

The Arn Forest / La Forêt d'Arn

Graevelwood / BoisGrévier est un hameau de 130 habitants, principalement des gnomes des roches. Le Chef du clan est **Mavheran Haerlskeel**, NB femme gnome des roches. Le hameau compte aussi **Olbern Bannobrand**, LB homme gnome des roches **prêtre** de Garl Glittergold ; **Halvena Fallowfield** N femme gnome des roches **lanceur de sorts (mage, niv 6)**, conseiller du chef de clan ; **Hogarth Harrowhand**, N homme gnome des roches **éclaireur**, chef de la guilde des trappeurs ; **Marthen Shoemaker**, LB homme gnome des roches **Combattant (niv 5)**, constable du hameau et chef de la Garde (10 gnomes des roches gardes)

Cold Wood / Bois Froid

Thradulf's Camp / Campement de Thradulf est un hameau de 180 barbares Uthgardt de la tribu du Tigre Rouge. Le chef de la tribu est **Thradulf Longfang**, CM homme humain **berserker** ; **Aedelthrang le Noir**, CM homme humain, clerc d'Uthgar est le chef spirituel et véritable chef de la communauté ; **Mara Fleetwind**, NB femme humain **barde**, skald de la tribu ; **Shala Longfangwife**, CB femme humain **roturier**, veuve du précédent chef.

Cold Vale / Le ValFroid est infestée de **trolls** et aussi l'antre d'un particulièrement gros **béhir** (avec 200 points de vie)

Tulrun's Tent / La Tente de Tulrun : cette tente magique se déplace dans le Bois Froid au gré de son propriétaire, l'archimage reclus, **Tulrun**, CN homme tieffelin. Tulrun a fabriqué 3 créatures artificielles aux apparences de femmes humaines et nommées **Caerel, Elsara et Tionele, golems de chair** (avec les modifications suivantes : **DEX 13 (+1)**, **INT 15 (+2)**, **CHA 14 (+2)** et sans la capacité *Fou furieux*).

Druarwood / Boisdruar

Frostrill / Eaudegivre est un hameau de 44 nains venant du Grand Glacier. La communauté est dirigée par **Unimak Giantskull**, CB nain **haut druide** de Marthammor Duin. Le chef chasseur est **Aniva Icefoot**, N femme nain **éclaireur**. **Kolmak le Brisé**, N homme nain **lanceur de sorts (mage, niv 4)** est le sage de la tribu. Enfin, **Nunima Mangeur d'Orc**, CN homme nain.

Luneterres / Moonlands

Beorunna's Well / Puits de Beorunna est une ville des Lions Noirs, une tribu Uthgardt de 2100 habitants qui s'est sédentarisée. Le chef de la communauté est **Andar Heartwood**, CN homme humain **berserker**. Autres membres :

Patrevani Onehand, CN homme humain **Uthgardt Shaman** (décrit dans *Storm King's Thunder*), un chaman traditionnaliste.

Hask Bloodaxe, N homme humain, garde du corps du chef

Prudhosk Goldhand, NM homme demi-orque **expert (niv 6)**, marchand et prêteur sur gages
Skelli Wildfoot, CB femme humain **éclaireur**, guide à louer

Lonely Tower / La Tour isolée est une étrange tour en pierre blanche. Elle est le refuge de Ssessibil Isthavar, LM homme yuan-ti.

Boilune / Moonwood

Griffecreux / Claw Hollow est un vallon qui sert de repaire à un clan d'Adeptes du Sang Noir. Il est dirigé par le Maître du Sang **Jarthon**, NM homme blaireau-garou (même caractéristiques qu'un **loup-garou** mais avec 90 points de vie et **Vitesse** creusement 3 m). Les autres membres sont :

Sarissa Duncastle, CM femme humain **rat-garou** (avec 54 points de vie)

Kuldus Droum, CM homme humain **ours-garou** avec les modifications suivantes :

Dangerosité 6 (2300 PX)

Sorts. Kuldus est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Kuldus a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, mot de guérison de groupe*

25 loup-garous

12 sanglier-garous

Montagnes Nétheres sont occupées par deux tribus d'**orques**, *les Mille Poings* et *les Intestins Eventrés*.

Baraskur est le village de 840 habitants des *Intestins Eventrés*. Leur chef est **Arlagh**

Deathclaw, CM homme **orque**, **lame d'Ilneval**.

Les autres membres importants sont :

Orauth Skullstone, CM homme orque, clerc de Grumms

Ragrath Deathclaw, CM homme orque, **œil de Grumms**, fils du chef, sous l'influence d'Orauth

Maerag « Viei Œil », CM femme orque **lanceur de sorts (guérisseur, niv 6)**

Karg Hellspawn, CM homme **tanarukk**

La tribu est aussi hantée par **Aumathra**, CM femme humaine **fantôme** d'une ancienne sorcière humaine. Quand elle est agitée, la tribu lui amène le corps d'une humaine qui lui ressemblait à posséder.

Moon Pass / Passe de la Lune

Jalanthar est un hameau de 220 habitants aux bâtisses semi-enterrées. Les habitants sont principalement des chasseurs et des trappeurs. La ville est dirigée par un conseil d'aînés dont des anciens aventuriers. Le conseil est composé de l'Aîné **Storn Crommarth**, NB homme humain rôdeur de Mailikki ; Chef Aîné **Ammarthé Sungalard**, LN femme humaine druide de Silvanus ; **Ithnar Modrasz**, CB homme humain **mage** ; **Barthor Heldruin**, CB homme humain **expert (niv 6)**, propriétaire de l'unique auberge et taverne, *Le Cockatrice Rugissant*

Pic de la Dame / Ladypeak abrite le **Monastère de la Main de la Dame** est dédiée à Loviatar. Il abrite 90 fidèles environ. Il est dirigé par Haute Maîtresse du Fouet **Lorthalae Shamrass**, LM femme humain clerc de Loviatar.

Grottes de Morueme / Morueme's Cave sert de repaire à une famille de dragons bleus composée de **Nhaunglaroth**, LM mâle **dragon bleu adulte** et **Eshaedra**, LM femelle **dragon bleu adulte** ; **Roraurin**, LM mâle **dragon bleu adulte** et **Faenphaele**, LM femelle **dragon bleu adulte** dont la progéniture est **Arharzel**, LM mâle **dragon bleu nouveau-né**.

Flèche-Du-Destin / Doomspire est le château occupé par la tribu hobgobeline des Ecorcheurs Rouges qui servent les dragons presque comme des esclaves. Des galeries relient la forteresse aux grottes de Morueme. Le village compte 610 habitants et est dirigé par Chef **Haurstagh**, LM homme **hobgobelin, capitaine**. Les autres membres importants sont : **Magalvahg**, NM homme hobgobelin **prêtre** de Maglubiyet (avec les ajustements suivants : 32 points de vie, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et le gobelin) ; **Burgrum**, CM homme **gobelours, chef**, capitaine de la garde du chef et **Vaughak**, LM homme **hobgobelin, ravageur**.

Passé de Lunargent / Silvermoon Pass abrite une tour de guet nommée **Nid-Du-Faucon**. Elle est occupée par une douzaine de **Chevaliers d'Argent**.

Les Mille Gueules / The Thousand Maws sont une centaine de cavernes qui servent de demeures à la tribu orque des *Mille Poings*.

Tour de Telkoun / Telkoun's Tower est le repaire de **Telkoun Adranther**, CM homme tieffelin ensorceleur. Sa tour est défendue par des pièges et cinq **gargouilles**. Une dizaine de **pérytons** niche aussi à proximité.

Tombeaux de Deckon Thar / Tombs of Deckon Thar consiste en 7 tombes de bandits. Ils se sont relevés en tant que **nécropages** sous les ordres de **Vinjarak le Roi du Monticule**, LM **nécropage** (à 85 points de vie)

Les Arbres de Nuit / The Night Trees sont deux petites forêts sous le contrôle du sinistre druide nommé le **Grimpeur d'Arbres**, NM homme génasi de la terre, druide de Grumbar. Il commande à des **druides** et des **éclaireurs**. Des **lianes meurtrières** et des **tertres errants** empêchent d'approcher des ruines d'un vieux temple de Chauntea.

Ancien Delzoun

Auvandell est un village de 520 habitants environ placé sous la protection de Sundabar. Son dirigeant est le Haut Shérif **Jortheyn Serpentbane**, LB homme humain, un ancien aventurier. Les autres membres importants du village sont : **Khuldugar Firehand**, LN homme nain d'or **expert (niv 6)** avec maîtrise des outils de forgeron, forgeron du village et membre du conseil ; **Hostwyn Bramblemark**, NB femme gnome des roches **espion**, propriétaire de l'auberge et cabaret *Les Armes Argentés* ; Frère **Thamin**, CB homme humain **prêtre** d'Oghma, membre du conseil ; **Vordrigan le Talentueux**, N homme humain **lanceur de sorts (mage, niv 6)**, fabricant d'objets magiques.

La Fourche, à l'intersection de deux routes se trouve **Le Repos des Terres Sauvages**, une récente auberge créée par deux anciens aventuriers : **Irvag l'Ours**, CB homme humain et **Grumbelham Goldhand**, N homme nain d'or.

Campement de Wolmad / Wolmad's camp est un hameau de 66 membres composé de barbares Uthgardt de la tribu du Poney Céleste. Le hameau est dirigé par le chef de guerre **Wolmad Eaglewing**, CN homme humain **berserker**. Les autres membres importants de la communauté sont : **Morgwan Fellfoot**, CM homme **loup-garou**, lieutenant du chef qui dissimule sa lycanthropie ; **Fara Icehewer**, NB femme humain **éclaireur** ; **Numa la Porte-Parole**, CN femme humain **Uthgardt Shaman** (décrit dans *Storm King's Thunder*).

Montagnes Rauvin servent de demeure à trois tribus d'orques et à trois tribus de gobelins. Les tribus d'orques sont *les Griffes Rouges* (1200 combattants), *Les Coupeurs de Crâne* (4900 combattants) et *les Preneurs de Cœurs* (2150 combattants). Les *Coupeurs de Crâne* sont dirigés par un trio : **Koront**, LM homme orque, **orque, lame d'Ilneval** ; **Naurorin**, CM homme **orque, croc rouge de Shargass** et **Baerzel**, NM femme **orque** (avec 20 points de vie), la veuve de l'ancien chef. La **passé de l'orque mort** est gardée par un contingent de 80 **orques** de la tribu des *Coupeurs de Crâne* dirigée par **Vaug le Fort**, NM homme **orog**, un fidèle de Koront. Vaug a pour lieutenants **Anya**, CM femme demi-orque **éclaireur**, chef des éclaireurs et une protégée de Baerzel et **Vieux Puchk**, CM homme **orque, œil de Grumsh**. Les trois tribus de gobelins sont les : *Chalarstaukh* dirigés par le **Roi Asglarek**, NM homme **chef gobelin** et ses 7 fils, *les Malauth* dirigés par la Reine **Nargharab**, NM femme **chef gobelin** qui se laisse influencer par 7 **prêtres** gobelins de Maglubiyet et *les Vaerluth* dirigés par le roi **Vaerluth**, NM homme **chef gobelin**, la tribu la plus misérable habituée à cohabiter avec des araignées ce qui les a rendus immunisés à leur venin.

Forêt de Vordron / Vordron Forest est hantée par des **fantômes**, des **âmes en peine** et des **spectres**.

Landes Eternelles / Evermoors sont occupées par des **trolls** dont certains ont été récemment chassés par des **géants des collines**.

Nesmé est une ville fortifiée de presque 2000 habitants qui a souffert fortement des attaques des trolls et des barbares. La ville est défendue par environ 400 **soldats à cheval** et est dirigée par un conseil dont le Premier Porte-Parole est **Tessarín Alaurun**, NB femme humaine. Les autres personnages importants de la ville sont : **Jygil Zelnathra**, LN femme humain clerc de Waukyne qui dirige le temple local ; **Nistlor**, LN homme humain **mage**, propriétaire de la *Maison de la Licorne Sage* qui loue des chambres ; **Darven Crownlar**, NB homme humain **vétéran**, Gardien du Pont et capitaine de la Garde de la ville ; **Maeleera Eveningtree**, CB femme demi-elfe **lanceur de sorts (mage, niv 6)**, propriétaire du cabaret *L'Orgueil du Nord* ; « **Sournois** » **Shorgath Tantor**, CN homme humain **guerrier/roublard urbain**, propriétaire du magasin général de Tantor et aussi receleur ; **Narma Haever**, CB femme humaine **vétéran**, propriétaire âgée de la taverne *Le Bouclier Brisé* ; **Maxuld Blueaxe**, LN homme nain d'écu, **combattant (niv 5)** avec maîtrise des outils de forgeron, maître fondeur de la *Fonderie des Six Flammes*.

Nid du Griffon / Griffon's Nest est occupé par la tribu Uthgardt des Griffons. La communauté compte environ 1000 membres et est commandée par **Kralgar Bonesnapper**, NM homme humain qui a des désirs de conquête d'une cité ou d'une forteresse dans le Nord.

Pavois de Mornbryn / Mornbryn's Shield est une communauté de bergers, pêcheurs et cultivateurs de mousses recherchées pour leurs propriétés médicinales. *La Vierge des Landes* est un restaurant tenu par **Beldora Thiiruin**, CG femme humain **prêtre** de Lathandre ; *le Troll Enflammé* tenu par **Flanagus Gnarlybone**, CN homme gnome des roches **malfrat** ; **Caldreth Wyvernlyng**, N homme humain **roturier**, fabricant et réparateur de chaussures, bottes et capes. Au nord-est de la communauté se trouve une chapelle dédiée à Mailikki gardée par des **horreurs casquées**.

Collines du Givre / Frost Hills

Camp de Garadoc / Garadoc's Camp est un hameau de 50 Uthgardt de la tribu des Corbeaux Noirs. Leur chef est **Garamel Talonhand**, CN femme humain. Les autres membres de la communauté sont : **Kelemoc Ravenheart**, CN homme humain **Uthgardt Shaman** (décrit dans *Storm King's Thunder*) ; **Vagha la Sanglante**, CM femme humaine, cruelle cheffe de raid ; **Jomol le Vieux**, CN homme humain **expert (niv 5)** avec l'expertise de la compétence Dressage, dresseur des corbeaux géants (mêmes caractéristiques qu'un **vautour géant**) chevauchés par la tribu.

Château des Illusions / Castle of Illusion, autrefois la demeure d'un puissant illusionniste est maintenant occupé par **MacBec Maclyon**, NM homme humain **abjuteur**.

Haute Forêt

Citadelle Brumeuse / Citadel of the Mists est un château dirigé par le **Maître des Brumes**, CN homme humain. Il y habite en compagnie d'**Itmul**, LN homme humain clerc de Heaume ; **Cherissa Mintareil**, CB femme humaine venant du Cormyr et **Azure**, NB femme humain **invocateur**, de Lunargent.

Elven Port / Port Elfique La Tour du Seigneur de cette cité maintenant en ruines est occupée par une bande d'elfes pervers menés par **Vaerilmor Flosin**, CM homme **cambion** avec les ajustements suivants :

Dangerosité 7 (2900 PX)

Sorts. Vaerilmor est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Vaerilmor a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, lumières dansantes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, bouclier*

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, rayon ardent*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, flétrissement, bouclier de feu*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immolation*

Grand-Père Arbre / Grandfather Tree et tous les autres lieux sacrés des Uthgardt sont décrits dans *Storm King's Thunder*.

Camp de l'Arbre-Fantôme de la tribu Uthgardt de l'Arbre fantôme se situe non loin du Grand-Père Arbre. Il compte 220 individus et son chef est **Gunther Longtooth**, NB homme humain. Les autres membres importants de la communauté sont : **Hala Spiritwalk**, NB femme humain **druide de Silvanus**, chamane de la tribu ; **Faeniele Eshel**, CB femme elfe des bois, conseiller du chef et représentante des elfes des bois auprès de la tribu ; **Thangulmor le Chasseur de Mort**, CB homme humain **berserker**, chef des gardes cérémoniels qui protège l'arbre

Lothen aux Flèches d'Argent / Lothen of the Silver Spires cette ruine elfique est occupée par des **orques** de trois différentes tribus.

Fort Noanar / Noanar's Hold est un hameau de 120 habitants construit autour d'une loge de chasse parmi les plus connus du Nord. Les dirigeants sont les Seigneurs de la Chasse, cinq individus qui masquent magiquement leur identité : il s'agit d'un **mage**, d'un **archer**, d'un **prêtre**, d'un **rôdeur/roublard** et d'un **chevalier occulte**. Les autres personnalités importantes sont : **Ghille Clever**, N femme humain **roturier**, propriétaire de l'auberge de la Hare Blanche, la meilleure loge de la ville ; **Markab Woodfoot**, CN homme humain **éclaireur**, chasseur principal ; **Amrath Mulnobar**, NM homme nain d'écu, castellan et porte-parole des Seigneurs de la Chasse.

Fort Olostin / Olostin's Hold est un fortin entouré d'un village de 810 habitants, principalement des bûcherons et des fermiers qui prennent soin de ne pas fâcher les esprits de la forêt. Le dirigeant de la ville est Seigneur **Mardan Elthondsson**, LB homme humain noble (avec 16 points de vie). Les autres personnalités du village sont : **Borstad Nomephel**, NB homme humain **prêtre** de Lathandre ; **Felevel la Verte**, N femme demi-elfe, plus puissant des druides des environs ; **Uhrieved Hartshorn**, NM homme humain **malfrat**, propriétaire de la taverne *Le Flacon Enflammé*, agent du Zhentarim et chef secret d'une bande de brigands dans les environs ; **Aedelvana**, NB femme humain, plus puissant lanceur de sorts arcanique de la région ; **Keled Strongarm**, LN homme humain.

Reitheillaethor est un village de 640 habitants, principalement des elfes des bois. Il est dirigé par Dame **Siluele Taemelsin**, CB femme elfe de lune **chevalier occulte**. Les autres personnages importants sont Capitaine **Hulrune Silverbow**, NB homme elfe des bois **archer**, chef des éclaireurs et des gardes du village ; **Dame Jaementhe**, NB femme elfe des bois, clerc de **Solonor Thelandira** ; **Fomoyn le Vif**, CN homme elfe des bois **rôdeur/roublard**, chasseur d'orques et elfe le plus xénophobe du village.

Bois de Turlang / Turlang's Wood est la zone nord-ouest de la Haute Forêt. Elle est sous le contrôle de Turlang, un puissant **sylvanien** avec des pouvoirs de druide (*décrit dans Storm King's Thunder*). Il règne sur une centaine de **sylvaniens** dont six d'entre eux nommés **Arauken, Duthroan, Eldrath, Faelmeir, Houmril** et **Raunthar** ont 170 points de vie.

Bois Tapi / Lurkwood est surtout occupé par des tribus de barbares Uthgardt dont la tribu des Loups Gris composée de **loups-garous** naturels. *Le Donjon de la Mort*, une ancienne mine de gemmes naine, infestée de démons se trouve à la limite sud de la forêt sous une colline. *Le Donjon de la Mort* est dirigé par **Viscaris**, CM **nabassu**. Dans le bois se trouve aussi la *Tour de la Froideur*, qui est le quartier général de la *Froideur*, une compagnie de

mercenaires non humaines. La compagnie est dirigée par **Ardenor Crush**, LM homme **hobgobelin, seigneur de guerre** disposant de *gantellets de force d'ogre* et d'un médaillon permettant de convoquer un **destrier noir** 8 heures par jour. A l'origine, Ardenor est un guerrier humain réincarné dans le corps d'un hobgobelin. Le second d'Ardenor est le magicien **Grangor**, LM homme humain **évocateur** qui généralement reste pour protéger la *Tour de la Froideur* quand la compagnie part en mission. La troupe est composée de : *Les Cavaliers du Froid*, 100 **hobgobelins** montés sur des **chevaux de guerre** ; *Les Loups de l'Hiver*, 100 **gobelins** montés sur des **loups** ; *L'Acier Froid*, 150 **orques** ; *Les Poings de Glace* ; 50 **ogres** et les *Glaçons*, 200 **kobolds** archers.

Epine dorsale du Monde / The Spine of The World

Tholvarr Six tribus de **géants du givre**, les Arthlarr, les Borumn, les Joront, les Klevvyn, les Turtorst et les Yargray habitent cette région. Le chef âgé de la tribu des Yargray, **Orel la Main Grise**, CM homme **géant du givre** (à 180 points de vie) a une fille nommée **Gerti Orelsdottr**, CM femme géant du givre, clerc d'Aurile qui désire unifier les tribus sous ses ordres.

Donjon de la Flèche Sombre / Dark Arrow Keep est une forteresse isolée où s'est réfugié le roi **Obould des Mille Flèches**, CM homme **orque, chef de guerre** (avec des *bottes des contrées hivernales*) avec ses meilleurs orques (environ 1950 orques) après la reprise de la citadelle Felbarr par les nains. Les autres principaux occupants de la forteresse sont : **Black Lorog**, CM femme **orque, griffe de Luthic**, principal chamane de la tribu ; **Scrauth**, CM homme **orque, lame d'Ilneval**, fils aîné d'Obould ; **Numath le Serpent**, NM femme demi-orque, **croc rouge de Shargass**, maître espionne et maîtresse d'Obould ; **Bosk Le Gros**, CM homme **ogre** (avec 80 points de vie), chef des gardes du corps d'Obould ; **Brymoel**, CM homme **orque, œil de Grummsh**, fils d'Obould et fanatique ; **Ulthrang le Fou**, CM homme orque **sanglier-garou**, connu pour sa fureur au combat.

Karse cette ruine de l'époque de Netheril serait le repaire de **Wulgreth**, NM homme humain **Liche**.

Mhiilamniir est une cité elfique en ruines dont les restes du temple de Corellon Larethian sont occupés par **Chloracidara**, LM femelle **dragon vert ancien**.

Les Monts Etoilés sont occupés par une communauté de 47 **arakocras** dirigée par **Wuorlah**, NB homme arakocra **prêtre** et sont aussi le repaire d'**Elaacriminalicos**, LM mâle **dragon vert ancien**.

Les Pics Perdus sont habités par des **centaures**, des **satyres** et des **korreds**. Non loin des Pics Perdus se trouve aussi une communauté de 100 **drows** adorateurs de Vhaerun menée par **Mistyre**, NM homme **drow, mage**. Un autre petit groupe de drows réside aussi au nord des Pics Perdus et est mené par **Ysolde Veladorn**, CB femme drow **prêtre** d'Eilistrae, la fille de Qilué Veladorn.

Les Cavernes sans fin sont le repaire de **Grimnoshtasdrano**, LM mâle **dragon vert, adulte** et **Aumvor l'Eternel**, CM homme **liche** au corps difforme avec les modifications suivantes :
Points de vie 160

Danse macabre à la place de scrutation

Flétrissure épouvantable d'Abi-Dalzim à la place de mot de pouvoir étourdissant

Équipement particulier *Amulette des Plans, Boule de cristal de vision véritable*

La Haute Forêt est aussi habitée par **Phezeltan**, N homme humain **archidruide** de Silvanus.

Ombreterre/ Underdark

Delimbiyr Val Dans les cavernes situées sous le val se regroupent une armée de **Tanarukks** sous les ordres de **Kaanyr Vhok**, **le Sceptré**, CM homme **cambion** avec les ajustements suivants :

Dangerosité 10 (5900 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du sorcier est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : modification d'apparence, simulacre de vie, lévitation (personnel uniquement), armure de mage (personnel uniquement), image silencieuse

1/jour chacun : esprit faible, doigt de mort, changement de plan

Incantation. Kannyr est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort) et il regagne ses emplacements de sorts dépensés lorsqu'il finit un repos court ou long. Il connaît les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : décharge occulte, trait de feu, amis, main de mage, illusion mineure, prestidigitation, poigne électrique

Niveaux 1 à 5 (4 emplacements de niveau 5) : bannissement, mains brûlantes, colonne de flamme, représailles infernales, cercle magique, rayon ardent, scrutation, nuage puant, suggestion, mur de feu

Chance du ténébreux (Recharge après un repos court ou long). Lorsque le sorcier fait un jet de caractéristique ou de sauvegarde, il peut ajouter un d10 au jet. Il peut le faire après avoir lancé le dé, mais avant que les effets du jet ne soient annoncés.

Blingdenstone est un village de svirfbelins qui a souffert d'attaques de drows. Les survivants sont dirigés par le Gardien **Krieger**, CB homme svirfbelin.

Gracklstugh est une cité duergar où le prince Horgar Steelshadow, LM homme **duergar**, **seigneur de guerre**, s'empresse de prendre le pouvoir après le décès de son père.

Mavheran Haerlskeel

Humanoïde (gnome des roches) de taille P, neutre bon

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 48 (8d6+16)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Sauvegardes Force +2, Dextérité +7

Compétences Discrétion +7, Perception +10, Perspicacité +10, Acrobaties +8, Survie +10, Nature +10

Outils outils de voleur, outils de bricoleur

Sens perception passive 16, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, gnome, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Ruse gnome Mavheran a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

Style de combat Combat à deux armes

Sens primitifs Mavheran peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour d'elle

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Mavheran a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Explorateur-né Mavheran a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Tueur de colosses. Quand Mavheran touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Mavheran ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Sorts. Mavheran est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Mavheran a préparé les sorts de rôleur suivants :

1^{er} niveau (3 emplacements) : *marque du chasseur*, *soins*, *lien avec les bêtes*

Ruse. À chacun de ses tours, Mavheran peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Mavheran inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Mavheran qui n'est pas incapable d'agir et que Mavheran n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Mavheran est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Perspicacité et Perception

Survivance Mavheran maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec ses compétences.

Actions

Attaques multiples. Mavheran effectue une attaque avec son épée courte et une avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Réactions

Escarmouche Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 m ou moins de Mavheran, cette dernière peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Aedelthrang le Noir

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Médecine +8, Religion +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Bothii

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Prêtre de guerre (4 fois entre deux repos longs) Quand Aedelthrang utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

Sorts. Aedelthrang est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Aedelthrang a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre**, *compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flamme, immobilisation de monstre, soins de groupe*

*Aedelthrang jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus

Actions

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts tranchants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Aedelthrang peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des mort-vivants** Aedelthrang présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Aedelthrang qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Aedelthrang et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Tulrun est un **archimage** avec les ajustements suivants :

Il est d'alignement chaotique neutre

CHA 18 (+4)

Résistances aux dégâts de feu

Sens vision dans le noir à 18 m

Ascendance infernale Tulrun peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16) : A volonté : *thaumaturgie*, 1/ jour chacun : *représailles infernales*, *ténèbres*

Langues commun, Infernal, Abyssal, draconique, Géant, primordial

Anneau de régénération Tant que Tulrun est équipé de cet anneau, il récupère 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si Tulrun perd un membre, l'anneau fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 + 1 jours, à condition que Kaeroven ait au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

Équipement particulier : *Anneau de régénération*

Haut druide

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +5

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Nature +5, Religion +5

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, sylvestre, druidique

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Récupération naturelle Lors d'un repos court, le druide choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le druide ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, le druide a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme*, *gourdin magique*, *résistance*, *fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins*, *enchevêtrement*, *charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu*, *métal brûlant*, *pattes d'araignée*, *peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie*, *éruption de terre*, *appel de la foudre*, *croissance végétale*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre**, *flétrissement*, *gardien de la nature*, *invocation d'êtres des bois*, *liberté de mouvement*, *divination*

Niveau 5 (1 emplacement) : *maëlstrom*, *soins de groupe*, *communion avec la nature*, *passage par les arbres*

* le druide jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré

Actions

Cimeterre *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à 1

Nunima Mangeur d'Orc

Humanoïde (nain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (bouclier et *défense sans armure*)

Points de vie 32 (4d8+12)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +6, Survie +2

Sens perception passive 10, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, nain

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Rage (2 fois entre deux repos longs) Nunima peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +2 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Sens du danger Nunima a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Résistance naine. Nunima a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Frénésie Durant sa rage, Nunima peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours. Lorsque la rage de Nunima se termine, il subit un niveau d'épuisement.

Actions

Attaques multiples. Nunima effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants

Hask Bloodaxe

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Critique amélioré. Les attaques de Hask avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Hask peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Hask peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Hask effectue deux attaques avec une arme

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Ssessibil Isthavar est un **archimage** avec les ajustements suivants :

Il est d'alignement loyal mauvais

CHA 18 (+4)

Immunité aux dégâts de poison et à la condition empoisonné

Sens vision dans le noir à 18 m

Ascendance infernale Ssessibil peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16) : A volonté : *amitié avec les animaux (serpents)*, 1/ jour chacun : *suggestion*

Langues commun, Infernal, Abyssal, draconique, commun des profondeurs, Profond

Orauth Skullstone

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +4

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Médecine +7, Religion +3, Intimidation +4

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, orque

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Agressif. Par une action bonus, Orauth peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

Prêtre de guerre (4 fois entre deux repos longs) Quand Orauth utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

Sorts. Orauth est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Orauth a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre*, compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

* Orauth jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Grumms

Actions

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts tranchants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Orauth peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des mort-vivants** Orauth présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Orauth qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Orauth et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Ammarthé Sungalard

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +4

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)

Compétences Nature +4, Survie +7

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, sylvestre, druidique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Ascendance féerique Amra a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Récupération naturelle Lors d'un repos court, Amra choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Amra ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, Amra a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Amra est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Amra a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne, couteau de glace*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (2 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

* Amra jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus

Actions

Cimeterre Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à

1

Storn Crommarth

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +7

Compétences Survie +6, Discrétion +7, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Illuskan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

Précis au tir Lorsque Storn touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Explorateur-né Storn a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Storn peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Storn a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : fiélons (+4 aux jets d'attaque contre les fiélons et Storn a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des fiélons)

Déplacement fluide : Storn peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Camouflage naturel Si Storn reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Storn touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Storn ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Storn ont un désavantage.

Salve. Storn peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Sorts. Storn est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Storn :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches*

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Arc long +1*

Actions

Attaques multiples. Storn effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Lorthalae Shamrass

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure d'écailles, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +5

Compétences Perspicacité +9, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Faucheur Lorthalae connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

Destruction inéluctable Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Lorthalae ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Sorts. Lorthalae est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Lorthalae a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, flétrissement, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

Niveau 6 (1 emplacement) : *mot de rappel, barrière de lames*

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, symbole*

* Lorthalae jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Loviatar, bâton de flétrissement

Actions

Bâton de flétrissement. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 11 (2d10) dégâts nécrotiques (1 charge) et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être désavantagé aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort Lorthalae peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 31 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Lorthalae présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Lorthalae qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Lorthalae et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Chevalier d'Argent

Humanoïde (majorité d'humains) de taille M, tout alignement bon et loyal neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier)

Points de vie 21 (3d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +4, Constitution +4

Compétences Athlétisme +4, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le chevalier d'argent peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants

Lance d'arçon. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m. *Touché* : 8 (1d12 + 2) dégâts perforants

Telkoun Adranther

Humanoïde (tieffelin) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (*bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 86 (12d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	20 (+5)

Sauvegardes Constitution +6, Charisme +9

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)* et de feu

Compétences Arcanes +6, Intimidation +9

Sens perception passive 10, vision dans le noir 18 m

Langues commun, infernal, abyssal, draconique

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Ascendance infernale Telkoun peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17) : A volonté : *thaumaturgie*, 1/ jour chacun : *représailles infernales*, *ténèbres*

Sorts. Telkoun est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Telkoun :

Tours de magie (à volonté) : *lumières dansantes, message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, poigne électrique*

1^{er} niveau (4 emplacements) *mains brûlantes, orbe chromatique, bouclier, armure du mage**

2^{ème} niveau (3 emplacements) *flambée d'Aganazzar, invisibilité*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *vol, boule de feu*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, mur de feu*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *immolation*

6^{ème} niveau (1 emplacement) *sacre des flammes*

* Telkoun jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Cape de la chauve-souris, Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Telkoun effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Manteau de flammes Au prix d'une action bonus, Telkoun peut activer un manteau de flammes qui dure une minute. Toute créature qui la touche ou qui l'atteint avec une attaque de corps à corps en étant à 1,50 mètre ou moins d'elle subit cinq points de dégâts de feu. À chaque fois que Telkoun lance des dégâts de feu, il y ajoute un bonus de cinq. Une fois utilisée, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Réactions

Etincelle du Phoenix Si Telkoun subit des dégâts qui l'amène à 0 point de vie, il peut utiliser sa réaction pour disposer d'1 point de vie et chaque créature à 3 mètres ou moins de lui subit des dégâts de feu égaux à 11.

Le Grimpeur d'Arbres

Humanoïde (génasi de la terre) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure de peau, *bouclier en bois +1*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	8 (-1)

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +6

Immunité poisons, maladies, aux états *charmé* et *effrayé* par les élémentaires ou les fées

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Nature +6, Survie +9

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14

Langues commun, primordial, sylvestre, druidique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Marche de la terre. Le druide peut se déplacer sur des terrains difficiles faits de pierre ou de terre sans dépenser de mouvement supplémentaire.

Fusionner avec la pierre. Le druide peut lancer le sort *passage sans trace* une fois, sans composante matérielle, et regagner la capacité de le relancer ainsi après un repos long. La Constitution est sa caractéristique d'incantation pour ce sort.

Récupération naturelle Lors d'un repos court, le druide choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 6, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le druide ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, le druide a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Le Grimpeur d'arbres est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Le druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, embrasement, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

Niveau 5 (2 emplacements) : *maëlstrom, soins de groupe, communion avec la nature, passage par les arbres*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, bosquet des druides*

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, tourbillon*

* Le druide jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Grumbar, *Cimeterre +1, bouclier en bois +1*

Actions

Cimeterre +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à

1

Jortheyn Serpentbane

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Critique amélioré. Les attaques de Jortheyn avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Jortheyn peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Jortheyn peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Jortheyn effectue deux attaques avec une arme

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Irvag l'Ours

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Survie +7, Acrobaties +8

Sens perception passive 10

Langues commun, jargon des voleurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Critique amélioré. Les attaques d'Irvag avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Irvag peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Irvag peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Attaque sournoise (1/tour). Irvag inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Irvag qui n'est pas incapable d'agir et qu'Irvag n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Irvag est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Survie et Acrobaties

Actions

Attaques multiples. Irvag effectue deux attaques avec une arme

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Grumbelham Goldhand

Humanoïde (nain d'or) de taille M, neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier)

Points de vie 45 (5d8+15)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +6, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues commun, nain

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Critique amélioré. Les attaques de Grumbelham avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Grumbelham peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Grumbelham peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

Résistance naine. Grumbelham a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Actions

Attaques multiples. Grumbelham effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts tranchants

Soldats à cheval

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 24 (4d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bravoure. Le soldat à cheval a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts perforants

Tessarín Alaurun

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (*anneau de protection*, 18 avec *armure du mage*)

Points de vie 78 (13d8+13)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Histoire +8, Arcanes +8

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, halfelin

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Tessarin choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Tessarin ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Esprit tactique. Tessarin a un bonus à l'initiative de +3.

Sorts. Tessarin est une lanceuse de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Tessarin a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, sommeil, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, clairvoyance*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

*Tessarín jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Tessarin effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Tessarin est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Jygil Zelnathra

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Perspicacité +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Sorts. Jygil est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Jygil a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, résistance, mot de radiance, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, cécité/ surdité, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

* Jygil jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Waukyne

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédiction de l'escroc Jygil peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Jygil crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, Jygil peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Jygil présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Jygil qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Jygil et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Guerrier / Roublard urbain

Humanoïde (humain) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +6

Compétences Persuasion +5, Investigation +10, Perception + 8, Perspicacité +4

Outils kit de contrefaçon, kit de déguisement, jeu de dés, outils de voleur

Sens perception passive 18

Langues commun, Chondathan, nain, halfelin, commun des profondeurs, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Expertise Le bonus de maîtrise du Guerrier / Roublard est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Investigation et Perception

Ruse. À chacun de ses tours, le Guerrier / Roublard peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Le Guerrier / Roublard inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du Guerrier / Roublard qui n'est pas incapable d'agir et que le Guerrier / Roublard n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Ouïe de la Tromperie. Chaque fois que le Guerrier / Roublard fait un jet de Sagesse (Perspicacité) pour détecter si une créature lui ment, il utilise le résultat de son jet ou 8 + son modificateur de Sagesse, selon le plus élevé. S'il maîtrise la compétence Perspicacité, il ajoute son bonus de maîtrise au résultat.

Vue du détail. Le Guerrier / Roublard peut utiliser l'action bonus accordée par sa capacité Ruse pour faire un jet de Sagesse (Perception) et repérer une créature ou un objet caché, faire un jet d'Intelligence (Investigation) pour découvrir et déchiffrer des indices, ou pour utiliser Combat perspicace (voir ci-dessous).

Combat perspicace. Le Guerrier / Roublard gagne la capacité de déchiffrer les tactiques de l'adversaire et de développer des parades contre elles. Par une action (ou une action bonus en utilisant Vue du détail), il effectue un jet de Sagesse (Perspicacité) contre une créature qu'il peut voir et qui n'est pas incapable d'agir, opposé à un jet de Charisme (Tromperie) de la cible. S'il réussit, il peut utiliser Attaque sournoise contre cette créature, même s'il ne dispose pas d'un avantage contre elle ou si aucun ennemi de la cible n'est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci. Il peut utiliser Attaque sournoise de cette façon même s'il a un désavantage contre la cible. Cet avantage dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il utilise avec succès Combat perspicace contre une cible différente.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, le Guerrier / Roublard peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le Guerrier / Roublard peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

Précis Lorsque Le Guerrier / Roublard touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Critique amélioré. Les attaques du Guerrier / Roublard avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Équipement particulier : *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Le Guerrier / Roublard effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts perforants

Réactions

Esquive. Le Guerrier / Roublard réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Le Guerrier / Roublard doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Kralgar Bonesnapper

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 100 (12d8+40)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Bothii

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Rage (4 fois entre deux repos longs) Kralgar peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +3 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Sens du danger Kralgar a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Instinct sauvage Kralgar a l'avantage aux jets d'initiative

Rage implacable Sa rage permet à Kralgar de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui l'affectent. S'il tombe à 0 point de vie pendant sa rage et qu'il ne meurt pas sur le coup, il peut faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. S'il le réussit, il retourne immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois qu'il utilise cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand il termine un repos court ou long le DD retombe à 10.

Brute Lorsque Kralgar touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Esprit totem Lorsqu'il est en rage et ne porte pas d'armure lourde, les autres créatures ont un désavantage lors des attaques d'opportunité qu'elles effectuent contre Kralgar, et il peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus lors de son tour.

Aspect de la bête Kralgar peut voir jusqu'à 1,5 kilomètre sans difficulté, capable de discerner même les plus fins détails comme s'il regardait quelque chose à 30 m de lui. De plus, une faible luminosité n'impose pas un désavantage à ses jets de Sagesse (Perception).

Équipement particulier Grande Hache +2

Actions

Attaques multiples. Kralgar effectue deux attaques avec une arme

Grande Hache +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 19 (2d12+6) dégâts tranchants + 3 dégâts de rage

Garamel Talonhand

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (bouclier et *défense sans armure*)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Athlétisme +7, Survie +6, Discrétion +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Bothii, jargon des voleurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Rage (3 fois entre deux repos longs) Garamel peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +2 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Sens du danger Garamel a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet, il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Frénésie Durant sa rage, Garamel peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours. Lorsque la rage de Garamel se termine, il subit un niveau d'épuisement.

Esprit totem. Lorsque Garamel est en rage et ne porte pas d'armure lourde, les autres créatures ont un désavantage lors des attaques d'opportunité qu'elles effectuent contre lui. Garamel utilise l'action Foncer en tant qu'action bonus lors de votre tour

Attaque sournoise (1/tour). Garamel inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Garamel qui n'est pas incapable d'agir et que Garamel n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Garamel est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Survie

Actions

Attaques multiples. Garamel effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 8 (1d8+4) dégâts tranchants

Vagha la Sanglante

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (bouclier et *défense sans armure*)

Points de vie 40 (5d8+15)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Athlétisme +7, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues commun, Bothii

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Rage (3 fois entre deux repos longs) Vagha peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +2 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Sens du danger Vagha a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'elle peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet elle ne doit pas être aveuglée, assourdie ou incapable d'agir.

Frénésie Durant sa rage, Vagha peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours. Lorsque la rage de Vagha se termine, elle subit un niveau d'épuisement.

Esprit totem. Lorsque Vagha est en rage et ne porte pas d'armure lourde, les autres créatures ont un désavantage lors des attaques d'opportunité qu'elles effectuent contre elle. Vagha utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus lors de votre tour

Actions

Attaques multiples. Vagha effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants

Le Maître des Brumes

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (*anneau de protection, 18 avec armure du mage*)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +9

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Persuasion +7, Arcanes +9

Sens perception passive 11

Langues commun, Illuskan, draconique, géant, elfique, nain

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, le Maître des Brumes choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le Maître des Brumes ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Le Maître des Brumes est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Le Maître des Brumes a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message, illusion mineure*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, motif hypnotique*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, assassin imaginaire, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *double illusoire, apparence trompeuse*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, prison mentale*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, projection d'image*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

* *Le Maître des Brumes jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *Baguette de détection de l'ennemi, Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Le Maître des Brumes effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Double illusoire Le Maître des Brumes peut créer une copie illusoire de lui-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre lui, il peut utiliser sa réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et lui. L'attaque le manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois qu'il utilise cette capacité, il ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'il termine un repos court ou long.

Cherissa Mintareil

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Histoire +4, Perspicacité +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Cherissa touche avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Cherissa peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Cherissa peut relancer un jet de sauvegarde qu'elle a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Cherissa peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

Combattant à deux armes Cherissa bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'elle manie une arme de corps à corps dans chaque main. Cherissa peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Actions

Attaques multiples. Cherissa effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants

Réactions

Parade. Cherissa augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait la toucher. Pour ce faire, elle doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Iltmul

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Histoire +4, Religion +4

Sens perception passive 13, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Bravoure. Iltmul a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Sorts. Iltmul est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Iltmul a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *détection du bien et du mal, soins, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, cercle de pouvoir, rêve*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

* Iltmul jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole de Heaume, *Épée longue +1*

Actions

Épée longue +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Bénédiction vigilante Iltmul donne à une créature qu'il touche (ou éventuellement à lui-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou s'il utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Sanctuaire du crépuscule. Iltmul crée une sphère centrée sur lui, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec lui et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou mort. Chaque fois qu'une créature (y compris lui-même) termine son tour dans la sphère, Iltmul peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : il lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Iltmul présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour d'Iltmul qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible d'Iltmul et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Gunther Longtooth

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 90 (10d8+40)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Survie +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Bothii

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Rage (4 fois entre deux repos longs) Gunther peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +3 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Sens du danger Gunther a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Instinct sauvage Gunther a l'avantage aux jets d'initiative

Brute Lorsque Gunther touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Esprit totem Lorsqu'il est en rage, Gunther gagne une résistance à tous les types de dégâts sauf psychiques

Aspect de la bête La capacité de charge de Gunther (dont son chargement maximal et sa capacité à soulever des objets) est doublée et il a l'avantage aux jets de Force effectués pour pousser, soulever, tirer ou briser des objets

Équipement particulier Grande Hache +1

Actions

Attaques multiples. Gunther effectue deux attaques avec une arme

Grande Hache +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 18 (2d12+5) dégâts tranchants + 3 dégâts de rage

Druide de Silvanus

Humanoïde (humain) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +5

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Nature +5, Religion +5

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, sylvestre, druidique

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Récupération naturelle Lors d'un repos court, le druide choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le druide ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, le druide a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

Niveau 5 (1 emplacement) : *maëlstrom, soins de groupe, communion avec la nature, passage par les arbres*
* le druide jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus

Actions

Cimeterre *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à 1

Faeniele Eshelle

Humanoïde (elfe des bois) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 10,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Sauvegardes Force +4, Dextérité +6

Compétences Survie +5, Acrobaties +6, Perception +5, Discrétion +6

Sens perception passive 15, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Ascendance féérique Faeniele a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Cachette naturelle. Faeniele peut se cacher dans une zone à visibilité réduite, comme en présence de branchages, de forte pluie, de neige qui tombe, de brume ou autre phénomène naturel.

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Faeniele a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Faeniele peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour d'elle

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Faeniele a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : géants (+4 aux jets d'attaque contre les géants et Faeniele a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

Déplacement fluide : Faeniele peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Tueur de colosses. Quand Faeniele touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Faeniele ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Faeniele ont un désavantage.

Sorts. Faeniele est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Faeniele :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

2e niveau (3 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

Équipement particulier : Symbole sacré de Rillifane Ralathil

Actions

Attaques multiples. Faeniele effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte ou deux attaques avec son arc long

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Rôdeur / Roublard

Humanoïde (humain) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +2, Dextérité +7

Compétences Discrétion +7, Perception +10, Perspicacité +10, Acrobaties +8, Survie +10, Nature +10

Outils outils de voleur, outils de bricoleur

Sens perception passive 16, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, gnome, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Ruse gnome Le Rôdeur / Roublard a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

Style de combat Combat à deux armes

Sens primitifs Le Rôdeur / Roublard peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Le Rôdeur / Roublard a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Explorateur-né Le Rôdeur / Roublard a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Tueur de colosses. Quand le Rôdeur / Roublard touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Le Rôdeur / Roublard ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Sorts. Le Rôdeur / Roublard est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Le Rôdeur / Roublard a préparé les sorts de rôdeur suivants :

1^{er} niveau (3 emplacements) : *marque du chasseur, soins, lien avec les bêtes*

Ruse. À chacun de ses tours, le Rôdeur / Roublard peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Le Rôdeur / Roublard inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du Rôdeur / Roublard qui n'est pas incapable d'agir et que le Rôdeur / Roublard n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise du Rôdeur / Roublard est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Perspicacité et Perception

Survivance Le Rôdeur / Roublard maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec ses compétences.

Actions

Attaques multiples. Le Rôdeur / Roublard effectue une attaque avec son épée courte et une avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Réactions

Escarmouche Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 m ou moins du Rôdeur / Roublard, ce dernier peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Chevalier Occulte

Humanoïde (humain) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 17 (*bracelets de défense*, 20 avec *armure du mage*)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +4, Constitution +6

Compétences Acrobaties +8, Perception +3, Survie +3, Histoire +7

Sens perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

Langues commun et trois autres langues

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Sursaut (*Recharge après un repos court ou long*). Au cours de son tour, le Chevalier Occulte peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (*1 fois entre deux repos longs*). Le Chevalier Occulte peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (*Recharge après un repos court ou long*). Le Chevalier Occulte peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

Précis Lorsque le Chevalier Occulte touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Combattant à deux armes. Le Chevalier Occulte bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Le Chevalier Occulte peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères.

Magie de guerre. Quand le Chevalier Occulte utilise une action pour lancer un sort mineur, il peut effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus

Sorts. Le Chevalier Occulte est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Corinna a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu*, *message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique*, *orbe chromatique*, *bouclier*, *armure du mage**

Niveau 2 (2 emplacements) : *rayon ardent*, *image miroir*

Équipement particulier *Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Le Chevalier Occulte effectue deux attaques avec sa rapière et une attaque avec sa seconde rapière

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants

Amrath Mulnobar

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier)

Points de vie 45 (5d8+15)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +6, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues commun, nain

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Critique amélioré. Les attaques d'Amrath avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Amrath peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Amrath peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

Résistance naine. Amrath a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Actions

Attaques multiples. Amrath effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (1d8+5) dégâts tranchants

Keled Strongarm

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Critique amélioré. Les attaques de Keled avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Keled peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Keled peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Keled effectue deux attaques avec une arme

Epée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Aedelvana

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Sauvegardes Constitution +5, Charisme +7

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Arcanes +4, Intimidation +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, Illuskan, Géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Résistance de Jotun Aedelvana gagne un point de vie supplémentaire à chaque niveau dans sa classe d'ensorceleur.

Âme de l'Ostoria perdue A chaque fois qu'Aedelvana lance *armure d'Agathys*, *rayon de givre* ou *immobilisation de personne*, Aedelvana obtient 2 points de vie temporaires. Dans le cas d'*armure d'Agathys*, le sort octroie donc 2 points de vie temporaires et dégâts de froid supplémentaires.

Sorts. Aedelvana est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Aedelvana :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, rayon de givre, gelure, protection contre les armes, lumières dansantes, main de mage*

1^{er} niveau (4 emplacements) *orbe chromatique, armure du mage**, *couteau de glace, armure d'Agathys*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *immobilisation de personne, nuée de boules de neige de Snilloc, souffle du dragon*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *tempête de neige, vol*

4^{ème} niveau (2 emplacements) *peau de pierre**, *tempête de grêle*

* Aedelvana jette ces sorts avant le combat.

Actions

Attaques multiples. Aedelvana effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Felevel la Verte

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +4

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Nature +4, Religion +4, Survie +7, Médecine +7

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvestre, draconique, druidique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Ascendance féerique Felevel a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Récupération naturelle Lors d'un repos court, Felevel choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Felevel ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, Felevel a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Felevel est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Felevel a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne, couteau de glace*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (2 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

* Felevel jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus

Actions

Cimeterre *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à

1

Jaementhe

Humanoïde (elfe des bois) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Médecine +8, Religion +4, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, elfique

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Prêtre de guerre (4 fois entre deux repos longs) Quand Jaementhe utilise l'action attaquer, elle peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

Sorts. Jaementhe est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Jaementhe a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre**, *compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, soins de groupe, dissipation du mal et du bien*

*Jaementhe jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Solonor Thelandira, Arc long +1

Actions

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Jaementhe peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des morts-vivants** Jaementhe présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Jaementhe qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Jaementhe et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Gerti Oreldottr est un **géant du givre** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 15 (armure composite, 17 avec *bouclier de la foi*)

SAG 16 (+3)

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Sorts. Gerti est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Gerti a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, éclair traçant, injonction, nappe de brouillard, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, bourrasque, briser*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, appel de la foudre, tempête de neige*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, contrôle de l'eau, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, fléau d'insectes, vague destructrice*

* *Gerti jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré d'Aurile

Actions

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Fureur destructrice Gerti peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour effectuer des dégâts maximums de foudre ou de tonnerre au lieu de lancer des dés **ou Renvoi des mort-vivants** Gerti présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Gerti qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Gerti et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

Fureur de l'ouragan Lorsqu'une créature que Gerti peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui le touche, il peut utiliser sa réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon son choix), ou la moitié en cas de réussite. Il peut utiliser cette capacité quatre fois. Il regagne toutes ses charges après un repos long.

Krieger

Humanoïde (svirfneblin) de taille P, chaotique bon

Classe d'armure 17 (*cuirasse +1*)

Points de vie 84 (12d6+36)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +7

Compétences Investigation +7, Arcanes +7

Outils outils de bricoleur

Sens perception passive 11, vision dans le noir à 36 m

Langues commun, gnome, commun des profondeurs, nain, draconique, géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Ruse gnome Krieger a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

Style de combat Combat à deux armes

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Krieger peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Krieger peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

Critique amélioré. Les attaques de Krieger avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Restauration magique Lors d'un repos court, Krieger choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Krieger ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Krieger est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Krieger a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, message, illusion mineure*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité, force fantasmagorique*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, motif hypnotique*

Niveau 4 (1 emplacement) : *assassin imaginaire*

Déplacement (Recharge après que Krieger ait lancé un sort d'illusion de niveau 1 ou supérieur). Par une action bonus, Krieger projette une illusion qui la fait apparaître à quelques centimètres de son emplacement réel, faisant en sorte que les créatures ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre elle. L'effet se termine si Krieger subit des dégâts, est incapable d'agir ou si sa vitesse tombe à 0.

* Krieger jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Cuirasse +1

Actions

Attaques multiples. Krieger effectue deux attaques avec son épée courte et une avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants