

| Rencontres scénario : Possession                                |  |     |    |  |    |        |     |           |   |
|---|--|-----|----|--|----|--------|-----|-----------|---|
|   | AT   | PRD | EV |  | PR | Dégâts | Cou | Classe-XP | Notes   |
| Héros de niveau intermédiaire – 3 à 6 - (résistance magie : 10) |  |     |    |  |    |        |     |           |   |
| Gros Chien possédé  | 12   | 8   | 30 |  | 2  | 1D+3   | 18  | 20        | Mâchoire puissante, ne lâche pas sa proie         |
| Capacité  | Chien de garde : une fois qu'il a mordu quelqu'un, le héros doit réussir une épreuve AD/FO -4 pour se libérer. Sinon il fait des dégâts à chaque assaut !  |     |    |  |    |        |     |           |   |
| Cultiste possédé 1  | 11   | 13  | 30 |  | 3  | 1D+5   | 14  | 25        | Épée courte et bouclier                           |
| Cultiste possédé 2  | 11   | 13  | 30 |  | 3  | 1D+5   | 14  | 25        | Masse à pointes et bouclier                       |
| Cultiste possédé 3  | 12   | 12  | 40 |  | 3  | 2D+3   | 18  | 30        | Épée à deux mains                                 |
| Cultiste possédé 4  | 12   | 12  | 40 |  | 3  | 2D+3   | 18  | 30        | Hache à deux mains                                |
| Chef garde possédé  | 14   | 12  | 45 |  | 4  | 2D+5   | 18  | 45        | Grand marteau à deux mains, résistance magie : 13 |
| Capacité  | Répulsion : il peut de temps en temps repousser tous les héros au contact et face à lui sur une AT réussie<br>Les ennemis repoussés se retrouvent au sol, sauf épreuve AD réussie<br>Un héros qui tombe rate 3 assauts avant de pouvoir revenir au contact   |     |    |  |    |        |     |           |   |
| Cultiste possédé errant   | 12   | 10  | 35 |  | 3  | 1D+3   | 20  | 20        | Couteau de boucher                                |
| Grand prêtre possédé  | 13   | 13  | 50 |  | 3  | 1D+6   | 18  | 50        | Hache barbelée + dague à la ceinture (1D+4)       |
| Capacité  | Ignifugé : il est immunisé aux sorts de FEU. Cela pourra prendre du temps pour le découvrir !  |     |    |  |    |        |     |           |   |
| Capacité  | Force : Tous les 3 assauts : des éclairs d'énergie pure sortent de sa main gauche : 1D6 purs dégâts sur 2 cibles   |     |    |  |    |        |     |           |   |
| Capacité  | S'il se sent menacé par un mage ou un prêtre, le grand prêtre perdra un assaut pour lancer un sort de SILENCE sur celui-ci (toujours réussi)<br>Le sort pourra être contré par une bonne épreuve de résistance à la magie<br>Si le silence réussi, il pourra être brisé par un advanced dispel magic, sinon le mage/prêtre ne pourra utiliser que des sorts silencieux |     |    |  |    |        |     |           |   |
| Krivan D'orval, Vétéran   | 13   | 14  | 45 |  | 5  | 1D+6   | 18  | N.A.      | Épée à 1 main d'artisan, bouclier de luxe         |
| Rôle PNJ  | Ayant entendu parler de la mission des aventuriers, ce garde à la retraite décide de venir les aider (en cas de soucis sur les combats)  |     |    |  |    |        |     |           |   |