

Table des matières

Introduction	4
---------------------	----------

Guide du joueur des Chaînes	5
------------------------------------	----------

Peuples intelligents des Chaînes	5
----------------------------------	---

Nouvelles races	6
-----------------	---

Elfe d'écume	6
--------------	---

Farfadet d'écume	6
------------------	---

Homme-poulpe (cécaëlia)	6
-------------------------	---

Humain, Bonuwat	7
-----------------	---

Humain, Kuru	7
--------------	---

Humain, Zenj	7
--------------	---

Ondin	8
-------	---

Tengu	8
-------	---

Liste des profils revue et corrigée	9
-------------------------------------	---

Profils hybrides	9
------------------	---

Nouvelles voies intéressantes	10
-------------------------------	----

Nouveaux profils	10
------------------	----

Rôdeur des mers	11
-----------------	----

Voie de la survie en mer	12
--------------------------	----

Homme-léopard	13
---------------	----

Forgeperle	15
------------	----

Sorcier juju	18
--------------	----

Druide des mers	21
-----------------	----

Féticheur	23
-----------	----

Voie de l'homme-médecine	24
--------------------------	----

Fanatique de l'oeil	27
---------------------	----

Voies de substitution	27
------------------------------	-----------

Voies professionnelles	27
------------------------	----

Voies divines	27
---------------	----

Voie du Familier	27
------------------	----

Les Esprits de la Fièvre	27
--------------------------	----

Fièvre de l'anguille	28
----------------------	----

Fièvre des devins	28
-------------------	----

Fièvre de la Bouche-en-feu	28
----------------------------	----

Fièvre démoniaque	28
-------------------	----

Fièvre Blanche	28
----------------	----

Voies de prestige	28
--------------------------	-----------

Voie de l'escamoteur	28
----------------------	----

Voie du Pilote des Tempêtes	29
-----------------------------	----

Équipement	29
-------------------	-----------

Objets usuels	29
---------------	----

Objets magiques	29
-----------------	----

Système de jeu	31
-----------------------	-----------

Blessures de pirate	31
---------------------	----

Règles d'éthylisme	31
--------------------	----

Combat sous-marin	31
-------------------	----

Règles pour les navires	31
-------------------------	----

Nouvelles catégories de taille	31
--------------------------------	----

Caractéristiques d'un navire	31
------------------------------	----

Météo et navigation	32
---------------------	----

Récifs, hauts-fonds, bancs de sable	32
-------------------------------------	----

Combat naval	33
--------------	----

1) Poursuite	33
--------------	----

2) Combat naval lointain	33
--------------------------	----

3) Abordage	33
-------------	----

4) Butin	33
----------	----

Réparer le navire	34
-------------------	----

Améliorer le navire	34
---------------------	----

L'équipage	34
------------	----

Le Bestiaire des Chaînes	35
---------------------------------	-----------

Nouvelles voies de monstres	35
------------------------------------	-----------

Voie des créatures aquatiques	35
-------------------------------	----

Voie du gardien	35
-----------------	----

Voie des créatures terrifiantes	35
---------------------------------	----

Notes concernant le NC du Bestiaire	36
-------------------------------------	----

Créatures originales *	36
------------------------	----

Navires de taille énorme*	37
----------------------------------	-----------

Quillard	37
----------	----

Bateau à voiles rapide (pirates)	37
----------------------------------	----

Bateau à voiles standard (marchands)	37
--------------------------------------	----

Bateau de guerre léger (Drakkar)	37
----------------------------------	----

Navires de taille colossale*	37
-------------------------------------	-----------

Navire endommagé	37
------------------	----

Goélette	37
----------	----

Galère	37
--------	----

Bateau de guerre lourd	37
------------------------	----

Tempêtes	38
-----------------	-----------

Tempête tropicale	38
-------------------	----

Tempête sévère	38
----------------	----

Ouragan	38
---------	----

Tornade	38
---------	----

Récifs	38
--------	----

Pirates	38
---------	----

Pirate	38
--------	----

Pirate vétéran	38
----------------	----

Capitaine Pirate	38
------------------	----

Homme-Rat Boucanier	39
---------------------	----

Esclave de la Fièvre Bouche-en-Feu	39
------------------------------------	----

Tengu Mange-Sort	39
------------------	----

Adversaires des pirates	39
-------------------------	----

Dhampire du Chéliax	39
---------------------	----

Chevalier Dhampire du Chéliax	40
-------------------------------	----

Rencontres des Hauts-fonds	40
-----------------------------------	-----------

Dauphin	40
---------	----

Raie à aiguillon	40
------------------	----

Gremlin crustacé (fuath)	40	Nuée d'araignées sauteuses *	46	Draugr Capitaine Pirate	54
Incutilis	40	Nuée de perroquets imitateurs *	47	Kelpie	54
Hippocampe	41	Tortue Géante (Archélon)	47	Homarstruidé (griffe des récifs)	54
Gobelin-poulpe (Gryndilow)	41	Cyclope	47	Lézard de feu (dragon des marées)	54
Poisson-homme (Locathah)	41	Cyclope Sauvage	48	Ogre d'eau douce (Morrow)	55
Locathah en armure	41	Prophète Cyclope	48	Homme-poulpe (Cécaëlia)	55
Raie manta	41	Mégère Sanglante (Soucouyante)	48	Homme-poulpe forgeperle *	55
Serpent de mer (petit)	42	Fée des îles (Larabaï)	48	Algue étrangleuse	55
Homme-poisson	42	Banc de piranhas *	48	Ogre de mer (Morrow)	55
Homme-requin (Adaro)	42	Banc de piranhas volants *	49	Drake des mers	56
Homme-requin, nomade des mers	42	Ptéranodon	49	Golem de corail	56
Poisson-globe féérique (Grodair)	43	Géant de la Jungle	49	Capitaine Pirate Fantôme	56
Banc de poissons volants *	43	Gorille géant	49	Chien de meute fantôme	56
Murène Géante	43	Momie Cyclope (Gholdako)	50	Tortue Marine Géante (Archélon)	57
Sirène	43	Krakoukass (Jube-Jube)	50	Rencontres en haute mer	57
Requin (grand)	43	Dragon de la jungle (Kongamato)	50	Anémone de mer géante	57
Serpent de mer (grand)	44	Rencontres côtières	51	Méduse à tête de mort	57
Néréide	44	Crabe géant	51	Elfe d'écume, barde *	57
Pieuvre géante	44	Crabe coupe-orteil	51	Requin (énorme)	57
Requin (énorme)	44	Crabe coupe-jambe	51	Calmar Géant	58
Rencontres des îles	45	Crabe coupe-homme	51	Triton	58
Singe (Macaque)	45	Crabe coupe-requin	52	Triton, druide marin	58
Singe (Chimpanzé)	45	Crabe coupe-navire	52	Triton, guenaude marine	58
Vase des jardins	45	Requin (moyen)	52	Cériatoïde	58
Kuru Tribal	45	Bonuwat, homme-léopard *	52	Requin-garou infecté	59
Kuru Sanglant	45	Ondin pêcheur de perles	52	Requin-garou naturel	59
Oiseau de Malheur (Chickcharney)	45	Sahuagin	52	Poisson-diable (Calmar abyssal)	60
Gorille	46	Guerrier sahuagin	53	Fléau des mers	60
Guêpe Géante	46	Sahuagin mutant à quatre bras	53	Nuée de méduses *	61
Léopard	46	Morse hurleur (Bunyip)	53	Méduse géante	61
Liane étrangleuse	46	Noyé mort-vivant (Draugr)	53	Farfadet d'écume *	61
Arbre étrangleur (Nirento)	46	Draugr Pirate	54	Marid	62

Crabe coupe-navire (en mer)	62	Le Pâleur du Diable	67
Grande baleine blanche	62	Le "Mise à Mort", Baleinier englouti	67
Maelström (Charybde) *	62	Fanon Pilk	67
Kraken	62	Isabelle "Peau d'Encre" Locke	68
Rencontres à Port-Péril	63		
Bateau en bouteille ensorcelé	63		
Rencontres en périphérie des Chaînes	63		
Homme-grenouille (Bourbiérin)	63		
Mante Religieuse Géante	63		
Nain Mbe'ke Chantepierre	64		
Homme-singe (Charau-ka pygmée)	64		
Rencontres dans la jungle de la Côte			
Ondulante	64		
Girallon	64		
Guerriers fétiches pompata *	64		
Guerrier pygmée pompata	64		
Vétéran pygmée pompata	65		
Guerrier Pompata	65		
Rhinotaure pompata	65		
Rhinotaure cogneur pompata	65		
Champion Rhinotaure pompata	65		
Colosse pompata	65		
Colosse pompata berserk	65		
Végépygmée	65		
Zenj, Guerrier totémique	66		
Rencontres dans les profondeurs aquatiques			
66			
Aboleth	66		
Raie Aboleth *	66		
Homme-Raie Aboleth *	67		
Les pillards de la mer de fièvre	67		
Naga Aquatique folle	67		
Capitaine Gortus Svard	67		

Introduction

Ce document propose une adaptation complète de la campagne Pathfinder Skulls & Shackles aux règles Chroniques Oubliées Fantasy.

Côté joueurs je propose de nouvelles races, de nouveaux profils, voies de prestige ou équipement, des nouvelles règles pour gérer les blessures ou les guérisons, la navigation en mer et surtout les abordages et les bouteilles de rhum !

Pour le meneur de jeu, la majeure partie de ce document propose une conversion de tout le bestiaire qu'il est possible de rencontrer - ainsi que des règles pour combattre des créatures marines géantes, ou pour affronter les tempêtes.

Guide du joueur des Chaînes

Peuples intelligents des Chaînes

Âme-Forgée : les hommes-médecine Zenj sont parfois capables de réincarner un mourant dans le corps de bois d'un fétiche.

Cyclopes : des géants ayant un pouvoir prophétique dans leur œil unique - autrefois puissants, maintenant dégénérés.

Demi-elfes : on trouve plus de demi-elfes dans les Chaînes qu'ailleurs, généralement mêlés aux populations pirates.

Demi-orcs : comme pour les demi-elfes, les demi-orcs sont fréquemment mêlés aux populations pirates, appréciés pour leurs "qualités". Il n'y a pas de tribus orques dans les Chaînes.

Elfes d'écume : des elfes qui flottent sur l'écume, grands voyageurs et magiciens escamoteurs. Les seuls fournisseurs connus de dalberath, le métal qui flotte sur l'eau. Beaucoup plus rares, des elfes se cachent dans la jungle, loin à l'intérieur des terres.

Gnomes : assez rares chez les pirates, des nomades survivants des anciens royaumes des

Terres Inondées parcourent les jungles du Mwangi.

Gobelins : considérés comme des nuisibles même par les pirates, à noter les **Gryndilows** : des gobelins au corps de poulpe, taille petite.

Halfelins : assez rares chez les pirates, et les halfelins autochtones se cachent dans la jungle.

Hommes-grenouilles : des [tribus primitives](#) vivant au nord des Chaînes, dans les Terres Inondées, connues pour leur artisanat à base d'os de leurs ancêtres, taille petite.

Hommes-poissons : un torse humain et un corps de poisson, connus pour leurs voix enchanteresses et leur incompréhension du sens de la propriété.

Hommes-poulpes (cécaëlias) : connus pour leurs tatouages magiques et leurs perles enchantées, imitent les autres créatures intelligentes pour se faire comprendre.

Hommes-requins : torse humain et bouche de requin, corps de requin : des barbares pilleurs nomades, taille grande.

Humains des Chaînes : les **pirates** sont cosmopolites et viennent de toutes les nations possibles. Les **Kurus** sont les autochtones des îles des Chaînes, repoussés dans les ruines du Ghol-gan et s'adonnant à des rituels impies. Les [Bonuwat](#) sont les habitants de la Côte

Ondulante, grands pêcheurs et marins. A l'intérieur des terres du Mwangi vivent les [Zeni](#).

Locathah : des poissons avec des bras et des jambes, colporteurs, artisans des coquillages et armes biomécaniques, taille petite.

Lutins : les pirates rencontrent parfois des **farfadets d'écume** en pleine mer, qui peuvent se piquer d'explorer leurs antipodes.

Nains : assez rares chez les pirates, des clans autochtones loin à l'intérieur de la Côte Ondulante dans les Hautes terres de Terwa : les nains Mbe'ke.

Ondins : des demi-humains, leur autre parent est une créature des eaux : marid, triton, etc. Pêcheurs de perles.

Sahuagins : humanoïdes écailleux amphibiens, empire sous-marin esclavagiste de type Sparte, y compris une éducation à la dure où seuls les plus forts survivent. taille moyenne, sauf les mutants.

Tengus : humanoïdes à tête de corbeau à la chance insolente, qui protègent contre la magie.

Tritons : les cultivateurs d'algues, de kelp et de poissons, taille grande.

Nouvelles races

Elfe d'écume

L'Elfe d'écume est issu d'une culture différente de celle des Hauts-elfes. Légèrement plus petits, ils vivent loin de la côte, en pleine mer. Moins arrogants que leurs cousins Hauts-elfes, ils sont très accueillants. Leur capacité à flotter sur l'eau même en pleine tempête leur permet en effet de profiter d'un vaste domaine sans concurrence...

Préjugés typiques : les Elfes d'écume ont une soif de voyage sans limite, ils détestent les cités et les endroits clos, tout en étant des magiciens reconnus.

Âge de départ : 50+

Espérance de vie : 350 ans

Taille : 1.40 m à 1.70 m

Poids : 30 kg à 60 kg

Svelte et musclé. Oreilles pointues, yeux en amandes (bleus, violets), cheveux blancs ou clairs, tatouages, pilosité absente.

Création de personnage

Carac : -2 FOR, +2 DEX

Capacité raciale · Flottabilité : un Elfe d'écume flotte sur l'eau comme un morceau de bois, il peut même dormir durant une tempête en mer sans crainte. D'ailleurs, il se nourrit d'eau de mer et des poissons qui remontent à la surface

1. Grâce Elfique : l'elfe gagne un bonus de +1 par rang en Initiative et à tous les tests de DEX.

2. Enfant de la mer : l'elfe est capable de créer une planche d'écume flottante, qu'il utilise pour se déplacer plus vite en descendant les vagues - il se déplace de 40 mètres par action de mouvement en mer.

3. Force d'âme : l'elfe est immunisé à la peur et au sommeil magique. Il obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques magiques et à tous les tests de SAG destinés à résister à la magie.

4. Immortel : l'elfe n'a besoin que de la moitié du repos, de la nourriture ou de la boisson d'un humain normal pour être en pleine forme. Il est immunisé aux effets des poisons et des maladies.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs de DEX et SAG de +2.

Farfadet d'écume

Lorsque les marins regardent leur reflet dans l'eau de mer, il arrive que le reflet se brouille pour laisser place à une petite créature aux oreilles pointues portant des vêtements trop grands, une créature féérique de l'océan : le farfadet d'écume.

Le farfadet d'écume vit dans un étrange monde inversé : le sol pour lui est la surface de l'océan, le ciel les profondeurs marines, et le monde à l'air libre est sous ses pieds. Il lui prend parfois l'envie d'aller voir ce qui se passe dans ce

monde bizarre qui est le nôtre, les habitants cocasses de ses antipodes. Il vaut mieux satisfaire ses lubies, car c'est un magicien puissant, qui peut être autant susceptible que généreux... Quelques farfadets d'écume ont d'ailleurs décidé de rester dans notre monde - où leur insouciance leur fait souvent oublier leurs pouvoirs au fil du temps : ils ont alors les mêmes caractéristiques que les lutins.

Mêmes caractéristiques que le lutin, sauf que le pouvoir racial de téléportation est remplacé par *Marche sur l'eau*. Voir [leur entrée](#) dans le bestiaire pour leurs pouvoirs magiques typiques.

Homme-poulpe (cécaëlla)

Une étrange créature ayant le torse d'un humain et une taille de poulpe, taciturne et à l'intensité dérangeante.

Préjugés typiques : ces créatures ont une apparence familière mais un intellect incompréhensible - ils imitent les créatures intelligentes les plus proches pour se faire comprendre.

Âge de départ : 18+

Espérance de vie : 100 ans

Taille : 1.70 m à 2.10 m (debout)

Poids : 75 kg à 150 kg

Création de personnage

Carac : +2 INT, -2 CHA

Capacité raciale - créature aquatique : les hommes-poulpes respirent et se déplacent normalement sous l'eau.

Limitation raciale - déplacement terrestre : à la surface, un homme-poulpe se déplace de 10 mètres par round.

Limitation raciale - respiration terrestre : un homme poulpe ne respire que imparfaitement à la surface, il peut y rester [3+Mod. de CON] minutes et subit ensuite 1d6 DM temporaire par tour. Une fois inconscient, il décède en 1d4 tours.

Les hommes-poulpes ont deux voies raciales, l'une obligatoire pour des aventures en surface, l'autre optionnelle pour utiliser les tentacules en surface.

Voie raciale terrestre

1. Nuage d'encre : sous l'eau, l'homme-poulpe projette de l'encre sur 10 mètres de diamètre, pour une durée de [5 + rang] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont aveuglées dans cette zone.

2. Amphibie : à force de passer du temps à la surface, l'homme-poulpe a renforcé ses poumons et peut respirer l'air sans limitation de durée.

3. Versatile : le personnage obtient une capacité de rang 1 de n'importe quel profil au

choix du joueur ou une capacité de rang 2 d'un profil de la même famille que le sien.

4. Tentacules terrestres : l'homme-poulpe a renforcé ses tentacules pour supporter son poids, il se déplace de 20 mètres par rounds à la surface.

5. Polyvalence : le personnage augmente de 2 points la valeur de sa caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre caractéristique de son choix.

Voie raciale des tentacules

Cf la voie du roublard du profil de voleur, qui simule exactement l'utilisation des tentacules.

Humain, Bonuwat

Les Bonuwat sont des marins, et en tant que tel, le groupe ethnique le plus répandu dans le monde. Ils forment le gros des Mwangis présents dans les ports tels que [Baie sanglante](#) ou ceux des [Chaînes](#). Ils sont d'excellents marins et pêcheurs.

Ils sont de taille moyenne avec une grande bouche et leur peau est plutôt mate. Leurs cheveux sont souvent raides. Ils préfèrent les vêtements exotiques et colorés tels que des vestes et des pantalons larges.

Utiliser la règle optionnelle des capacités culturelles, ce sont des habitants des rivages.

Humain, Kuru

Les Kuru sont les autochtones des îles des Chaînes, repoussés dans les ruines du Ghol-gan et s'adonnant à des rituels impies. Quelques très rares individus quittent leurs tribus et sont acceptés par les pirates.

Ils sont semblables aux Bonuwat, mais ont les yeux rouges, sont couverts de tatouages tribaux inquiétants, et leurs dents sont taillées en pointes.

Utiliser la règle optionnelle des capacités culturelles, ce sont des primitifs.

Humain, Zenj

Les Zenj sont considérés comme étant les plus [nombreux des Mwangis](#). Ils sont regroupés en plusieurs centaines de petites tribus situées dans les jungles et les savanes de l'[Étendue Mwangi](#). Plusieurs d'entre elles ont formé des villages le long des rivières de la région, alors que d'autres sont nomades et vivent au rythme des lieux de pâturages de leurs troupeaux. Les tribus vivant dans la jungle ont tendance à avoir une hiérarchie patriarcale alors que celles des savanes sont plutôt organisées de manière matriarcales. Les deux sous-groupes vivent en bon termes mais ils se mélangent peu. Les Zenj suivent les anciennes traditions totémiques.

Ils sont de taille moyenne et musculeux bien que fins et leurs cheveux sont noirs et raides. Leurs

vêtements sont constitués de peaux ou de fibres végétales.

Utiliser la règle optionnelle des capacités culturelles, ce sont des forestiers.

Ondin

Des demi-humains, leur autre parent est une créature des eaux : marid, triton, homme-poisson, etc. Pêcheurs de perles reconnus.

Préjugés typiques : ils partagent les défauts des humains (de jeunes loups ignorants) pour les races à plus grande longévité, et les défauts de leur autre ascendant pour les humains : ils détestent les cités et les gens qui y vivent, ils peuvent tuer d'un harpon dans le dos un pêcheur juste parce qu'il a pêché le mauvais poisson.

Âge de départ : 18+

Espérance de vie : 100 ans

Taille : 1.50 m à 1.80 mm

Poids : 40 kg à 70 kg

Svelte et gracieux. Leur apparence dépend de leur ascendance, mais les ondins sont généralement imberbes et de couleurs marines.

Création de personnage

Carac : -2 FOR, +2 DEX, +2 SAG

Capacité raciale · **Instinct de survie** : lorsqu'une attaque devrait amener le

personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

Voie raciale des Ondins

1. Peau caméléon : L'ondin gagne +5 à tous les tests de discrétion ou pour se faire passer pour un humain.

2. Vitalité hydratée : Une fois par jour, s'il est plongé dans l'eau, l'ondin regagne 2 points de vie par round pendant [niveau] rounds.

3. Vitesse aquatique : Une fois dans l'eau, l'ondin a appris à faire pousser des membranes entre ses doigts et des palmes à ses pieds : il ne subit pas de malus pour les rencontres sous l'eau.

4. Respiration aquatique : L'ondin a appris à activer ses branchies, au niveau de son cou : il peut dorénavant respirer sous l'eau autant qu'il le souhaite.

5. Grâce sous-marine : L'ondin augmente ses valeurs de DEX et de SAG de +2.

Tengu

Les tengus ressemblent à des corbeaux de taille humaine, si ce n'est qu'ils ont des bras sans ailes et des jambes d'échassiers.

Préjugés typiques : des voleurs et charognards ! Sauf dans les Chaînes, ou leur chance insolente est vue comme une protection contre la magie.

Âge de départ : 18+

Espérance de vie : 120 ans

Taille : 1.50 m à 1.80 m

Poids : 40 kg à 70 kg

Création de personnage

Carac : -2 CON, +2 DEX, +2 SAG

Capacité raciale · **Vision dans le noir** : dans le noir total, le tengu voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale · **Résistance** : les tengus obtiennent un bonus de +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Ils peuvent manger des aliments avariés sans tomber malade et n'ont besoin que de trois fois moins de nourriture qu'un humain.

Voie raciale des Tengus

1. Bricoleur : le tengu gagne +5 à tous les jets de bricolage.

2. Chute ralentie : Le tengu peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.

3. Trompe la Mort : Par une action gratuite, le Tengu gagne immédiatement +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque - mais il sent la Faucheuse qui se rapproche et perd 1d4 PV. À partir du Rang 5 dans la voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.

4. Ambidextrie : Le tengu peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine.

5. Maître corbeau : Le tengu augmente ses valeurs de DEX et de SAG de +2.

Liste des profils revue et corrigée

Arquebusier : la voie des explosifs devient une voie de prestige. **L'artilleur** est très recherché !

Barbare : inchangé, voir aussi l'homme-léopard.

Barde : inchangé, mais voir aussi l'escamoteur en lanceur de sorts des Chaînes.

Chevalier : déconseillé, seuls les elfes d'écume peuvent se permettre de porter une armure lourde en mer, et la voie de la noblesse cadre mal avec les pirates.

Druide : déconseillé car trop casanier, voir le druide des mers, l'homme-léopard et le féticheur.

Ensorceleur : inchangé, mais voir le sorcier Juju et les esprits des fièvres.

Forgesort : voir plutôt le forgeperle ou le féticheur.

Guerrier : inchangé, mais seuls les elfes d'écume peuvent se permettre de porter une armure lourde en mer...

Magicien : La magie Vancienne ne colle pas trop à l'ambiance : voir plutôt les esprits des fièvres et l'escamoteur.

Moine : inchangé, voir aussi le fanatique de l'œil

Nécromancien : voir plutôt le sorcier juju et les esprits des fièvres.

Prêtre : déconseillé, voir plutôt les voies de substitution sur un autre profil et le druide des mers.

Rôdeur : variation locale, le rôdeur des mers. Pour la jungle, voir l'homme-léopard.

Voleur : inchangé, mais voir les voies de substitution pour varier le profil.

Invocateur : voir plutôt le forgeperle et le féticheur.

Psionique : déconseillé. La magie psionique ne colle pas trop à l'ambiance.

Samouraï : déconseillé, seuls les elfes d'écume peuvent se permettre de porter une armure lourde en mer, et la voie du dirigeant cadre mal avec les pirates.

Profils hybrides

Il est possible de choisir parmi les profils hybrides - après tout les pirates viennent d'un peu partout - mais prenez juste en compte les remarques ci-dessus en fonction des profils de base utilisés. En particulier :

Bandit : d6, voleur (assassin, aventurier, spadassin), rôdeur (escarmouche, survie).

Bohémien : d6, barde (saltimbanque, séduction, vagabond), voleur (aventurier, roublard).

Corsaire : d6, arquebusier (artilleur, pistoléro, précision), voleur (aventurier, spadassin).

Courtisane : d4, barde (escrime, musicien, séduction), ensorceleur (envoûteur, illusions).

Pirate : d8, guerrier (combat, maître d'arme, résistance), barde (escrime, saltimbanque).

Sauvage : d10, barbare (pagne, pourfendeur, primitif) rôdeur (escarmouche, survie).

Shaman : d8, prêtre (prière, soins, spiritualité), druide (animaux, nature).

Sorcebois : d6, rôdeur (archer, escarmouche, survie), ensorceleur (divination, invocation).

Sorcière : d4, ensorceleur (divination, envoûteur, invocation), Nécromancien (démon, sombre magie).

Nouvelles voies intéressantes

Survie en mer (rôdeur des mers) : les capacités permettant de naviguer et de survivre en mer.

Homme-médecine (Féticheur) : remplace la voie des soins, prend en compte les blessures de pirates.

Nouveaux profils

Rôdeur des mers

Le Rôdeur des mers est à l'aise sur n'importe quel esquif en mer ou sur un fleuve, où il traque les animaux dangereux et les créatures monstrueuses ou, au contraire, se fait l'ami des bêtes et le protecteur des lieux sauvages.

Dés de vie

On utilise 1d8 pour déterminer ses PV.

Armes et armures

Le Rôdeur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance, il peut porter toutes les armures à base de cuir mais ne manie pas de bouclier.

Equipement de départ

3x harpons (DM 1d6, portée 20 m), dague (DM 1d4), armure de cuir renforcée (DEF +3).

Voie du harponneur

1. Sens affûtés : Pour chaque Rang dans cette Voie, le Rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige au harpon et à son Initiative.

2. Tir aveugle (L) : Le Rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple invisible ou plongé dans le noir total), mais dont il connaît l'existence et la direction

approximative, comme s'il le voyait, donc sans le malus causé par le fait qu'il ne la voit pas.

3. Tir rapide (L) : Le Rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.

4. Harpon mortel (L) : Le Rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts du harpon sont doublés.

5. Dans le mille : Pour une attaque à distance, le Rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette Capacité peut être utilisée avec Tir Rapide ou Harpon mortel (le bonus de 2d6 aux DM n'est pas doublé) par exemple.

Voie du compagnon aquatique

Le Rôdeur obtient un jeune dauphin / requin / poulpe / crabe pour compagnon animal dès qu'il prend au moins un Rang dans cette Voie.

1. Impressionnant : L'animal n'est pas dressé à attaquer, mais les interlocuteurs du Rôdeur ne le savent pas, aussi gagne-t-il un bonus de +5 à tous ses tests d'intimidation lorsque l'animal est à ses côtés. Le compagnon animal n'attaque que pour se défendre s'il est blessé.

2. Dressage : Le Rôdeur a dressé son compagnon animal, il peut lui faire faire des numéros comme une roue acrobatique ou porter un objet en équilibre sur son museau, cela peut lui permettre de gagner un peu d'argent dans les

villages (2d6 pa en 2d6 minutes). Il peut aussi faire croire que l'animal l'attaque et simuler un combat.

3. Combat : Le compagnon animal du Rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le Rôdeur.

Jeune compagnon animal : **Init** 13, **DEF** 14, **PV** [niveau x 5], **attaque au contact** = [niveau du Rôdeur], **DM** 1d6+3, **FOR** +3*, **DEX** +1, **CON** +3, **INT** -4, **SAG** +2, **CHA** -2

4. Empathie animale (L) : Le Rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son compagnon animal par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du Rôdeur pour 1 PV octroyé au compagnon animal).

5. Animal fabuleux : Le compagnon animal du Rôdeur devient un spécimen en pleine possession de ses moyens.

Compagnon animal : **Init** 15, **DEF** 17, **PV** [niveau x 5], **attaque au contact** = [niveau du rôdeur+2], **DM** 1d6+5, **FOR** +5*, **DEX** +2, **CON** +5, **INT** -4, **SAG** +2, **CHA** -2

Voie de l'escarmouche

1. Chasseur émérite : Le Rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver des traces.

2. Traquenard (L) : Le Rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'Initiative.

3. Attaque éclair (L) : Le Rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.

4. Repli (L) : Le Rôdeur se déplace rapidement sur un navire ou dans un port en s'éloignant de ses ennemis, jusqu'à 40 m. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il peut se déplacer dans les gréements ou cordages.

5. Dextérité héroïque : Le personnage augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

Voie de la survie en mer

1. Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, le Rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la

fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

2. Nature nourricière : Si le Rôdeur passe 1 heure en mer ou au bord de l'eau, il trouve de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang qu'il possède dans cette voie. En passant 1d6 heure(s) et en réussissant un test de SAG difficulté 10, le Rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par Rang. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être répartis sur plusieurs patients : le joueur alloue les d6 correspondant aux plantes médicinales à sa guise.

3. Marin expérimenté : Le Rôdeur n'est pas gêné par les terrains accidentés (comme un pont encombré de marchandises) et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade. Il sait manœuvrer toute embarcation de manière optimale, et lance deux d20 sur les tests de Navigation et garde le meilleur résultat.

4. Increvable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le Rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

5. Constitution héroïque : Le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du traqueur

1. Navigateur : Quand il essaie de piloter une embarcation, le Rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de Navigation.

2. Ennemi juré : Après avoir tué une créature, le Rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont devenus des ennemis jurés. Contre ces créatures, il bénéficie d'un bonus égal à son Mod. de SAG pour ses attaques et il inflige +1d6 de DM. Le Rôdeur peut changer d'ennemi juré une fois au cours de chaque niveau.

3. Embuscade : En quelques minutes, le Rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, le Rôdeur et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont automatiquement Surpris lors du premier tour du combat.

4. Second ennemi juré : Le Rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi juré s'appliquent à l'identique.

5. Perception héroïque : Le Rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Homme-léopard

Certains Bonuwat ou Zenj du Mwangi rejoignent parfois une secte secrète, ayant pour but de rendre justice en mettant à mort les puissants via la malédiction du léopard. Cette affiliation est cachée - pour les étrangers ce sont juste des barbares de toute façon.

Dés de vie

On utilise 1d8 pour déterminer ses PV.

Armes et armures

L'homme-léopard sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance, il peut porter toutes les armures à base de cuir mais ne manie pas de bouclier.

Equipement de départ

3x sagaies (DM 1d6, portée 20 m), dague ou griffes de tigres dissimulées (DM 1d4), armure de cuir renforcée (DEF +3).

Voie de l'assassin

1. Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, l'homme-léopard bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.

2. Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos* ou par surprise, l'homme-léopard inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'Attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique).

3. Ombre mouvante (L) : En réussissant un test de DEX difficulté 10, l'homme-léopard peut

disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'Initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le Voleur réapparaît à une distance maximum de 10 m de sa position initiale, si le Voleur a l'Initiative, il peut réaliser une Attaque sournoise.

4. Surprise : L'homme-léopard n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire *Surpris*.

5. Ouverture mortelle : Une fois par combat, l'homme-léopard obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'Attaque sournoise, eux aussi multipliés.

Voie du fauve

1. Vitesse du félin : L'homme-léopard gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.

2. Panthère : L'homme-léopard apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil.

Panthère : FOR +2, DEX +4*, CON +2, INT -3, SAG +2*, CHA -2, Init 18, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact [niveau du druide], DM 1d6+2

3. Attaque bondissante (L) : L'homme-léopard parcourt jusqu'à 30 m et bénéficie d'un bonus de +5 au test d'attaque et de +1d6 aux DM contre sa cible. Il doit se déplacer d'au minimum 5 m en ligne droite pour faire cette attaque, qui ne peut

par ailleurs être réalisée qu'à son premier tour du combat.

4. Grand félin : La panthère devient un animal fabuleux, ou est remplacée par un félin plus grand (tigre, lion). Lorsque l'homme-léopard atteint le niveau 8, les DM passent à 2d6+5. Au niveau 12, le félin peut utiliser Attaque bondissante. L'homme-léopard peut également communiquer avec son félin par télépathie, et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (-1 PV à l'homme-léopard par PV octroyé au félin).

Grand félin : FOR +5, DEX +4*, CON +5, INT -3, SAG +2*, CHA -2, DEF 18, DM 1d6+5

5. Les sept vies du chat : Cette capacité ne peut être utilisée que sept fois, et pas plus d'une fois par niveau. Lorsque les PV de l'homme-léopard tombent à 0 ou qu'il meurt, l'homme-léopard peut choisir d'ignorer ce qui a provoqué la mort ! Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord et trouver une raison plausible (ou pas !) pour expliquer la survie du personnage, et le faire réapparaître immédiatement ou un peu plus tard dans l'aventure si nécessaire.

Voie du totem léopard

1. Ame féline : le personnage gagne un bonus de +1 par rang à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobatie) et en Initiative.

2. Armes naturelles (L) : par une action limitée, l'homme-léopard peut se faire pousser griffes et crocs. Il peut utiliser ces armes naturelles avec

son score d'attaque au contact (action d'attaque) et il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM. L'homme-léopard subit un malus de -1 en attaque s'il utilise une arme ordinaire sous cette forme.

3. Lien avec la forêt : l'homme-léopard est en complète harmonie avec l'environnement forestier dont il est issu. Dans cet environnement, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de perception.

4. Métamorphose féline (L) : une fois par jour, l'homme-léopard peut prendre la forme d'une panthère pendant une durée maximum de 1 heure par niveau du personnage. Le personnage conserve toutes ses caractéristiques sauf celles ci-dessous, ainsi que son score d'attaque au contact habituel.

Panthère : Init 23, DEF 16, DM 1d6+2. FOR +2, DEX +4*.

Il peut utiliser la capacité Embuscade (rang 1 de la Voie du prédateur) : au premier tour de combat, si l'environnement permet à l'homme-léopard de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être *Surprise*. Si l'homme-léopard attaque avec succès une cible *surprise*, il inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est Renversée.

5. Forme Hybride (L) : Le personnage adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-félin mi-humanoïde sans aucune restriction de temps. Reprendre sa forme normale est aussi une action limitée.

En forme hybride, le personnage obtient un bonus de +2 au Mod. de DEX (+4 Init, +2 DEF) et +1 au Mod. de FOR (+1 Att et DM). A chaque

tour, au prix d'une action limitée, il peut attaquer avec une arme et faire une attaque de griffes ou de croc.

Sous cette forme, le personnage ne peut parler qu'avec grande difficulté, il subit un malus de -5 à tous les tests de CHA, mais un bonus de +3 pour les tentatives d'intimidation.

Voie de la maîtrise

1. Esquive du singe : Pour chaque Rang dans cette Voie, l'homme-léopard gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties.

2. Morsure du serpent : L'homme-léopard obtient des DM critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 19 à 20 au d20 du test d'attaque à mains nues ou avec une arme de contact, et sur des résultats de 18 à 20 avec une rapière ou une Vivelame.

3. Griffes du tigre : Les DM des attaques à mains nues de l'homme-léopard sont désormais des jets sans limite : s'il obtient les DM maximum sur son dé, le joueur le relance et ajoute le nouveau résultat à ses DM. Tant que le dé donne le meilleur résultat possible, il est relancé et son score comptabilisé. Les dés en bonus (Puissance du Ki par exemple) ne sont jamais relancés, seulement ceux des DM à mains nues.

4. Fureur du dragon (L) : Une fois par combat, l'homme-léopard peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [2d6+ Mod. de FOR] de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber au sol.

5. Moment de perfection : Une fois par combat, l'homme-léopard peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui...

Voie de la survie

1. Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, l'homme-léopard obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

2. Nature nourricière : Si l'homme-léopard passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang qu'il possède dans cette voie. En passant 1d6 heure(s) et en réussissant un test de SAG difficulté 10, le Rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par Rang. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être répartis sur plusieurs patients : le joueur alloue les d6 correspondant aux plantes médicinales à sa guise.

3. Grand pas : L'homme-léopard augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

4. Increvable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, l'homme-léopard peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

5. Constitution héroïque : Le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Forgeperle

Les cécaëlias (hommes-poulpes) sont connus pour leurs tatouages, mais ils partagent également avec les villages riverains des perles aux pouvoirs magiques.

Dés de vie

On utilise 1d6 pour déterminer ses PV.

Armes et armures

Le Forgeperle sait manier la dague, la lance, le harpon. Il peut porter une armure de cuir simple seulement et ne peut pas manier de bouclier.

Attaque magique

Le Forgeperle utilise son Mod. d'INT pour calculer son score d'attaque magique.

Equipement de départ

Dague (DM 1d4), lance (DM 1d6), harpon (DM 1d6).

Voie des artefacts

1. Lance électrique : Le Forgeperle crée une grande lance magique. Avec cette arme à deux mains, il gagne un bonus de +1 aux tests d'attaque au contact et inflige [1d6+Mod. d'INT] DM magiques. A partir du rang 3, au prix d'une action limitée, il peut utiliser son score d'attaque magique pour une attaque au contact et infliger [2d6 + Mod. d'INT] DM dans un éclair d'énergie !

2. Blocage (L) * : Le Forgeperle scelle une porte, un coquillage ou un coffre pour une durée en minutes égale à sa valeur d'INT. Seul un mot de commande qu'il choisit permet d'ouvrir l'objet. Celui-ci peut toujours être brisé par la force, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en solidité et

en RD (réduction des DM) pour toute la durée du sort.

3. Coquillage sans fond : Le Forgeperle possède un coquillage géant dans lequel il peut entreposer 50 kg de matériel par rang dans la voie, tandis que le coquillage semble toujours ne peser qu'un kilo. Le coquillage ne fonctionne pas si on tente d'y mettre une créature vivante. Le coquillage est de plus capable de fournir au Forgeperle les objets qu'il désire. Il peut en retirer une pelle, une corde, un harpon ou tout objet dont la valeur ne dépasse pas 20 pa, le poids 50 kg, la circonférence 1 m et le volume 1 m3. Pas plus de 20 pa de valeur d'objet créés par le coquillage sans fond ne peuvent exister simultanément. Ces objets ont hélas la propriété de disparaître au bout d'une heure. De ce fait, la nourriture magique retirée du coquillage ne nourrit pas vraiment celui qui la consomme.

4. Frappe des arcanes (L) * : Le Forgeperle frappe le sol de sa lance et provoque une onde dévastatrice dans un rayon de 10 m autour de lui. Toutes les créatures dans la zone subissent automatiquement [2d6 + Mod. d'INT] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. d'INT] pour ne pas tomber au sol.

5. Artefact majeur : Le Forgeperle peut enchanter des objets. Il peut créer une arme qui donne un bonus de +1 aux tests d'attaque et aux DM ou une armure qui donne un bonus de +1 en DEF et réduit le malus d'encombrement d'autant. Le bonus passe à +2 lorsque le personnage atteint le niveau 8 puis augmente de +1 tous les 3 niveaux (+5 au niveau 17).

Il faut un mois de travail et la dépense de 100 po par point de bonus pour créer l'objet. A la fin, le Forgeperle doit réaliser un test d'INT difficulté [10 + 3 x bonus de l'objet] avec un bonus égal au rang atteint dans la voie des tatouages. En

cas d'échec, l'objet n'est pas enchanté et il faut recommencer (l'argent est perdu !). En cas de succès, le Forgeperle doit insuffler un peu d'énergie vitale dans l'objet : il sacrifie 1 PV qu'il perd définitivement sur son score de PV maximum.

Voie des perles magiques

Chaque jour, le Forgeperle peut créer jusqu'à deux perles instables par rang acquis dans la Voie. Produire un lot de perles prend une heure, quel qu'en soit le nombre. Ce sont des perles instables qui deviennent inopérantes après 24h. Le joueur doit donc en noter l'heure de fabrication. Passé 24h, le forgeperle peut régénérer les perles en seulement 10 mn, mais ils comptent alors parmi les perles créées pour la journée.

1. Fortifiant : Une perle étrange qu'il faut avaler pour guérir [1d4 + rang] PV et gagner un bonus de +3 aux [rang +1] prochains tests de réussite effectués (dans une limite de temps de 12 heures).

2. Perle explosive : Le Forgeperle lance la perle à une distance maximum de 10 m, grâce à une action d'attaque (réussite automatique). Le contenu explose dans un rayon de 3 m en infligeant 1d6 DM par rang dans la voie. Un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT] réussi permet aux victimes de diviser les DM par 2.

3. Perle de guérison : Le Forgeperle peut préparer une perle qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.

4. Perle magique : Le Forgeperle peut préparer une perle d'*Agrandissement*, de *Forme gazeuse*, de *Protection contre les éléments*, d'*Armure de mage* ou de *Chute ralentie*.

Agrandissement : La cible voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Elle gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataude, elle subit un malus de -2 aux tests de DEX.

Armure de mage : La cible exhale un nuage magique argenté qui la protège contre les attaques adverses. elle bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).

Chute ralentie : La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.

Forme gazeuse : La cible prend la consistance d'un gaz. Elle se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 10 m par tour. Elle peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte) mais ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme. Elle ne subit pas non plus de DM, à l'exception des sorts de zone occasionnant des DM (comme [Boule de feu](#)). Le sort a une durée de [1d4 + Mod. d'INT] tours.

Protection contre les éléments : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, la cible retransche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à 2 fois le Rang atteint dans cette Voie.

5. Perle enchantée : Le Forgeperle peut préparer une perle d'*Invisibilité*, de *Vol*, de *Respiration aquatique*, de *Flou* ou de *Hâte*.

Hâte : Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, la cible voit son métabolisme s'accélérer. A partir du tour suivant, elle obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En

revanche, elle ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

Flou : Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps de la cible devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.

Invisibilité : La cible devient invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si la cible attaque ou utilise une capacité limitée, elle redevient visible.

Respiration aquatique : la cible peut respirer sous l'eau pendant [10 x mod d'INT] minutes.

Vol : la cible peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

Voie des mutations

Note : les mutations issues de différentes capacités peuvent être cumulées, mais les mutations issues de la même capacité ne le peuvent pas.

1. Mutation offensive (L)* : Le forgeperle échange une partie de son corps avec celle d'une créature monstrueuse d'un autre plan pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il obtient ainsi un appendice monstrueux de son choix : une gueule démesurée, un bras monstrueux doté de griffes ou de pinces, une queue munie d'un formidable piquant, etc. Il lui faut une action limitée pour attaquer avec cet appendice et il reçoit un bonus de +3 au Mod. de FOR sur cette attaque. L'attaque inflige [1d6+ Mod. de FOR] DM (2d6 au niveau 10). À partir du rang 4, le forgeperle apprend à mieux maîtriser le membre étranger et il lui suffit d'une action d'attaque pour attaquer.

2. Mutation protectrice (L)* : Le forgeperle obtient les caractéristiques d'une créature d'un autre monde, adaptée à la survie dans un environnement dangereux, pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. À chaque utilisation du sort, il choisit une mutation de son choix dans la liste suivante. Il est impossible de bénéficier de deux mutations protectrices en même temps.

Cuirasse : +1 en DEF par rang

Écailles rouges : DM de feu ou d'acide divisés par 2

Fourrure violette : DM de froid ou de foudre divisés par 2

Ouïes : respiration aquatique

Sang noir : immunisé au poison ou aux maladies.

3. Surpuissance physique (L)* : Le forgeperle obtient une des mutations suivantes au choix pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. Il est impossible de bénéficier de deux effets de surpuissance en même temps.

Muscles hypertrophiés : +2 au Mod. de FOR

Silhouette filiforme : +4 au Mod. de DEX

Silhouette massive : + 5 aux tests de CON et réduction des DM de 3 points (RD 3).

4. Adaptation motrice (L)* : Le forgeperle obtient une des mutations suivantes au choix pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. Il est impossible de bénéficier de deux effets d'adaptation en même temps.

Ailes : vol à sa vitesse normale de déplacement

Tentacules renforcés : se déplace de 20 mètres par action de mouvement

Queue de poisson : nage de 30 mètres par action de mouvement.

5. Mutation régénératrice : À chaque fois qu'il retrouve sa forme normale après avoir utilisé un sort de la Voie des mutations, le forgeperle récupère 1d6 PV. Désormais, lorsqu'un test de CON lui est demandé, il lance deux d20 et conserve le meilleur des deux résultats.

Si vous n'utilisez pas de règle optionnelle de points de Mana, les PV sont régénérés seulement s'ils ont été perdus pendant la durée du sort.

Voie des tatouages

1. Tatouages de défense : Le Forgeperle inscrit des tatouages de protection sur sa peau. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie.

2. Tatouage de la chance (L)* : le forgeperle inscrit un tatouage de chance en 5 minutes, qui s'efface au bout de 24 heures. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul tatouage de ce type peut être porté.

3. Tatouage du coquillage (L)* : le forgeperle inscrit un tatouage du coquillage en 5 minutes, qui s'efface au bout de 24 heures. Celui-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat. Un seul tatouage de ce type peut être porté.

4. Tatouage de puissance (L)* : le forgeperle inscrit un tatouage de puissance en 5 minutes, qui s'efface au bout de 24 heures. Celui-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.

5. Tatouage de pouvoir : Le forgeperle peut lier un sort à un objet par un tatouage. S'il ne connaît pas lui-même le sort, il doit se faire aider par un personnage qui sait le lancer. Le sort ainsi lié peut être utilisé trois fois par jour. Le

processus est le même que pour fabriquer une arme ou une armure magique, remplacez le bonus par le rang du sort à lier. Il peut aussi lier certains sorts à une perle instable (en général les sorts dont le personnage lui-même est la cible), mais pas au-delà de son rang dans la Voie des perles magiques, au prix de un jour de travail et 10 pa par rang du sort. Le PV perdu pour la création d'une perle magique est récupéré dès que la perle est consommée ou au plus tard après 1 an.

Voie des perles volantes

Prérequis : accessible uniquement lorsqu'une autre voie du profil a atteint le rang 5.

Le forgeperle a appris l'art de la fabrication des perles volantes. Ces perles sont appelées perles iouns lorsque leur magie peut être utilisée par toute personne qui la porte, mais les perles acquises grâce à cette Voie ne font effet que sur le forgeperle (la capacité Tatouage de pouvoir permet à un personnage qui possède cette Voie de fabriquer les perles iouns). Pour fonctionner, une perle volante doit être lancée près de la tête du personnage, elle se met alors à tourner rapidement autour de celle-ci.

Une perle a une DEF de 20, 10 points de vie et une RD de 5. Le pouvoir de chaque perle varie selon sa couleur et le tableau ci-dessous récapitule les plus courants.

1. Première perle : le forgeperle apprend à créer une perle de son choix. Il peut fabriquer chaque perle en dépensant 200 pièces d'argent.

2. Seconde perle : le forgeperle apprend à créer une perle de son choix. Il peut bénéficier

des effets de 2 perles simultanément, mais pas deux fois la même.

3. Troisième perle : le forgeperle apprend à créer deux nouvelles perles de son choix. Il peut bénéficier au maximum des effets de 3 perles simultanément, mais pas deux fois la même. Changer de perle correspond à une action limitée.

4. Quatrième perle : le forgeperle apprend à créer deux nouvelles perles de son choix. Il peut bénéficier au maximum des effets de 4 perles simultanément, mais pas deux fois la même.

5. Cinquième perle : le forgeperle apprend à créer deux nouvelles perles de son choix. Il peut bénéficier au maximum des effets de 5 perles simultanément, dont un maximum de deux fois la même.

Couleur : Effet

Blanc laiteux : Régénération (1 PV/heure)*

Bleu incandescent : Bonus de +2 en SAG

Bleu nuit : Bonus de +5 en Init.

Bleu pâle : Bonus de +2 en FOR

Irisé : Permet de subsister sans respirer

Noir fumé : Résistance au feu et au froid 10

Orange : Résistance acide et électricité 10

Rose et vert : Bonus de +2 en CHA

Rose laiteux : Bonus de +2 en DEF

Rose vif : Bonus de +2 en CON

Rouge et bleu : Bonus de +2 en INT

Rouge sang : Bonus de +2 en DEX

Translucide : Permet de subsister sans boire ni manger

Vert pâle : Bonus de +1 en attaque (toutes)

Sorcier juju

Le Sorcier juju est un lanceur de sorts qui s'intéresse aux forces obscures et au pouvoir de la mort, faisant partie des pirates juju de la baie de Mgange. Qui sait pourquoi il a quitté la ville de Ngobe pour rejoindre des pirates hors de son peuple...

Dés de vie

On utilise 1d4 pour déterminer ses PV.

Armes et armures

Le Sorcier juju sait manier la dague et la sagaie. Il ne peut porter aucune armure (sauf si celle-ci est faite de tissu) et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque magique

Le Sorcier juju utilise son Mod. d'INT pour calculer son score d'attaque magique.

Equipement de départ

Sagaie (DM 1d6), dague (DM 1d4), potion de soins (guérit 1d8 PV).

Voie de l'esprit frappeur

1. Double vue : le Sorcier juju dispose du don de voir les esprits des morts - même si ceux-ci ne peuvent plus interagir avec le monde physique. Il peut également converser avec ces esprits, à l'intelligence et aux souvenirs limités après leur mort. Certains esprits suivent le sorcier en permanence à cause de son don. Le Sorcier juju gagne un bonus de +2 par rang pour commander les esprits des morts.

2. Serviteur invisible (L) * : le Sorcier juju permet à un esprit des morts d'interagir avec le monde physique pendant [5 + Mod. d'INT] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance

des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de Caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).

3. Confusion (L) * : En réussissant un test d'Attaque magique (portée 20 m), le Sorcier juju permet à un esprit des morts d'entrer dans le corps d'une cible, qui est alors désorientée pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Chaque tour, lancez 1d6 : **1-3** la victime n'agit pas, **4-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). Chaque fin de tour, elle fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour mettre fin au sort.

4. Sagaie spectrale (L)* : Le sort crée une sagaie spectrale pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, le Sorcier juju peut ordonner à un esprit des mort d'attaquer une cible de son choix avec cette sagaie (action gratuite, portée 20 m). L'attaque magique de la lame = attaque magique du Sorcier juju, [1d8 + Mod de CHA] DM.

5. Zombie juju (L)* : En réussissant un test d'Attaque magique (portée 20 m) en opposition contre un test d'Attaque magique de la cible (ou d'Attaque au contact si la créature n'en a pas), le Sorcier juju donne possession du corps de la cible à un esprit des morts pendant [1d4 + Mod. d'INT] minutes. La victime peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] à chaque fois qu'elle subit des DM.

Voie de la magie primitive

1. Gri-gri (L) : le Sorcier juju utilise un petit fétiche (crâne d'oiseau, petite pierre, statuette) sur lequel il fait couler un peu de son sang afin

de lui conférer du pouvoir. Ce rituel se traduit par le sacrifice de 1 PV. Le fétiche permet ensuite au joueur du personnage portant le gri-gri la relance de 1d20 au moment de son choix dans un laps de temps de 12h. Le gri-gri perd son pouvoir au terme de ce délai. En rendant la perte du PV permanente (maximum de PV réduit de 1), le gri-gri permet de relancer 1d20 une fois par jour tous les jours. S'il est détruit, le Sorcier juju récupère son PV. Le Sorcier juju peut créer ainsi plusieurs gris-gris.

2. Rituel primitif (L) : après avoir consacré 10 minutes à psalmodier, danser et préparer des ingrédients occultes, le Sorcier juju choisit un sort parmi ceux de sa connaissance. Lors de sa prochaine utilisation de ce sort, il double un paramètre : la portée, les DM ou le nombre de cibles affectées. Au rang 2, le Sorcier juju ne peut préparer qu'un seul sort à la fois par ce biais ; à partir du rang 4, il peut préparer jusqu'à 2 sorts différents (par deux rituels distincts) en utilisant cette capacité.

3. Magie du sang : en sacrifiant 1d4 PV, le Sorcier juju obtient la possibilité de lancer un sort en une action d'attaque à ce tour au lieu de le faire en une action limitée. En sacrifiant 2d4 PV, le Sorcier juju obtient la possibilité de lancer un sort en action de mouvement lors de ce tour. Il lui est donc possible de lancer un sort en une action d'attaque et un autre en une action de mouvement durant le même tour en sacrifiant un total de 3d4 PV. Les sorts affectés par cette capacité sont limités au rang 3.

4. Vents des âmes (L)* : le Sorcier juju invoque des esprits torturés qui hurlent et tourmentent un ennemi pendant un nombre de tours égal à son Mod. d'INT. Pendant la durée du sort, la cible

peine à se concentrer et elle ne peut réaliser aucune action limitée à moins de réussir un test de SAG difficulté 12 à chaque tour. De plus, cette tempête nécrotique bloque tout effet de soins dont la cible pourrait bénéficier (elle ne peut pas se régénérer ou être soignée).

5. Mauvais œil : tant que le Sorcier juju regarde sa cible avec le mauvais œil, celle-ci est accablée de malchance. En plus de ses actions normales, le personnage peut poser le mauvais œil sur la cible de son choix à chaque tour (avec une portée de 20 mètres). La victime choisie subit une pénalité de -2 à tous les tests. Si elle obtient un résultat de 1 ou 2 au d20 alors qu'elle est sous l'effet du mauvais œil, le joueur peut décider en accord avec le MJ des conséquences extrêmement désagréables que cet échec critique a pour la cible. S'il s'agit d'une créature ou d'un PNJ mineur, un résultat de 1 conduit généralement à sa mort d'une façon grotesque et/ou atroce.

Voie de la mort

Les sorts de cette voie n'affectent pas les créatures non vivantes (golem, élémentaires, mort-vivants...).

1. Siphon des âmes * : Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du Sorcier juju, il récupère 1d6 PV.

2. Masque mortuaire (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le Sorcier juju prend l'apparence de la mort. Il est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants (de plus, ceux-ci le prennent pour l'un des leurs). Il retranche 2

points à tous les DM physiques subits et divise par deux tous les DM de froid.

3. Vol de Vitalité (L)* : Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le Sorcier juju récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).

4. Briser les cœurs (L)* : Le Sorcier juju fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].

5. Fièvre mortelle (L)* : Le Sorcier juju doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.

Voie de l'outre-tombe

1. Peur (L)* : Le Sorcier juju effectue un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m). Celle-ci doit réussir un test de FOR ou de SAG (au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours (le MJ peut garder cette durée secrète). Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.

2. Animation des morts (L)* : Le Sorcier juju anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne, décédé depuis moins d'une heure. Le zombi comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ».

Zombie : Init 8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d6+1, se déplace à 50% de la vitesse normale.

Le zombi se dégrade et perd 1PV par minute. Le Sorcier juju peut contrôler un zombi par rang. Un zombi détruit tombe en poussière.

3. Fièvre de la Putréfaction (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 10 m), le Sorcier juju fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant [1d6 + Mod. d'INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + Mod. d'INT].

4. Ensevelissement (L)* : Une fois par combat, si le Sorcier juju réussit un test d'attaque magique (portée 20 m), le sol s'ouvre sous les pieds d'une cible de taille moyenne et l'enterre vivante. Tant qu'elle est ensevelie, elle subit 2d6 DM par tour, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle peut tenter de sortir de terre en réussissant un test de FOR ou de DEX (au choix) difficulté [13 + Mod. d'INT]. Si elle tombe à 0 PV, elle reste enterrée et décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui octroie un bonus de +2 sur son test.

5. Armée des morts (L)* : Une fois par jour, le Sorcier juju peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niveau du Sorcier juju] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 m autour du Sorcier juju subissent automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à 1d6). Les squelettes restent autour du Sorcier juju et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.

Voie du Sang et de la Fièvre

1. Fièvre des Saignements (L)* : Le Sorcier juju doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.

2. Sang mordant (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du Sorcier juju se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.

3. Exsangue * : Lorsque le Sorcier juju tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM finira par l'achever !

4. Fièvre Hémorragique (L)* : Si le Sorcier juju réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligées à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.

5. Lien de sang (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le Sorcier juju tisse un lien avec sa victime. Pendant [5 + Mod. de d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le Sorcier juju sont également subis par la cible et le Sorcier juju peut lui lancer un sort sans la voir.

Druide des mers

Le Druide des mers est un prêtre de la nature qui défend sa pureté originelle et tire ses pouvoirs de la vie, des animaux et des plantes.

Dés de vie

On utilise 1d8 pour déterminer ses PV.

Armes et armures

Le Druide des mers sait manier la dague, le gourdin, le trident et le harpon. Il peut porter l'armure de cuir mais ne manie pas de bouclier.

Attaque magique

Le Druide des mers utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Equipement de départ

Trident (DM 1d8), dague (DM 1d4), harpon (DM 1d6, portée 20 m), armure de cuir (DEF +2).

Voie des animaux marins

De manière générale, elle concerne les animaux des biomes marins et côtiers.

1. Langage des animaux marins : Le Druide des mers peut communiquer avec les animaux marins qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication reste primitive et limitée à l'intelligence de l'animal et à son point de vue (prédateur, proie, etc.).

2. Nuée de poissons volants (L) * : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le Druide des mers libère sur sa cible une

nuée de poissons volants qui piquent, aveuglent et la suivent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. La victime subit 1 point de DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.

3. Le guetteur : Le Druide des mers reçoit un oiseau de proie (grand cormoran, fou de bassan) comme compagnon animal. Il possède un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5 aux tests basés sur la perception.

Aigle : DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du druide], DM 1d4.

4. Masque du prédateur (L) * : Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le Druide des mers prend les traits d'un prédateur marin comme le requin ou la murène. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

5. Forme animale (L) * : Le Druide peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson, etc.). Le Druide peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (L).

Voie du ciel

1. Murmures dans le vent (L) * : Le Druide des mers chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée

est de 100 m par Rang dans la voie et le personnage doit connaître la cible ou la voir.

2. Prévision météo (L) * : Le Druide des mers peut prévoir la météo, le sens du vent jusqu'à [Mod. de SAG] jours en avance, une compétence recherchée dans les Chaînes où les tempêtes tropicales sont courantes.

3. Vol (L) * : Le Druide des mers peut voler pendant [1d6 + Mod de SAG] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

4. Foudre (L) * : Le Druide des mers produit un éclair sur une ligne de 10 mètres. Toutes les créatures sur la trajectoire sont soumises à un test d'attaque magique et subissent [4d6 + Mod. de CHA] DM en cas de réussite. Les victimes peuvent tenter un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] pour ne subir que la moitié des DM.

5. Contrôle climatique (L) * : Le Druide des mers peut influencer la météo. Il lui faut 10 minutes de concentration pour faire varier les conditions météorologiques d'un palier dans l'échelle suivante et il ne peut la faire varier que d'un nombre de paliers maximum égal à son Mod. de SAG. La modification climatique a une durée de [1d6 + Mod. de SAG] heures et couvre un rayon égal au niveau du druide des mers exprimé en kilomètres (éventuellement moins). À la fin du sort, la météo reprend son cours normal.

1. Ciel bleu, **2.** Quelques nuages, **3.** Nuageux ou brume de mer, **4.** Crachin, **5.** Pluie fine et vent faible, **6.** Pluie dense et vent moyen, **7.** Pluie

intense et vent fort, **8.** Tempête (trombes d'eau et vent violent).

En cas de tempête par contre, le druide peut juste essayer d'en baisser la sévérité. Voici les 10 paliers dans ce cas :

1: Tempête tropicale, **2-3:** Tempête sévère, **4-6:** Ouragan, **7-10:** Tornade

Voie de la mer

1. Loup de mer : Le Druides des mers est un marin accompli, il obtient un bonus de +1 par rang pour tous les tests de natation, navigation ou de manœuvre sur un bateau. Lorsqu'il manie un trident, il gagne un bonus supplémentaire de +1 en attaque contre les créatures aquatiques.

2. Armure d'eau (L)* : Une couche d'eau de quelques centimètres d'épaisseur recouvre le corps du druide des mers, elle lui donne un bonus de +2 en DEF pour le reste du combat (ou 5 minutes maximum) et réduit de 5 points tous les DM de feu et d'acide. Enfin, le druide des mers est glissant comme un poisson et ne peut être saisi.

3. Vitesse aquatique (L)* : Une fois dans l'eau, le Druides des mers fait pousser des membranes entre ses doigts et des palmes à ses pieds : il ne subit pas de malus pour les rencontres sous l'eau pendant [5 + mod. de SAG] minutes.

4. Respiration aquatique (L)* : Le druide des mers peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. de SAG.

5. Invocation d'élémentaire (L)* : Le druide des mers invoque un élémentaire d'eau ou d'air qui lui obéit sans condition pendant [5 + Mod.

d'INT] tours (élémentaire, CO Fantasy p. 247). La taille de l'élémentaire dépend du niveau du druide des mers : niveau 5-10 moyen, niveau 11-17 grand, niveau 18+ énorme. Un seul élémentaire peut être invoqué par combat.

Voie du nomade des mers

1. Nomade : Pour chaque Rang dans cette Voie, le Druides des mers obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

2. Boussole : Le druide des mers connaît toujours intuitivement la direction du Nord.

3. Marche sur l'eau (L)* : Le Druides des mers et jusqu'à Mod. de SAG compagnons ou montures peuvent marcher sur l'eau pendant une durée de 1 heure.

4. Ami de la nature : Le Druides des mers réduit tous les DM de sources naturelles (feu, froid, chutes, poisons naturels) de 5 points. Lorsqu'il dort à la belle étoile, il récupère 2d6 PV supplémentaires.

5. Constitution héroïque : Le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des végétaux marins

1. Peau de corail (L)* : La peau du Druides des mers prend la consistance du corail. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

2. Prison végétale (L)* : Le [Druide](#) peut commander à la végétation sous-marine de pousser et bloquer 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].

3. Algue étrangleuse (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le druide des mers étouffe une créature vivante et lui inflige [1d6 + Mod. de SAG] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action d'attaque. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du magicien, le sort prend fin.

4. Monstre de vase (L)* : Le druide des mers crée un monstre à partir de la vase des côtes ou du fond de la mer. Il invoque une créature de son choix dont le NC ne doit pas dépasser la moitié de son niveau. La chose ressemble à la créature originale, mais elle est grisâtre, légèrement fuligineuse et translucide. Elle est au service de son maître pendant [5 + Mod. de SAG] tours puis se dissipe en fumée. Elle possède les mêmes caractéristiques que la créature originale, mais sa condition en partie immatérielle fait qu'elle n'inflige que la moitié des DM normaux et qu'elle n'a que la moitié des PV de l'original. Elle n'a pas accès aux capacités de son modèle lorsqu'il s'agit d'attaques mentales ou magiques qui n'infligent pas des DM.

5. Sagesse héroïque : Le personnage augmente son score de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Féticheur

Le Féticheur est un shaman de la jungle, sculpteur de fétiches et homme-médecine.

Dés de vie

On utilise 1d6 pour déterminer ses PV.

Armes et armures

Le Féticheur sait manier la dague, le gourdin, le bâton de Féticheur (équivalent à un bâton ferré), l'épieu, le javelot et l'arc court. Il peut porter l'armure de cuir et peut manier le petit bouclier en bois (DEF+1).

Attaque magique

Le Féticheur utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Equipement de départ

Bâton (DM 1d6), dague (DM 1d4), arc court (DM 1d6, portée 30 m), armure de cuir (DEF +2)

Voie de la conjuration des guerriers fétiche

1. Conjurateur de prédateur (L)* : Une fois par combat, l'invocateur peut conjurer un guerrier pompata qui combat pour lui pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Le type de guerrier conjuré dépend du niveau de l'invocateur (voir ci-dessous). Le pompata apparaît au contact de l'invocateur et peut s'éloigner jusqu'à une distance de 50 mètres.

2. Conjurateur renforcée : L'invocateur ajoute à son niveau le rang atteint dans la Voie pour déterminer le niveau des pompatas conjurés. Exemple : un invocateur de niveau 3 avec 2

rangs dans la Voie conjure un vétéran pompata NC 2, comme s'il était de niveau 5 (3+2)

3. Conjurateur d'armée (L)* : Une fois par jour, l'invocateur peut conjurer une petite armée pour une durée maximum de [5 + Mod. de SAG] heures. Le sort ne peut être utilisé qu'en rase campagne ou dans un espace clos d'au minimum 20 × 20 mètres. Les créatures apparaissent dans une zone carrée de 20 mètres de côté, centrée sur l'invocateur.

Elles peuvent ensuite se déplacer en formation, en occupant la même surface (elles n'entrent pas dans des couloirs ou des bâtiments exigus), jusqu'à une portée de 200 mètres. Les créatures attaquent les adversaires que l'invocateur leur désigne (déplacement de 20 mètres par tour, 3 km/h). L'armée inflige automatiquement 1d6 DM par tour (1d10 DM au rang 4 et 2d6 DM au rang 5) à chaque cible dans la zone. Une cible peut choisir de combattre l'armée par une action limitée : cela lui permet de ne subir que la moitié des DM prévus et d'infliger à son tour à l'armée des DM égaux à son niveau plus 1 (NC + 1, pour une créature). Lorsque l'armée a subi un montant total de DM égal au niveau de l'invocateur multiplié par 10, le sort prend fin.

4. Conjurateur de prédateur étrange : Lorsqu'il convoque un pompata (rang 1 de cette Voie), l'invocateur peut, au choix, ajouter à la créature une cuirasse protectrice (+3 DEF), un bouclier ignifugé (RD 5 / tranchant à la place de RD 5 / tranchant ou feu), des ailes (déplacement de 20 mètres) ou une vitesse surnaturelle (déplacement de 30 mètres).

5. Meute de prédateurs : Lorsqu'il utilise le sort de conjuration de prédateur, l'invocateur peut invoquer 1d4 prédateurs d'une catégorie en-dessous de son niveau maximum ou 2d6 prédateurs de deux catégories en-dessous.

Voie du golem

1. Grosse tête : Le Féticheur remplace la force brutale par un peu de réflexion. Il peut effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR (exemple : il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). Il obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests de bricolage ou de science.

2. Golem : Le golem est une créature humanoïde fabriquée par le Féticheur pour lui servir de serviteur et de garde du corps.

Golem : Créature non-vivante, Init [Féticheur], DEF 14, PV [4 x niveau], Attaque [niveau + Mod. de FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4.

Le Féticheur peut réparer le golem au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.

3. Protecteur : Une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.

4. Golem supérieur : Le Féticheur peut améliorer son golem en choisissant une option parmi :

- Armure : +5 en DEF ;
- Félin : +3 Mod. de DEX ;
- Baliste : portée 20 m, 2d6 DM ;
- Taille : +10 PV et +1 Mod. de FOR ;

- Vol : des « sauts » de 40 m en action limitée ;
- Cerveau amélioré : +2 Mod. d'INT, SAG, CHA, doué de parole ;
- Puissant : +2 Mod. de FOR ;
- Arme à deux mains : +1d8 aux DM au contact.

Le joueur peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 9, 13 et 17. Les options peuvent être choisies plusieurs fois et cumulées.

5. Intelligence héroïque : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'homme-médecine

Les décoctions créées via cette voie conservent leur effet pendant 24 heures, sont inflammables et alcoolisées. Le buveur gagne [(PV regagnés - test de CON)/10] niveaux d'ébriété :

- **Pompette** : utiliser 1d12 au lieu de 1d20 pour les tests d'attaque à distance et de magie.
- **Bourré** : utiliser 1d12 au lieu de 1d20 pour tous les tests sauf les tests de CON.
- **Ivre mort** : comme bourré, et sur 1 ou 2 sur 1d12 il passe le tour suivant à vomir / avoir envie de vomir / hébété.
- **Inconscient**

Le niveau d'ébriété se réduit de 1 toutes les 2 heures.

1. Rhum léger (L) * : Le Féticheur peut créer [rang] décoctions par jour rendant chacune [1d8 + niveau du féticheur] PV.

2. Rhum modéré (L) * : Le Féticheur peut créer [rang] décoctions par jour rendant chacune [2d8 + niveau du féticheur] PV.

3. Prothèse (L)* : Le Féticheur peut fabriquer des prothèses magiques qui fonctionnent aussi bien que les membres perdus. Il faut un mois de travail et la dépense de 100 po par point de bonus pour créer l'objet. A la fin, le Féticheur doit réaliser un test d'INT difficulté [10 + 3 x bonus de l'objet] avec un bonus égal au rang atteint dans la voie du golem. En cas d'échec, l'objet n'est pas enchanté et il faut recommencer (l'argent est perdu !). En cas de succès, le Féticheur doit insuffler un peu d'énergie vitale dans l'objet : il sacrifie 1 PV qu'il perd définitivement sur son score de PV maximum.

Niveau nécessaire (bonus de l'objet) : effets usuels

Niveau 3 : perte d'un doigt (-1 DEX pour trois doigts perdus)

Niveau 6 (+1): perte d'un pied (-1 DEX)

Niveau 8 (+2) : Perte d'une main : impossible de manier les armes à deux mains

Niveau 11 (+3): Perte d'un bras : -1 FOR, impossible de manier les armes à deux mains.

Niveau 11 (+3): Perte d'une jambe (au-dessus du genou) : -1 FOR, vitesse divisée par deux

Niveau 14 (+4): Perte d'un oeil : -4 en Perception visuelle et pour les attaques à distance

4. Rhum vieux (L)* : Une fois par jour, le Féticheur peut créer une décoction miraculeuse, celui qui la boit récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guéri des poisons, maladies et affaiblissements de Caractéristiques... et des effets de l'ébriété.

5. Réincarnation en fétiche (L)* : Ce sort permet de réincarner l'âme d'un personnage décédé depuis un maximum d'un jour par niveau du lanceur de sort. Le Féticheur doit toucher le corps ou un objet ayant appartenu au personnage et psalmodier pendant une heure. L'âme du personnage est rappelée et se réincarne dans un fétiche : une âme-forgée. Le personnage s'éveille à la conscience dans un endroit déterminé aléatoirement (ou pas !) par le MJ situé dans un rayon de 10 km autour du lieu de la cérémonie.

Voie du marionnettiste

1. Peau d'écorce (L)* : La peau du Féticheur prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

2. Fils de marionnettes (L)* : Le Féticheur peut bloquer ses ennemis via des fils invisibles (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].

3. Strangulation (L) * : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le Féticheur étouffe une créature vivante et lui inflige [1d6 + Mod. de SAG] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action limitée. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du Féticheur, le sort prend fin.

4. Transformation en pantin (L)* : Une fois par combat, le Féticheur peut maudire une cible (portée 10 m). En cas d'attaque magique réussie, la victime se transforme en statue de bois pendant [2d6 + Mod. de SAG] tours. Sous cette forme elle ne peut agir et ne ressent rien. Sa DEF passe à 10 mais elle gagne une réduction des DM de 10. Le sort s'achève dès que la cible perd plus de 10 PV.

5. Métamorphose en guerrier fétiche (L)* : Le Féticheur se transforme en guerrier fétiche pompata (selon son rang atteint dans la voie de la conjuration des guerriers fétiches), mais garde ses caractéristiques mentales (INT, SAG, CHA) et ses PV. Il ne peut pas utiliser ses capacités de Féticheur tant qu'il reste sous cette forme, et peut reprendre forme humaine quand il le désire (L).

Voie de la prière

1. Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du Féticheur remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).

2. Protection contre le mal (L) * : Le Féticheur peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié (portée : contact) pour la durée d'un combat. La cible obtient alors un bonus de +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées (appelées d'un autre plan par magie).

3. Délivrance (L) * : En touchant sa cible, le Féticheur annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions, la pétrification et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons etc.).

4. Intervention divine : Le Féticheur fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.

5. Scarifications magiques : Le Féticheur peut lier un sort à une scarification effectuée sur la peau de la cible. S'il ne connaît pas lui-même le sort, il doit se faire aider par un personnage qui sait le lancer. Le sort ainsi lié peut être utilisé trois fois par jour. Le processus est le même que pour fabriquer une arme ou une armure magique, remplacez le bonus par le rang du sort à lier.

Guerriers fétiches pompatas

Les pompatas sont des sculptures en bois représentant de féroces guerriers armés de sagaies et de grands boucliers. Leurs chants de guerre suffisent à faire fuir les prédateurs (pon pon patapon).

Niveau 1 à 4 :

Guerrier pygmée pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard]

NC 1, créature non vivante, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 3 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 15

Sagaie (10 m) +2 **DM** 1d6-1

Capacités communes à tous les pompatas

Sans esprit : aucune âme n'habite la statue, le pompata est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : tous les DM infligés à un pompata sont réduits de 5 points sauf dans le cas où l'attaquant utilise une arme tranchante ou le feu.

Niveau 5 à 8 :

Vétéran pygmée pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard, 1 rang de boss berserk]

NC 2, créature non vivante, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 13 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 15

Sagaie empoisonnée (10 m) +6 **DM** 1d6-1
+1d6 poison

Niveau 9 à 11 :

Guerrier Pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, boss berserk 1]

NC 3, créature non vivante, taille moyenne

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 25 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 10

Sagaie empoisonnée (20 m) +8 **DM** 1d6+3
+1d6 poison

Niveau 12 à 14 :

Les [Rhinotaures](#) sont des guerriers puissants à tête de rhinocéros.

Rhinotaure pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard]

NC 4, créature non vivante, taille grande

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

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 30 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 13

Sagaie (20 m) +8 **DM** 2d6+6

Niveau 15 à 17 :

Rhinotaure cogueur pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard]

NC 5, créature non vivante, taille grande

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

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 30 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 13

Sagaie (20 m) +8 **DM** 2d6+6

Encorner (L) +8* **DM** 2d6+6, test de **FOR**
opposé ou *renversé* et piétiné **DM** 2d6+6

Voie du cogueur rang 1

Niveau 18 à 20 :

Champion Rhinotaure pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, boss berserk 1]

NC 6, créature non vivante, taille grande

FOR +8 **DEX** +0 **CON** +8*

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 18 **PV** 60 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 10

Sagaie empoisonnée (20 m) +14 **DM** 2d6+8
+1d6 poison

Encorner (L) +14* **DM** 3d6+8, test de **FOR**
opposé ou *renversé* et piétiné **DM** 3d6+8

Voie du cogueur rang 1

Niveau 21 à 22 :

Colosse pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant]

NC 7, créature non vivante, taille énorme

FOR +13 **DEX** -1 **CON** +13

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 22 **PV** 110 **RD** 10 / feu ou tranchant **Init** 8

Coup +17 **DM** 3d6+13

Niveau 23 et + :

Colosse pompata berserk

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, 1 rang de boss berserk]

NC 8, créature non vivante, taille énorme

FOR +13 **DEX** -1 **CON** +13

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 22 **PV** 120 **RD** 10 / feu ou tranchant **Init** 8

Coup (2 cibles) +21 **DM** 4d6+13

Fanatique de l'oeil

Une nouvelle religion étrange, les **fanatiques de l'œil**, se met en place au nord des Chaînes : le cyclone destructeur qui existe depuis 100 ans est personnifié comme étant un nouveau dieu qui va détruire le monde. Ces suivants se battent avec un fouet et disposent de pouvoirs étranges sur les vents (profil de moine, en remplaçant le combat à mains nues par le combat au fouet).

Voies de substitution

Voies professionnelles

Un vieux loup de mer aura sans doute la voie de **l'expert (navigateur)** - les marins les plus reconnus étant capables de naviguer à proximité de l'Oeil d'Abendego. A noter que le profil du rôleur des mers contient déjà des capacités de marin expert.

Voies divines

Les pirates des Chaînes sont enclins à vénérer certaines divinités plus que d'autres : les tengus sont des adeptes d'**Aurilla**, déesse de la chance et des aventuriers, les pirates jurent après **Hellion**, le dieu des voleurs et du pillage. Les marins font des offrandes à **Linarré**, déesse de la mer. Il est beaucoup plus rare de trouver des adeptes d'autres dieux, si ce n'est **Mondovaël**, le dieu des nomades et du voyage, en particulier chez les locathah ou les elfes d'écume. Les suivants d'Arshran ou de Tyriolith sont jetés aux

requins : ils risquent trop d'enflammer les navires...

Il sera assez courant de croiser des pirates adeptes de ces divinités (en remplaçant une des voies de leur profil par la voie de la divinité correspondante du Compagnon), mais très rare de rencontrer un prêtre en tant que tel, qui se ferait le représentant de toutes ces divinités : le druide des mers en serait le meilleur exemple.

Voie du Familier

Très populaires chez les capitaines pirates et les bardes des Chaînes, les [perroquets imitateurs](#) permettent d'accéder à la **voie du familier** (CB HS#1 page 101) puis du **familier fantastique** : il est dit qu'ils partagent alors leurs capacités d'imitation des sons et de ventriloquie.

De la même manière, les corsaires du Mwangi disposent souvent d'un **fétiche** - une statuette articulée qui les protège. Là encore, il s'agit d'utiliser la voie du familier (CB HS#1 page 101) et du familier fantastique (pantin).

Quelques pirates chanceux tissent un lien avec un **lézard-de-feu** - qui partagent leur pouvoir de projectile magique et de protection contre les éléments, et ont sinon les mêmes caractéristiques qu'un dragon féérique.

Les Esprits de la Fièvre

La Mer de Fièvre est connue pour les diverses affections qui affligent les habitants - et qui

sautent parfois sur les voyageurs - les esprits de la fièvre. C'est une source reconnue de magie mais il est dit que la fièvre consume la vie de ses hôtes. Sous l'effet de la fièvre, certains deviennent subitement exaltés, fous, ou atteints d'une rage meurtrière - ils peuvent gagner soudainement plusieurs niveaux, pour les perdre une fois la fièvre partie...

Pour toutes les fièvres ci-dessous :

Effet : la personne enfiévrée remplace une des voies de son profil par la voie de la fièvre. La fièvre utilise parfois les capacités de la voie ajoutée d'elle-même (sous le contrôle du meneur de jeu).

Malus : le dé de vie du porteur diminue sous l'effet de la fièvre (minimum 1d4, suivre les règles des profils hybrides).

Apparence : l'apparence du porteur change en fonction de la fièvre qui l'habite. En fonction des circonstances, il dispose d'un malus ou d'un bonus aux tests de CHA égal au rang atteint dans la voie.

Comportement : la fièvre incite la personne enfiévrée à certaines actions

Guérison : chez les Bonuwat, les hommes-médecine pratiquent des scarifications rituelles pour chasser un esprit de la fièvre. Le porteur perd la voie correspondante, mais conserve parfois une des capacités. (qui est traitée comme un objet magique contenu dans la scarification). Les sorciers juju tentent d'exorciser les esprits de la fièvre - qui obéissent parfois.

Fièvre de l'anguille

Effet : le porteur acquiert la voie de l'air

Apparence : les yeux prennent une teinte d'un bleu métallique, les lèvres deviennent bleues, les cheveux se dressent sous l'effet de l'électricité statique. Chez les pêcheurs Bonuwat, cette fièvre est vue comme une bénédiction - pour tous les autres, la personne est malade et attire la foudre et les tempêtes.

Comportement : le malade acquiert des tics nerveux et semble tout le temps sur le qui-vive. Dans une tempête, il cherche à monter en haut du mât le plus haut. La fièvre attire parfois vers le malade les objets métalliques.

Fièvre des devins

Effet : le porteur acquiert la voie de la divination

Apparence : les yeux sont troubles, recouverts d'un voile blanc, clairement surnaturels. Cette fièvre est une des rares qui est recherchée plutôt que combattue, vu que le fiévreux voit dans le futur. Les cyclopes attaquent à vue les malades, considérant que c'est un vol de leur pouvoir prophétique.

Comportement : soumis à des visions de plus en plus fréquentes, le malade perd le fil du présent.

Fièvre de la Bouche-en-feu

Effet : le porteur acquiert la voie de la magie destructrice

Apparence : bouche violacée, lèvres crevassées, ventre rebondi : lorsque le malade utilise une capacité de la voie de la magie

destructrice, il semble vomir les projectiles magiques et autres boules de feu.

Comportement : appétit d'ogre, vomissements fréquents. Craint par tous les marins comme étant capable de mettre le feu aux navires. Le malade devient colérique.

Fièvre démoniaque

Effet : le porteur acquiert la voie du démon

Apparence : peau écarlate et brûlante, yeux jaunes, une bosse pousse sur le dos du malade - un démon en jaillira une fois le rang 5 de la voie atteint.

Comportement : le malade devient mauvais, enclin à jouer du malheur d'autrui, sadique. Cette fièvre est considérée comme très contagieuse par les Bonuwat et activement combattue. Pour les marins du Chéliax, ce serait plutôt une bénédiction d'Asmodeus.

Fièvre Blanche

Effet : le porteur acquiert la voie de la fusion lycanthropique

Apparence : le porteur devient albinos - chez les autochtones les albinos sont vus comme des créatures maudites et surnaturelles, capable de se transformer en animaux également surnaturels (rhinocéros blanc, requin blanc, etc).

Comportement : le malade devient bestial et acquiert des caractéristiques mentales proches de l'animal en lequel il se transforme.

Voies de prestige

La **voie du flibustier** de l'arquebusier bien sûr.

La voie de prestige du [chef de guerre](#) (CB HS#1 page 190) correspond tout à fait à un capitaine d'abordage pirate.

La **voie des explosifs** de l'arquebusier ne devrait être accessible qu'en voie de prestige : la poudre est quasiment inconnue au début de la campagne, découvrir sa formule serait un bon sujet d'aventure.

Voie de l'escamoteur

S'il sera rare de croiser un magicien étudiant des grimoires dans les Chaînes, à force de pillages les pirates ont découvert une étrange magie : disposer d'ensembles de pièces d'or disparates venus des 7 océans et jongler d'une certaine manière avec permet de déclencher des effets magiques.

Cette magie est réservée aux plus agiles (voie du roublard en prérequis), chaque escamoteur découvrant des magies différentes qui lui sont propres. En pratique, voler les pièces d'un escamoteur ne permet pas d'apprendre ses tours, il faut juste échanger avec d'autres escamoteurs pour s'inspirer de ce qu'ils ont découvert.

En terme de règles, utilisez la voie du grimoire (CB HS#1 page 107), avec une contrainte supplémentaire : pour acquérir des sorts dans un rang donné, il faut déjà avoir la voie du roublard au même rang.

Voie du Pilote des Tempêtes

Les pirates des Chaînes comptent sur leur navigation experte proche de l'Oeil d'Abendego pour fuir ou aborder les navires marchands.

Requis : expert en navigation (lancer deux dés), que ce soit via le rang 2 de la voie de l'expert ou le rang 3 de la voie de la survie en mer.

1. C'est juste un grain : Le pilote bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous les tests de DEX/FOR destinés à supporter les tempêtes. Le navire qu'il pilote bénéficie également de ce bonus.

2. Prévisions des Tempêtes : le pilote peut prévoir si une tempête arrive et sa direction avec [jet de navigation + mod. de SAG] heures d'avance.

3. Chevaucheur de Tempête : un navire parcourt habituellement 75 km par jour. En passant dans une tempête, cette distance est parcourue par le pilote en [24 / sévérité de la tempête] heures (pour rappel la sévérité est déterminée avec 1d10). Attention à ne pas aller se fracasser contre la terre ferme...

4. Carguez les voiles : Lors d'une tempête, à chaque round, le navigateur peut effectuer un test de navigation en opposition à un test d'attaque de la tempête. S'il réussit, les DM de la tempête sont divisés par 2 pour ce round. Au cas où un autre effet diviserait déjà les DM par 2, ils seront au total divisés par 4.

5. Fils de la tempête : le pilote est immunisé à la foudre et ignore les pénalités dues au vent et

à la pluie pour ses tests de perception lorsqu'il se trouve dans une tempête - pour voir un récif à temps en particulier.

Equipement

Objets usuels

Les **armes à poudre** sont une nouveauté récente au début de la campagne - il n'existe qu'un seul canon de bronze dans toutes les Chaînes, à bord du navire du Roi de l'ouragan.

Il sera également compliqué de construire des **armes ou armures en métal** sur mesure : il y a peu de mines exploitées sur les Chaînes, et donc peu de forgerons ou armuriers de talent.

Les autochtones utilisent des armes avec des pointes de corail, de coquillage, d'os ou d'obsidienne, qui se détériorent plus vite que les armes métalliques - ce qui explique en partie le recul des kurus face aux pirates, car au bout d'un ou deux combats face à des armes en métal ces armes sont détruites.

Les elfes d'écume sont les seuls à porter des armes et armures en **dalberath** (un métal qui flotte), dont la provenance reste mystérieuse. Leur équipement de départ peut être en dalberath sans surcoût, mais il sera compliqué voir impossible d'en trouver sans une aventure dédiée ensuite.

Des **armes et armures en chitine** arrivent parfois de l'île de Médiogalti, siège de la guilde des assassins de la Mante Rouge.

Les **navires** coûtent entre 3000 et 30000 pièces d'or, mais il n'existe pas d'armateur dans les Chaînes - il faut aborder un navire et s'en rendre maître - sans se faire aborder à son tour... Les caractéristiques des navires sont décrites dans la section [2\) Combat naval lointain](#) et dans le bestiaire pour le détail.

Objets magiques

Armes et armures magiques

Les kurus et les peuples autochtones de la Côte Ondulante utilisent des frondes avec des projectiles particuliers : des **oursins** ! Par malchance, certains oursins peuvent sourdre d'un venin empoisonné (équivalent à deux niveaux de magie).

Les peuples intelligents sous-marins utilisent des coquillages extrêmement pointus, des **turitelles magiques**, comme pointes de leurs lances ou de leurs harpons : cela permet de lancer ces armes comme en surface. (équivalent à un niveau de magie). Par contre, les coquilles de turitelles s'émoussent à la surface et perdent rapidement leur propriété magique.

Les locathah sont capables de construire des **armures d'écailles aquatiques** constituées de coquillages extrêmement durs - qui permettent d'annuler les malus de déplacement sous-marin (équivalent à 3 rangs de magie). Des **heaumes**

de respiration aquatique viennent compléter l'ensemble (objet magique séparé de niveau 4). Ils ont également inventé des **pétoires et mousquets biomécaniques**, des coquillages vivants qui tirent des turitelles magiques, qui ne fonctionnent que sous l'eau (équivalent à un niveau de magie). Ils fournissent parfois des **boucliers en os** formés de coquilles géantes aux kurus ou aux habitants du Mwangi, et s'intéressent dernièrement à créer des **rapières murex** à la lame pourpre empoisonnée (équivalent à deux niveaux de magie) pour les nouveaux habitants terrestres des Chaînes : les pirates !

Les tritons fournissent parfois un espèce de cuir étanche - en fait constitué d'algues tissées, pour avoir l'équivalent d'**armures de cuir aquatiques** ayant les mêmes effets (annuler les malus de déplacement sous-marin) et des **masques de respiration aquatique**.

Les fanatiques de l'Oeil se battent avec un **fouet des vents**, qu'ils offrent parfois pour faire du prosélytisme - l'étrange lanière peut parfois passer au travers des armures (voie de l'énergie vitale rang 1), voire des corps - pour ensuite retourner les dégâts au coups suivant (voie de l'énergie vitale rang 2).

Les hommes-grenouilles, au nord des Chaînes, ont un artisanat à base des os de leurs ancêtres - ces **armes habitées** par les esprits bourbiérins confèrent généralement des pouvoirs de la voie de la rage - mais il ne faut pas se faire

submerger par les esprits qui souhaitent annihiler toutes les créatures aux alentours. Cet artisanat a été repris par certaines tribus du Mwangi.

Potions

Les hommes-poules fournissent tous les habitants des Chaînes en **perles magiques** : soit des perles à ingérer équivalentes à des potions, soit des perles qui volent autour de la tête de leur propriétaire (cf le profil de [forgeperle](#)). Sur demande, ils peuvent également dessiner des **tatouages magiques** (voie des runes ou autres).

Pas de prêtres de Dénora dans cette région, mais des hommes-médecine qui produisent du **rhum aux effets curatifs** ! C'est le moment d'utiliser les règles d'éthylisme du compagnon. A noter qu'un objet d'artisanat très couru des navires pirates est d'ailleurs le **tonneau à rhum halfelin** (voie des soins rang 3, utilisé tous les soirs pour la ration de rhum quotidienne de l'équipage).

Objets de pouvoir

Les féticheurs du Mwangi fournissent des fétiches aux corsaires (voir familiers ci-dessus) et des **scarifications rituelles**, tandis que les sorciers juju fournissent des **gris-gris** (voie de la magie primitive rang 1), et diverses baguettes sculptées qui font office de **baguettes magiques** ou d'**objets de pouvoir**. Des figurines représentant les différents dieux

permettent également d'accéder aux pouvoirs des voies divines.

A l'instar du Roi de l'Ouragan actuel, il est parfois possible de rencontrer une étrange vase dans les jungles des Chaînes, la **vase du squelette** : elle dissout instantanément la chair des créatures vivantes, mais le squelette reste attaché et continue à bouger ! Avoir une **main squelette** donne une attaque naturelle de griffe qui inflige 1d6 + mod. de FOR DM, mais également un malus de -1 pour attaquer avec une arme au vu de la prise devenue plus compliquée (équivalent à un objet magique niveau 2). Les victimes de la vase, ou ceux qui se font dissoudre la tête, deviennent des squelettes ou zombies sans intelligence cependant. Les plus fous ont un **corps squelettique** et seule la tête intacte, ce qui leur donne une RD 4 / armes contondantes (équivalent à deux niveaux de magie).

La **bourse de l'escamoteur** est une version simplifiée du sac sans fonds du forgesort, utilisée pour stocker les pièces de monnaies rares - et surtout tirer les bonnes pièces pour lancer un sort rapidement (objet magique niveau 1). Il est plus courant de trouver des **coquillages sans fonds** d'ailleurs, construits par les forgeperles.

Un oeil perdu ? Un bras tranché ? Une jambe coupée ? Allez voir les hommes-médecine, ils vous fourniront des **prothèses magiques** fonctionnant aussi bien que les vraies. Les

rumeurs comme quoi on est ensuite sous la coupe de l'homme-médecine est sans doute erronée...

Système de jeu

Blessures de pirate

Que serait un univers de piraterie sans jambe de bois, crochet ou cache-oeil ?

A chaque fois qu'un PJ descend à 0 PV, il peut avoir :

d20 : effet

1-5 : Une cicatrice superficielle sur n'importe quelle partie du corps

6-10 : Une balafre sur le visage, qui occasionne un bonus de +1 en Intimidation et un malus de -1 en Séduction (en fonction des circonstances)

11-12 : Perte d'un doigt (-1 DEX pour trois doigts perdus)

13-14 : Perte d'un pied (-1 DEX, -1 PV permanent)

15-16 : Blessure grave : -1 CON

17 : Perte d'un oeil : -4 en Perception et pour les attaques à distance, -4 PV permanent

18 : Perte d'une jambe (au-dessus du genou): -1 FOR, vitesse divisée par deux, -3 PV permanent

19 : Perte d'une main : impossible de manier les armes à deux mains, -2 PV permanent

20 : Perte d'un bras : -1 FOR, impossible de manier les armes à deux mains, -3 PV permanent

Les hommes-médecine sont cependant capables de fournir des prothèses magiques à qui en paye le prix - mais la perte de PV est permanente et ne peut être récupérée.

Règles d'éthylisme

Les décoctions créées par les hommes-médecine sont alcoolisées. Le buveur gagne [(PV regagnés - test de CON)/10] niveaux d'ébriété :

- **Pompette** : utiliser 1d12 au lieu de 1d20 pour les tests d'attaque à distance et de magie.
- **Bourré** : utiliser 1d12 au lieu de 1d20 pour tous les tests sauf les tests de CON.
- **Ivre mort** : comme bourré, et sur 1 ou 2 sur 1d12 il passe le tour suivant à vomir / avoir envie de vomir / hébété.
- **Inconscient**

Le niveau d'ébriété se réduit de 1 toutes les 2 heures.

A utiliser quand les pirates boivent du rhum de manière générale !

Combat sous-marin

Pour rappel, lors d'une rencontre sous l'eau les personnages subissent un malus de -5 à tous leurs tests de FOR et DEX, en attaque et en DEF. Tous les déplacements sont divisés par 2 et un personnage subit un malus de -5 aux DM sauf avec les armes perçantes **(NC+1)**. Il peut retenir son souffle [3+Mod. de CON] tours et

subit ensuite 1d6 DM temporaire par tour. Une fois inconscient, il décède en 1d4 tours **(NC+1)**.

Règles pour les navires

Nouvelles catégories de taille

Selon les règles de Chroniques Oubliées Fantasy, les créatures peuvent avoir les tailles suivantes : Minuscule, Très Petit, Petit, Moyen, Grand, Énorme, Colossal.

On rajoute les catégories Enorme* et Colossal*, qui serviront pour les monstres marins géants et pour les navires.

Adversaire énorme* ou colossal* : les monstres marins géants attaquent directement un navire entier, pas les insignifiantes créatures à bord. De même, seules des armes de taille leur font des dégâts - les balistes et scorpions prévus pour endommager des navires...

Caractéristiques d'un navire

Prenez la table des archétypes pour avoir des stats pour les navires - un archétype rapide désigne un navire pirate, un archétype standard un vaisseau marchand, et un archétype puissant un navire de guerre.

Tailles :

moyenne	barque, 1 ou deux personnes
grand	chaloupe, 8 personnes
énorme*	voilier, 32 personnes
colossal*	galère, 128 personnes

Par exemple :

Le Promesse de l'Homme
voilier pirate, taille énorme*
[archétype rapide]
NC 4
FOR +9 DEX +3* CON +9
DEF 20 PV 70 Init 16
Attaque +13 DM 3d6+9

Les navires sont décrits plus avant dans le Bestiaire.

Météo et navigation

Une fois que les pirates ont un navire, encore faut-il savoir le piloter et compter sur les conditions météo.

Par défaut, un jet de Survie en mer permet de connaître les conditions météo et le sens du vent en avance, avec [Résultat du jet de compétence] heures d'avance. Le druide des mers dispose d'un sort pour prévoir le temps des journées en avance.

1. Ciel bleu, **2.** Quelques nuages, **3.** Nuageux ou brume de mer, **4.** Crachin, **5.** Pluie fine et vent faible, **6.** Pluie dense et vent moyen, **7.** Pluie intense et vent fort (dépression tropicale), **8.** Tempête.

Partez du rang de la météo du jour, et lancez 1d6 pour chaque jour suivant : 1-2 rang inférieur, 3-4 même rang 5-6 rang supérieur.

Pour le sens du vent, lancez 1d8 pour la direction initiale sur une rose des vents, il peut

également changer d'un cran chaque jour sur le même principe que la météo.

L'Oeil d'Abendego, un cyclone gigantesque, influe sur la météo - en mal, mais principalement au nord des Chaînes, au niveau de Portnoyé.

Les marins des Chaînes savent naviguer même dans les dépressions tropicales, mais en cas de tempête c'est une autre histoire. Pour un navire pris en pleine tempête, on la simule par le combat d'un élémentaire sous forme de cyclone contre le navire.

1d10 : Sévérité de la tempête - Adversaire
1-4 : Tempête tropicale - Élémentaire NC 2
5-7 : Tempête sévère - Élémentaire NC 5
8-9 : Ouragan - Élémentaire NC 9
10 : Tornade - Élémentaire NC 14

Une tempête va attaquer le navire pendant 1d4+1 assauts - dont la durée va de plusieurs heures à quelques minutes : plus une tempête est sévère, plus elle passera vite.

Que peuvent faire les PJs pendant une tempête ? Donner des ordres pour que les voiles soient abaissées, s'affairer sur le pont pour éviter que le navire ne se renverse ou que la cargaison passe par-dessus bord... Ils vont aussi subir les effets de la tempête, et risquent d'être emportés par dessus bord !

Récifs, hauts-fonds, bancs de sable

De la même manière que l'on simule les tempêtes avec des élémentaires, on peut simuler les récifs. Considérez que les tempêtes proches de la côte ont en plus le rang 1 de la

voie du prédateur (Embuscade), et en fonction de leur dangerosité pour le navire :

- un banc de sable immobilise le navire : rang 2 de la voie des créatures volantes (Agripper)
- un récif de corail sera bien plus dangereux qu'un banc de sable : rang 2 de la voie du prédateur (Dévorer)

En dehors des tempêtes, il est important d'avoir des marins étant déjà passés par là ou une carte marine permettant d'éviter le danger. Selon la vitesse du navire, utilisez un élémentaire NC 1 ou NC 2 pour simuler "l'attaque" d'un récif par temps calme.

Combat naval

1) Poursuite

On part du principe que le navire pirate des PJs est généralement plus rapide que celui qu'il poursuit - sauf si les cales sont pleines. Il faut faire trois jets opposés de Navigation, celui qui remporte le plus de tests détermine s'il y a combat naval ou fuite réussie.

2) Combat naval lointain

Les capitaines effectuent des jets de navigation opposés pour manoeuvrer en position - le gagnant permet au maître artilleur d'effectuer un jet d'attaque avec les grosses armes prévues pour endommager - scorpions, ballistes...

Par exemple :

Le Promesse de l'Homme
voilier pirate, taille énorme
[archétype rapide]
NC 4

FOR +9 DEX +3* CON +9

DEF 20 PV 70 Init 16

Attaque +13 DM 3d6+9

contre un navire marchand :

Le Deuxième Chance de Blostin
voilier marchand, taille énorme
[archétype standard]
NC 5
FOR +11 DEX +0 CON +11

DEF 20 PV 90 Init 10

Attaque +15 DM 3d6+11

Passez à la phase suivante, quand vous le sentez - un coup critique ou passer en dessous de 50% des PV des navires suffit à retourner en poursuite ou à aborder.

3) Abordage

4 possibilités, en fonction des profils des PJs en fait :

1. Dans la campagne Pathfinder, les PJs combattent le capitaine et les combattants ennemis, tandis que les équipages se battent en toile de fond : utile si vous avez des profils de combattants dont les capacités brillent dans ce cas.

2. Si vous avez surtout des profils non-combattants, utilisez les règles optionnelles d'escarmouche p. 190 - une vingtaine de pirates correspondent à trois groupes de 7, soit par exemple :

Le Promesse de l'Homme

3 groupes de 7 pirates NC 1 PU 2x3

voilier énorme NC 4 PU 2

= Puissance d'Armée 8.

Le Deuxième Chance de Blostin

3 groupes de 7 matelots NC ½ PU 1x3

voilier énorme NC 5 PU 3

= Puissance d'Armée 6

Les PJs ont la possibilité de relancer le dé de combat, d'augmenter ou réduire le résultat du dé de 1 - en prenant [PU ennemie la plus élevée] d6 DM. En terme de roleplay, cela peut être de l'intimidation pure et simple, des acrobaties, des manoeuvres périlleuses... Sans parler d'un duel contre le capitaine ennemi, qui apporte des bonus / malus de +2 / -2 sur les jets.

Quand la puissance d'armée ennemie est réduite de 50%, il est temps de faire un jet d'intimidation / de moral.

A noter que la voie de prestige du Chef de Guerre p. 190 correspondrait tout à fait à un Capitaine d'Abordage Pirate !

3. Briselune propose une adaptation de l'abordage style Pavillon Noir.

4. Mixer toutes ces approches à votre sauce ;-)

4) Butin

Piller un navire ennemi rapporte normalement 1d4 points de Butin. Chaque point de butin équivaut à 1000 po / 10 tonnes de marchandise.

On peut stocker autant de butin sur un navire que le score de CON de celui-ci... Mais il est rare de voir un navire autant chargé.

Vu que le butin représente un peu tout et n'importe quoi, on ne peut pas le revendre tel quel : il faut négocier la revente (cf Skulls &

Shackles p. 302, et en plus déduire 1 point de butin représentant la part de l'équipage.

S'il y a assez de matelots de confiance pour le piloter, on peut revendre un navire ennemi à la moitié de sa valeur. Pour un navire endommagé utilisez l'archétype inférieur.

Réparer le navire

Un équipage pirate comprend normalement un charpentier, qui déterminera s'il faut juste passer du goudron pour réparer les trous dans la coque, s'arrêter pour couper du bois, ou même mettre le navire en cale sèche : cette partie est laissée à l'appréciation du meneur de jeu.

Améliorer le navire

Voir le Guide du Joueur Skulls & Shackles page 27 pour les améliorations usuelles, qui peuvent être adaptées à COF.

En atteignant les niveaux épiques, il serait possible d'ajouter des capacités des voies de monstres aux navires, pour faire par exemple un navire volant... à développer.

Par exemple, le canon de bronze du Roi de l'ouragan équivaut au rang 1 de la voie de la magie de combat.

De même, certaines capacités épiques pourraient endommager ou détruire un navire :

via Effet de Masse (E) par exemple. à développer.

L'équipage

C'est bien d'avoir un navire, encore faut-il gérer l'équipage... Utiliser les évènements de domaines, en prenant la voie de l'unité militaire page 166 du Compagnon ? ou la table des évènements de campagne page 195 ? à développer.

Le Bestiaire des Chaînes

Nouvelles voies de monstres

Voie des créatures aquatiques

Les créatures dotées de cette voie sont capables de respirer sous l'eau. Pour rappel :

Rencontre sous l'eau : Les personnages subissent un malus de -5 à tous leurs tests de FOR et DEX, en attaque et en DEF (**NC+1**). Tous les déplacements sont divisés par 2 et un personnage subit un malus de -5 aux DM sauf avec les armes perçantes. Il peut retenir son souffle [3+Mod. de CON] tours et subit ensuite 1d6 DM temporaire par tour. Une fois inconscient, il décède en 1d4 tours (**NC+1**).

0. Aquatique :

La créature est désorientée en dehors de l'eau, elle subit les mêmes malus que ci-dessus dans ce cas. Elle se déplace normalement sous l'eau et ne subit aucun malus (juste le -5 aux DM sauf avec les armes perçantes).

1. Amphibie :

La créature est également à l'aise sur terre ou dans l'eau. Elle ne subit pas les malus prévus pour une rencontre sous l'eau et se déplace normalement.

2. Agripper :

Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

3. Nage profonde :

La créature peut emporter dans les profondeurs glacées une victime agrippée de taille inférieure à la sienne au prix de deux actions de mouvement (soit 40m de profondeur). Tant que la victime est au moins à 30m de profondeur, elle subit 2d6 DM temporaires causés par la pression sous-marine à chaque tour. Si la créature décide de descendre encore plus bas, ajoutez +2d6 DM temporaires par tranche de 30m de profondeur.

Voie du gardien

La créature est particulièrement difficile à circonvenir, elle est là pour garder un passage, un trésor jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les créatures dotées de cette voie obtiennent la SAG et la CON en Carac. Supérieure.

1. Vigilance surnaturelle : +5 aux jets de perception par rang dans la voie, apporté généralement par des sens surnaturels : multiples paires d'yeux, perception des

vibrations, des phéromones, des pensées, de l'aura dégagée par les vivants, etc.

2. Protecteur : la créature peut s'interposer une fois par tour pour être ciblée à la place de ce qu'elle garde : elle gagne RD 5 par rang dans cette voie face aux DMs subis quand elle s'interpose.

3. Vous ne passerez pas : la créature gagne un bonus de +5 par rang dans cette voie face à tous les effets qui voudraient la séparer ou l'éloigner de ce qu'elle garde (en DEF face aux attaques, sur son attaque en cas d'effets demandant des jets d'attaque opposés, etc).

Voie des créatures terrifiantes

Les créatures disposant de cette voie obtiennent le CHA en Carac. Supérieure.

1. Aura de terreur (L) : la créature terrorise ses proies, que ce soit via une apparence monstrueuse, des sons glaçants ou même des odeurs et phéromones. Les proies à portée doivent réussir un jet de SAG difficulté 10 + NC/2 ou être sous l'effet de la terreur. Les proies qui ratent leur jet peuvent passer par plusieurs stades de terreur successifs, en fonction de leur niveau. Celles de niveau inférieur ou égal au NC sont *paralysées* pendant 1 tour, les créatures de niveau inférieur ou égal à 2xNC ou qui ne sont plus *paralysées* fuient pendant 1d6 tour, celles de niveau supérieur à 2xNC ou qui ne fuient plus sont *affaiblies* ou *ralenties* pendant 1d4 tours.

2. Terreur lancinante : suite à la rencontre avec le monstre, ceux qui ont subis les effets de la terreur se révèlent traumatisés à plus ou moins long terme. Par exemple des cauchemars terribles qui tardent à passer (utiliser le même mécanisme que pour les blessures graves : le malade est *affaibli* pendant plusieurs jours, des jets de SAG sont nécessaires pour se remettre), un malus de -3 aux jets de peur, des cheveux blanchis ou même avoir brusquement vieilli de 10 ans. Un prêtre disposant du sort de Délivrance (L)* peut aider à faire passer ces effets.

3. Terreur mortelle (L) : une fois par combat, l'aura de terreur de la créature est tellement palpable que ses opposants peuvent même en mourir - elle inflige automatiquement [NC] d6 DM, ou la moitié à ceux qui réussissent un test de SAG difficulté 13. La difficulté passe à 18 pour ceux qui ont déjà raté un test de terreur contre la créature précédemment.

Notes concernant le NC du Bestiaire

Pour les créatures aquatiques rencontrées en dehors de l'eau, diminuez leur NC de 1.

Pour les créatures amphibies qui n'ont pas la possibilité de passer d'un environnement à l'autre durant une rencontre, diminuez leur NC de 1.

Si votre groupe ne respire pas sous l'eau, augmentez le NC de 1.

Si votre groupe se déplace difficilement dans l'eau, augmentez le NC de 1.

Créatures originales *

Certaines créatures sont des inventions personnelles, et non des traductions des différentes ressources Pathfinder. Dans ce cas, je rajoute une étoile dans leur nom.

Navires de taille énorme*

Quillard

[archétype inférieur]

NC 3, navire, taille énorme*

FOR +7 **DEX** +0 **CON** +7

DEF 16 **PV** 60 **Init** 10

Baliste +8 **DM** 2d6+7

Prix 3000 po **Equipage** 15

Exemples : tout navire de taille énorme* endommagé

Bateau à voiles rapide (pirates)

[archétype rapide]

NC 4, navire, taille énorme*

FOR +9 **DEX** +3* **CON** +9

DEF 20 **PV** 70 **Init** 16

Baliste +13 **DM** 3d6+9

Prix 10000 po **Equipage** 20

Exemples : Brick, Brigantin, Catamaran, Cotre, Felouque, Jonque, Sloop.

Bateau à voiles standard (marchands)

[archétype standard]

NC 5, navire, taille énorme*

FOR +11 **DEX** +0 **CON** +11

DEF 20 **PV** 90 **Init** 10

Baliste +15 **DM** 3d6+11

Prix 10000 po **Equipage** 20

Exemples : Baleinier, Caravelle

Bateau de guerre léger (Drakkar)

[archétype puissant]

NC 6, navire, taille énorme*

FOR +13* **DEX** -1 **CON** +13

DEF 22 **PV** 110 **Init** 8

Balistes (2 attaques) +17 **DM** 2d6+5

Prix 10000 po **Equipage** 20 (voiles) 50 (rames)

Navires de taille colossale*

Navire endommagé

[archétype inférieur]

NC 5, navire, taille énorme*

FOR +10 **DEX** +0 **CON** +10

DEF 20 **PV** 110 **Init** 10

Baliste +12 **DM** 3d6+10

Prix 3000 po **Equipage** 15

Goélette

[archétype rapide]

NC 7, navire, taille colossale*

FOR +12 **DEX** +2* **CON** +12

DEF 24 **PV** 140 **Init** 14

Balistes (2 attaques) +18 **DM** 2d6+6

Prix 15000 po **Equipage** 30

Exemples : Caraque

Galère

[archétype standard]

NC 9, navire, taille énorme*

FOR +15 **DEX** +0 **CON** +15

DEF 26 **PV** 200 **Init** 10

Balistes (3 attaques) +21 **DM** 2d6+3

Prix 30000 po **Equipage** 200 (rames)

Exemples : Dromon

Bateau de guerre lourd

[archétype puissant]

NC 11, navire, taille énorme*

FOR +18* **DEX** -1 **CON** +18

DEF 28 **PV** 260 **Init** 8

Balistes (3 attaques) +24 **DM** 2d6+4

Prix 25000 po **Equipage** 60

Exemples : Chébec, Frégate, Galion, Man-of-war

Tempêtes

Cyclone (L) : Pendant [1d4+1] tours, la tempête peut se déplacer à travers les créatures et les navires à la vitesse de 30 mètres par tour. Toute créature ou navire sur son passage doit faire un test de DEX ou de FOR au choix de difficulté [10 + mod. de FOR]. En cas d'échec, la cible subit automatiquement les DM de base de l'élémentaire et elle est *renversée* au sol et risque d'être entraînée par-dessus bord. En cas de succès, elle ne subit que la moitié des DM et peut rester debout.

Tempête tropicale

NC 2, taille colossale*

FOR +1 **DEX** +4
Coup +4 **DM** 1d6+3

Tempête sévère

NC 5, taille colossale*

FOR +6* **DEX** +4
Coup +10 **DM** 2d6+8

Ouragan

NC 9, taille colossale*

FOR +11* **DEX** +3
Coup +17 **DM** 3d6+13

Tornado

NC 14, taille colossale*

FOR +15* **DEX** +3
Coup +23 **DM** 4d6+17

Récifs

Il faut repérer les récifs ou bancs de sable pour que le navire ne soit pas mal positionné et renversé :

Embuscade : l'équipage doit faire un test de Perception / Survie en Mer difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être Surpris. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la tempête inflige +1d6 aux DM et tout navire dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*.

Banc de sable

Faire une attaque de coup de la tempête contre le navire.

Agripper : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, le banc de sable agrippe le navire et ne le lâche plus. Le navire est *Immobilisé*. Il peut essayer de se libérer via un test de FOR opposé (ou attendre la marée).

Récif

Faire une attaque de coup de la tempête contre le navire.

Dévorer : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, le récif inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR du navire est inférieure ou égale à la tempête, le

navire est de plus *Renversé* et *Immobilisé*, c'est un naufrage !

Pirates

Pirate

Milieu naturel : forêt
[Archétype standard]
NC ½, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 12 **DEF** 14 **PV** 9

Sabre +2 **DM** 1d8+1
Arc (30m) +2 **DM** 1d6

Pirate vétéran

Milieu naturel : forêt
[Archétype puissant]
NC 1, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 15 **PV** 15

Sabre +4 **DM** 1d8+3
Arc (30m) +1 **DM** 1d6

Capitaine Pirate

Milieu naturel : forêt
[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]
NC 2, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 14 **DEF** 17 **PV** 35
Sabre +6 **DM** 1d8+5
Arc (30 m) +5 **DM** 1d6+2

Homme-Raf Boucanier

Les frouins passés par dessus-bord avec des porcs sur des îles désertes ont appris à survivre dans ce nouvel environnement, et bientôt au contact des kurus à boucaner : faire fumer la viande pour qu'elle se conserve sur de longues durées. Reconnus pour leurs tirs à longue portée.

Milieu naturel : les Chaînes

[archétype standard, boucanier niveau 6]
NC 3, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +1

INT -1 **SAG** +1 **CHA** -1

Init 15 **DEF** 14 **PV** 27

Machette +5 **DM** 1d4-1

Pétoire +8 **DM** 1d10+2

Défaut dans la cuirasse (L) +8 vs [10+mod. de DEX de la cible] **DM** 1d10+2, portée 40m

Boucanier niveau 6 (précision 4, survie 3, traqueur 2); **Discrétion** +6, **Escalade** +4, **Natation** +4, **Survie** +7, **Nature nourricière**, **Ennemi juré** (cochons)

Esclave de la Fièvre Bouche-en-Feu

[archétype inférieur]

NC 2

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

INT -1 **SAG** -3 **CHA** +1*

DEF 10 **PV** 4 **Init** 10

Dague +1 **DM** 1d4

Boule de Feu (L) +1 **DM** 2d6 DEX 10+ ½ DM, portée 30m, 10m de diamètre

Souffle de feu (L) **DM** 4d6, DEX 13+ ½ DM, cône de 5m x 10m

Voie de la magie de combat rang 1

Voie des créatures élémentaires rang 1 : l'esclave est consumé par la fièvre bouche-en-feu et réclame constamment de la nourriture.

Tengu Mange-Sort

Milieu naturel : les Chaînes

[archétype rapide, barde niveau 3]

NC 3, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0

INT +1* **SAG** +0 **CHA** +1*

Init 19 **DEF** 19 (24) **PV** 17

Rapière +8 **DM** 1d6

Porte-Chance (voie du PNJ récurrent rang 1) : évite les embrouilles - une action de mouvement supplémentaire pour se tirer d'embarras, DEX 10+ pour ne pas être contraint dans ses mouvements, +5 DEF.

Barde niveau 3 (escrime 2, séduction 2, vagabond 2)

Baratiner +5*, **Rumeurs** +5*, **Compréhension des langues** (L)*

Adversaires des pirates

Les pirates des Chaînes sont surtout combattus par le Chéliax et le Rahadoum, le Chéliax ayant fondé la colonie de la Sargave plus au sud.

Le Chéliax est un empire diabolique dirigé par la maison Thrune, sous l'emprise de l'église

d'Asmodeus. Concernant les Chaînes, disons que le Chéliax dépêche surtout des navires de la Légion du Crépuscule dirigés par une noblesse vampirique (je reprends les Vampires [d'Ixalan](#)).

Dhampire du Chéliax

Par un rituel impie, les nobles peuvent se transformer en vampires au service du Chéliax pour l'éternité - un sacrifice personnel pour la gloire du royaume et de l'église d'Asmodeus.

Un noble tout juste transformé remplace une des voies de base de son profil par la voie raciale ci-dessous.

Carac : **CHA** +2

Capacité raciale - vision dans le noir : dans le noir total, le dhampire voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Limitation raciale - soif de sang : le Dhampire perd 1 point de CON par jour passé sans boire de sang. Il regagne tous les points perdus dès qu'il utilise son attaque de contact du rang 2 de la voie raciale.

Voie raciale du Dhampire

1. Parole démoniaque : Pour chaque rang dans cette Voie, le Dhampire obtient un bonus de +2 aux tests de **CHA** visant à convertir ou corrompre son auditoire.

2. Beauté mordante (L) * : Le Dhampire acquiert une beauté fascinante pour [5 + Mod. de **CHA**] tours. Il gagne un bonus de +5 aux

tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact nécessitant un test d'attaque magique et qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM. Ces DM sont transformés en PV, au bénéfice du Vampire (sans dépasser son score max de PV).

3. Invulnérable : Le Dhampire ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources «élémentaires» : feu, froid, foudre, acide... Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.

4. Corps de fumée (L)* : La moitié inférieure du corps du Dhampire se transforme en une fumée noire qui lui permet de voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de CHA] tours.

5. Charisme héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Chevalier Dhampire du Chéllax

Milieu naturel : Chéllax

[archétype puissant, chevalier niveau 6]

NC 4, créature mort-vivante, taille moyenne

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3

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

DEF 20 **PV** 66 **Init** 18

Sabre +10 **DM** 1d6+3

Désarmer (L) +10 test opposé d'attaque au contact.

Morsure +10 **DM** 1d4+4, regagne autant de PV.

Chevalier niveau 6 (dhampire 5, noblesse 2, combat 2) : **Donner des ordres ou intimider** +11*, **convertir ou corrompre** +16*, **Beauté mordante (L)***, **Corps de fumée (L)***

Rencontres des Hauts-fonds

Dauphin

Milieu naturel : océan

[Archétype standard]

NC ½

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

INT -4 **SAG** +0 **CHA** +0

Init 12 **DEF** 14 **PV** 9

Morsure +2 **DM** 1d6+1

Voie des créatures aquatiques rang 0

Raie à alguillon

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype standard]

NC ½, créature vivante, taille très petite

FOR -3 **DEX** +3* **CON** +3

INT -4 **SAG** +4* **CHA** +0

DEF 15 **PV** 2 **Init** 17

Aiguillon +3 **DM** 1 + poison

Voie des créatures aquatiques rang 0

Poison Affaiblissant : en cas d'échec d'un test de CON (difficulté 7), la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un

nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Gremlin crustacé (fuath)

Une langouste grande comme l'avant-bras mais avec une tête de lutin cuirassée, prêt à jouer de mauvais tours en coupant les cordages.

Milieu naturel : océan

NC 2, créature vivante, taille très petite

FOR -3 **DEX** +3* **CON** -3

INT -4 **SAG** +0 **CHA** +0

Init 17 **DEF** 15 **PV** 3

Pinces +4 **DM** 1

Voie des créatures aquatiques rang 1

Magicien niveau 1 : **Langage des animaux (L)***, **Prestidigitation (L*)**.

Incutilis

Un nautille de la taille d'une tête... que fait-il à la place de la tête d'un cadavre ?

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype standard, Boss rang 1]

NC 2, créature vivante, taille très petite

FOR -2 **DEX** +3 **CON** -2

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

DEF 17 **PV** 22 **Init** 16

Pseudopode +5 **DM** 1d4

Voie des créatures aquatiques rang 1

Capacités

Parasitage : toute créature victime d'une attaque du pseudopode doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être *paralysée*. L'incutilis injecte une toxine qui paralyse la proie, puis il dévore la tête et prend possession du corps de la victime : à traiter comme un zombie (sauf que la créature est toujours vivante, et garde les statistiques mentales de l'incutilis).

Hippocampe

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype inférieur]

NC 1, créature vivante, taille grande

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4*

INT -4 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 13 **PV** 15 **Init** 10

Morsure +5 **DM** 1d6+4

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1 : l'hippocampe peut passer la partie supérieure de son corps à la surface sans être incommodé, mais ne peut se déplacer sur la terre ferme.

Gobelin-poulpe (Gryndilow)

Gobelin des mers, poulpe à partir de la taille.

[Archétype standard]

NC 1, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

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

Init 15 **DEF** 14 **PV** 3

Masse +2 **DM** 1d6-1

Voie des créatures aquatiques rang 1

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Poisson-homme (Locathah)

Des poissons avec des bras et des jambes à l'apparence repoussante - mais une ingéniosité reconnue, qui se protègent avec des armures de coquillage.

[Archétype standard]

NC 1, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT +1 **SAG** +0 **CHA** -3

Init 15 **DEF** 14 **PV** 3

Lance +2 **DM** 1d6-1

Voie des créatures aquatiques rang 1 : pas de difficulté en surface, si ce n'est une terrible puanteur de poisson pourri.

Locathah en armure

Ce locathah porte une coquille d'escargot de mer sur le dos, qui peut se déployer pour le protéger - un golem de coquillage.

[Archétype standard]

NC 3, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT +1 **SAG** +0 **CHA** -3

Init 15 **DEF** 23 **PV** 22

Lance +6 **DM** 1d6-1

Arbalète de nacre +6 **DM** 2d4

Voie des créatures aquatiques rang 1

Guerrier niveau 4 (bouclier 2, résistance 2, soldat 2, golem 2) : **Absorber un coup (L)**, **Combat en phalange**, **Bricolage** +5)

Golem de coquillage

créature non vivante, taille petite

FOR +1 **DEX** -1 **CON** +10

INT -4 **SAG** -3 **CHA** -4

Init 15 **DEF** 14 **PV** 16

Corne +5 **DM** 1d8+1

Raie manta

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype standard]

NC 3, créature vivante, taille grande

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

INT -2 **SAG** +4* **CHA** +0

DEF 16 **PV** 30 **Init** 12

Coup de queue +8 **DM** 2d6+6

Voie des créatures aquatiques rang 0

Rapide (voie des créatures volantes rang 1) :

une action supplémentaire de mouvement par tour

Serpent de mer (petit)

Milieu naturel : mer
[Archétype standard]

NC 2, créature vivante, taille très petite

FOR -3 **DEX** +2* **CON** +0*
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 2 **Init** 21

Morsure +3 **DM** 1 + Poison

Voie des créatures aquatiques rang 1

Capacités

Venin : la victime d'une morsure de serpent de mer doit faire un test de **CON** difficulté 15 lors de chaque morsure. En cas d'échec la victime subit 1 point de **DM** supplémentaire par tour pendant 1d6 tours et de plus la victime est *Affaibli* pour une durée similaire exprimée en heures. Une nouvelle morsure n'augmente pas les **DM** à chaque tour mais cumule la durée d'effet (3 morsures venimeuses par serpent au maximum).

Homme-poisson

Le buste d'un homme, mais poisson à partir de la taille. Les hommes-poissons sont un peuple, chanteur, moqueur et assez peu porté sur les notions de propriété.

Milieu naturel : océan
[Archétype standard, voleur 3]
NC 3, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** -1 **CHA** +1
Init 13 **DEF** 15 **PV** 20

Trident +5 **DM** 1d6+1

Voie des créatures aquatiques rang 1 : l'homme-poisson n'est pas incommodé par la surface, mais aura du mal à se déplacer sur terre.

Voleur de niveau 3 (aventurier 3, spadassin 2) :
Sprint, **Provocation**, **Esquive Fatale**

Homme-requin (Adaro)

Cette créature a un buste humain mais avec une large bouche de requin, et le corps d'un puissant requin - il est bien deux fois plus grand qu'un humain ordinaire.

Milieu naturel : océan
[Archétype standard]
NC 3, créature humanoïde, taille grande
FOR +6 (+3) **DEX** +2 **CON** +6*
INT -1 **SAG** +1 **CHA** +0
Init 15 **DEF** 14 **PV** 30

Lance +5 **DM** 1d8+3
Morsure +8 **DM** 1d6+3

Voie des créatures aquatiques rang 1 : l'homme-requin n'est pas incommodé par la surface, mais aura du mal à se déplacer sur terre.

Enrager (Voie du cogneur rang 2) : lors d'une

tempête ou dès qu'il y a une odeur de sang, l'homme-requin devient enragé.

Capacités

Attaque double (L) : l'homme-requin peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec sa lance dans le même tour.

Hybride : étant un mélange de deux créatures, l'homme-requin possède des caractéristiques particulières. Sa **FOR** de +6 fait référence à la puissance globale de la créature mais son buste humain lui octroie seulement un bonus de +3 en combat.

Il est considéré comme une créature humanoïde pour tout ce qui concerne les attaques mentales mais pas pour les physiques. Il en va de même pour la **CON** en cas de progression dans un Profil de personnage.

Homme-requin, nomade des mers

Milieu naturel : océan
[Archétype standard]
NC 5, créature humanoïde, taille grande
FOR +6 (+3) **DEX** +2 **CON** +6*
INT -1 **SAG** +1 **CHA** +0
Init 15 **DEF** 14 **PV** 70

Harpon +9 **DM** 1d8+3
Harpon Brutal (L) +7 **DM** 1d8+6
Lancer rapide (L) : deux harpons
Morsure +8 **DM** 1d6+3

Barbare des mers niveau 4 (harponneur 3, brute 3) : **Intimidation** +6, **Perception** +7, **Tour de Force**

Poisson-globe féérique (Grodair)

Milieu naturel : océan

[Archétype inférieur]

NC 3, créature vivante, taille moyenne

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

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

Init 10 **DEF** 10 **PV** 4

Jets sous pression +5 DM 2d6+2

Souffle d'eau de mer (L) 5d6 **DM** (10x5m),
DEX 13+ pour ½ DM.

Voie des créatures aquatiques rang 0

Voie des créatures élémentaires rang 3 : ce poisson se défend par des jets d'eau de mer - il en contient une quantité inépuisable !

Banc de poissons volants *

Les ailes de ces poissons exocet sont coupantes comme des rasoirs... heureusement qu'ils ne font que passer.

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype rapide]

NC 4, nuée de poissons, taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 6 **Init** 18

Ailes rasoirs +5 DM 1d6

Voie des créatures aquatiques rang 1

Capacités

Cibles multiples : le banc est constitué de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux

mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Murène Géante

Milieu naturel : aquatique

[archétype rapide]

NC 4, créature vivante, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5

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

INIT 23 **DEF** 18 **PV** 30

Morsure +7 DM 2D6+5 - si jet ATQ 15+, **double morsure** (attaque supplémentaire gratuite)

Voie du prédateur rang 2

Embuscade : **SAG** 19+ ou Surprise, +1d6 DM,
Discrétion +9*

Voie des créatures aquatiques rang 0

Sirène

Des femmes-poissons avec une voix ensorcelante, qui attirent les marins vers le trépas. Sans doute des sororités issues du peuple des hommes-poissons.

Milieu naturel : océan

[Archétype rapide]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +4

Init 18 **DEF** 16 **PV** 6

Attaque +5 DM 1d4

Voie des créatures aquatiques rang 3 : la sirène n'est pas incommodée par la surface, mais aura du mal à se déplacer sur terre.

Capacités

Chant captivant (L) : en chantant une sirène peut fasciner une créature. Toutes les créatures humanoïdes dans un rayon de 30 mètres (sauf les harpies) doivent réussir un test de **SAG** difficulté 10 ou succomber à la magie. Le chant affecte l'esprit aussi se boucher les oreilles apporte un bonus de +5 au test de **SAG** mais n'immunise pas au pouvoir (se boucher les oreilles avec les mains remplace une action d'attaque à chaque tour).

Une créature fascinée s'approche de la sirène et reste sans défense tant que la sirène chante et pendant encore un tour complet après la fin du chant. Une créature qui résiste au chant des sirène y est immunisée pour une durée de 1 heure.

Chant choral (L) : lorsqu'elles sont en nombre, les sirènes peuvent s'associer pour produire un chant plus puissant. Plutôt que de faire plusieurs tests de résistance, les cibles potentielles font un seul test de **SAG**, la difficulté du test est égale à [10 + nb de sirènes/2]. Une créature fascinée s'approche de la sirène la plus proche d'elle. Les créatures restent fascinées tant qu'au moins une sirène chante à l'exception de celle qui commence à se faire dévorer qui bénéficie à chaque tour d'un nouveau test de **SAG** difficulté 10 pour se libérer de l'emprise.

Requin (grand)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 6, créature vivante, taille grande

FOR +8* DEX +0 CON +8*
INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 11

Charge (L) +10* **DM** 2d6+8, FOR opposé ou DM doublé, sur 15+ dévoré
Morsure +10 **DM** 2d6+8, sur 15+ dévoré
Morsure enragée +15 **DM** 3d6+8, sur 15+ dévoré

Voie des créatures aquatiques rang 0

Voie du cogneur rang 2

Dévoré (voie du prédateur rang 2) : sur 15+ aux jets d'attaque, le requin saisit sa proie : attaque gratuite supplémentaire.

Serpent de mer (grand)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 6, créature vivante, taille grande

FOR +8 DEX +0 CON +8
INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 10 PV 10 Init 10

Morsure et constriction +10 **DM** 2d6+8 +poison

Voie des créatures aquatiques rang 1

Capacités

Étreinte : à chaque fois que le serpent réussit une attaque il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à

l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 20.

Poison Mortel : le poison inflige 8d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Néréide

Une femme à la peau bleutée et à la longue chevelure, sur un rocher isolé en pleine mer - rien de suspect donc.

Milieu naturel : les Chaînes
[archétype rapide, boss rang 2, barde niveau 1]
NC 7, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +0
INT +2 SAG +4 CHA +6*
DEF 26 PV 49 Init 24

Chevelure étrangleuse +10 **DM** 1d6+4
Voie des créatures aquatiques rang 3 - la néréide agrippe ses proies étourdies avec sa chevelure pour les entraîner dans les profondeurs...
Barde niveau 1 (voie du saltimbanque rang 2)

Capacités

Regard étourdissant : la néréide peut étourdir une cible à moins de 20 mètres d'un simple regard (action d'attaque). La cible doit réussir un

test de CON difficulté 15 ou être *Étourdie* pendant 2d4 tours.

Pieuse géante

Milieu naturel : aquatique
[Archétype rapide, Boss rang 1]

NC 7, créature vivante, taille énorme

FOR +9 DEX +3* CON +9
INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 22 PV 90 Init 16

Tentacules (x4) +15 **DM** 2d6+4

Capacités

Agripper (Voie des créatures volantes rang 2) : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *Immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

Requin (énorme)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 9, créature vivante, taille énorme

FOR +13* DEX -1 CON +13*

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 22 PV 110 Init 8

Charge (L) +17* **DM** 3d6+13, FOR opposé ou DM doublé, sur 15+ dévoré

Morsure +17 **DM** 3d6+13, sur 15+ dévoré

Morsure enragée +22 **DM** 4d6+13, sur 15+ dévoré

Voie des créatures aquatiques rang 0

Voie du cogneur rang 2

Dévoré (voie du prédateur rang 2) : sur 15+ aux jets d'attaque, le requin saisit sa proie : attaque gratuite supplémentaire.

Rencontres des îles

Singe (Macaque)

Milieu naturel : jungle

NC 1, créature humanoïde, taille très petite

FOR -3 DEX +3* CON -3

INT -3 SAG +2 CHA -2

Init 17 DEF 15 (20) PV 2

Morsure +3 DM 1

Voie de la meute rang 1

Capacités

Passage par les arbres : le macaque se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Singe (Chimpanzé)

Milieu naturel : jungle

[archétype rapide]

NC 1, taille petite

FOR -2 DEX +4* CON -2

INT -3 SAG +2 CHA -2

Init 19 DEF 15 (20) PV 2

Morsure +4 DM 1d4-2

Voie de la meute rang 1

Capacités

Passage par les arbres : le chimpanzé se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Vase des Jardins

Milieu naturel : jungle

[archétype inférieur, boss rang 1]

NC 3, créature végétative, taille petite

FOR -2 DEX +1 CON -2

INT - SAG -4 CHA -4

Init 20 DEF 14 PV 22

Pseudopode +3 DM 1d4 +1d6 acide

Voie du prédateur rang 1 : SAG 16+ ou *Surpris* et +1d6 DM.

Corps acide (voie des créatures élémentaires rang 2) : quand touché, éclabousse et inflige 1d6 DM acide.

Kuru Tribal

Milieu naturel : les Chaînes

[archétype standard, barbare niveau 1]

NC 1, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -1 SAG +1 CHA +0

Init 12 DEF 14 PV 16

Sagaie +3 DM 1d6+1

Barbare niveau 1 (primitif 1, rage 1)

Cri de Guerre (L) : -2 aux jets d'attaque si PV et FOR inférieurs.

Discrétion +3, Observation +3, Survie +3

Kuru Sanglant

Milieu naturel : les Chaînes

[archétype standard, barbare niveau 1]

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -1 SAG +1* CHA +0

Init 12 DEF 14 PV 16

Sagaie Sanglante ou morsure +3 DM 1d6, régénère d'autant

Sacrifice Sanglant (Voie de la magie maléfique rang 1) : +1d6+2 PV si une créature meurt à moins de 20 m.

Barbare niveau 1 (primitif 1, rage 1)

Cri de Guerre (L) : -2 aux jets d'attaque si PV et FOR inférieurs.

Discrétion +3, Observation +3 (vision dans le noir), **Survie +3**

Oiseau de Malheur (Chickcharney)

Milieu naturel : les Chaînes

NC 2, taille très petite

[½ rang de boss]

FOR -3 DEX +3* CON -3

INT -4 SAG +4* CHA -2

Init 17 DEF 16 PV 12

Attaque en piqué +9 DM 1d6+2

Serres +4 DM 2

Voie des créatures volantes rang 1 (action de mouvement supplémentaire)

Porte-pois (voie du PNJ récurrent rang 3) : Toutes les attaques et tous les tests effectués contre l'oiseau de malheur sont réalisés avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte.

Gorille

Le gorille est habituellement un animal placide si on ne le dérange pas, toutefois rien ne vous empêche de décider que la version fantastique de cet animal est plus agressive. Un gorille mâle pèse environ 250 kg et possède une envergure de bras impressionnante de 2,50 m...

Milieu naturel : jungle

[Archétype rapide]

NC 3, créature vivante, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5*

INT -3 **SAG** +5 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 30 **Init** 18

Poings et morsure +7 **DM** 1d6+5

Voie du cogneur rang 1

Capacités

Passage par les arbres : le gorille se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Guêpe Géante

Milieu naturel : tous

[Archétype standard, Boss rang ½]

NC 3, créature vivante, taille moyenne

FOR +3 **DEX** +4* **CON** +3*

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

Init 17 **DEF** 17 **PV** 26

Attaque +6 **DM** 1d6+4 + **poison affaiblissant** : **CON** 13+ ou Affaibli/Inconscient pendant 1d6 heures

Léopard

Milieu naturel : forêt

[Archétype puissant]

NC 3, créature vivante, taille moyenne

FOR +2 **DEX** +4* **CON** +2

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

DEF 16 **PV** 15 **Init** 23

Morsure et Griffes +5 **DM** 1d6+2

Voie du prédateur rang 2

Discrétion +9*

Liane étrangleuse

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype puissant]

NC 3, créature végétative

FOR +3* **DEX** +0* **CON** +3

INT -4 **SAG** +1* **CHA** -1

Init 15 **DEF** 15 **PV** 15

Étranglement +4 **DM** 1d6+3

Voie du prédateur rang 1 : **SAG** 15+ ou *Surpris* et +1d6 DM.

Étreinte : à chaque fois que la liane étrangleuse réussit une attaque elle peut faire un test de **FOR** opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de **DEX**). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de **FOR** difficulté 15.

Urticant (NC+1) : certaines lianes étrangleuses sont de plus urticantes au contact avec la peau - en cas d'échec d'un test de **CON** (difficulté 13), la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Arbre étrangleur (Nirento)

Cf [Liane étrangleuse](#), un arbre étrangleur est constitué de deux à quatre lianes.

Nuée d'araignées sauteuses *

Dans la jungle, les araignées géantes ont un moyen particulier pour nourrir leurs petits : elles tissent des toiles haut dans les arbres, sur lesquelles leur progéniture attend à l'affût. Dès qu'une proie potentielle passe en dessous, elles tombent toutes dessus d'un seul coup...

Milieu naturel : jungle

[Archétype rapide]

NC 6, créature vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0
INT -4 SAG +0* CHA -4*
DEF 16 PV 6 Init 23

Attaque +5 DM 1d6

Capacités

Voie du prédateur rang 1 : jet de SAG difficulté 19 pour remarquer la toile. Une victime *surprise* attaquée avec succès par la nuée subit 2d6 DM et est *affaiblie*, et est *renversée* si sa FOR est inférieure à zéro.

Voie des créatures terrifiantes rang 3 : après le tour de surprise, la nuée commence par terroriser sa proie au premier tour (SAG difficulté 13), puis la dévore vivante au second tour (6D6 DM, SAG difficulté 13 ou 18 pour DM/2). Les tours suivants les araignées sont moins affamées (1d6 DM).

Lent : la nuée est un adversaire redoutable mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement, ce qui permet à la plupart des créatures de lui échapper simplement en courant vite !

Recouvrir (L) : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux

mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Nuée de perroquets Imitateurs *

Vous entendez des appels à l'aide, mais ne découvrez qu'une nuée de perroquets imitateurs qui se jettent sur vous dans une cacophonie assourdissante !

Milieu naturel : les Chaînes

NC 4, nuée d'oiseaux, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT -2* SAG +1 CHA -2*

DEF 16 PV 6 Init 18

Cri assourdissant (L) sur un cône de 10m de long. Les créatures sont *assourdies*. Toutes les attaques et tous les tests effectués sont réalisés avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte.

Bec et griffes +5 DM 1d6

Recouvrir (L) 1d6 DM par tour

Capacités

Cri assourdissant (voie du PNJ récurrent rang 3)

Recouvrir (L) : la nuée de perroquets peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Tortue Géante (Archélon)

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype puissant]

NC 4, créature vivante, taille grande

FOR +8* DEX +0 CON +8*

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 18 PV 50 (RD 5 / magie) Init 10

Bec +10 DM 2d6+8

Carapace (Voie des créatures magiques rang 1) : RD 5/ magie

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1

Cyclope

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype inférieur]

NC 4, créature humanoïde, taille énorme

FOR +7 DEX +0 CON +7

INT +0 SAG +1 CHA -1

DEF 16 (21) PV 60 Init 10

Gourdin +8 DM 2d6+7

Vision prophétique (voie du PNJ récurrent rang 1) : en cas de danger, le cyclope compte sur son

don de prescience héréditaire pour se tirer d'affaire : une action de mouvement supplémentaire pour se tirer d'embarras, DEX 10+ pour ne pas être contraint dans ses mouvements, +5 DEF.

Cyclope Sauvage

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype inférieur]

NC 5, créature humanoïde, taille énorme

FOR +7 DEX +0 CON +7*
INT -2 SAG +3 CHA -1

DEF 16 (21) PV 60 Init 10

Gourdin +8 DM 2d6+7

Charge +8* DM 2d6+7, jet de FOR opposé ou piétiné **DM 2d6+7**

Voie du cogneur rang 1

Vision prophétique (voie du PNJ récurrent rang 1) : en cas de danger, le cyclope compte sur son don de prescience héréditaire pour se tirer d'affaire : une action de mouvement supplémentaire pour se tirer d'embarras, DEX 10+ pour ne pas être contraint dans ses mouvements, +5 DEF.

Prophète Cyclope

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype inférieur]

NC 5, créature humanoïde, taille énorme

FOR +7 DEX +0 CON +7
INT +1* SAG +2* CHA -1

DEF 21 (26) PV 60 Init 15

Gourdin +8 DM 2d6+7

Vision prophétique (voie du PNJ récurrent rang 1) : en cas de danger, le cyclope compte sur son don de prescience héréditaire pour se tirer d'affaire : une action de mouvement supplémentaire pour se tirer d'embarras, DEX 10+ pour ne pas être contraint dans ses mouvements, +5 DEF.

Voie de la divination : Vigilance +12*, Détection de l'invisible (L)*, Clairvoyance (L)*, Prescience*

Mégère Sanglante ([Soucouyante](#))

Une vieille femme excentrique qui vit en bordure des villages... qui enlève sa peau et boit le sang de ses voisins endormis la nuit !

Milieu naturel : les Chaînes

[archétype rapide taille grande, boss rang 1]
NC 5, créature humanoïde

FOR +5 DEX +4* CON +5*
INT +2 SAG +3* CHA -2

Init 18 DEF 20 (RD 5 / fer froid) PV 50

Griffes +9 DM 2d6+7

Morsure +9 DM 2d6, régénère d'autant

Voie de la magie maléfique rang 1

Voie des créatures magiques rang 1

Fée des îles (Larabai)

Une fée de taille humaine aux ailes multicolores, qui joue des mauvais tours aux mortels.

Milieu naturel : les Chaînes

[archétype rapide, lanceur de sorts niveau 9]
NC 5, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4* CON +0
INT +2 SAG +2 CHA +2

Init 18 DEF 16 (RD 5 / fer froid), RD 4 éléments, image décalée, **PV 29**

Rapière +14 DM 1d6

Asphyxie (L)* +14 DM 1d6 (3 tours)

Foudre (L)* +14 DM 4d6+12 sur une ligne, DEX 14+ pour ½ DM.

Voie des créatures magiques rang 1

Lanceur de sort niveau 9 (air 4, illusions 3, magie universelle 2, magie élémentaire 2)

Murmures dans le vent (L)*, Sous tension (L)*, Télékinésie (L)*, Image décalée (L)*, Mirage (L)*, Imitation (L)*, Lumière (L)*, Détection de la Magie (L)*

Connaissances +6

Banc de piranhas *

Milieu naturel : les Chaînes

NC 6, nuée de poissons, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0
INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 16 PV 6 Init 18

Morsure +5 DM 1d6

Recouvrir (L) 1d6 DM par tour

Morsure frénétique +10 DM 2d6
Curée frénétique (L) 2d6 DM par tour

Voie des créatures aquatiques rang 0, mais le banc de piranhas cible toute créature immergée dans la rivière : les malus de combat dans l'eau sont appliqués et inclus dans le NC. Si un nageur se retrouve à un endroit où il n'a pas pied, il coulera sûrement (augmentez le NC de 1).

Frénésie sanguinaire (voie du cogneur rang 2) : dès que le sang coule dans la rivière, les piranhas deviennent frénétiques.

Capacités

Recouvrir (L) : le banc de piranhas peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. Le banc lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que le banc n'est pas vaincue.

Cibles multiples : le banc est constitué de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Banc de piranhas volants *

Comme un banc de piranhas de rivière, mais ceux-ci surgissent de l'eau pour dévorer les proies en surface...

Milieu naturel : les Chaînes

NC 6, nuée de poissons, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0
INT -4 SAG +0 CHA -4
DEF 16 PV 6 Init 18

Morsure +5 DM 1d6
Recouvrir (L) 1d6 DM par tour
Morsure frénétique +10 DM 2d6
Curée frénétique (L) 2d6 DM par tour

Voie des créatures aquatiques rang 1
Frénésie sanguinaire (voie du cogneur rang 2) : dès que le sang coule dans la rivière, les piranhas deviennent frénétiques.

Capacités

Recouvrir (L) : le banc de piranhas peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. Le banc lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que le banc n'est pas vaincue.

Cibles multiples : le banc est constitué de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Ptéranodon

Milieu naturel : montagne
[Archétype rapide]

NC 7, créature vivante, taille énorme

FOR +9* DEX +3* CON +9
INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 20 PV 70 Init 16

Serres et bec +13 DM 3d6+9

Voie des créatures volantes rang 3

Géant de la Jungle

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype rapide, boss rang 3]

NC 9, créature humanoïde, taille énorme

FOR +9 DEX +3* CON +9
INT +0 SAG +1 CHA -1

DEF 26 PV 130 RD 4 Init 16

Arc Géant +19 DM 3d6+15, sur 15+ *projeté*, *renversé*, DM 3d6, CON 15+ ou *étourdi*.

Voie du colosse rang 1 et rang 3

Gorille géant

Le gorille géant est un animal mythique qui vit au plus profond de jungles inexplorées ou au cœur d'îles vierges et isolées tel le célèbre King-kong. Il mesure environ 5 mètres de haut et fait preuve d'une force démesurée.

Milieu naturel : jungle
[Archétype rapide, Boss rang 2]
NC 10, créature vivante, taille énorme
FOR +9* DEX +3* CON +9*
INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 24 PV 110 (RD 4) Init 16

Poings et morsure +17 DM 3d6+13

Voie du cogneur rang 2

Voie du colosse rang 2

Capacités

Passage par les arbres : le gorille géant se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol s'il est dans une forêt ou poussent des arbres dignes de lui.

Momie Cyclope (Gholdako)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype inférieur, boss rang 3]

NC 11, créature mort-vivante, taille énorme

FOR +7 DEX +0 CON +7
INT +0 SAG +1 CHA -1

DEF 22 PV 120 +5 / round (RD 10 / sacré) Init 10

Coup de poing (2 attaques) +14 DM 2d6+13 + malédiction pourrissante

Malédiction pourrissante : inflige 7d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour.

Voie des créatures magiques rang 2 : RD 10 / sacré, regagne 5 PV par round.

Regard aveuglant : celui qui regarde la momie et croise son regard est *aveuglé*. Un personnage

qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON difficulté 16 à chaque tour de combat ou être immédiatement *aveuglé* de manière permanente.

Combattre la momie : Un personnage qui combat la momie sans tactique particulière, si ce n'est éviter de croiser son regard doit réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour ou être *aveuglé*. Toutefois, deux types de précautions peuvent être prise pour combattre le monstre.

Détourner le regard : le personnage fixe ses pieds et évite à tout pris le regard pétrifiant, il obtient une pénalité de -2 en attaque, en DEF et aux DM. Il peut tout de même rater son coup et rencontrer le regard de la momie mais la difficulté du test de CON à réussir à chaque tour est seulement de 6.

Fermer les yeux : le personnage subit une pénalité de -5 en attaque, en défense et aux DM. Sur 1 au d20 en attaque (échec critique), il aperçoit la créature à travers ses paupières et doit réussir un test de CON difficulté 12 ou se retrouver *aveuglé* !

Krakoukass (Jube-Jube)

Tiens, un poulet, mais la bonne bête.

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype rapide]

NC 13, taille colossale

FOR +12 DEX +2* CON +12
INT +0 SAG +1* CHA -1

DEF 24 PV 280 (RD 10 / magie) Init 19

Embuscade : SAG 17+ ou *surpris*, +1d6 DM et *renversé*

Coup de Bec +18 DM 4d6+12, sur 15+ :
Gober tout cru : attaque supplémentaire gratuite, *renversé*, *immobilisé*, **DM 3d6 acide**

Hurlement Krakoukass (voie des créatures élémentaires rang 1) : 30x15m, **DM 6d6+27** sonique, DEX 13+ pour ½ DM.

Voie du prédateur rang 3

Voie des créatures magiques rang 2

Discrétion +7*

Dragon de la jungle (Kongamato)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype rapide, Boss rang 2]

NC 14, créature vivante, taille colossale

FOR +12* DEX +2* CON +12
INT -1 SAG +2 CHA +3

DEF 28 PV 180 (RD 2) Init 15

Attaque en piqué +27 DM 5d6+16, sur 15+ agrippé

Coup de bec +22 DM 4d6+16, sur 15+ agrippé
Coup de queue +17 DM 2d6+8, sur 15+ aux jets d'attaque, FOR ou DEX 22+ ou *renversé*
Souffle sonique (L) 6d6+30 (20x15m)

Si agrippé :

Morsure écrasante +27 DM 5d6+16
Chute à pic DM 5d6 ou 10d6

Voie du colosse rang 1

Voie des créatures élémentaires rang 1

Voie des créatures volantes rang 3

Capacités communes aux dragons

Effroi : lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 m doivent réussir un test de SAG difficulté 17 ou être submergées par la peur et *Ralenties* pendant 1d4 tours.

Coup de queue : à chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalente à une attaque avec un malus de -5 et des DM divisés par 2.

Immunités : un dragon est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM du type correspondant à son souffle.

Rencontres côtières

Crabe géant

Utiliser les archétypes pour les insectes géants, y compris :

Résistant : les crabes sont capables de survivre aux pires blessures, le MJ lance deux d20 pour leurs tests de CON et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Rapide : un crabe géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

avec par dessus :

Pince Saisissante (NC+1) (voie du prédateur rang 2) : Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses pinces et tente de la cisailier : elle lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus *Renversée* et *Immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Cuirassé (NC+1) : cette capacité permet de retrancher 5 points à tous les DM subits pour les crabes de taille moyenne et supérieure.

Double attaque (NC+1) : les crabes de taille grande et supérieure attaquent avec leurs deux pinces - et peuvent saisir de plus en plus de proies avec elles

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1

Crabe coupe-orteil

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype rapide]

NC 2, créature vivante, taille petite

FOR +1 DEX +4* CON +1*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 12 Init 19

Pince Saisissante +4 DM 1d4+1, sur 15+ cisaille la proie (attaque gratuite)

Crabe coupe-jambe

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype standard, Boss rang ½]

NC 4, créature vivante, taille moyenne

FOR +3 DEX +4* CON +3*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 17 PV 26 RD 5 Init 17

Pince Saisissante +6 DM 1d6+4, sur 15+ cisaille la proie (attaque gratuite)

Crabe coupe-homme

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype standard]

NC 6, créature vivante, taille grande

FOR +8 DEX +4* CON +8*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 18 PV 40 RD 5 Init 17

Pince Saisissante (2 attaques) +10 DM 2d6+8, sur 15+ cisaille la proie (attaque gratuite)

Crabe coupe-requin

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype standard]

NC 10, créature vivante, taille énorme

FOR +12 **DEX** +3* **CON** +12*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 20 **PV** 80 **RD** 5 **Init** 16

Pince Saisissante (2 attaques, chacune cible 2 créatures) +16 **DM** 3d6+12, sur 15+ cisaille la proie (attaque gratuite)

Crabe coupe-navire

Milieu naturel : tous
[Archétype standard]

NC 15, créature vivante, taille colossale

FOR +15 **DEX** +3* **CON** +15*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 24 **PV** 150 **RD** 5 **Init** 14

Pince Saisissante (2 attaques, chacune cible 3 créatures) +21 **DM** 4d6+15, sur 15+ cisaille la proie (attaque gratuite)

Requin (moyen)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 2, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* **DEX** +0* **CON** +3
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 15

Embuscade SAG 15+ ou *surpris*
Attaque surprise +4 **DM** 2d6+3
Morsure +4 **DM** 1d6+3

Voie des créatures aquatiques rang 0
Voie du prédateur rang 1

Discrétion +5*

Bonuwat, homme-léopard *

Ce bonuwat est habillé d'une peau de léopard, c'est un vengeur d'une secte des tribus locales...

Milieu naturel : les Chaînes

[archétype rapide, homme-léopard niveau 5]
NC 3, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0+4
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

Init 22 **DEF** 18 **PV** 30

Griffes +10 **DM** 1d6*, crit 19+, sournoise +2d6

Homme-léopard niveau 5 (assassin 2, fauve 2, félis 2, maîtrise 2, survie 2) : **Acrobaties** +10*, **Course** +4, **Discrétion** +8*, **Escalade** +4, **Saut** +4, **Nature nourricière**.

Léopard : **FOR** +2, **DEX** +4*, **CON** +2, **INT** -3, **SAG** +2*, **CHA** -2, **Init** 18, **DEF** 16, **PV** 20, **Attaque au contact** +5, **DM** 1d6+2

Ondin pêcheur de perles

Des demi-humains, leur autre parent est une créature des eaux : marid, triton, etc. Pêcheurs de perles reconnus.

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype standard, ondin rôdeur 5]
NC 3, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +1 **CHA** -1
Init 13 **DEF** 14 **PV** 36

Harpon +7 **DM** 1d6+1

Voie des créatures aquatiques rang 1 : les jeunes ondins sont des créatures terrestres mais d'aspect exotique, qui doivent s'entraîner dans l'eau pour développer leur peau mimétique, leurs branchies et leurs palmes.

Ondin rôdeur de niveau 5 (voie raciale 4, survie en mer 3) : **Déguisement en humain** +3, **Discrétion** +5, **vitesse aquatique**, **respiration aquatique**, **Survie en mer** +7, **nature nourricière**, **Escalade** +6, **Natation** +6, **Navigation** +1*.

Sahuagin

Cet humanoïde écailleux a des dents acérées, une longue queue de poisson et des bras et des jambes terminées par des griffes palmées.

Milieu naturel : aquatique
[Archétype puissant]
NC 3, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3 DEX +0 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 15 PV 15 Init 10

Trident +4 DM 1d8+3
Frénésie (voie du cogueur rang 2)

Voie des créatures aquatiques rang 1 : le sahuagin n'est pas incommodé par la surface et se déplace sur terre sans problème.

Guerrier sahuagin

Les sahuagins les plus brutaux sont à la tête des commandos cherchant des esclaves et de la chair fraîche.

Milieu naturel : aquatique
[Archétype puissant]
NC 5, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +3 DEX +0 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 17 PV 55 Init 13

Trident +8 DM 1d8+3

Frénésie (voie du cogueur rang 2)
Voie des créatures aquatiques rang 1

Guerrier niveau 4 (combat 3, résistance 3) :
Désarmer (L), **Double attaque (L)**, **Second Souffle (L)**.

Sahuagin mutant à quatre bras

Milieu naturel : aquatique

[Archétype puissant]
NC 8, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +3 DEX +0 CON +4*+5
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 19 PV 62 Init 10

Griffes (4 attaques) +8 DM 1d6+3

Frénésie (voie du cogueur rang 2)
Voie des créatures aquatiques rang 1

Guerrier niveau 4 (résistance 5) : **Second souffle (L)**.

Morse hurleur (Bunqíp)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 4, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3*
INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 10

Morsure +4 DM 1d6+3
Morsure enragée +9 DM 2d6+3

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1
Rage (voie du cogueur rang 2)

Capacités

Hurlements (L) : lorsqu'il pousse son hurlement toutes les créatures à moins de 50 mètres du morse hurleur doivent réussir un test de SAG difficulté 10 ou fuir pendant 2d4 tours. Si plusieurs morses hurlent en même temps la

difficulté du test passe à [10 + nombre de morses] pour un maximum de 20 de difficulté.

Une créature qui a résisté à cet effet, y est immunisée pendant 24 heures.

Noyé mort-vivant (Draugr)

Un draugr est un mort-vivant animé à partir du cadavre d'un noyé. Les chairs peuvent être à un stade plus ou moins avancé de putréfaction mais le corps doit être globalement complet. Le draugr est une créature stupide qui suit les ordres de son créateur ou attaque toute créature vivante à portée.

Pour obtenir un draugr, vous pouvez partir de n'importe quelle taille de créature, simplement le type de la créature devient non-vivant et on ajoute les capacités du draugr (NC+2) :

Réduction des DM : retrancher 5 points à tous les DM infligés au draugr par des armes saufs s'il s'agit d'armes tranchantes comme les épées ou les haches.

Lenteur : le draugr voit sa DEX réduite à 8 et il ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Insensible à la douleur : la DEF du draugr est réduite de 4 points par rapport à une créature de son type mais ses PV augmentent de 100% et il gagne +2 en attaque.

Puanteur de la mer : La créature est nimbée d'une puanteur à faire vomir. Une créature qui l'attaque au contact subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie. Si une victime est saisie ou

agrippée par le draugr, elle subit à chaque tour +1d6 (gaz toxique) supplémentaire.

Armes salines : le draugr inflige +1d6 DM d'acide par attaque de contact réussie (l'eau de mer salée brûle les plaies).

Bénédiction de la mer : Lorsqu'il est submergé dans l'eau de mer, le draugr régénère 5 PV par tour.

Draugr Pirate

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype standard, ½ rang de boss, draugr]
NC 3, créature mort-vivante, taille moyenne
FOR +1 **DEX** -1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 8 **DEF** 11 **PV** 38 **RD** 5 / tranchant

Sabre rouillé +5 **DM** 1d8+2 +1d6 sel

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1

Draugr Capitaine Pirate

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissante, boss rang 1, draugr]
NC 4, créature mort-vivante, taille moyenne
FOR +3 **DEX** -1 **CON** +3
INT -1 **SAG** +0 **CHA** -1
Init 8 **DEF** 13 **PV** 70 **RD** 5 / tranchant

Sabre rouillé +8 **DM** 1d8+5 +1d6 sel

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1

Kelpie

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype rapide, ½ rang de boss, nécromancien 2]

NC 4, créature vivante, taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +3+5

DEF 16 **PV** 21 **Init** 18

Appel à l'aide +7 : la cible vient à l'aide de la kelpie qui fait semblant de se noyer (même si elle ne sait pas nager)
Malédiction +7 : la cible lance 2d20 et garde le pire pour 3 tests
Étreinte du noyé +7 **DM** 1d4+3, regagne autant

Voie des créatures aquatiques rang 3

Nécromancien niveau 2 (démon 2, mort 1, envoûteur 1)

Changement d'apparence : la kelpie apparaît sous la forme d'un magnifique cheval ou d'une sublime jeune femme en train de se noyer. Son apparence véritable est plutôt repoussante...

Homarstruïdé (griffe des récifs)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype rapide]
NC 2, créature vivante, taille petite
FOR +1 **DEX** +4* **CON** +1*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 19 **DEF** 15 **PV** 12

Pinces +4 **DM** 1d4+1 +poison affaiblissant **CON** 11+ ou *affaibli* pendant 1d6 heures

Voie des créatures aquatiques rang 0

Capacités

Résistant : les homarstruïdés sont capables de survivre aux pires blessures, le MJ lance deux d20 pour leurs tests de **CON** et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Rapide : un homarstruïdé est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Poison Affaiblissant : en cas d'échec d'un test de **CON** (difficulté 11), la victime est *Affaibli* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Lézard de feu (dragon des marées)

Milieu naturel : les Chaînes
[boss rang ½]
NC 2 ou 3, créature vivante, taille très petite
FOR -3 **DEX** +3* **CON** -3
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 17 **DEF** 16 **PV** 17

Attaque en piqué +11 **DM** 1d6+2

Morsure +6 **DM** 1d4

Balle de feu touche auto **DM** 1d4 feu / eau bouillante sous l'eau

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1
Voie des créatures volantes rang 1

Magicien niveau 2 (projectile magique, lumière)

Ogre d'eau douce (Merrow)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype standard]

NC 3 ou 4, créature vivante, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 12 **DEF** 16 **PV** 30

Griffes (2 attaques) +8 **DM** 2d6+6

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1

Homme-poulpe (Cécaëlia)

Le buste d'un homme, mais les tentacules d'une pieuvre à partir de la taille. Ce peuple est connu pour les tatouages magiques qui ornent leur corps, mais reste assez mystérieux - curieusement, leur buste partage les mêmes traits que les habitants des villages côtiers proches.

Milieu naturel : océan
[Archétype standard, barbare 3 (pagne 4)]
NC 4, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1+5 **DEX** +1 **CON** +1
INT +1 **SAG** +1 **CHA** -1
Init 12 **DEF** 15 **RD** 3 **PV** 32

Lance +5 **DM** 1d6+1, si 15+ agrippé
Etrangler +10 **DM** 2d6+1

Natation +14, Escalade +14, Tatouages

Voie des créatures aquatiques rang 2 :
l'homme-poulpe n'est pas incommodé par la surface et peut se déplacer avec ses tentacules.

Homme-poulpe forgeperle *

Milieu naturel : océan
[Archétype standard, forgeperle 5 (perles magiques 5, perles volantes 2)]
NC 5, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +2 **SAG** +1 **CHA** -1
Init 12 **DEF** 16 **PV** 32

Lance +7 **DM** 1d6+1, si 15+ agrippé
Etrangler +12 **DM** 2d6+1

Voie des créatures aquatiques rang 2 :
l'homme-poulpe n'est pas incommodé par la surface et peut se déplacer avec ses tentacules.

10 Perles magiques (2x Guérison, 2x Explosive, 2x Respiration aquatique, 2x Invisibilité, 2x Hâte)
2 perles volantes (Défense, Intelligence)

Algue étrangleuse

Alors que vous approchez de la rive, des algues surgissent des flots pour attraper les marins dans la chaloupe !

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]
NC 4, créature végétative
FOR +3* **DEX** +0* **CON** +3
INT -4 **SAG** +1* **CHA** -1
Init 15 **DEF** 15 **PV** 15

Voie du prédateur rang 1 : **SAG** 15+ ou *Surpris* et +1d6 **DM**.

Étranglement +4 **DM** 1d6+3, étreinte

Étreinte : à chaque fois que l'algue étrangleuse réussit une attaque elle peut faire un test de **FOR** opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de **DEX**). En cas de succès, l'algue s'enroule autour de la victime et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 **DM** supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de **FOR** difficulté 15.

Submersion (L) (**Voie des créatures aquatiques** rang 1) : par une action limitée, l'algue entraîne une victime *immobilisée* sous l'eau si elle réussit un test de **FOR** opposé contre sa victime. La victime subit alors les pénalités correspondantes en plus.

Ogre de mer (Merrow)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype standard]

NC 6 ou 7, créature vivante, taille énorme

FOR +11 **DEX** +0 **CON** +11
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 10 **DEF** 20 **PV** 90

Griffes (2 attaques) +15 **DM** 3d6+11

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1

Drake des mers

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype rapide, Boss rang 1]
NC 6, créature vivante, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5
INT +0 **SAG** +4* **CHA** +0
DEF 20 **PV** 50 **Init** 23

Morsure et griffes +9 **DM** 2d6+7
Coup de queue +4 **DM** 1d6+4
Souffle acide (L) 6d6+3 (10x5m)

Voie des créatures aquatiques rang 1
Voie des créatures élémentaires rang 1
Voie du prédateur rang 1

Capacités

Effroi : lorsque le drake attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 m doivent réussir un test de **SAG** difficulté 10 ou être submergées par la peur et *Ralenties* pendant 1d4 tours.

Coup de queue : à chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalente à une attaque avec un malus de -5 et des **DM** divisés par 2.

Immunités : un dragon est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun **DM** du type correspondant à son souffle.

Golem de corail

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant, Boss rang 3]

NC 10, créature non-vivante, taille grande

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +8*
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 24 **PV** 110 (RD 10 / Armes en adamantium)
Init 10

Poings (2 attaques) +16 **DM** 2d6+14

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1
Voie des créatures magiques rang 2 : tant que le golem de corail est dans l'eau de mer, il regagne 5 **PV** par round.

Capitaine Pirate Fantôme

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant, Boss rapide rang 2.5]
NC 5, créature mort-vivante, taille moyenne

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 14 **DEF** 20 **RD** 5 / magie **PV** 65

Sabre +9 **DM** 1d8+8

Voie des créatures magiques rang 1

Capacités

Vol : le fantôme peut se déplacer en vol de 20 m par action de mouvement.

Affaiblissement : à chaque fois qu'une créature subit les **DM** du contact corrupteur du fantôme, elle doit réussir un test de **CON** difficulté 12 ou être *Affaiblie* pendant 1d6 minutes.

Intangible : un fantôme peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures.

Chien de meute fantôme

Milieu naturel : forêt
[Archétype standard]

NC 2 (seul) 5 (en meute), créature mort-vivante, taille moyenne

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1*
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2
Init 11 **DEF** 14 (19) **RD** 5 / magie **PV** 5

Morsure +2 **DM** 1d6+1
en meute : **Attaque en traître (L)** +7 **DM** 3d6+1

Voie des créatures magiques rang 1
Voie de la meute rang 3 : à chaque fois que la victime rate ou obtient 1 à 5 au d20 sur un test d'attaque, déclenche la curée : attaque en traître gratuite pour chaque créature de la meute

Capacités

Vol : le fantôme peut se déplacer en vol de 20 m par action de mouvement.

Affaiblissement : à chaque fois qu'une créature subit les **DM** du contact corrupteur du fantôme, elle doit réussir un test de **CON** difficulté 12 ou être *Affaiblie* pendant 1d6 minutes.

Intangible : un fantôme peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures.

Odorat : l'odorat supérieur des chiens leur permet d'obtenir la SAG en Carac. Supérieure.

Tortue Marine Géante (Archélon)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 4, créature vivante, taille énorme

FOR +13* **DEX** -1 **CON** +13

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 22 **PV** 110 (RD 5 / magie) **Init** 8

Bec +17 **DM** 3d6+13, sur 15+ gober tout cru

Carapace (Voie des créatures magiques rang 1)
: RD 5/ magie

Gober tout cru (voie du prédateur rang 3) : 3d6
DM par tour

Voie des créatures aquatiques rang 0

Rencontres en haute mer

Anémone de mer géante

Milieu naturel : océan
[Archétype puissant]

NC 4, créature vivante, taille grande

FOR +8 **DEX** +0 **CON** +8

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 10 **PV** 10 **Init** 10

Tentacules +10 **DM** 2d6+8 + poison

Poison Mortel : le poison inflige 8d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Voie des créatures aquatiques rang 0

Méduse à tête de mort

Milieu naturel : océan
[Archétype rapide]

NC 2, créature vivante, taille petite

FOR -2 **DEX** +4* **CON** -2

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 2 RD 5/tranchant **Init** 19

Tentacules +4 **DM** 1d4-2 + poison

Poison Affaiblissant : en cas d'échec d'un test de CON difficulté 8, la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Voie des créatures aquatiques rang 0

Elfe d'écume, barde *

Un elfe en train de glisser sur l'eau sur une planche d'écume, alors qu'aucune terre n'est visible à la ronde !

Milieu naturel : océan
[Archétype rapide, barde 9]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR -1 **DEX** +4*+2 **CON** +0

INT +0 **SAG** +1 **CHA** +1

Init 23 **DEF** 20 **PV** 6

Coutelas +14 **DM** 1d6, 17+ renverse l'adversaire

Lancer de couteau +14 DM 1d4+4, gratuit
1/tour

Barde de niveau 9 (elfe d'écume 2, roublard 3, vagabond 3, saltimbanque 3), escamoteur 2 :
acrobaties +12*, **compréhension des langues (L)***, **détecter les pièges, doigts agiles** +12*,
rumeurs & légendes +6, **surprise** +6, **survie** +6

Sorts mémorisés (1/jour chaque) : familier, projectile magique, sixième sens, animation des objets, armure d'eau, sommeil

Requín (énorme)

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 9, créature vivante, taille énorme

FOR +13* **DEX** -1 **CON** +13*

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

DEF 22 **PV** 110 **Init** 8

Charge (L) +17* **DM** 3d6+13, FOR opposé ou DM doublé, sur 15+ dévoré

Morsure +17 **DM** 3d6+13, sur 15+ dévoré

Morsure enragée +22 **DM** 4d6+13, sur 15+ dévoré

Voie des créatures aquatiques rang 0

Voie du cogneur rang 2

Dévoré (voie du prédateur rang 2) : sur 15+

aux jets d'attaque, le requin saisit sa proie : attaque gratuite supplémentaire.

Calmar Géant

Milieu naturel : aquatique

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 4, créature vivante, taille grande

FOR +6 **DEX** +3* **CON** +6

INT -4 **SAG** +1* **CHA** -4

DEF 18 **PV** 50 **Init** 16

Tentacules (2 attaques) +10 **DM** 1d6+4, 15+ dévorer

Voie des créatures aquatiques rang 0

Dévorer (rang 2 de la Voie du prédateur) : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus Renversée et Immobilisée. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Nuage d'encre : le calmar peut émettre un nuage d'encre noire qui aveugle ses poursuivants au prix d'une action de mouvement. Le nuage occupe un volume de 10 mètres de côté considéré comme une zone de ténèbres (noir total) pendant 1d4 tours. Ensuite, la zone s'étend sur 20 mètres et elle est alors considérée comme de la pénombre pendant 1d4 tours supplémentaires.

Propulsion (L) : sous l'eau, le calmar peut se déplacer de 60 mètres par tour en ligne droite au prix d'une action limitée.

Triton

Cet humanoïde écailleux de grande taille doté de nageoires possède un corps d'athlète de couleur bleu-vert. Ses jambes ne se terminent pas par des pieds mais par des palmes.

Milieu naturel : aquatique

[Archétype standard]

NC 2, créature humanoïde, taille grande

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

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

DEF 16 **PV** 30 **Init** 12

Trident de corail +8 **DM** 2d6+6

Voie des créatures aquatiques rang 1 : le triton n'est pas incommodé par la surface mais ses pieds palmés sont inconfortables pour se déplacer.

Triton, druide marin

NC 4, créature humanoïde, taille grande

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

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

DEF 16 **PV** 70 **Init** 12

Trident de corail +12 **DM** 2d6+6

Voie des créatures aquatiques rang 1

Druide marin niveau 4 (animaux 3, végétaux 3) : **compagnon animal** (raie à aiguillon), **nuée d'insectes d'anchois (L)***, **Peau d'écaille de corail (L)***, **Prison végétale de kelp (L)***.

Triton, guenaude marine

NC 5, créature humanoïde, taille grande

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

INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0+5

DEF 16 **PV** 63 **Init** 12

Trident de corail +14 **DM** 2d6+6

Griffes (L, 2 attaques) +14 **DM** 1d6+4

Toucher vampirique +14 **DM** 1d6, régénère d'autant

Voie des créatures aquatiques rang 1

Nécromancien niveau 6 (démon 5, outre-tombe 1, sang 1, envoûteur 2) : **Malédiction (L)***, **Peur (L)***, **Saignements (L)***, **Injonction (L)***, **Sommeil (L)***

Démon : **FOR** +5*, **DEX** +2, **CON** +4*, **INT** +2, **SAG** +2, **CHA** +0, **Init** 16, **DEF** 17, **PV** 30, **Attaque au contact** +6, **DM** 1d8+5

Cériatoïde

Une créature humanoïde ayant une tête de poisson des profondeurs, avec une étrange antenne au milieu du front qui dégage une douce lumière.

Milieu naturel : aquatique

[Archétype puissant]

NC 5, créature vivante, taille moyenne

FOR +3 DEX +0 CON +3
INT +2 SAG +0 CHA +3*
DEF 15 (20) PV 15 Init 10

Epieu +4 DM 1d6+3

Leurre (L)* +0 DM 3d6+3 et *étourdi*, 6 créatures 1/combat.

Voie des créatures aquatiques rang 3

Voie de l'attaque mentale : le cériatoïde allume le leurre qui pend sur son front, qui dégage une étrange lueur, fascinant les créatures aux alentours.

Requin-garou infecté

La malédiction du requin-garou peut infecter n'importe quelle créature humanoïde des Chaînes, y compris les créatures sous-marines.

Sous forme animale, ils ressemblent en tout point aux requins qui infestent les côtes, mais leurs yeux argentés trahissent leur côté surnaturel.

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 3, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0* CON +3
INT -2 SAG +2* CHA -2

DEF 15 (RD 5/argent) PV 15 Init 15

Embuscade SAG 15+ ou *surpris*
Attaque surprise +4 DM 2d6+3
Morsure +4 DM 1d6+3

Voie des créatures aquatiques rang 0

Voie du prédateur rang 1

Discrétion +5*

Infection : toute créature humanoïde de taille petite ou moyenne blessée par la morsure du requin-garou doit réussir un test de CON difficulté 15 à la fin du combat ou être infecté par la maladie. Demandez à chaque joueur de réaliser ce test en secret, les autres joueurs ne doivent pas savoir si leur camarade est atteint ou non.

Transformation en requin (L) : un humanoïde infecté se transforme en requin dont les caractéristiques sont indiquées ci-dessus lorsque la pleine lune apparaît ou si une émotion importante le saisit - s'il est à proximité de la mer uniquement.

Résister : un personnage infecté peut toutefois résister à l'appel de la pleine lune (ou de la transformation) en réussissant un test de SAG difficulté 18.

Se souvenir : un personnage peut se souvenir de ses agissements de la nuit en réussissant un test de SAG difficulté 18.

Requin-garou naturel

Un requin-garou naturel peut changer de forme à volonté et possède deux formes alternatives, la forme classique de requin et une forme hybride mi-homme, mi-requin plus dangereuse.

Sous forme hybride :

Milieu naturel : les Chaînes
[Archétype puissant]

NC 5, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0* CON +3
INT -2 SAG +2* CHA -2

DEF 15 (RD 5/argent) PV 15 Init 15

Embuscade SAG 15+ ou *surpris*
Attaque surprise +4 DM 2d6+3
Morsure et lance (2 attaques) +4 DM 1d6+3

Voie des créatures aquatiques rang 1 : avec une tête de requin et un corps humain, le requin-garou naturel peut adopter la forme hybride même sur terre - mais il se déplacera moins vite dans l'eau que sous forme de requin.

Voie des créatures magiques rang 1 : RD 5 / argent

Voie du prédateur rang 1

Discrétion +5*

Infection : toute créature humanoïde de taille petite ou moyenne blessée par la morsure du requin-garou doit réussir un test de CON difficulté 15 à la fin du combat ou être infecté par la maladie.

Transformation en requin (L) : la créature peut se transformer à volonté en requin ou en hybride.

Forme hybride (L) : le personnage adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-requin mi-humoïde. Il peut à la fois faire des attaques de morsure et utiliser une arme. En

termes de jeu, cela lui accorde une attaque de chaque type (loup + humanoïde) par tour en utilisant une action limitée.

Empathie avec les requins: un requin-garou possède un don naturel pour apaiser les requins et parfois même les commander.

Poisson-diable (Calmar abyssal)

Milieu naturel : aquatique

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 5, créature vivante, taille grande

FOR +6 **DEX** +3* **CON** +6

INT -4 **SAG** +1* **CHA** -4

DEF 18 **PV** 50 **RD** 10 froid et foudre **Init** 16

Tentacules (2 attaques) +10 **DM** 1d6+4, 15+ dévorer

Voie des créatures aquatiques rang 0

Dévorer (rang 2 de la Voie du prédateur) : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus Renversée et Immobilisée. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Nuage d'encre : le calmar peut émettre un nuage d'encre noire qui aveugle ses poursuivants au prix d'une action de mouvement. Le nuage occupe un volume de 10

mètres de côté considéré comme une zone de ténèbres (noir total) pendant 1d4 tours. Ensuite, la zone s'étend sur 20 mètres et elle est alors considérée comme de la pénombre pendant 1d4 tours supplémentaires.

Propulsion (L) : sous l'eau, le calmar peut se déplacer de 60 mètres par tour en ligne droite au prix d'une action limitée.

Diable : les diables ne sont pas considérés comme des créatures non-vivantes toutefois ils partagent avec celles-ci de nombreux traits. Ils ne respirent pas, ne dorment jamais, ne connaissent pas la fatigue et sont immunisées au poison et aux maladies non-magiques. Ils n'ont pas besoin de se sustenter, du moins pas de nourritures terrestres.

Résistance : par défaut, tous les diables réduisent les DM de froid et de foudre de 10 points. D'autres capacités peuvent améliorer cette résistance.

Télépathie : les diables peuvent communiquer avec toutes les créatures par télépathie à une distance de 50 mètres sans avoir besoin de partager une langue commune. Ils parlent l'abyssal.

Téléportation (L) : un diable peut se téléporter à n'importe quel endroit qu'il voit ou qu'il connaît à une distance maximum de [NC x 100] mètres.

Vision dans le noir : tous les diables voient dans le noir comme en plein jour à une distance de 30 mètres.

Fléau des mers

Un protoplasme transparent qui flotte juste sous la surface de la mer...

Milieu naturel : océans

[Archétype inférieur]

NC 5, créature non-vivante, taille énorme

FOR +7 **DEX** -4 **CON** +7

INT - **SAG** -4 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 60 **Init** 2

Absorption +8 **DM** 2d6+7 + Spécial

Voie des créatures aquatiques rang 0

Capacités

Camouflage : le fléau des mers compte sur sa transparence pour capturer les proies. Une créature doit faire un test de SAG difficulté 12 lorsqu'elle s'approche du fléau des mers pour la première fois ou être surprise.

Enveloppement : lorsqu'il réussit une attaque au contact, le fléau des mers peut faire un test opposé de FOR avec sa proie (celle-ci peut résister si elle souhaite par un test de DEX). Si le fléau des mers l'emporte, la cible est absorbée dans le corps du monstre où elle subit chaque tour automatiquement des DM. Une fois à l'intérieur, la créature peut tenter de s'échapper à chaque tour par un test de FOR

difficulté 15 au prix d'une action limitée (elle ne peut faire aucune autre action).

Lenteur : le fléau des mers ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Paralysie : toute créature blessée par le fléau des mers doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *paralysée* pendant 2d6 tours.

Réduction des DM : le fléau des mers réduit tous les DM de type contondant ou perçant de 5 points. Il est immunisé au DM d'électricité et d'acide.

Nuée de méduses *

Milieu naturel : océans

[Archétype rapide]

NC 3, créature vivante, taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 6 **Init** 18

Attaque +5 **DM** 1d6 (poison)

Voie des créatures aquatiques rang 0

Capacités

Lent : la nuée est un adversaire redoutable mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement, ce qui permet à la plupart des créatures de lui échapper simplement en nageant vite !

Recouvrir (L) : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre

sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Poison : à chaque tour où elle est blessée par la nuée, la victime doit réussir un test de CON difficulté 10 ou sombrer dans l'inconscience tandis que la nuée continue à la dévorer...

Cibles multiples : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Méduse géante

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype puissant]

NC 4, créature vivante, taille grande

Chaque tentacule :

FOR +3* **DEX** +0* **CON** +3

INT -4 **SAG** +1* **CHA** -1

Init 15 **DEF** 15 (RD 5 / tranchant) **PV** 15

Tentacule urticante +4 **DM** 1d6+3+poison

Voie des créatures aquatiques rang 0 : la méduse géante possède 4 tentacules urticants, chacun est traité séparément. Ces tentacules sont particulièrement difficiles à trancher dans l'eau.

Étreinte : à chaque fois que la méduse géante réussit une attaque elle peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 15.

Poison urticant : en cas d'échec d'un test de CON (difficulté 13), la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Farfadet d'écume *

Lorsque les marins regardent leur reflet dans l'eau de mer, il arrive que le reflet se brouille pour laisser place à une petite créature aux oreilles pointues portant des vêtements trop grands, une créature féerique de l'océan : le farfadet d'écume.

Milieu naturel : spécial

[archétype normal, magicien niveau 16]

NC 8, créature vivante, taille petite

FOR -2 **DEX** +2 **CON** -1*

INT +1 **SAG** +1 **CHA** +3

DEF 14 **PV** 28 **Init** 15

Pétoire +18 **DM** 1d10

Magicien niveau 16

Voie des portes : le farfadet d'écume utilise cette voie pour accéder à notre monde ou rentrer chez lui.

Voie des illusions : un farfadet susceptible utilise les capacités de cette voie pour punir les impertinents

Voie du nomade des mers : le farfadet d'écume a le pouvoir de *marche sur l'eau* en permanence.

Voie des artefacts : un farfadet généreux peut souvent donner des babioles magiques aux pouvoirs étranges - ils aiment assez offrir des bateaux en bouteille par exemple, fumer des pipes bourrées de varech, ou jongler avec des pièces rares comme les escamoteurs.

Marid

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype standard, boss rang 2]

NC 8, créature vivante, taille grande

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

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

Init 12 **DEF** 20 (RD 2) **PV** 70

Cimeterre +12 **DM** 2d6+10

Voie des créatures aquatiques rang 3 : le marid est un génie des eaux complètement à l'aise en mer.

Contrôle des eaux (voie du colosse rang 3) : sur 15+ au jet d'attaque, l'ennemi est projeté à [1d6+1] mètres, **DM** 3d6, **CON** 15+ ou *étourdi* (une fois par round).

Crabe coupe-navire (en mer)

Voir la section [Crabe géant](#).

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype standard]

NC 11, créature vivante, taille colossale*

FOR +15 **DEX** +3* **CON** +15*

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

DEF 24 **PV** 150 **RD** 5 **Init** 14

Pince Saisissante (2 attaques) +21 **DM** 4d6+15, sur 15+ cisaille la proie (attaque gratuite)

Adversaire colossal : le crabe coupe-navire, rencontré en mer, attaque directement un navire entier, pas les insignifiantes créatures à bord. De même, seules des armes de taille lui font des dégâts - les balistes et scorpions prévus pour endommager des navires...

Grande baleine blanche

Cette énorme baleine bondit au-dessus des flots, prête à retomber sur votre navire !

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype standard]

NC 12, créature vivante, taille colossale*

FOR +15 **DEX** +0 **CON** +15*

INT -4 **SAG** +0 **CHA** +0

Init 10 **DEF** 26 **PV** 200

Bond de baleine (L) +21* **DM** 4d6+15 test de **FOR** opposé ou *renversé*, **CON** 15+ ou *étourdi*.

Adversaire colossal : la baleine attaque directement un navire entier, pas les

insignifiantes créatures à bord. De même, seules des armes de taille lui font des dégâts - les balistes et scorpions prévus pour endommager des navires.

Maelström (Charybde) *

Ce monstre du fond des mers se contente de créer de gigantesques tourbillons pour attirer à lui proies et navires - nul ne connaît son apparence.

Milieu naturel : océans

[Archétype standard, Boss rang 4]

NC 14, créature non-vivante, taille colossale*

FOR +15* **DEX** +0 **CON** +15*

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

DEF 33 **PV** 230* (RD 5 / magie) **Init** 10

Tourbillon élémentaire **DEX/FOR** 25+ ou entraîné dans le tourbillon **DM** 4d6+25, dure [1d4+1] tours.

Adversaire colossal : le maelström attaque directement un navire entier, pas les insignifiantes créatures à bord. De même, seules des armes de taille lui font des dégâts - les balistes et scorpions prévus pour endommager des navires, si on vise l'œil du tourbillon...

Kraken

[Archétype rapide]

NC 17, créature vivante, taille colossale

FOR +12 **DEX** +2* **CON** +12

INT -4 **SAG** +0 **CHA** +0

Init 14 **DEF** 24 **PV** 140

Tentacules (8 attaques) +18 **DM** 4d6+12, sur 15+ attaque gratuite
Gober DM 3d6

Voie des créatures aquatiques rang 1 : le kraken cherche à attraper le plus grand nombre d'hommes d'équipage sur un navire, quitte à décortiquer celui-ci.

Tentacule broyeur (voie du prédateur rang 2)
Gober (voie du prédateur rang 3)

[Léviathan](#)

Rencontres à Port-Péril

Bateau en bouteille ensorcelé

Certains antiquaires gnomes ont ramené de la Mer de Fièvre des objets munis d'étranges pouvoirs, comme si les Esprits de la Fièvre les avaient contaminés. La boutique contient nombre de maquettes de bateaux scellés dans des bouteilles, avec un niveau de détail troublant, jusqu'aux hommes d'équipages... Pourquoi la vigie semble-t-elle pointer vers vous ?

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard, ½ rang de boss]

NC 2, créature non-vivante, taille très petite

FOR -3 **DEX** +3 **CON** -3

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

DEF 16 **PV** 12 **Init** 12

Immobilité : tant que le bateau en bouteille ensorcelé ne bouge pas, il faut réussir un test de

SAG difficulté 20 pour le différencier d'une maquette normale.

Coup de semonce (voie de la magie de combat rang 1) : l'équipage du bateau en bouteille s'anime et lance un projectile avec la catapulte miniature, la bouteille se brise comme soufflée par une explosion et projette des bris de verre en tout sens. **DM** 2d6, 3m de rayon, **DEX** 10+ pour ½ **DM**.

Vol : Le navire animé vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Attaque +4 **DM** à l'abordage !

A l'abordage ! : un navire en bouteille qui réussit son attaque s'agrippe à sa proie pour l'aborder, son équipage minuscule inflige ainsi 1d4+1 **DM** par tour. Lorsque l'équipage a infligé au moins 6 points de **DM** de cette façon, le navire se détache et fuit le combat. Une créature de taille normale est dès lors *Affaiblie* pour 10 minutes. Lorsqu'il est fixé à sa proie, le navire possède une **DEF** de 13. Un peu plus tard, on peut retrouver le bateau un peu plus loin, dans sa bouteille mystérieusement intacte...

Rencontres en périphérie des Chaînes

Homme-grenouille (Bourbiérin)

Milieu naturel : les marais des Terres Inondées au nord des Chaînes

[archétype puissant, barbare niveau 2]
NC 2, créature humanoïde, taille petite

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

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

Init 13 **DEF** 13 **PV** 19

Rapière +3 **DM** 1d4+1

Voie des créatures aquatiques rang 1

Barbare de niveau 2 (voie de la rage 1, voie du déplacement 2 et 3) : **Coassement terrifiant**, **Chute**, **Acrobaties**

Mante Religieuse Géante

Milieu naturel : jungle de l'île de Mediogalti au nord-ouest des Chaînes

[1 rang de boss]

NC 6, Insecte de taille grande

FOR +8 **DEX** +4* **CON** +8*

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

Init 22 **DEF** 20 **PV** 60

Ravisseuses +12 **DM** 2d6+10, 15+ attaque gratuite, *renverse* et *immobilise* la cible, **FOR** opposé pour se libérer via action de mouvement.

Résistant : les insectes sont capables de survivre aux pires blessures, le MJ lance deux d20 pour leurs tests de **CON** et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 **PV**, elle peut encore agir un tour complet.

Rapide : un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Voie du prédateur rang 2 : Embuscade réussie si la cible rate un test de SAG difficulté 19, cible *surprise*. Si attaque réussie cible *renversée*, +1d6 DM.

Discrétion +9*

Nain Mbe'ke Chantepierre

Des nains albinos qui extraient des gemmes de la terre - ils échangent des armes de cristal contre diverses matières premières.

Milieu naturel : les Hautes Terres de Terwa (loin à l'intérieur de la Côte Ondulante)
[archétype puissant, moine niveau 4]
NC 3, créature humanoïde de taille moyenne

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +1 **CHA** -1
Init 10 **DEF** 17 **RD** 5 **PV** 45

Poings +8 **DM** 1d6+4
Attaque pétrifiante (L) +8 **DM** **CON** 11+ ou *pétrifié* pendant 1d6 minutes.

Moine niveau 4 (voie de la pierre 5) : **Indéracinable**, **Sens de la pierre**, **Poings de pierre**, **Corps de pierre**

Homme-singe (Charau-ka pygmée)

Milieu naturel : la jungle des Terres de Kaava, au sud est des Chaînes

[archétype rapide, rôdeur 2]
NC 2 (seul) 5 (en meute), taille petite
FOR -2 **DEX** +4* **CON** -2*
INT -1 **SAG** +1 **CHA** +0

Init 20 **DEF** 15 (20) **PV** 11

Morsure +6 **DM** 1d4-2

Lancer de pierre +6 **DM** 1d4-1

en meute : **Lancer en traître (L)** +11 **DM** 2d6+2

Voie de la meute rang 3 : : à chaque fois que la victime rate ou obtient 1 à 5 au d20 sur un test d'attaque, déclenche la curée : attaque en traître gratuite pour chaque créature de la meute.

Rôdeur niveau 2 (archer 2, survie 2) : **Endurant** +2*, **Nature nourricière**, **Perception** +5, **Tir aveugle (L)**

Capacités

Passage par les arbres : le charau-ka se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Plus loin au sud :

le port de Senghor, le seul port tenu par les autochtones

la Sargave, ancienne colonie Chélaxienne.

Rencontres dans la jungle de la Côte Ondulante

Girallon

Milieu naturel : jungle

[Archétype rapide]

NC 6, créature vivante, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5*

INT -3 **SAG** +5 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 30 **Init** 18

Poings (4 attaques) +7 **DM** 1d6+5

Charge (L) +7* **DM** 1d6+5 et test opposé de **FOR** ou *Renversé* et **DM** doublés

Voie du cogneur rang 1

Passage par les arbres : le girallon se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Guerriers fétiches pompatas *

Les pompatas sont des sculptures en bois représentant de féroces guerriers armés de sagaies et de grands boucliers. Leurs chants de guerre suffisent à faire fuir les prédateurs (pon pon patapon).

Niveau 1 à 4 :

Guerrier pygmée pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard]

NC 1, créature non vivante, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 3 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 15

Sagaie (10 m) +2 **DM** 1d6-1

Capacités communes à tous les pompatas

Sans esprit : aucune âme n'habite la statue, le pompata est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (**INT**, **SAG** et **CHA**).

Réduction des DM : tous les **DM** infligés à un pompata sont réduits de 5 points sauf dans le

cas où l'attaquant utilise une arme tranchante ou le feu.

Niveau 5 à 8 :

Vétéran pygmée pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard, 1 rang de boss berserk]

NC 2, créature non vivante, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 13 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 15

Sagaie empoisonnée (10 m) +6 **DM** 1d6-1
+1d6 poison

Niveau 9 à 11 :

Guerrier Pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, boss berserk 1]

NC 3, créature non vivante, taille moyenne

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 25 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 10

Sagaie empoisonnée (20 m) +8 **DM** 1d6+3
+1d6 poison

Niveau 12 à 14 :

Les [Rhinotaures](#) sont des guerriers puissants à tête de rhinocéros.

Rhinotaure pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard]

NC 4, créature non vivante, taille grande

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

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 30 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 13

Sagaie (20 m) +8 **DM** 2d6+6

Niveau 15 à 17 :

Rhinotaure cogneur pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype standard]

NC 5, créature non vivante, taille grande

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

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 30 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 13

Sagaie (20 m) +8 **DM** 2d6+6

Encorner (L) +8* **DM** 2d6+6, test de **FOR**
opposé ou *renversé* et piétiné **DM** 2d6+6

Voie du cogneur rang 1

Niveau 18 à 20 :

Champion Rhinotaure pompata

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, boss berserk 1]

NC 6, créature non vivante, taille grande

FOR +8 **DEX** +0 **CON** +8*

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 18 **PV** 60 **RD** 5 / feu ou tranchant **Init** 10

Sagaie empoisonnée (20 m) +14 **DM** 2d6+8
+1d6 poison

Encorner (L) +14* **DM** 3d6+8, test de **FOR**
opposé ou *renversé* et piétiné **DM** 3d6+8

Voie du cogneur rang 1

Niveau 21 à 22 :

[Colosse pompata](#)

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant]

NC 7, créature non vivante, taille énorme

FOR +13 **DEX** -1 **CON** +13

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 22 **PV** 110 **RD** 10 / feu ou tranchant **Init** 8

Coup +17 **DM** 3d6+13

Niveau 23 et + :

Colosse pompata berserk

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, 1 rang de boss berserk]

NC 8, créature non vivante, taille énorme

FOR +13 **DEX** -1 **CON** +13

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 22 **PV** 120 **RD** 10 / feu ou tranchant **Init** 8

Coup (2 cibles) +21 **DM** 4d6+13

Végépygmée

Milieu naturel : jungle

[archétype standard]

NC 3, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1*

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

DEF 14 **PV** 3 **RD** 5 / feu ou lumière **Init** 15

Grande pique +2 **DM** 1d4-1

Moisissure rousse (voie des créatures magiques rang 3) : Les végépygmées sont des créatures végétales qui ne supportent pas le feu ni la lumière directe du soleil. Les PNJ tués par les végépygmées voient leur cadavre colonisé par une moisissure rousse, qui se relève comme végépygmée 24 heures plus tard - à moins que le cadavre reste exposé au soleil.

Explosion sporique (voie des créatures élémentaires rang 1) : si on tue le végépygmée, il explose en un nuage de spores empoisonnées sur 3m de rayon qui inflige 3d6 DM de poison. Un jet de DEX 13+ permet de diminuer les DM de moitié. La difficulté passe à 18 pour les créatures en combat au contact au moment de l'explosion.

Empoisonnement sporique (voie de la magie maléfique rang 3) : les créatures empoisonnées par l'explosion sporique doivent effectuer un test de CON difficulté 15 : si réussi ils subissent 2d6+3 DM de poison supplémentaire, si raté ils tombent à 0 PV.

Zenj, Guerrier totémique

Milieu naturel : jungle

[archétype puissant, Barbare niveau 4]

NC 3, créature humanoïde de taille moyenne

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT +0 **SAG** +1 **CHA** +1

Init 10 **DEF** 15 **PV** 53

Sagaie +8 **DM** 1d6+3

Etreinte (L) +8 **DM** 2d6+3 et *Immobilisé*, test de FOR opposé pour se libérer.

Barbare niveau 4 (voie du béornide 5) :

Intimidation +6, **Hibernation**, **Métamorphose supérieure en gorille (L)**

Rencontres dans les profondeurs aquatiques

Aboleth

[archétype puissant]

NC 8, créature vivante, taille énorme

FOR +13* **DEX** -1 **CON** +13

INT +6 **SAG** +6 **CHA** +4

DEF 22 **PV** 110 **Init** 8

Tentacules +17 **DM** 3d6+13

Suggestion (L)* +17 vs [PV max]

Lire les pensées (L)* +17 vs SAG

Domination (L)* +17 vs [15 + mod. carac mentale +NC]

Détecter les êtres pensants +16

voie des créatures aquatiques rang 0

voie de la télépathie

Mucus mutagène : toute créature à proximité de l'aboleth ou touchée par l'aboleth doit réussir un test de CON difficulté 23 ou devenir une créature aquatique pendant 1d6 heures : elle n'arrive plus à respirer ou à se déplacer à la surface (créature aquatique rang 0). Si la créature est touchée à nouveau, la durée passe à 1d6 jours. La peau de la créature ciblée devient translucide et nécessite d'être dans de l'eau de mer en permanence...

Raie Aboleth *

Inspiré par [Slaine - la Geste des Invasions](#) : des démons des mers qui se fixent sur le dos des humains pour aller à la surface.

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype standard, boss berserk rang 2]

NC 6, créature vivante, taille grande

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

INT +6 **SAG** +6 **CHA** +4

DEF 16 **PV** 50 **Init** 12

Coup de queue +16 **DM** 2d6+6 +2d6 poison

Suggestion (L)* +16 vs [PV max]

Lire les pensées (L)* +16 vs SAG

Domination (L)* +16 vs [15 + mod. carac mentale +NC]

Détecter les êtres pensants +16

Voie des créatures aquatiques rang 0

Voie de la télépathie

Rapide (voie des créatures volantes rang 1) : une action supplémentaire de mouvement par tour

Symbiose : la raie peut [s'accrocher sur le dos d'une autre créature](#) - typiquement un humanoïde terrestre. Celui-ci gagne les facultés de la raie (respirer et se déplacer sous l'eau), mais c'est un marché de dupes - il se retrouve bientôt sous l'effet de la domination de l'Aboleth, qui peut à présent se déplacer à la surface.

Homme-Raie Aboleth *

Milieu naturel : les Chaînes

[Archétype rapide, boss berserk rang 2]

NC 6, créature vivante, taille moyenne

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5

INT +6 (-2) **SAG** +6 (-2) **CHA** +4 (-2)

(entre parenthèses les caractéristiques mentales de l'hôte, affaibli par la domination mentale de l'aboleth)

DEF 18 **PV** 50 **Init** 18

Grande hache +15 **DM** 2d6+5

Suggestion (L)* +15 vs [PV max]

Lire les pensées (L)* +15 vs SAG

Domination (L)* +15 vs [15 + mod. carac mentale +NC]

Détecter les êtres pensants +16

Voie des créatures aquatiques rang 0

Voie de la télépathie

[Navire englouti](#)

Les pillards de la mer de fièvre

Naga Aquatique folle

milieu naturel : aquatique

[archétype rapide, boss berserk rang 1]

NC 6, créature vivante, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5

INT +0 **SAG** -4 **CHA** +4*

INIT 17 **DEF** 18 **PV** 40

Morsure +11 **DM** 3D6+5 + **poison affaiblissant**
: CON 15+ ou Affaibli/Inconscient pendant 1d6 heures

Jet acide (L) +10 **DM** 4D6+9 **portée** 30m

Voie de la magie de combat rang 1

Folle à lier (voie du cogneur rang 2) : si critique ou ½ PV, +5 morsure +1d6 DM, agit un round à 0 PV.

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1

Capitaine Gortus Svard

[hobgobelin, boss puissant 2]

NC 4, créature vivante, taille moyenne

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

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

Init 12 **DEF** 18 **PV** 49

Sabre (2 attaques) +6 **DM** 1d8+5

Voie du chef de guerre rang 2 : en abordage, +2 à la puissance d'armée et manœuvre de repli défensif.

Le Pâleur du Diable

Drakkar **NC** 4

40 hobgobelins **NC** ½ **PU** 1x7

Capitaine +2

= Puissance d'armée 13

Le "Mise à Mort", Baleinier englouti

[archétype inférieur]

NC 6, navire, taille énorme*

FOR +7 **DEX** +0 **CON** +7

DEF 16 **PV** 60 **Init** 10

Baliste +8 **DM** 2d6+7

Voie des créatures magiques rang 3 : RD 15 / magie, +5 PV par round. Il faut vaincre le capitaine pour que ce bateau coule définitivement.

Fanon Pilk

[Archétype puissant, boss rang 1, draugr]

NC 6, créature mort-vivante, taille moyenne

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

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

Init 8 **DEF** 13 **PV** 70 (RD 5 / tranchant)

Sabre rouillé +8 **DM** 1d8+5 +1d6 sel

Main spectrale +8 **DM** 3d6, regagne autant

Voie des créatures aquatiques rang 0 ou 1 : Fanon Pilk n'a pas de problème à combattre sous l'eau, mais il engage ses adversaires à la surface.

Voie de la magie maléfique rang 1 : regagne 1d6 PV chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20m.

Revenant (voie des créatures magiques rang 3) : Fanon Pilk, son équipage et son vaisseau reviennent hanter les mers à moins de détruire la cloche maudite qu'il fait sonner en voyant des baleines (PV 30 RD 9).

Réduction des DM : retrancher 5 points à tous les DM infligés au draugr par des armes saufs s'il s'agit d'armes tranchantes comme les épées ou les haches.

Lenteur : le draugr voit sa DEX réduite à 8 et il ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Puanteur de la mer : La créature est nimbée d'une puanteur à faire vomir. Une créature qui l'attaque au contact subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie. Si une victime est saisie ou agrippée par le draugr, elle subit à chaque tour +1d6 (gaz toxique) supplémentaire.

Armes salines : le draugr inflige +1d6 DM d'acide par attaque de contact réussie (l'eau de mer salée brûle les plaies).

Bénédiction de la mer : Lorsqu'il est submergé dans l'eau de mer, le draugr régénère 5 PV par tour.

Trésor : un *harpon* +1 tueur de baleines.

Isabelle "Peau d'Encre" Locke

[Archétype rapide, boss rang 3, voleur 3]
NC 7, créature vivante, taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +4

Init 18 **DEF** 22 (annule 1 atq/2) **PV** 76

Sabre +14 **DM** 1d6+6, crit 18+
Attaque sournoise (L) +2d6 DM

Serpent d'encre +14 **DM** 3d6+12

Voie de la magie de combat rang 2 : la pirate utilise la sorcellerie pour lancer des serpents d'encre à distance, et dispose de tatouages protecteurs - une attaque sur deux est annulée (et un tatouage disparaît sur son corps)

Voleur niveau 3 (assassin 2, spadassin 3) :
Discrétion +8*, **Esquive fatale**

Trésors :

Dard Saumâtre, une *raprière* +1 ayant une lame en cristal de sel qui brûle ceux qu'elle blesse (+1d4 DM d'acide).

Oeil de Svingli, un astrolabe enchanté - il apporte un bonus de +5 aux tests de navigation (INT) pour s'orienter en mer.

Encres à Tatouage pour une valeur de xxx pa.

La sirène pirate
<https://www.deviantart.com/trollfeetwalker/art/Mermay-Pirate-843860670>

La sirène zombie
<https://www.deviantart.com/trollfeetwalker/art/Mermay-Shore-843383047>

La bénédiction de la tempête : ceux qui montent au sommet du mat durant une tempête attraper les étranges feux gagnent leur pouvoir

Ensorceleuse des Chaînes
<https://www.deviantart.com/tsabo6/art/Fire-faerie-868651818>

Île mystérieuse

<https://www.deviantart.com/alynspiller/art/Island-Ruins-477590816>

Tigorille

<https://www.artstation.com/artwork/9eW25y>

Chimère léonine

<https://www.artstation.com/artwork/Kax0Ay>

Méduse tête de mort

<https://www.artstation.com/artwork/0XVVay>

Coffre au trésor mimique

<https://www.artstation.com/artwork/Q1JmI>

Pirate Zenj

<https://www.artstation.com/artwork/owXQ4>

Pirate Géant

<https://www.artstation.com/artwork/KWGEo>

Pirate volant

<https://www.artstation.com/artwork/AV4dm>

crabe géant en armure !

<https://www.deviantart.com/darkki1/art/Bellringer-Great-bellcrab-882699361>

ilomba

<https://www.artstation.com/artwork/IPgbJ>

spidermonkey

<https://www.artstation.com/artwork/g86x3P>

shroom doggo

<https://www.artstation.com/artwork/b5mgon>