie des soins rang 3

Langues : Commun, nain, orque

Interprétation : Autoritaire, calme, suicidaire. Andra vénère Axender, dieu du devoir et de l'honneur. Sa religion tout autant que ce qu'elle vient de vivre l'ont convaincue qu'il faut à tout prix ralentir les orques. L'épreuve qu'elle vient de traverser la rend suicidaire, elle est prête à tout pour tuer un maximum de ses ennemis.



Shaman orque

NC 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 19 **Init** 10

Dague +3 **DM** 1d4+2

Rayon nécrotique (30m) (L) +4 **DM** 2d6

Voie de la magie de combat rang 1

Animation d'un zombi.

Si les PJ participent à l'attaque contre les shamans et pensent à fouiller les cadavres, ils trouvent un peu d'or (3 po et 25 pa au total). L'un d'eux possède aussi un rouleau à parchemin : le tube d'os contient deux documents. Le premier comporte deux sorts : *Détection de la magie* (Magicien, rang 2 de la Voie de la magie universelle) et *Message lointain* (rang 3, équivalent du sort de rang 1 d'ensorceleur, *Murmures dans le vent* mais avec une portée de 100 km).



Tibur Tendre-Pied

Rôdeur de niveau 2

NC 1, créature humanoïde de taille petite

FOR 10/+0 **DEX** 15/+2 **CON** 14/+2

INT 11/+0 **SAG** 14/+2 **CHA** 11/+0

DEF 16 **PV** 17 **Init** 15

Épée courte +2 **DM** 1d6

Arc court (30 m) +4 **DM** 1d6+2

Voie de l'archer rang 2

Voie de la Survie rang 2

Tinsirith d'Islen

Noble de niveau 6

NC 3, créature humanoïde

FOR 13/+1 **DEX** 15/+2 **CON** 12/+1

INT 12/+1 **SAG** 10/+0 **CHA** 15/+2

DEF 20 **PV** 46 **Init** 18

Vivelame (Crit 17-20) +9 **DM** 1d10+4 (Crit +1d6)

Arc long (Crit 19-20 - 50m) +8 **DM** 1d8

Voie du maître d'arme rang 3

Voie du meneur d'homme rang 4

Voie de la noblesse rang 2

Équipement : *Chemise de maille* +1 en Mithral (DEF +5, Malus -1), *Vivelame* +1 *Affutée*, *Cape* et *bottes d'elfe* (+5 en discrétion).

Aram Feuille Rouge

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +3* **CON** +1

INT +0 **SAG** +2 **CHA** -1

DEF 16 **PV** 16 **Init** 17

Épée courte +4 **DM** 1d6+1

Arc long (50 m) +6 **DM** 1d8+2

Tir rapide (L) : 2 attaques

Rôdeur : Aram obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de détection.



Urgashn

NC 4, créature humanoïde

FOR +4* DEX +1 CON +3

INT +0 SAG +2 CHA +0*

DEF 16 PV 55 Init 13

Hache 2 mains +8 DM 2d8+4

Attaque magique +6

Vampirisation (L) : Urgashn doit réussir une attaque magique sur une cible vivante à une distance maximum de 30 mètres. En cas de réussite, la cible subit 2d6 DM et Urgashn régénère autant de PV que de DM infligés. À chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres de lui, Urgashn siphonne son énergie et gagne 1d6+4 PV.

Charge (L) : Urgashn se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

Équipement :

Baguette de défoliation (12 charges), trois améthystes de 100 pa chacune, 30 po et 153 pa. Hache à 2 mains de qualité en Durium (CO Fantasy p.166 : DM 2d8).

Défoliation : Un sort qui tue toute végétation ordinaire (non magique) dans un rayon de 50 mètres autour de son utilisateur ou inflige 4d6 DM à une créature végétale sans aucune sauvegarde.

Urmagh

NC 2, demi-orque

FOR +4* DEX +0 CON +3

INT -1 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 45 Init 10

Épée large +6 DM 1d10+5

Équipement : Armure de cuir clouté, épée bâtarde, dague, lance.



Sifmo, dit le Fou

NC 3, nain

FOR +2 DEX +2 CON +2

INT +1 SAG +0 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 10

Hachette +7 DM 1d6+4

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise (ou en cas d'encerclement de la cible). La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Équipement : armure de cuir +2 taille naine, outils de voleur, bourse avec 130 pa, 30 po, potion de *Forme gazeuse* (Voie de la magie des arcanes, rang 2 magicien), hachette +2, deux dagues, besace contenant divers sacs en toile, vêtements sombres.



Annita de Caurel

NC 2, humaine

FOR -1 DEX +2 CON +0

INT +3 SAG +0 CHA +2

DEF 15 PV 19 Init 15

Dague +3 DM 1d4+1

Foudre (L) +5 DM 4d6 (DEX difficulté 12 pour ½ DM)

Voie de l'air rang 5 (murmures, sous tension, télékinésie, foudre, forme éthérée)

Équipement : Anneau de protection +2, tube en os contenant un parchemin de nécromancien où sont inscrits les quatre premiers rangs de la Voie de la sombre magie (Nécromancien), bourse (3 rubis de 500 pa chaque, 3 po et 12 pa), symbole béni d'Abalath, livre de sorts, besace contenant des composants et une bouteille d'encre pour écrire les parchemins (200 pa).



Ismaël

NC 2, humain

FOR +1 DEX +1 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +1

DEF 15 PV 19 Init 13

Dague +4 DM 1d4+3

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise (ou en cas d'encercllement de la cible). La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Équipement : Armure de cuir clouté, dague +1, bourse contenant 53 pa et 59 pc, vêtements sombres, outils de voleur.



Amarange le Bel, barde

NC 7, humain

FOR +0 DEX +3 CON +2

INT +2* SAG +1 CHA +4*

DEF 20 PV 60 Init 16

Rapière +12 DM 1d6+2 (Crit. 19-20)

Arbalète légère (30 m) +12 DM 2d4+2 (Crit. 19-20) + poison (2d6)

Attaque magique +13 (+18 charmes)

Voie du musicien rang 5

Voie de l'envoûteur rang 5

Voie de la magie universelle rang 5

Talent bardique : Outre sa Carac. supérieure en CHA (lancer deux d20), Amarange obtient un bonus de +10 à tous les tests de représentation, bluff, séduction.

Instinct de survie : Amarange est passé maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit, une fois par tour, à un test d'INT difficulté 10 pour s'en débarrasser. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 25 PV (DEF 25).

Équipement : Arbalète légère, amulette de charme (+5 en attaque magique pour tous les sorts de charme), gants de dextérité (+1 au Mod.), armure de cuir +2, rapière +2 de parade (donne aussi +2 en DEF), 11 carreaux +2, 5 fioles de poison rapide (difficulté 15), sac de contenance (250 kg), boule de cristal (sort de Clairvoyance 3 fois par jour), vêtements de bonne facture, bourses (54 pa, 57 pc, 241 po, 2 diamants de 5 000 pa), 5 couteaux cachés sur lui, deux flûtes, luth.



Lola Mainrouge

NC 2, demi-orque

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 15 PV 25 Init 10

Épée 2 mains +8 DM 3d6+3

Arc court +5 DM 1d6

Équipement : Cotte de mailles, épée 2 mains, arc court, carquois avec 12 flèches, dague.



Isuldarn

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 DEX +0 CON +0

INT +4 SAG +2 CHA +0

DEF 15 PV 19 Init 12

Masse +3 DM 1d6+2

Attaque magique +6

Voie de la sombre magie rang 5

Son sort de prédilection est *Ombre mortelle* !

Toutefois, considérez qu'il ne peut pas le lancer plus de trois fois par jour et que le sort prend fin dès qu'il est tué.



Snertis

NC 3, humain

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 10

Épée longue +7 DM 1d8+4

Arc court +4 DM 1d6+1

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Équipement : Épée longue +1, deux dagues, arc court avec carquois de 12 flèches, chemise de maille, petit bouclier, anneau de protection +2, potion de force de géant (+2 attaque et DM pendant 10 tours).



Emarin Grisant

Forgesort/Érudit niveau 5

NC 2

FOR -1 DEX +1 CON +0

INT +3* SAG +0 CHA +1

DEF 11 PV 20 Init 18

Mains nues +3 DM 1d4-1 temporaire

Voie de l'Érudit rang 5

Voie du métal rang 2



Séhundil

NC 2

FOR +0 DEX +3 CON +0

INT +1 SAG +1 CHA +2

DEF 17 PV 39 Init 16

Épée courte +7 DM 1d6+3

Équipement : Chemise de maille, épée courte, dague, potion de Soins modérés (2d8 + niv), bourse contenant 9 po, 18 pa et 21 pc.



Le Borgne

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1* CON +2

INT +0 SAG +2* CHA +0

DEF 15 PV 19 Init 17

Arc long (50 m) +3 DM 1d8+1

Épée courte +3 DM 1d6+2

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 16 ou être Surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d6 de DM. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.



Naëlwë

Prêtresse de Mellena niveau 6

NC 3, créature humanoïde

FOR 10/+0 **DEX** 15/+2 **CON** 10/+0

NT 12/+1 **SAG** 15/+2 **CHA** 13/+1

DEF 16 **PV** 33 **Init** 14

Bâton +9 **DM** 1d6+1

Arc long (50 m) +8 **DM** 1d8

Voie de la prière rang 4

Voie des soins rang 4

Équipement : Arc long en bois de Guessandre (FOR mini : 8), bâton +1 de finesse, chemise de maille.

Troll

NC 5, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 19 **PV** 55 (RD2) **Init** 14

Griffes +9 **DM** 2d6+6

Lancer de rocher +6 (10 m) **DM** 2d6+6

Fauchage (Voie du colosse rang 1) : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 16 ou être *Renversée*. La créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 2).

Capacités

Vitalité surnaturelle (Voie des créatures magiques rang 2) : Un troll récupère 5 PV par tour, sauf si les DM subis sont de feu ou d'acide. Même à 0 PV, il continue à régénérer les tissus morts à moins qu'on ne brûle son corps.

Homme aiguille (15)

NC 1, créature végétative

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 19 **Init** 12

Griffes +3 **DM** 1d6+2

Projection d'aiguilles (10 m) +3 **DM** 1d6+1

Embuscade : Au premier tour de combat, la cible doit faire un test de SAG difficulté 16 ou être *Surprise* (pas d'action et -5 en DEF).



Assassin orque noir (6)

NC 4

FOR +3* DEX +2* CON +3

INT -2 SAG +2* CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 21

Épée courte +8 DM 1d6+3+poison (1d6)

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 20 ou être *Surprise*. Si elle attaque au contact avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +2d6 de DM. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.
Poison : +1d6 DM par attaque. Les assassins orques utilisent des lames en Kröntaâr, un métal corrompu qui provient du cratère de Krôn, la capitale des orques. Il se dissout dans les blessures et empoisonne le sang de la victime. Cette arme n'a qu'un nombre d'usages limité. Après chaque combat, lancer un d6 : sur un résultat de 1 à 3, l'arme est trop abîmée pour être encore utilisée.

Feindre la mort : Lorsqu'il arrive à 0 PV, l'assassin peut se relever dès le tour suivant (ou un peu plus tard) et utiliser sa capacité *embuscade*. Toute blessure supplémentaire infligée suffit à l'achever.

Albert, Philibert (et Jalabert)

NC 1, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 DEX +2* CON +1

INT +1 SAG +1 CHA +0

DEF 15 PV 13 Init 14

Épée courte +3 DM 1d6

Arbalète légère (30 m) +3 DM 2d4+1

Explorateur : Ces gnomes chercheurs de trésor ont un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de détection.

Possessions : Chacun possède une petite bourse contenant quelques gemmes sans trop de valeur pour une valeur de 30 pa chacun.



Assassin elfe noir

NC 4, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +2* CHA +0

DEF 16 PV 21 Init 23

Épée courte +7 DM 1d6+poison

Arbalète légère (30 mètres) +7 DM 2d4+poison

Poison : Lors de la première attaque réussie par l'assassin, la cible doit faire un test de CON difficulté 14 ou subir 4d6 DM et être *Affaibli* pour le reste du combat. En cas de réussite, elle subit seulement la moitié des DM et elle n'est pas *Affaibli*.

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute 4d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Disparition (L) : La créature devient invisible (passage dans les ombres) et peut se déplacer de 20 mètres. Elle réapparaît à son prochain tour et, si elle emporte un test opposé de discrétion (DEX) contre la SAG de sa cible, elle peut effectuer une *Attaque mortelle*.



Baron Lothar de Bois-Ardent

NC 4

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +2*

DEF 17 PV 35 Init 10

Épée longue +6 DM 1d8+5

Sergent : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Chevalier Guillaume de la Marche

NC 6

FOR +3* DEX +0 CON +2

INT +0 SAG +0 CHA +3

DEF 19 PV 65 Init 10

Épée longue (2 attaques) +8 DM 1d8+7

Sergent (voir Chevalier)

Imparable (voir Chevalier)

Capitaine (voir Baron)



Crochebras, shaman Verbeeg

NC 6, taille énorme

FOR +7 DEX +0 CON +7

INT +2 SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV 80 (RD 3) Init 10

Épée +10 DM 2d6+9

Lance (30 m) +5 DM 2d6+4

Voie du colosse rang 1

Soigner (L) : La créature est capable de soigner 50% des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par jour.

Équipement : Anneau de DEF +2, 2 parchemins de Nuée de criquets (*CO Fantasy* p.95) offerts par les Drows. Ces deux objets sont de facture elfique et un test d'INT difficulté 20 permet de reconnaître un artisanat inhabituel, mais que les PJ ont déjà rencontré quelques fois, celui des elfes noirs.



Jihrna, demi-orque

NC 8, créature humanoïde

FOR +5* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0*

DEF 20 PV 80 Init 10

Épée à 2 mains (2 attaques) +10 DM 2d6+9

Voie du champion rang 2

Voie du chef d'armée rang 2

Équipement : Épée à 2 mains +2, cotte de mailles +2 (DEF 18), gantelets de force (+1 au Mod. de FOR).



Huria Kar'lothian, prêtresse elfe noir

NC 6, créature humanoïde

FOR +2 DEX +4* CON +2

INT +2 SAG +4* CHA +2

DEF 21 PV 56 Init 18

Masse serpent +10 DM 1d6+4

Attaque magique (30 m) +10

DM 7d6

Attaque magique (L) : Un pouvoir magique qui inflige 7d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les même DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

Chair à canon (Voie du PNJ récurrent rang 2) : Une fois par tour, le PNJ peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

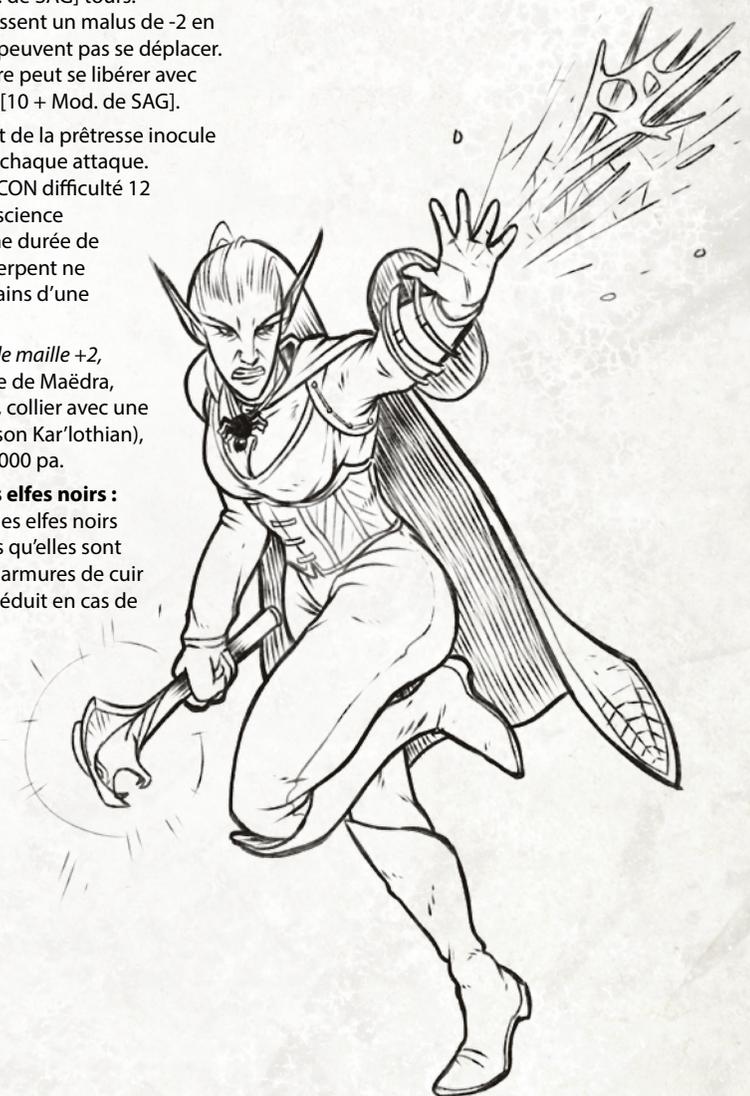
Toiles : La prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas nécessairement ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

Poison : La masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

Équipement : Chemise de maille +2, petit bouclier +2, symbole de Maëdra, potion de Soins modérés, collier avec une rune (symbole de la Maison Kar'lothian), 125 po, un diamant de 5000 pa.

Chemises de maille des elfes noirs :

Les chemises de maille des elfes noirs sont si légères et souples qu'elles sont considérées comme des armures de cuir (pénalité de -2 de base, réduit en cas de bonus magique). Elles peuvent être portées par les voleurs, les bardes, les rôdeurs ou les barbares comme s'il s'agissait d'armure de cuir (mais pas par les druides ou forgesorts, qui sont des lanceurs de sort).



Undigok, shaman orque

NC 5

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -2 SAG +4 CHA -2

DEF 16 PV 50 Init 10

Masse +6 DM 1d6+3 +1d6 de saignement

Attaque magique de feu (L) (30 m) +9 DM 3d6+3

Peut aussi être utilisé sur une zone de 10 mètres de diamètre (test de DEX 10 pour ½ DM).

Peur (L) : Ce sort affecte une cible à une portée de 20 mètres. Elle doit réussir un test de SAG difficulté 15 ou être terrorisée. Au choix de la victime, elle reste sur place en se recroquevillant sur elle-même (état *Étourdi* : -5 en DEF et pas d'action) ou elle s'enfuit le plus loin possible du shaman pendant 1d6 tours.

Charge (L) : Undigok se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

Masse sanglante +1 : Cette arme +1 est composée d'un manche de bois noir et d'une tête de mort en argent. Le crâne est couronné d'un cercle de fer aux pointes acérées. Les blessures causées par les pointes produisent un effet de saignement qui inflige +1d6 DM de saignement pendant 3 tours. Les DM de saignement de plusieurs blessures ne sont pas cumulables.

Sceau de Feu : Cet anneau d'or décoré d'un beau rubis (valeur 500 pa) permet d'apposer une rune de feu une fois par jour sur un objet qui se ferme (coffre, porte) pour une durée de 24 heures. Voir le coffre d'Undigok.

Kzar, chef orque noir

NC 5

FOR +6* DEX +0 CON +5

INT +0 SAG +0 CHA +0*

DEF 17 PV 55 Init 10

Tranchegrand (2 attaques) +8 DM 1d8+9

Voie du champion rang 1

Capitaine (Rang 2 de la Voie du chef d'armée)

Tranchegrand : Une magnifique *hache* +2 à *double tranchant de facture naine*, décorée de runes. Tranchegrand est une faucheuse de géants : elle inflige +1d6 DM contre les créatures de taille grande et +2d6 contre celles de taille énorme ou supérieure ! Pour des nains, cette hache, perdue lors de la prise de Kaer-Ündün par les orques, est une rançon de roi. De quoi s'assurer les services de toute une armée.

Lizuar

NC 4, créature humanoïde

FOR +0 DEX +3 CON +2*

INT +0 SAG +3* CHA +0

DEF 16 PV 59 Init 16

Épée +8 DM 1d8

Arc +11 DM 1d6

Voie de la survie rang 5

Voie du traqueur rang 5 (orques, araignées)



Scénario 8



Scénario 9



Guerrier Maudit

NC 2, créature non-vivante

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 15 PV 19 Init 14

Attaque +6 DM 1d6+1

Sans esprit : Aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : Tous les DM infligés à un guerrier maudit sont réduits de 5 points sauf dans le cas où l'attaquant utilise une arme contondante. Une arme contondante est une arme qui utilise la force de l'impact pour blesser comme une masse ou un marteau, à l'inverse d'une épée (tranchante) ou d'une flèche (perçante).

N'abandonne jamais : Lorsqu'il est réduit à 0 PV, un guerrier maudit continue à combattre tant qu'un adversaire n'utilise pas une action limitée pour le réduire en miettes. Lorsqu'il est à 0 PV, le guerrier maudit attaque en utilisant un d12 au lieu du d20 et il est *ralenti* (une seule action par tour).



Démon gardien

NC 5, taille grande

FOR +6* DEX +1 CON +6

INT +0 SAG +0 CHA +2

DEF 18 PV 50 Init 12

Cornes et griffes +10 DM 2d6+8

Etreinte (L) : Si le démon réussit son attaque et obtient un résultat de 15-20 au test d'attaque, il enferme sa victime entre ses bras puissant, puis s'immole dans une aura de feu. La victime subit le double des DM normaux et elle est *Immobilisée*. À son tour, elle doit réussir un test de FOR opposé (action limitée, utiliser un d20) pour réussir à se libérer. Pendant qu'il étreint un adversaire, le démon subit une pénalité de -5 en DEF contre les attaques provenant d'autres adversaires.



Golem d'os

NC 5, créature non vivante, taille grande

FOR +6 DEX +0 CON +6

INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 20 PV 70 Init 10

Griffes d'os +12 DM 2d6+10

Résistance : Le golem d'os divise par 2 tous les DM des armes tranchantes ou perçantes ainsi que tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide).



Grand sorcier Uraqi

Un sorcier elfe sombre en robe noire et cuirasse de fer. Il porte un heaume de fer sans ouverture pour les yeux, un rubis de belle taille symbolise l'œil rouge du Roi-Sorcier sur son front. Sa silhouette est imprécise, comme s'il n'était pas totalement présent dans ce monde.

NC 7, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 20 **PV** 59 **Init** 14

Étoile du matin +11 **DM** 1d6+3+1d6 de feu

Attaque magique de feu +12

Injonction mortelle (L) : Une cible, située à une distance maximum de 30 mètres, doit réussir un test de **CON** difficulté 15 ou tomber à 0 PV. En cas de succès, la cible subit tout de même 2d6+7 DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

Attaque magique de feu (L) : Inflige 7d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les même DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de **DEX** difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2. Tant que les Uraqi sont immunisés aux DM de feu, le sorcier peut utiliser l'effet de zone sans risque pour ses propres troupes. Cette capacité est perdue si la pierre de Feu est détruite.

Mot de pouvoir (L) : Une fois par combat, le sorcier peut prononcer un mot avec la voix du Roi-Sorcier. Cela dépasse l'entendement des mortels et ses ennemis à portée de vue sont **Immobilisés** (pas de déplacement et d12 à toutes les actions) pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période. Cette capacité est perdue si la pierre d'Esprit est détruite.

Immortel : Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

Réduction des DM :

Immunisés au sort de destruction des morts-vivants, au feu et à l'acide. Cette capacité disparaît si la pierre de Terre est détruite.



Grömbartf

Rôdeur de niveau 6

NC 3, créature humanoïde

FOR 12/+1 **DEX** 13/+1 **CON** 14/+2
INT 10/+0 **SAG** 14/+2 **CHA** 11/+0

DEF 13 **PV** 31 **Init** 13

Marteau piolet +8 **DM** 1d6+2

Arc court (30 m) +7 **DM** 1d6

Ennemi juré : +2 en attaque et +1d6 aux DM contre les orques et les géants

Voie de la Survie rang 4

Voie du traqueur rang 4

Équipement : *Marteau-piolet* « familial » +1



Ka-Orig

(4 rangs de Boss)

NC 11, taille grande, créature humanoïde

FOR +8 **DEX** +1 **CON** +6

INT +2* **SAG** +2 **CHA** +4*

DEF 22 **PV** 110 **Init** 12

Cimeterre de feu +18 **DM** 2d6+10+1d6 feu

Cimeterre de froid +18 **DM** 2d6+10+1d6 froid

Attaque magique +16

Voie de la magie universelle rang 5 (Magicien)

Voie de la magie de l'air rang 5 (Ensorceleur)

Voie du chef d'armée rang 2 : La capacité *capitaine* lui permet d'effectuer une attaque de chaque main.

Vitalité surnaturelle : L'ogre-mage récupère 5 PV à la fin de chaque tour (sauf DM de feu ou d'acide).

Équipement : Ka-Harig possède une paire de cimenterres magiques, l'un de froid, l'autre de feu. Ce sont des *vivelames* (CO Fantasy p.63) +2 infligeant +1d6 de DM élémentaire. Il porte une armure orientale bleue de taille grande.



Jorel, chef des géants du givre

NC 10, créature humanoïde, taille énorme

FOR +13* DEX -1 CON +13

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 26 PV 150 (RD 4) Init 8

Hache de guerre +21 DM 3d6+17

Lancer de rocher (20 m) +13 DM 2d6+9

Voie du colosse rang 2

Capacités

Immunisé au froid : Le géant de givre est immunisé aux DM de froid.

Trésor : 400 po, 520 pa et 4 diamants de 1000 pa.



Xyrufa géante de pierre

NC 9, créature humanoïde, taille énorme

FOR +11* DEX +0 CON +11

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 23 PV 120 (RD 4) Init 10

Masse en pierre +16 DM 3d6+11

Lancer de rocher (20 m) +11 DM 2d6+5

Voie du colosse rang 2

Tremblement de terre (L) : Une fois par combat, le géant de pierre peut taper du pied et provoquer une onde de choc. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres, de taille grande ou inférieure, doivent réussir un test de DEX difficulté 15 ou être renversées.

Châtiment du mâle (L) : Cette bénédiction de Maëdra permet à Xyrufa de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat lorsqu'elle attaque un mâle. Si les deux dés correspondent à un succès, elle inflige 2d6 DM supplémentaires.



Darène Dorderem

NC 5, créature humanoïde

FOR +2 DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +2* CHA +2*

DEF 17 PV 35 Init 10

Marteau +6 DM 1d6+5

Arbalète légère (30 m) +4 DM 2d4+2

Voie du champion rang 1

Voie du chef d'armée rang 1

Voie des soins rang 5 (prêtre)



Djelila

NC 10, créature humanoïde

FOR +2 DEX +4 CON +2

INT +2* SAG +4* CHA +2

DEF 23 PV 76 Init 18

Masse serpent +12 DM 1d6+6

Attaque magique (30 m) +12 DM 8d6

Voie de la sombre magie rang 5

Voie de la magie Universelle rang 5

Attaque magique (L) : Un pouvoir magique qui inflige 8d6 DM (de feu) sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les même DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

Chair à canon : Une fois par tour, le PNJ peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Toiles : La prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

Poison : La masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

Équipement : *Chemise de maille* +2, *petit bouclier* +2, symbole de Maëdra, grande potion de *Soins modérés*, collier avec une rune (symbole de la Maison Maedriss), 125 po, un diamant de 5 000 pa.



Shaman du Roi-Scorpion

NC 6

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 21 (26) PV 75 Init 10

Bec de corbin +10 DM 2d6 +9 + Fauchage

Jet d'acide (L) (30 m) +9 DM 4d6+6

Peut aussi être utilisé sur une zone de 10 mètres de diamètre (test de DEX difficulté 10 pour ½ DM).

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 15 ou être *Renversée*.

Nuées de scorpions (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le shaman libère sur sa cible une nuée de scorpions affamés qui l'attaquent pendant 10 tours. La victime subit 1d6 DM par tour et un malus de -3 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.

Hors de portée : Tant qu'il est perché sur sa monture, le shaman obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques au contact.

