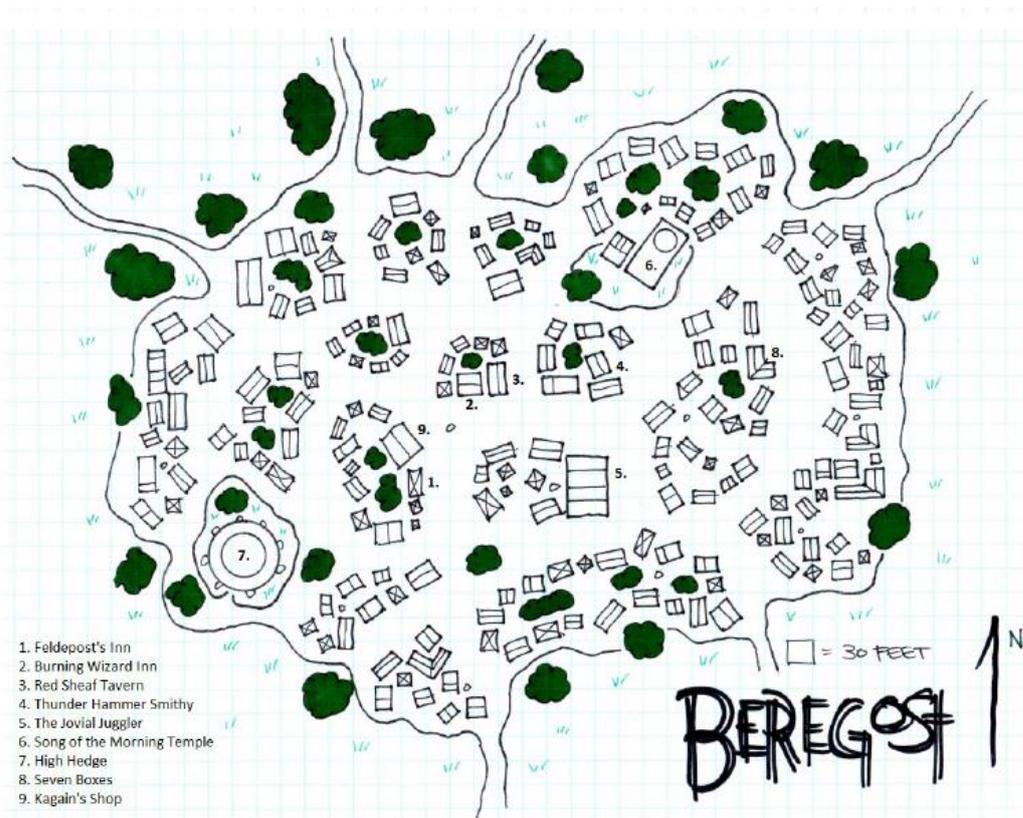


## Beregost



Beregost est une ville d'environ 3000 habitants. On y trouve les ruines d'une ancienne école de magie dans laquelle rôde encore un **fantôme** et se trouverait un portail magique, un temple de Lathandre nommé le *Chant du Matin* (N°6 sur la carte ci-dessus) et la propriété d'un puissant magicien nommé *Haute Haie* (N°7 sur la carte).

La ville est dirigée par un conseil de 5 personnes mais le gouverneur de la ville est celui qui détient réellement le pouvoir. Il s'agit du Haut Radieux **Kelldath Ormlyr**, le patriarche du temple de Lathandre.

Le propriétaire de *Haute Haie* est **Thalantyr l'Invocateur**. Sa demeure est gardée par deux **griffons**.

La ville compte aussi 3 auberges (N° 1, 3 et 5 sur la carte), une taverne (N°2 sur la carte) et un fameux forgeron, **Taerom « Marteau-Tonnerre » Fuirium**, NB homme humain, un géant de plus de 2 mètres de haut considéré comme l'un des meilleurs forgerons de tout Féerune (N°4 sur la carte).

La ville contient aussi une cellule des Voleurs de l'Ombre dirigée par la Silhouette **Idriane Nethis**, LM femme humain.

**Taerom « Marteau-Tonnerre » Fuirium**

Humanoïde (toute race) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir)

**Points de vie** 27 (3d8+12)

**Vitesse** 9 m

<b>FOR</b>	<b>DEX</b>	<b>CON</b>	<b>INT</b>	<b>SAG</b>	<b>CHA</b>
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)

**Outils** outils de forgeron

**Sens** perception passive 11

**Langues** quatre langues au choix

**Dangerosité** 1/2 (100 PX)

**Capacités**

**Maître artisan** Le bonus de maîtrise de Taerom est triplé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de forgeron

**Actions**

**Marteau de guerre.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts contondants

## Kelddath Ormlyr

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)	18 (+4)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**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, Alzhedo, Illuskan, elfique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Kelddath est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Kelddath 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, 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*

\* Kelddath jette ces sorts avant le combat.

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

### Actions

**Attaques multiples.** Kelddath 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, Kelddath peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui 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 Kelddath n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Kelddath 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 Kelddath 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 Kelddath 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 3 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsque Kelddath est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il 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. Kelddath peut utiliser cette capacité cinq fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Kelddath peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

### Thalantyr L'Invocateur

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (*bracelets de défense, anneau de protection, cape de protection, 19 avec armure de mage*)

**Points de vie** 136 (17d8+51)

**Vitesse** 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +11, Intelligence +12, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**Compétences** Nature +10, Arcanes +10

**Sens** perception passive 13

**Langues** Commun, Chondathan, nain, draconique, commun des profondeurs, géant

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Thalantyr choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 9, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Thalantyr ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Transposition bénigne** Thalantyr peut utiliser son action pour se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir. Il peut également choisir un espace à portée qui est occupé par une créature de taille P ou M. Si cette créature est consentante, ils se téléportent tous les deux, en échangeant leurs places. Une fois que Thalantyr a utilisé cette capacité, il ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'il termine un repos long ou qu'il lance un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

**Invocateur concentré** Lorsque Thalantyr se concentre sur un sort d'invocation, sa concentration ne peut être brisée par le fait de prendre des dégâts.

**Invocations durables** Une créature invoquée ou créée avec un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

**Sorts.** Thalantyr est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Thalantyr a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, main du mage, explosion de lames, vaporisation de poison*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, serviteur invisible, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues, pas brumeux*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *tentacules noirs d'Evard, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *invocation d'élémentaire, nuage mortel*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, manoir somptueux de Mordenkainen*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe, nuage incendiaire*

Niveau 9 (1 emplacement) : *portail, souhait*

\* Thalantyr jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *anneau de protection, bracelets de défense, cape de protection*

### Actions

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

## Idriane Nethis

Humanoïde (dem-elfe) de taille M, chaotique neutre

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

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +7

**Compétences** Tromperie +11, Discrétion +11, Acrobaties +7, Perception +5

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, halfelin, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Idriane inflige 17 (5d6) 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 d'Idriane qui n'est pas incapable d'agir et qu'Idriane n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Idriane est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Tromperie et Discrétion

**Dérobade** Lorsqu'Idriane 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** Lorsqu'Idriane 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 Idriane est cachée 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.

**Sorts** Idriane est une lanceuse 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). Idriane connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, amis, illusion mineure*

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

Niveau 2 (2 emplacements) : *invisibilité, couronne du dément*

### Actions

**Attaques multiples.** Idriane effectue deux attaques avec sa rapière

**Epée 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