

Berdusk est une ville, partagée par une courte rivière, de 20200 habitants environ avec une proportion significative d'elfes, de demi-elfes, de gnomes, de halfelins et de nains. La cité est connue pour ses réparations de chariots, son vin rouge, ses exportations de laine, son froid en hiver et ses maisons hautes et étroites. Berdusk est aussi membre de l'Alliance des Seigneurs. La dirigeante de la ville est la Haute Dame **Cylyria Dragonbreast**, NB femme demi-elfe, surnommée la Dame Silencieuse, plutôt petite, âgée et aux longs cheveux blancs qui était connue autrefois pour sa voix douce. C'est aussi une maître Ménestrel. La base d'opération des Ménestrels dans la ville est le *Manoir d'Obscure* qui partage les lieux avec la *Chambre Intérieure*, le temple local de Dénéir. Cylyria règne depuis le Château de la Haute Dame qui domine la ville depuis une colline. Ses principaux conseillers sont les Ménestrels **Belhuar Thantarth**, CB homme humain **maître barde** possédant un *anneau du bélier* et un *insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*), homme d'esprit local et Maître du *Manoir d'Obscure* ainsi qu'**Obslin Minstrelwish**, NB homme halfelin **maître barde** possédant un *insigne des Ménestrels* et une *flûte terrifiante*, sénéchal du *Manoir d'Obscure*. Un autre Haut Ménestrel assez souvent présent en ville est le rôdeur **Bran Skorlsun**, NB homme humain, qui est aussi le père d'**Arilyn Moonblade** (*décrite dans le fichier sur Eauprofonde*). La ville est protégée par une force de 600 **gardes** et la campagne environnante par des patrouilles de mercenaires et d'aventuriers nommées *Gantelets*. Un plan détaillé de la cité est disponible dans le *Volo's Guide to the Sword Coast*.

Les principaux lieux de culte de la ville sont : *La Chambre Intérieure*, temple de Dénéir qui partage le même lieu avec le *Manoir d'Obscure*. Il est dirigé par Haut Scribe **Althune Dembrar**, NB femme humain, clerc de Dénéir, une femme magnifique mais âgée avec d'excellentes connaissances sur les sceaux de mages, les runes, les glyphes et les symboles magiques. Le temple compte 14 **prêtres** et **acolytes**.

La Ferme Demeure de la Forte Main Droite, temple de Heaume dirigé par **Tathlosar Brimmerbold**, LN homme humain, clerc de Heaume et principal représentant de l'Ordre du Gantelet à Berdusk, un fameux chef de guerre connu pour ses raids contre les trolls, les orques et les soldats de la Forteresse Noire. Le temple compte 36 **prêtres** et **acolytes**.

La Tour du Chant Harmonieux, temple de Milil, dirigé par Maîtresse de chant **Uluene Maertalar**, NB femme humain, jeune clerc de Milil. Le temple compte 11 **prêtres** et **acolytes** et organise régulièrement des soirées auxquelles seulement les plus fortunés et élégants peuvent assister.

Le Siège du Savoir, temple d'Oghma spécialisé dans les histoires et les nouvelles et dirigé par Haut Maître du Savoir **Bransuldyn Mirrortor**, N homme gnome, clerc d'Oghma, ancien aventurier aimant les fêtes et collectionnant les déguisements et les livres rares.

La cité dispose aussi de chapelles dédiées à Leira, Llira, Tempus et Waukyne. La chapelle de Waukyne peut aussi héberger les marchands en voyage les plus nécessiteux.

Parmi les personnalités les plus célèbres de la ville, on peut citer :
La voleuse indépendante **Narshanna Thaur**, NM femme demi-elfe

Olbrimsur « Bois-Tonnerre » Thunderwood, LB homme humain, un rôdeur qui sponsorise ou monte régulièrement des expéditions d'aventuriers pour chasser géants, gobelinoïdes et autres monstres. Il est aussi un allié des Ménestrels et le propriétaire de *Les Excursions de Thunderwood*, un magasin spécialisé dans la fourniture d'équipements aux aventuriers, y compris des potions magiques. Le magasin est protégé par des **horreurs casquées**.

Theeryn Bloodgarth, NB homme humain, un maître d'armes riche et expérimenté

Shambarin “Cape d’Ombre”, CB femme humain, qui se fait passer pour un homme et dont le véritable nom est **Keltie « hanches de soie » Silmar** qui a encore de vieux ennemis en Amn

Beldegar Virthalan, CN homme humain, un puissant illusionniste qui vit reclus et possède des monstres gardiens.

Thelve Baruinheld, N homme humain, un des six fondateurs du Priakos des Six Coffres et son dirigeant actuel.

Darthleene, CB femme **liche**, qui apparait sous les traits d’une femme voilée et qui est la propriétaire du magasin *L’Aube de tous les Jours* spécialisé dans la vente d’objets magiques mineurs (on peut y trouver tous les objets magiques communs décrit dans le *Guide du Xanathar*). C’est aussi une ancienne aventurière et une alliée des Ménestrels.

Ondraeas Ondraer, LN homme humain profil de **sage** (livres de Féerune), le vieux et gros propriétaire *Les Fines Pages d’Ondraer*, magasin de livres.

Raphtosz “Hurl” Hullybuck, CN homme humain **roturier**, propriétaire de *Le Pari d’Hullybuck*, qui fait office d’auberge, écuries et entrepôts.

Shundasza Broadaxe, LN homme nain d’écu **maître artisan** (outils de cuisinier), un nain borgne et l’excellent cuisinier de l’auberge *Le Signe de l’Epée d’Argent*. Il est connu pour sa recette de crabes de rivières chauds.

Cylyria Dragonbreast

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (*chemise de mailles elfiques, anneau de protection*)

Points de vie 119 (17d8+34)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)

Sauvegardes Dextérité +9, Charisme +12, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

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 Représentation +17, Persuasion +17, Histoire +8, Perspicacité +8, Perception +8

Sens perception passive 18

Langues commun, elfique, gnome, halfelin, nain

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Provocation (5/jour). Cylyria peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins d'elle. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 19 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Cylyria peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d12 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le maître barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise de Cylyria est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Représentation, Persuasion

Secrets magiques Cylyria connaît six sorts de n'importe quelle classe

Compétence hors pair Cylyria peut ajouter 1d12 à tout jet de caractéristique. Elle peut utiliser cette capacité cinq fois avant de terminer un repos long.

Précis Lorsque Cylyria attaque avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sorts Cylyria est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Cylyria connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracassement, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, boule de feu, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, charme-monstre*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, perturbations synaptiques, soins de groupe*

Niveau 6 (1 emplacement) : *danse irrésistible d'Otto, guérison*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *hurlement psychique*

* Cylyria jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection, baguette de paralysie, chemise de mailles elfiques, insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*).

Actions

Attaques multiples. Cylyria effectue une attaque avec chacune des 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* : 7 (2d4+2) 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* : 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, Cylyria peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, Cylyria et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour d'elle

ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre Cylyria pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si Cylyria est incapable d'agir ou réduit au silence, ou si elle y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Maître barde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Charisme +8

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

Compétences Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Le maître barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Le maître barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le maître barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise du maître barde est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Le maître barde connaît quatre sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

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

Sorts Le maître barde est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracassement, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, éclair, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire, cône de froid*

Équipement particulier : *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Le maître barde effectue une attaque 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* : 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, le maître barde peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, le maître barde et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre le maître barde pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si le maître barde est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Bran Skorlsun

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (*armure de cuir clouté +2*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Dextérité +10

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

Compétences Athlétisme +9, Discrétion +10, Perception +8

Sens perception passive 18

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Défense

Explorateur-né Bran 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 Bran 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), Bran 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 Bran a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des aberrations)

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

Camouflage naturel Si Bran 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

Disparition Bran peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Bran ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf s'il choisit de laisser une trace.

Tueur de colosses. Quand Bran 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. Bran ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Salve. Bran 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 arbalète. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Dérobade Si Bran 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, il subit à la place la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de succès.

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

Sorts. Bran est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Bran :

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

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

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, protection contre l'énergie*

4^e niveau (3 emplacements) : *peau de pierre*, liberté de mouvement, localiser une créature*

5^e niveau (1 emplacement) : *invoquer une volée de projectiles*

* Bran jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Armure de cuir clouté +2, Arc long +1*

Actions

Attaques multiples. Bran effectue deux attaques avec une arme.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long +1 *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants.

Althune Dembrar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (cuirasse, anneau de protection, 17 avec bouclier de la foi)

Points de vie 84 (14d8+14)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	11 (+0)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Arcanes +13, Religion +13, Perspicacité +9, Histoire +8

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique, gnome, nain

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Incantation puissante Althune bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'elle inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Althune est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Althune a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

* Althune jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Dénéir, Anneau de protection, dague +1

Actions

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

Dague +1. 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 : 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Althune peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes
ou Lecture des pensées Althune peut choisir une créature qu'elle peut voir située à 18 mètres ou moins d'elle. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, elle ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, elle peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'elle est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, elle peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Althune 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'Althune 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 d'Althune 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 3 sont immédiatement détruits.

Tathlosar Brimmerbold

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 144 (18d8+54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7

Résistance dégâts de foudre

Compétences Perspicacité +10, Religion +6

Sens perception passive 14, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

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

Lincoln de minuit Quand Tathlosar lance le sort ténèbres en utilisant un emplacement de sort, il peut choisir cinq créatures qu'il peut voir (y compris lui-même). Ces créatures peuvent voir dans les ténèbres.

Sorts. Tathlosar est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Tathlosar a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, compulsion, localiser une créature*

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, arme sacrée, communion, dominer un humanoïde*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe*

*Tathlosar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Heaume, *Epée longue +3, anneau de résistance (foudre)*

Actions

Epée longue +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (1d8+7) dégâts tranchants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Bénédictio vigilante Tathlosar 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 entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Tathlosar crée une sphère centrée sur lui, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle 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, Tathlosar peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Tathlosar 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 Tathlosar 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 Tathlosar 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 4 sont immédiatement détruits.

Uluene Maertalar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 14 (*bracelets de défense, anneau de protection, 16 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +8, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Histoire +8, Religion +8

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, elfique, gnome, sylvestre

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Incantation puissante Uluene bénéficie d'un bonus de +5 à tous les dégâts qu'elle inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Uluene est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Uluene a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, injonction, mot de guérison, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer, boule de feu, lumière du jour*

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

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

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

*Uluene jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Milil, *Bracelets de défense, Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Uluene 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* : 3 (1d4+1) 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Uluene peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 27 (2d10+16) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Uluene n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Uluene 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'Uluene 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'Uluene 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 3 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Uluene est attaquée par une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle peut la voir, elle peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé

est immunisé face à cette capacité. Uluene peut utiliser cette capacité cinq fois. Elle en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'elle termine un repos long. Uluene peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Bransuldyn Mirrortor

Humanoïde (gnome des roches) de taille P, neutre

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

Points de vie 54 (9d6+18)

Vitesse 7,5 m

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

8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +7

Compétences Perspicacité +8, Religion +8, Histoire +8, Nature +4

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

Langues commun, gnome, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Incantation puissante Bransuldyn bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Bransuldyn 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). Bransuldyn a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, augure, suggestion*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, légende, scrutation*

* Bransuldyn jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Oghma

Actions

Attaques multiples. Bransuldyn 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Bransuldyn peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes

ou Lecture des pensées Bransuldyn peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Bransuldyn 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 Bransuldyn 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 Bransuldyn 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.

Narshanna Thaur

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (*armure de cuir clouté +1*)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +6

Compétences Persuasion +6, Discrétion +9, Acrobaties +9, Perception +6, Tromperie +9, Intimidation +9

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

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

Langues commun, elfique, halfelin, nain, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Narshanna est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Tromperie et Intimidation

Dérobade Lorsque Narshanna 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.

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

Talent. Chaque fois que Narshanna fait un test de caractéristique qui lui permet d'ajouter son bonus de maîtrise, elle peut traiter un résultat de 9 ou moins au dé comme un 10.

Équipement particulier *Armure de cuir clouté +1*

Actions

Attaques multiples. Narshanna effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts perforants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 14 (4d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Arbalète de poing *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts perforants

Réactions

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

Olbrimsur « Bois-Tonnerre » Thunderwood

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +6

Compétences Survie +6, Nature +4, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

Explorateur-né Olbrimsur 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 Olbrimsur 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), Olbrimsur 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 Olbrimsur a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des aberrations)

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

Camouflage naturel Si Olbrimsur 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 Olbrimsur 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. Olbrimsur ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Sorts. Olbrimsur est un lanceur de sorts de niveau 10. 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 Olbrimsur :

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

2^e niveau (3 emplacements) : *protection contre le poison*

3^e niveau (2 emplacements) : *invocation de tir de barrage, protection contre une énergie*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque, Épée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Olbrimsur effectue deux attaques avec une arme.

Épée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants

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

Theeryn Bloodgarth

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Perspicacité +7, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, Profond

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Brute Lorsque Theeryn 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, Theeryn peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Theeryn 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). Theeryn peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

Équipement particulier : Anneau de dérobage, Épée longue +1

Actions

Attaques multiples. Theeryn effectue trois attaques avec une arme

Épée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d8+7) dégâts tranchants

Réactions

Parade. Theeryn augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Anneau de dérobage Cet anneau possède 3 charges, et regagne 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous échouez à un jet de sauvegarde de Dextérité alors que vous portez l'anneau, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge et ainsi réussir ce jet de sauvegarde.

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

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

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Maître artisan Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

Actions

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

Shambarin "Cape d'Ombre"

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*anneau de protection*, 19 avec *armure du mage*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +11, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Tromperie +6, Discrétion +15, Escamotage +15, Acrobaties +10

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 10

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

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Shambarin inflige 24 (7d6) 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 Shambarin qui n'est pas incapable d'agir et que Shambarin n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Shambarin 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, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Escamotage et main de mage Lorsque Shambarin lance main de mage, il peut rendre la main spectrale invisible, et il 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. Il peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature s'il réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, il peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

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

Ouïe fine. Si Shambarin est capable d'entendre, il peut assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins de lui.

Précis Lorsque Shambarin attaque avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Escroc polyvalent Par une action bonus à son tour, Shambarin peut désigner une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la main spectrale créé par le sort. Le faire lui donne un avantage aux jets d'attaque contre cette créature jusqu'à la fin du tour.

Sorts Shambarin est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Shambarin 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*

Niveau 3 (2 emplacements) : *motif hypnotique*, *hâte*

Équipement particulier : *Anneau de protection*, *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Shambarin effectue trois attaques avec son épée courte et une avec sa dague

Épée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d6+6) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (2d4) dégâts perforants

Beldegar Virthalan

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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, Chondathan, halfelin, gnome, nain, draconique

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Sorts. Beldegar 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). Beldegar 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**

* Beldegar jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

Attaques multiples. Beldegar 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 Beldegar 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.

Thelve Baruinheld

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*)

Points de vie 120 (15d8+45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	18 (+4)

Sauvegardes Dextérité +8, Sagesse +6

Résistance froid

Compétences Persuasion +14, Tromperie +14, Investigation +6, Perception +11, Perspicacité +11

Outils matériel de calligraphie

Sens perception passive 21

Langues commun, Chondathan, halfelin

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Serviable. Thelve peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

Expertise Le bonus de maîtrise de Thelve est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Tromperie, Persuasion, Perspicacité et Perception

Ouïe fine. Si Thelve est capable d'entendre, il peut assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins de lui.

Talent. Chaque fois que Thelve fait un test de caractéristique qui lui permet d'ajouter son bonus de maîtrise, il peut traiter un résultat de 9 ou moins au dé comme un 10.

Esprit impénétrable Thelve maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Anneau de chaleur*

Actions

Attaques multiples. Thelve attaque deux fois avec sa dague

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 et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Sage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

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

Compétences/ Outils 1 seule compétence liée à l'intelligence +10 ou deux compétences liées à l'intelligence +8 ou une compétence liée à l'intelligence et un outil ou deux outils

Sens perception passive 12

Langues cinq langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Haute Expertise Le bonus de maîtrise du sage est triplé pour les jets d'Intelligence que le sage fait avec une compétence utilisant l'intelligence ou il est doublé avec deux compétences ou bien un outil et une compétence liées à l'intelligence parmi Histoire, Nature, Religion, Investigation et Arcanes ou même deux outils

Actions

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