

Parmi les lieux les plus étranges de la Mer de Lune, on peut citer :

L'Île du Sorcier est une petite île située au milieu de la rivière Stojanow. Au centre de l'île se dresse une pyramide qui autrefois était probablement une école de magie. À l'intérieur, des cercles de téléportation permettent de passer d'un niveau à l'autre. Il y a 3 niveaux en tout qui sont constitués de couloirs desservant des dortoirs, des laboratoires, bibliothèques et ateliers. Chaque niveau est plus petit que le précédent. Au dernier niveau, se trouve l'appartement de **Yarash**, CM homme humain **mage**, un magicien qui se livre à d'étranges expériences qui empoisonnent l'eau de la rivière. Le plan de ce lieu est disponible dans *Ruins of Adventure*.

Le Château des Dents de Fer est une étrange et très ancienne forteresse faite de basalte noir surmontant une chute d'eau.



C'est une forteresse construite jadis par des géants en guerre avec des dragons et la seule à avoir survécu à la fureur des dragons. Elle est dépourvue d'ouverture hormis une grande porte en fer. Elle est imperméable à la téléportation et à la divination. Ses profondeurs sont occupées par un culte (**cultistes, fanatiques, sorciers de grand ancien**) qui vénère Hargut, une sorte de ver gigantesque et qui se livrent d'étranges expériences sur des bêtes et des humanoïdes.

L'île de Maos est une île en forme de cercle parfait qui sort de l'eau tous les quatre ans durant la nuit de la Fête des Boucliers. L'île se trouve à une cinquantaine de kilomètres au sud de Phlan. Elle est surmontée d'une sorte de temple en forme de spirale dédiée à une divinité inconnue, d'un observatoire et d'autres bâtiments de deux ou trois étages vides. Sur l'île, la magie cléricale ne fonctionne pas.

La Cloche des Profondeurs est le clocher d'une cité engloutie nommée *Fort du Nord*. Par les nuits de brume, des marins disent entendre encore la cloche du clocher. La cité engloutie est aussi le repaire d'une cité d'elfes aquatiques maléfiques nommés marel. La communauté compte 2000 membres dont 500 enfants. Les marel patrouillent par bandes de huit (leur chiffre sacré) : 6 **gardes**, 1 **lanceur de sorts (niv 6)** et 1 **prêtre**. Les marel sont dirigés par un roi nommé **Ulmor**, CM homme elfe aquatique et une reine nommée **Oaleah**, CM femme elfe aquatique.

En plus des marel, les autres dangers de la Mer de Lune incluent les tribus de scrag et de merrows au large d'Hulburg (cf. fichier sur Hulburg) et un **dragon-tortue** dont l'ancre se situe à l'extrémité ouest de la Mer de Lune. Il n'y a aucune baleine, ni dauphin dans la Mer de Lune.

Trois équipages de pirates écument la Mer de Lune :

Le Sang-Mêlé, un *bateau à voiles*, commandé par **Ilandra Wavemistress**, CN femme demi-elfe (aquatique ce qui lui permet de respirer sous l'eau) à la peau bronzée et aux longs cheveux verts. Son équipage compte 40 membres (**bandits**) dont une majorité de demi-elfes. Ilandra et son équipage s'en prennent principalement aux navires de Montéloy en représailles à leur politique raciste.

L'Etoile Pourpre, un *navire de guerre*, commandé par **Veris**, NM homme humain, un fidèle de Baine balafre, chauve et borgne, aux services de Château-Zhentil. Il a un équipage de 80 **bandits** et aime à torturer ses prisonniers.

L'Epave, un *bateau à voiles* infesté de rats avec un équipage de 70 **kobolds**, **orques**, **gobelins**, **gnolls** et **demi-ogres** en quête de butin et de cruauté. Le navire est commandé par **Burak le Bâtard**, CM homme demi-orque. Burak peut aussi compter sur un **prêtre** demi-orque capable de lancer le sort *flèches enflammées*.

Uhlmor

Humanoïde (elfe aquatique) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

8 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, 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 +14, Arcanes +14, Perception +7

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 18 m, peut respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau

Langues Commun, elfique, aquatique, abyssal, draconique, géant, infernal

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Ami de la Mer Uhlmor peut communiquer, via des gestes et des sons, avec des créatures possédant une vitesse de nage innée.

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

Restauration magique Lors d'un repos court, Uhlmor 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. Uhlmor ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maître du savoir Le jet d'initiative de Uhlmor est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Uhlmor incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Il ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Il remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'il incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, il peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'il a changé un jet de sauvegarde de cette manière, il doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

Incantation alchimique. En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Uhlmor augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Sorts. Uhlmor est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Uhlmor a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *œil magique, peau de pierre**

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *cage de force, téléportation, boule de feu à retardement*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe*

* Uhlmor jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense

Actions

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou à distance, portée 6 / 18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8 +2) dégâts perforants si tenu à deux mains

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Oaleah

Humanoïde (elfe aquatique) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (*cuirasse +2, bouclier*)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Persuasion +8, Arcanes +9, Histoire +9

Sens perception passive 10, vision dans le noir à 18 m, peut respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau

Langues commun, elfique, aquatique, draconique, géant, abyssal, infernal

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Ami de la Mer Oaleah peut communiquer, via des gestes et des sons, avec des créatures possédant une vitesse de nage innée.

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

Style de combat Duel

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

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Oaleah 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). Oaleah peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

Aussi expert au tir qu'au corps à corps Lorsque Oaleah touche avec une arme, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

Frappe occulte Lorsque Oaleah touche une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que Oaleah lance avant la fin de son prochain tour.

Charge arcanique Oaleah gagne la capacité de se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'elle peut voir, lorsqu'elle utilise son Sursaut. Elle peut se téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

Sorts. Oaleah 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). Oaleah a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, absorption des éléments, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, image miroir, lévitation, voir l'invisible*

Niveau 3 (3 emplacements) : *hâte, éclair, communication à distance*

Équipement particulier Cuirasse +2

Actions

Attaques multiples. Oaleah effectue trois attaques avec une arme

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou à distance, protégée 6 / 18 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts perforants

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

Ilandra Wavemistress

Humanoïde (demi-elfe (aquatique) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (19 avec *armure du mage*)

Points de vie 72 (12d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +7

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +13, Persuasion +4, Escamotage +9, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, véhicules marins

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

Langues commun, elfique, aquatique, géant, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Sort mineur de magicien. *Main du mage*

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Ilandra inflige 21 (6d6) 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 Ilandra qui n'est pas incapable d'agir et que Ilandra n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Ilandra est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties

Dérobade Lorsque Ilandra subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Escamotage et main de mage Lorsque Ilandra lance main de mage, elle peut rendre la main spectrale invisible, et elle peut effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci : ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance. Elle peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature si elle réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, elle peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

Embuscade magique Si Ilandra est caché d'une créature quand elle lui lance un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

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

Sorts Ilandra est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Ilandra connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup au but, amis, lame aux flammes vertes, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil, déguisement, armure du mage*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, pattes d'araignée, lame d'ombres, image miroir*

Équipement particulier : *Rapière +1*

Actions

Attaques multiples. Ilandra effectue trois attaques avec sa rapière et une avec sa dague

Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 10 (1d8+6) 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* : 7 (1d4+5) dégâts perforants

Veris

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Perception +7

Outils maîtrisés véhicules marins

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

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

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Veris peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

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

Spécialiste de l'épée longue. Veris bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Veris effectue trois attaques avec son *épée longue +1*

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 15 (2d8+5) dégâts tranchants ou 17 (2d10+5) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Burak le Bâtard

Humanoïde (demi-orque) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +6, Intelligence +6

Compétences Intimidation +5, Survie +8, Perception +4, Acrobaties +10

Outils outils de voleur, véhicules marins

Sens perception passive 14

Langues commun, orque, goblin, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

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

Attaque surnoise (1/tour). Burak 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 de Burak qui n'est pas incapable d'agir et que Burak n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

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

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

Assassinat Burak a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

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

Équipement particulier : Grande Hache +1

Actions

Attaques multiples. Burak effectue deux attaques avec sa grande hache

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

Réactions

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