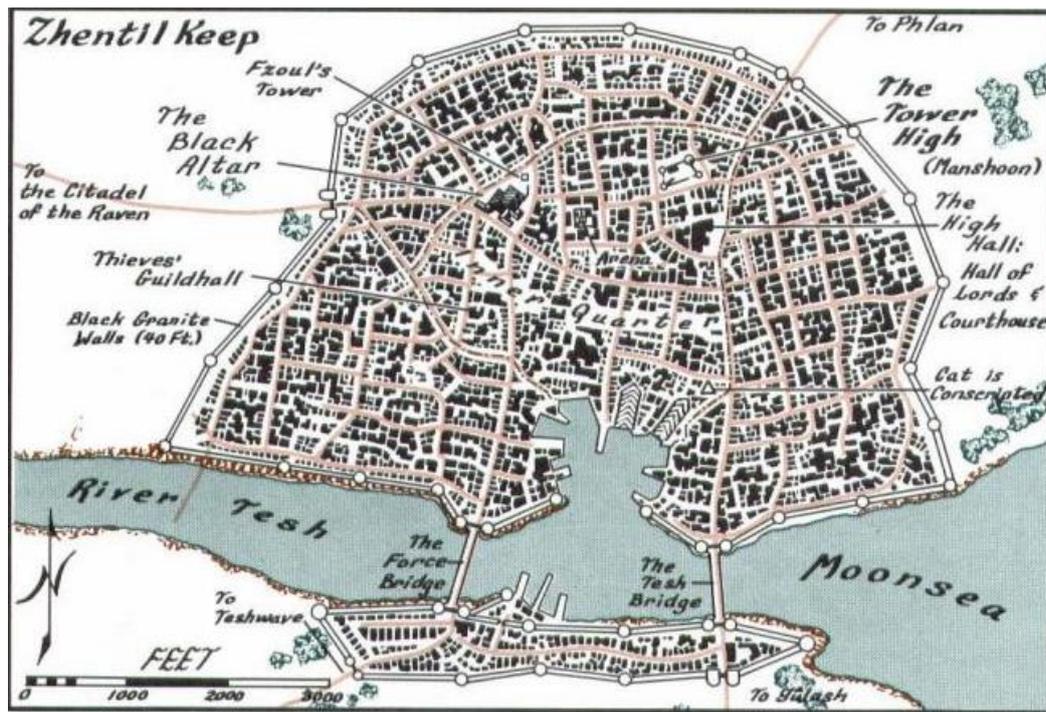


Château-Zhentil est la plus ancienne cité de la Mer de Lune. Elle compte environ 50000 habitants. C'est une cité de pierre noire entassée derrière ses remparts. La plupart des habitations comporte six étages, s'alignant les unes à côté des autres comme de sombres falaises surplombant les rues. Il est aussi possible de verrouiller certaines rues grâce à de grandes portes en fer scellées en cas d'invasion ou... de révolte. Des portes à l'intérieur de la cité relient aussi les différents quartiers entre eux. La cité est principalement composée de quatre quartiers : le quartier étranger sur la rive sud reliée au quartier du port par deux ponts (*le Pont du Tesh* et *le Pont de la Forge*), le quartier du port reliée au quartier populaire par deux portes et, enfin, le quartier intérieur, le cœur le plan ancien de la cité, où vivent les plus riches et les meilleurs artisans et qui dispose de sa propre enceinte. Chaque porte intérieure et pont sont toujours gardées par entre 10 et 15 **soldats Zhentilars** avec au moins 1 ou 2 **sergents Zhentilars** et un **lieutenant Zhentilar**. Le Conseil des Seigneurs nomme aussi un maître du port pour s'occuper plus particulièrement de la sécurité de cette partie très lucrative de la cité. Le maître du port actuel est **Zak Tanish**, CN homme humain, un ancien **capitaine Zhentilar** unijambiste mais aussi, en secret, un membre du Zhentarim qui reporte directement à Manshoon.

Note : la carte que j'utilise pour référence est celle d'avant 1368 CV dont la version ci-dessous est une version simplifiée. Sa version complète est disponible sur un poster dans la boîte Ruins of Zhentil Keep. J'en ai aussi mis une photo sur le site qui me semble être lisible.



Château-Zhentil est actuellement sous la coupe du Zhentarim même si elle est officiellement dirigée par un Conseil des Seigneurs qui se réunissent dans au *Haut Hall* (3 sur la carte) où se trouve la salle de réunion du conseil, le tribunal et quelques cellules. Le *Haut Hall* est toujours gardé par au moins 36 **soldats Zhentilar** et 2 baillis **géants de pierre**.

Les 16 seigneurs actuels sont :

Le Premier Seigneur **Chess**, CN homme humain, obèse, lâche et allié de Manshoon, officiellement chef du conseil (*résidence en 26 sur la carte*).

Seigneur **Syal Amandon**, N homme humain **noble**, fils du fameux général Rorst Amandon, riche famille contrôle le commerce des armes et du fer à Château-Zhentil. Craint Manshoon. (*résidence en 28 sur la carte*)

Seigneur **Marsh Belwintle**, NM homme humain **noble** (avec 32 points de vie), le seigneur esclavagiste. Riche marchand contrôlant le commerce des esclaves et membre du Zhentarim (*résidence en 51 sur la carte*). Son second est **Verblen**, LM homme humain, chef des esclavagistes.

Verblen commande aux esclavagistes suivants :

Jhaven, NM homme humain **vétéran**

Hammon, LM homme humain **archer**

Hastil, NM homme humain **bretteur**

Helve, NM homme humain **vétéran**

Seigneur **Taerun Blackryn**, LM homme humain **noble**, chef d'une des quatre plus anciennes familles nobles de la ville (avec Chess, Orgauth et Manshoon). Sa famille contrôle le commerce de biens exotiques (notamment tissus, armes et épices)

Seigneur **Osconivon**, LM homme humain **noble** (avec 16 points de vie), membre du conseil, alcoolique et corruptible. Fils d'un riche marchand et tout dévoué à Manshoon (*résidence 29 sur la carte*). Osconivon est aussi le juge de la ville en charge de rendre la justice. Osconivon a, à son service, 2 baillis **géants de pierre** et 30 **soldats Zhentilars**. Il aime envoyer les accusés dans l'arène (*4 sur la carte*) afin qu'ils prouvent leur innocence lors de combats souvent mortels pour eux. L'arène construite en pierre sert également de marché à ciel ouvert les jours où il n'y a pas de combat prévu (en général, il y a des combats au moins 4 ou 5 jours par semaine).

Seigneur **Phandymm**, LM homme humain **Maître de la Haine**, allié de Fzoul au conseil, secrètement un clerc de Baine (*résidence 27 sur la carte*)

Rapporteur **Urathyl**, LM homme humain **noble**, Administrateur du conseil, bureaucrate (*résidence 50 sur la carte*)

Seigneur **Hael**, N homme humain **noble**, à moitié fou, constamment sous l'effet de drogues (*résidence 45 sur la carte*)

Seigneur **Manshoon**, LM homme humain, fondateur et membre du cercle interne du Zhentarim, véritable chef du conseil. Manshoon réside dans un château au cœur de la ville et plus précisément dans *La Haute Tour* (*1 sur la carte*), la plus haute des quatre tours de cette forteresse (*le plan de cette tour est disponible sur le site*). Dans les profondeurs de cette tour, se trouve l'ancre d'**Orlgaun**, CM mâle **dragon noir adulte** au service de Manshoon ainsi qu'un laboratoire contenant plusieurs *clones* de Manshoon.

Seigneur **Fzoul Chembryl**, LM homme humain, élu de Baine, membre du cercle interne du Zhentarim, dirige *l'Autel Noir* (*2 sur la carte*), le temple de Baine de Château-Zhentil. Fzoul réside dans une tour non loin du temple (*5 sur la carte*)

Seigneur **Orgauth**, LM homme humain. Vétéran et membre d'une ancienne et riche famille, associé du seigneur Marsh Belwintle pour le trafic d'esclaves. Seul véritable membre du conseil sans lien avec Manshoon, Fzoul ou le Zhentarim (*résidence en 54 sur la carte*).

Dame **Alicia**, LM femme humain, ambitieuse apprentie de Manshoon (*résidence en 47 sur la carte*).

Seigneur **Taradril Aumraven**, LN homme humain, habile diplomate et marchand. Conseille Sememmon afin de développer le commerce de la Forteresse Noire. Pense que Sememmon ferait un meilleur chef pour le Zhentarim que Manshoon (*résidence en 48 sur la carte*).

Seigneur **Halaster**, LM homme humain, ancien militaire, propriétaire terrien et marchand qui a fait fortune dans le commerce des fourrures (avec le Thar). (*résidence en 53 sur la carte*).

Seigneur **Payr'Adar**, NM homme humain, originaire de Chessentie. Pourvoyeur de salles de banquets et de courtisanes dans la ville. Allié du Zhentarim (*résidence en 17 sur la carte*).

Seigneur **Ssorg**, NM homme tieffelin difforme et hideux. Spécialisé dans le commerce des gemmes et du charbon mais peut revendre n'importe quel bien. Fournisseur du Zhentarim. (*résidence en 49 sur la carte*)

L'armée de la cité stationnée sur place compte environ 2500 **soldats** nommés Zhentilar. Ils sont commandés par des **sergents, lieutenants et capitaines Zhentilar**. L'un de ces capitaines se nomme **Yorel**, NM homme humain, et c'est un officier vétérane qui a servi à Vounlar et Yûlash. La défense de la cité est de la responsabilité du général **Ulgrym**, CN homme humain. Lorsqu'ils ne sont pas en campagne, on peut aussi trouver dans la cité, **Scyllua Darkhope**, LM femme humaine, général suprême de l'armée Zhentilar et champion de Baine ainsi que le Général **Vrakk**, NM homme demi-orque, qui commande les troupes non humaines combattant pour la cité (au moins un millier d'**orques, hobgobelins, gobelins, ogres...**)

La sécurité de la cité est sous la responsabilité du Seigneur Mystère **Asdag**, LM homme humain, un clerc de Baine, un tortionnaire gras et cruel et un fidèle de Fzoul. En ville, une patrouille typique est généralement composée de 20 **soldats Zhentilar**, de 4 **sergents Zhentilar**, de 2 **lieutenants zhentilar** et d'un **capitaine Zhentilar**.

Château-Zhentil compte aussi une guilde de magiciens nommée *La Tour de l'Art*. Elle compte 27 membres et est dirigée par **Thagdal**, LM homme humain, qui est aussi membre du Zhentarim.

Deux autres magiciens notables de la cité sont :

Masyr, CN homme humain **illusionniste**, propriétaire du cabaret *L'Echarpe Verte* et de la compagnie marchande *Les Anneaux Verts*.

Shanalar, CN femme humaine, une monteuse de griffon et une chercheuse de nouveaux sorts au tempérament ardent, plutôt opposée au Zhentarim.

Les principaux temples de Château-Zhentil sont :

L'Autel Noir (2 sur la carte), le second plus grand temple de Baine des Royaumes. Il est dirigé par Fzoul secondé par le Seigneur Mystère **Casildar**, LM homme demi-elfe. Le temple compte 30 **prêtres** et 60 **acolytes** ainsi que **Glorganna**, NM femme humaine, seigneur de la Ruine, **Hroth**, LM homme humain **maître de la Haine** et **Szeldon**, LM homme humain **maître de la Haine**. Fzoul réside dans une tour à proximité du temple (*5 sur la carte*) plutôt que dans les appartements du grand prêtre dans le temple. Un passage souterrain

relie le temple (sortie est près de l'autel) à la tour. Le toit de la tour est gardée par trois **vouivres**. Fzoul bénéficie des services d'un garde du corps du nom de **Kharembar**, LM homme humain, un géant de plus de deux mètres, originaire du sud des Royaumes. A l'extérieur du temple, proche de l'entrée principale, se trouve la statue d'un tyranoeil surmontant un globe (*30 sur la carte*) taillée dans un unique bloc de pierre. Cette statue symbolise l'alliance de Château-Zhentil (ou plutôt du Zhentarim) avec les tyranoeils.

Note : des plans du temple et de la tour de Fzoul sont disponibles sur le site.

La Haute Demeure de la Chasse (10 sur la carte), temple de Malar dirigé par le Maître de Chasse **Baerdeth Malagar**, CM homme humain, clerc de Malar. Le temple compte 11 **prêtres** et **acolytes**.

La Tour de la Douleur Exaltée (9 sur la carte), temple de Loviatar, dirigé par Haut Seigneur de la Torture **Ulamyth Quantor**, LM homme humain, clerc de Loviatar. Le temple compte 14 **prêtres** et **acolytes**.

La cité compte également des chapelles dédiées à Aurile, Tempus (*57 sur la carte*) et Umberlie ainsi qu'une maison de jeux qui sert aussi de chapelle dédiée à Tymora (*58 sur la carte*).

Parmi les autres personnalités notables de la cité, on peut également nommer : **Aghebar**, LM homme humain, chef des marchands du Zhentatim. Plusieurs marchands à travers Féérune lui reportent (*cf fichier sur le Zhentarim pour une liste de ces marchands*)

Meer, CM homme humain, en charge des caravanes du Zhentarim. Plusieurs maître de caravanes lui reportent (*cf fichier sur le Zhentarim pour une liste de ces maîtres de caravanes*)

Shounra Shalassalar, CN femme humaine, qui porte le titre de « Doigts de la Nuit », c'est-à-dire le dirigeant de la guilde de voleurs de la cité (6 sur la carte) nommé *Les Vers*. La guilde compte environ 600 membres (**bandits**) dont une centaine environ sont plus expérimentés (profils d'**espions** ou **malfrats**).

Shounra reporte toute information utile directement à Manshoon et se fait passer pour une courtisane travaillant pour Payr'Adar, le plus souvent à *l'Auberge du Tesh* (cf. ci-dessous).

Baergus, CN homme humain **expert (niv 5)**, un marchand spécialisé dans les biens d'équipement et un membre de *la Poignée de Pièces*, le groupement des marchands de Château-Zhentil qui ne sont pas membres du Zhentarim. Le groupement est soutenu à leur insu par certains **tyranoeils** de la région qui veulent éviter la suprématie commerciale du Zhentarim.

Ringult Hornhelm, CN homme humain **vétéran**, un autre membre de *la Poignée de Pièces* spécialisé dans le commerce de nourriture, d'armes et de métaux.

Kornah « La Folle », NB femme humaine, blonde avec un bandeau sur un œil, en apparence une guide à moitié folle toujours prête à tirer l'épée mais, en réalité, l'agent permanent des Ménestrels à Château-Zhentil.

Parmi les auberges les plus connues de la ville, on peut mentionner :

L'Aigle du Nord (14 sur la carte), à proximité de la Porte du Dragon, un bâtiment vieillissant et une auberge médiocre.

Le Repos des Héros (12 sur la carte), situé dans le quartier intérieur. Cette auberge dispose de 15 chambres luxueuses et spacieuses mais est la propriété du Zhentarim qui ne se prive d'y espionner les clients.

La Tour d'Oparil (13 sur la carte) est un vaste bâtiment sur le déclin. Elle est la propriété d'**Oparil**, CN femme humaine **barde** et l'endroit de Château-Zhentil où se produisent les meilleurs bardes et chanteurs.

L'Orgueil de Château-Zhentil (16 sur la carte) est située dans le quartier étranger. C'est une mauvaise auberge aux chambres froides et sales où des bagarres éclatent fréquemment.

La Trompette d'Argent (11 sur la carte) est la meilleure auberge du quartier populaire. Elle est chère, dispose de 30 bonnes chambres et des chanteurs locaux et des bardes itinérants s'y produisent. Elle est, secrètement, la propriété de Manshoon qui s'y rend de temps en temps.

L'œil du Serpent (15 sur la carte), en très piteux état, ouverte à tous les vents et faisant eau de toutes parts. Elle dispose néanmoins de 30 chambres bon marché et est souvent complète. Sa cave dispose d'une salle de jeux gérée par la guilde de voleurs locale, *Les Vers*.

L'Auberge du Tesh (55 sur la carte), la plus luxueuse et la plus chère auberge du quartier étranger. Elle dispose de 20 chambres et d'une décoration exotique. C'est aussi un cabaret avec de nombreuses escortes. Elle est la propriété du Seigneur **Payr'Adar** et la plupart du personnel et des escortes de l'endroit renseignent le Zhentarim.

Et les plus fameuses tavernes de la cité sont :

La Hache et le Minotaure (19 sur la carte) est fréquenté par les Zhentilars et se trouve à proximité d'une des portes de la cité

Le Sombre Avatar (21 sur la carte) est la taverne la plus sinistre de quartier intérieur, située à proximité de la tour de Fzoul et fréquentée par le clergé de Baine.

L'Ogre Fendu (18 sur la carte) est une taverne située au nord de la cité, dans le quartier populaire. Elle est surtout fréquentée par de jeunes Zhentilars.

La Bête-Ceil Sanglante (24 sur la carte) est une taverne située au sud-est du quartier populaire. Elle est fréquentée par des **orques**, **ogres** et **hobgobelins** sous les ordres du général Vrakk. Une demi-douzaine d'**ogres** font office de videurs. On prétend qu'un sanctuaire dédié à Gruumsh se trouverait à proximité.

La Dernière Escalé (23 sur la carte) est fréquentée par des magiciens du Zhentarim. Le tavernier sert des liqueurs et des vins rares et exotiques mais à des prix très élevés.

Le Dragon Rugissant (22 sur la carte) est probablement la meilleure et la plus honnête taverne pour les visiteurs. Elle dispose d'une scène avec de bons spectacles et un gong permet de rappeler à la clientèle la tombée de la nuit.

Le Bouclier face au Nord (25 sur la carte) est probablement la plus ancienne taverne de la cité. Elle se trouve dans le quartier portuaire et elle est fréquentée par des nains, halfelins ainsi que des marchands recherchant un endroit tranquille.

La Cape du Fouettard (20 sur la carte) est une taverne fréquentée par les fidèles de Loviatar.

Lord Chess, premier seigneur du conseil, obèse, lâche et allié de Manshoun



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +8

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

Compétences Religion +8, Arcanes +8

Sens perception passive 12

Langues commun, Damarien, profond, draconique, orque, goblin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Chess choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 3, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Chess ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Bénédictio de l'escroc Chess 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.

Sorts. Chess est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Chess a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (1 emplacement) : *peau de pierre**

* Chess jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Leira, *Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Chess 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) : Invocation de duplicata Par une action, Chess 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 Arcanes divines** En tant qu'action bonus, Chess dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'elle lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Réactions

Parade. Chess 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.

Verblen, chef des esclavagistes, s'occupe des opérations, reporte à Marsh Belwintle



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	11 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +6, Constitution +7

Compétences Acrobaties +13, Intimidation +10

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 9

Langues commun, Damarien, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Tactique de groupe. Verblen a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

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

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Verblen est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Intimidation et Acrobaties.

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

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

Équipement particulier : fouet +1

Actions

Attaques multiples. Verblen effectue deux attaques avec son fouet et une attaque avec son épée courte

Fouet +1. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 11 (2d4+6) dégâts tranchants

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

Manshoon



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (*bâton de puissance, robe de l'archimage*)

Points de vie 207 (23d8+92)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)	18 (+4)	19 (+4)

Sauvegardes Sagesse+12, Intelligence +14, 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)*

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 Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 13

Langues commun, damarien, profond, draconique, commun des profondeurs, orque, elfique

Dangerosité 19 (22000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Manshoon choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Manshoon ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Manshoon peut lancer *charme-personne* et *ténèbres* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Manshoon a *éclair* et *contresort* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'il a préparé, et il peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. S'il veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, il doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

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

Sorts secrets. Lorsque Manshoon 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, Manshoon 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.

Résistance à la magie. Manshoon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à sa *robe de l'archimage*.

Sorts. Manshoon est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +16 pour toucher avec les attaques de sort).

Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, protection contre les armes, décharge électrique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, charme-personne, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, rayon affaiblissant, ténèbres, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, dissipation de la magie, caresse du vampire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, bouclier de feu, peau de pierre*, métamorphose, flétrissement, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, nuage mortel, dominer un humanoïde, invoquer un élémentaire*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, désintégration*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, doigt de mort*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *emprisonnement*

* Manshoon jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Robe de l'archimage (noire), bâton de puissance, anneau de stockage des sorts* (contient *passer-muraille*)

Actions

Bâton de puissance. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d6+3) si tenue à deux mains et Manshoon peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

Note Manshoon dispose de plusieurs clones à maturité de lui-même dissimulés dans des endroits différents

Fzoul Chembryl



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 168 (21d8+63)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7

Compétences Persuasion +9, Religion +8

Sens perception passive 15

Langues commun, Damarien, Profond, géant

Dangerosité 18 (20000 PX)

Capacités

Sorts. Fzoul est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Fzoul 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*, soins, éclair traçant, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, silence, cécité/surdité, immobiliser un humanoïde, amélioration de caractéristique*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *protection contre la mort, gardien de la foi, 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 (2 emplacements) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel, contagion*

Niveau 7 (2 emplacements) : *parole divine, tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

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

* Fzoul jette ces sorts avant le combat.

Voix d'autorité. Fzoul peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Fzoul choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Fzoul lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Immortalité En tant qu'élue de Baine, Fzoul est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Harnois en adamantium. Un coup critique contre Fzoul devient un coup normal grâce à son harnois.

Équipement particulier Symbole sacré de Baine, *Sceptre de l'œil du Tyran (légendaire, harmonisation requise)* : masse d'armes +3, objet intelligent LM, Int 6, Sag 17, Cha 14, communique en transmettant ses émotions à la créature qui l'équipe ou qui le manie, ouïe et vision dans le noir à 36 mètres, le sceptre cherche à défendre les serviteurs et intérêts de Baine, tant que le sceptre est harmonisé avec son porteur, il lui confère : *vol* (recharge 6), *flétrissement* (recharge 6), *immobilisation de monstre* (recharge 6), *téléportation* (recharge 6), *cape de la chauve-souris*, *anneau d'action libre*, *harnois en adamantium*

Actions

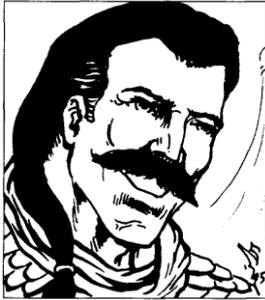
Sceptre de l'œil du Tyran. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 8 (1d6+5) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques

Intervention divine Fzoul peut utiliser son action pour appeler Baine à son aide.

Canalisation d'énergie divine (3 fois par repos) : Besoin d'ordre Fzoul peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Fzoul 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 Fzoul 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 Fzoul 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.

Lord Orgauth, vétéran de l'armée et associé de Lord Marsh Belwintle.



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Persuasion +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien, nain, halfelin

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsqu'Orgauth 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, Orgauth peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Orgauth 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). Orgauth peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

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

Équipement particulier Épée à deux mains +1

Actions

Attaques multiples. Orgauth effectue deux attaques avec son épée à deux mains +1

Épée à deux mains +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 17 (3d6+5) dégâts tranchants

Lady Alicia, ambitieuse apprentie de Manshoon



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +7, 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 Persuasion +8, Arcanes +14

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, gnome

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Alicia incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle 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, Alicia augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle 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. Alicia est une lanceuse de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Alicia 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, armure du mage**

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, cône de froid*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Alicia jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *anneau de protection, bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Alicia 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* : 4 (1d4+2) 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

Lord Taradril Aumraven, habile diplomate et marchand. Conseille Sememmon afin de développer le commerce de la Forteresse Noire. Pense que Sememmon ferait un meilleur chef pour le Zhentarim que Manshoon.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (*cape de protection, 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 +9, Sagesse +7, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Outils matériel de calligraphie

Sens perception passive 21

Langues commun, Damarien, commun des profondeurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

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

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

Talent. Chaque fois que Taradril 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 Taradril maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Équipement particulier : *Cape de protection, Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Taradril 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.

Lord Halaster, ancien militaire, propriétaire terrien et marchand qui a fait fortune dans le commerce des fourrures (avec le Thar).

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse, *cape de protection*)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

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

18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +9, Constitution +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perspicacité +9, Persuasion +10

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Halaster est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Perspicacité et Persuasion.

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Halaster 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, Halaster peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Halaster peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

Tactique de groupe. Halaster a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Équipement particulier : *Cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Halaster 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 perforants

Lord Payr'Adar, originaire de Chessentie. Pourvoyeur de salles de banquets et de courtisanes dans la ville. Allié du Zhentarim.

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Tromperie +11, Intimidation +11, Persuasion +7, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 14

Langues commun, Mulien, elfique, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Payr'Adar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Intimidation et Tromperie

Dérobade Lorsque Payr'Adar 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.

Maître des intrigues. Payr'Adar peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'il entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Payr'Adar peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'il utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de lui, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

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

Actions

Attaques multiples. Payr'Adar effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. 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 : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (2d4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Lord Ssorg, tieffelin difforme et hideux. Spécialisé dans le commerce des gemmes et du charbon mais peut revendre n'importe quel bien. Fournisseur du Zhentarim

Humanoïde (tieffelin) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté, *cape de protection*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +10, Intelligence +8, +1 aux autres jets de sauvegarde

Résistance dégâts de feu

Compétences Tromperie +10, Intimidation +7, Persuasion +10, Perception +5

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

Sens perception passive 15, vision dans le noir 18 m

Langues commun, infernal, nain, gnome, draconique, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Ascendance infernale (à volonté) *thaumaturgie*, (**1 fois entre deux repos longs**) *représailles infernales*, *ténèbres*

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Ssorg est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion, Tromperie.

Dérobade Lorsque Ssorg 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.

Maître des intrigues. Ssorg peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'il entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Ssorg peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'il utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de lui, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

Talent. Chaque fois que Ssorg 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.

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

Équipement particulier : *cape de protection*

Actions

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

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 12 (2d6+5) 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.

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 :* 5 (2d4) 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.

Réactions

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

Soldat Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou chaotique neutre

Classe d'armure 16 (demi-plate)

Points de vie 12 (2d8+4)

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 +5, Intimidation +1

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 1/2 (100 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 soldat zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) 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

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Sergent Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou chaotique neutre

Classe d'armure 16 (demi-plate)

Points de vie 28 (4d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +5, Constitution +4

Compétences Athlétisme +5, Intimidation +1

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Tactique de groupe. Le Sergent Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le sergent zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 9 (1d10+4) points de vie.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 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

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Lieutenant Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou chaotique 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)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +2

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Tactique de groupe. Le lieutenant Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

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

Actions

Attaques multiples. Le lieutenant zhentilar 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 long Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Capitaine Zhentilar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque le capitaine Zhentilar 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, le capitaine peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le capitaine Zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

Tactique de groupe. Le capitaine a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou deux attaques avec son arc long

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Arc long *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

Seigneur Général Ulgrym, chef des troupes de Château-Zhentil

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 21 (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 Athlétisme +9, Intimidation +7

Sens perception passive 12

Langues commun, Damarien, orque, géant

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Duel et Défense

Brute Lorsque Ulgrym 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, Ulgrym peut utiliser une action supplémentaire.

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

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Ulgrym peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Ulgrym. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Ulgrym est incapable d'agir.

Équipement particulier : Hache d'armes +3

Actions

Attaques multiples. Ulgrym effectue trois attaques avec une arme

Hache d'armes +3. Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 19 (2d8+9) dégâts tranchants

Scyllua Darkhope, Général suprême de l'armée Zhentilar



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais
Classe d'armure 20 (*harnois +2, 22 avec bouclier de la foi*)
Points de vie 136 (17d8+51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse+7, Charisme +7, bonus de +1 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Résistance aux dégâts de feu (quand montée sur **Targaraene**)

Immunité contre les états *malade, terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +11, Intimidation +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien,

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand elle touche une créature avec une arme de corps à corps, Scyllua peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

Aura de conquête Une aura menaçante émane de Scyllua tant qu'elle n'est pas incapable d'agir. Cette aura s'étend sur un rayon de 3 mètres autour d'elle, mais est bloquée en cas d'abris total. Si elle effraie une créature, sa vitesse est réduite à 0 tant qu'elle est située dans l'aura, et cette créature prend des dégâts psychiques égaux à 8 si elle commence son tour à l'intérieur de l'aura.

Blâme méprisant Chaque fois qu'une créature touche Scyllua avec une attaque, elle prend des dégâts psychiques égaux à 1 si Scyllua n'est pas incapable d'agir.

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

Harnachement infernal. Scyllua est équipée d'éperons qui font partie d'un *harnachement infernal* lui permettant d'invoquer Targaraene, son compagnon **destrier noir** à la robe blanche.

Sorts. Scyllua est une lanceuse de sorts de niveau 17. 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 de paladin préparés par Scyllua :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi, faveur divine, armure d'Agathys, injonction*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, arme spirituelle, immobilisation de personne*

3^e niveau (3 emplacements) : *peur, malédiction, frappe aveuglante*

4^e niveau (3 emplacements) : *gardien de la foi, liberté de mouvement, châtiment assommant, peau de pierre, domination de bête*

5^e niveau (1 emplacement) : *colonne de flamme, arme sacrée, domination d'humanoïde, nuage mortel*

Équipement particulier : *Epée longue +2, Harnois +2, Harnachement infernal (rare, harmonisation requise),*
Symbole de Baine

Actions

Attaques multiples. Scyllua effectue deux attaques avec une arme.

Epée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d8+7) dégâts tranchants quand tenue à deux mains + 4 (1d8) dégâts radiants + 11 (2d10) dégâts radiants contre fiélon ou mort-vivant.

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Présence conquérante. Scyllua peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine afin d'exalter une présence terrifiante. Par une action, elle force toutes les créatures de son choix qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle effraie la créature durant 1 minute. La créature effrayée peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, et mettre un terme à cet effet en cas de succès.

Frappe guidée. Scyllua peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine afin de frapper avec une précision surnaturelle. Lorsqu'elle fait un jet d'attaque, elle peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour ajouter un bonus de +10 au jet.

Contact purifiant (1 fois/ repos long) Scyllua peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur elle ou une créature consentante qu'elle touche

Sens divin (2 fois/ repos long) Scyllua peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, elle détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

Imposition des mains Entre deux repos longs, Scyllua peut restaurer jusqu'à 85 points de vie. Elle peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

Général Vrakk, chef des troupes non humaines de Château-Zhentil

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

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 117 (13d8+52)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9

Compétences Athlétisme +10, Survie +5, Intimidation +4

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

Langues commun, orque

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Endurance implacable. Lorsque Vrakk tombe à 0 point de vie, mais qu'il n'est pas tué sur le coup, il peut passer à 1 point de vie à la place. Il doit terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Attaques sauvages. Lorsque Vrakk réalise un coup critique lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, il peut jeter l'un des dés de dégâts de l'arme une deuxième fois et l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Vrakk 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, Vrakk peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Vrakk 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). Vrakk peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

Équipement particulier : Grande Hache +2

Actions

Attaques multiples. Vrakk effectue trois attaques avec une arme

Grande Hache +2. Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 21 (2d12+7) dégâts tranchants

Seigneur Mystère **Asdag**

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 22 (*harnois +1, bouclier, anneau de protection, 24 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +7, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Religion +8, Perspicacité +10

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, profond, orque

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Asdag peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Asdag choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Asdag lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Asdag est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Asdag 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, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

Niveau 9 (1 emplacement) : *portail*

* Asdag jette ces sorts avant le combat.

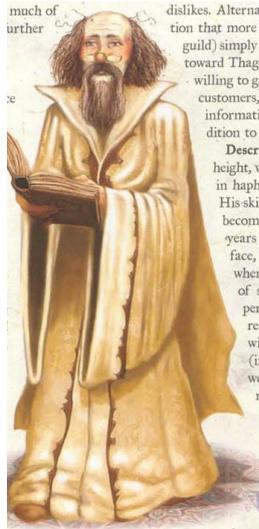
Équipement particulier Symbole de Baine, Masse d'armes +2, Harnois +1, Anneau de protection

Actions

Masse d'armes +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts de force

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Asdag peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Asdag 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 Asdag 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 Asdag 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.

Thagdal, maître de la Tour de l'Art, la guilde de magiciens de Château-Zhentil



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	16 (+3)	11 (+0)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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*)

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14

Sens perception passive 12

Langues Commun, Damarien, gnome, draconique, géant, elfique, profond

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Thagdal 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, Thagdal 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. Thagdal est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Thagdal 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, serviteur invisible, armure du mage**

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, métamorphose, peau de pierre**

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *cage de force, doigt de mort, téléportation*

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

** Thagdal jette ces sorts avant le combat.*

Equipement particulier *anneau de protection, bracelets de défense, figurine merveilleuse (chouette en serpentine)*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.*

Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Shanalar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+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)*

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 Histoire +9, Arcanes +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, elfique, Damarien, Alzhedo, Illuskan

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Shanalar choisit des emplacements de sorts qu'elle 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. Shanalar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Esprit tactique. Shanalar a un bonus à l'initiative de +4.

Sorts. Shanalar est une lanceuse 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). Shanalar 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, suggestion*

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

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

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

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, suggestion de groupe*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques*

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

* Shanalar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection, Bracelets de défense, Selle de cavalier*

Actions

Attaques multiples. Shanalar 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

Magie protectrice. Lorsque Shanalar 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Seigneur Mystère **Casildar**, seconde Fzoul pour la direction du temple de Baine à Château-Zhentil

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

Classe d'armure 20 (demi-plate, bouclier, *anneau de protection*, 22 avec bouclier de la foi)

Points de vie 120 (15d8+45)

Vitesse 9 m

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

12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +8, +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +7, Religion +5, Perspicacité +9, Histoire +5

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

Langues commun, elfique, profond

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Voix d'autorité. Casildar peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer.

Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Casildar choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Casildar lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Casildar est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Casildar 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, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* Casildar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole de Baine, *Masse d'armes +2, Anneau de protection*

Actions

Masse d'armes +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Casildar peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Casildar 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 Casildar 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 Casildar 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.

Glorganna, NM femme humain, fidèle de Fzoul, sous les ordres de Casildar mais aussi parfois en missions spéciales autour de la Mer de Lune



Glorganna est un **Seigneur de la Ruine** avec les modifications suivantes :

Son alignement est neutre mauvais

FOR 10 (+0)

INT 12 (+1)

Compétences Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, orque

Actions

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

Seigneur de la Ruine

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

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

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +8, +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +7, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, langue régionale

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Le Seigneur de la Ruine peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Seigneur de la Ruine choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque le Seigneur de la Ruine lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Le Seigneur de la Ruine 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 Seigneur de la Ruine 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, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

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

* *Le Seigneur de la Ruine jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole de Baine, *Masse d'armes +1, Cape de protection*

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Le Seigneur de la Ruine peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Seigneur de la Ruine 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 du Seigneur de la Ruine 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 du Seigneur de la Ruine 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.

Maître de la Haine

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

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

Langues commun, Damarien

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Le Maître de la Haine peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Maître de la Haine choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque le Maître de la Haine lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Le Maître de la Haine 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). Le Maître de la Haine 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, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

* Le Maître de la Haine jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole de Baine, Masse d'armes +1

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Le Maître de la Haine peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Maître de la Haine 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 du Maître de la Haine 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 du Maître de la Haine 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.

Kharembar, garde du corps de Fzoul, énorme (2,10 m) homme du sud musclé

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (demi-plate, *cape de protection*)

Points de vie 99 (11d8+44)

Vitesse 9 m

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

20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)
---------	---------	---------	--------	--------	--------

Sauvegardes Force +10, Constitution +9, bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde

Compétences Athlétisme +9, Perception +3

Sens perception passive 13

Langues commun, Turmic

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Protection et Défense

Brute Lorsque Kharembar 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, Kharembar peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Kharembar 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*). Kharembar peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

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

Équipement particulier *Cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Kharembar effectue trois attaques avec sa grande hache

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

Baerdeth Malagar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Perspicacité +9, Religion +6, Survie +9

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, sylvestre

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *balisage, soins, amitié avec les animaux, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, croissance d'épines, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, croissance végétale, mur de vent*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, restauration supérieure, fléau d'insectes, passage par les arbres*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, mot de rappel, allié planaire*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *champ antimagie*

* *Œil d'Acier jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Malar, *arc court +2, masse d'armes +2*

Actions

Masse d'armes +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 9 (1d6+6) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

Arc court +2. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Charmer les animaux et les plantes Chaque créature du type bête ou plante que Baerdeth peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, il la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que Baerdeth la charme, la créature est amicale envers lui et toutes autres créatures qu'elle désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Baerdeth 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 Baerdeth 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 Baerdeth 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

Atténuer les éléments Si Baerdeth ou une créature située à 9 mètres ou moins de lui prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, Œil d'Acier peut utiliser sa réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.

Ulamyth Quantor

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (*armure d'écailles +1*, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 153 (17d8+68)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +6

Compétences Persuasion +6, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

Faucheur Ulamyth 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. Tout sort de nécromancie de niveau 1 à 5 qui cible une seule créature lancée par Ulamyth peut en atteindre une seconde située à 1,5 m de la première cible.

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

Sorts. Ulamyth est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Ulamyth a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, balisage, 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, contamination*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *tempête de feu, symbole*

Niveau 9 (1 emplacement) : *tempête de feu, symbole*

* Ulamyth jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Loviatar, *armure d'écailles +1, épée longue +2*

Actions

Épée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts tranchants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort Ulamyth peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 39 dégâts nécrotiques supplémentaires quand il réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Ulamyth 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 Ulamyth 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 Ulamyth 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.

Aghebar, chef des marchands du Zhentarim

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 45 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +7

Compétences Tromperie +11, Intimidation +7, Persuasion +11, Perception +4

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

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, Alzhedo, Chondathan, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

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

Dérobade Lorsque Aghebar 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.

Maître des intrigues. Aghebar peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'il entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Aghebar peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'il utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de lui, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

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

Actions

Attaques multiples. Aghebar effectue deux attaques avec une de ses dagues et une attaque avec l'autre

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 :** 9 (2d4+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 :** 5 (2d4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Meer, dirige les caravanes du Zhentarim

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +5

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +10, Athlétisme +3, Perception +7, Nature +8, Survie +7

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 17

Langues commun, Damarien, orque, géant, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat : Combat à deux armes

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Meer inflige 14 (4d6) 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 Meer qui n'est pas incapable d'agir et que Meer n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Meer 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.

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

Actions

Attaques multiples. Meer effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde ou une attaque avec son arbalète légère

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

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Escarmouche Meer est difficile à coincer lors d'un combat. Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 mètre ou moins de lui, il peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité

Selon les rumeurs, il serait possible que Meer soit en possession d'un cimeterre magique intelligent du nom de **Shazzelim Arme (cimeterre)**, très rare, sentient, harmonisation requise

Shazzelim est un cimeterre avec une garde en fer aux serpents dressés. Il aurait été fabriqué par Lauzoril, le zulkir de Thay de l'enchantement. Sa poignée est faite de cuir teint en rouge. Il dispose des propriétés suivantes :

- C'est un cimeterre +1
- Il est d'alignement neutre mauvais, a une Intelligence de 16, Sagesse de 12 et Charisme de 10.
- Il parle le commun et le jargon des voleurs
- Il peut entendre et voir dans un rayon de 9 m

- Il peut lancer *détection de la magie*
- Il peut lancer *localisation d'objet*
- Il a pour dessein de tuer les bardes

Dans ce cas, la première épée courte de Meer serait remplacé ainsi :

Shazzelim (*cimeterre+1*). *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 8 (1d6+5) dégâts tranchants

Shounra Shalassalar, dirigeante de la guide de voleurs de Château-Zhentil, les Vers, reporte toute information utile directement à Manshoon, se fait passer pour une courtisane travaillant pour Payr'Adar.

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +8, Sagesse +6

Immunité aux dégâts de poison et à l'état empoisonné

Compétences Tromperie +14, Discrétion +9, Persuasion +14, Perception +6

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 16

Langues commun, Damarien, Alzhedo, Illuskan, elfique, Chondathan, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Shounra inflige 28 (8d6) 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 Shounra qui n'est pas incapable d'agir et que Shounra n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Shounra 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.

Maître des intrigues. Shounra peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Shounra peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'elle utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

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

Talent. Chaque fois que Shounra 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.

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

Esprit impénétrable Shounra maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Équipement particulier : bracelets de défense, dague +2, amulette antidote

Actions

Attaques multiples. Shounra effectue deux attaques avec sa dague +2

Dague +2. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 11 (2d4+6) 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.

Réactions

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

Redirection. Shounra peut faire qu'une créature finisse par être la cible d'une attaque qui la visait. Lorsque qu'elle est ciblée par une attaque alors qu'une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle lui offre un abri contre cette attaque, elle peut utiliser sa réaction pour que la cible de l'attaque soit cette créature, à sa place.

Kornah « La Folle »



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Dextérité +7

Compétences Survie +6, Tromperie +5, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Damarien

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Explorateur-né Kornah 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 Kornah 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), Kornah 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 : aberrations (+4 aux jets d'attaque contre les aberrations et Kornah a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des aberrations)

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

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

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

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

Attaque tourbillonnante. Kornah peut utiliser son action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins d'elle, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

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

Sorts. Kornah est une lanceuse de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la 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 Kornah :

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

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches, vision dans le noir, arme magique*

3^e niveau (3 emplacements) : *invocation de tir de barrage*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Insigne des Ménestrels (compte comme un anneau d'action libre)*

Actions

Attaques multiples. Kornah effectue trois attaques avec une arme

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants.