

Chevaliers de Myth Drannor



Florin Falconhand



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 20 (demi-plate, bouclier +1)

Points de vie 60 (10d8+10)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Dextérité +7

Compétences Survie +5, Nature +7, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, elfique, sylvestre, abyssal

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

Explorateur-né Florin 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 Florin peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

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

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

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

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

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

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

Sorts. Florin est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Florin :

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

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

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

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Épée longue +2, Mur de Reptar (bouclier +1 qui n'émet jamais de bruit même quand il est heurté), Firefoam, cheval de guerre, Minstrel, faucon.*

Actions

Attaques multiples. Florin effectue deux attaques avec une arme.

Épée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) 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.

Jhessail Silvertree



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 14 (17 avec *armure du mage*)

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +8

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

Compétences Investigation +8, Arcanes +8

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique, sylvestre, draconique, abyssal

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *sommeil, disque flottant de Tenser, saut, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *pattes d'araignée, image miroir, détection de pensées*

Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, tempête de grêle, peau de pierre**

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Équipement particulier : *Bracelets de défense, baguette de projectiles magiques, familier* : Jet, chat noir

Actions

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

Baguette de projectiles magiques

Réactions

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

Lanseril Snowmantle



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (*bracelets de défense, anneau de protection, bouclier en bois*)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +7, 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 Nature +6, Religion +6, Survie +8, Perception +8

Outils kit d'herboriste

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

Langues commun, elfique, sylvestre, druidique, gnome, géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, charme-personne, détection de la magie, amitié avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *passage sans trace, lame de feu, sens des pièges, pattes d'araignée, peau d'écorce*

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

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

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

* Lanseril jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus, *bracelets de défense, anneau de protection, couronne de feu (bandeau, peu commun, requiert un lien, permet de lancer rayon ardent au niveau 2 deux fois entre deux repos longs).*

Actions

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

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

Merith Strongbow



Humanoïde (elfe de lune) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 18 (*mailles elfiques, bouclier*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +7

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

Compétences Tromperie +8, Arcanes +7, Perception +7

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, gnome, halfelin, goblin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Sort mineur de magicien. *Coup au but*

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

Style de combat Duel

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

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

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

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

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

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, message, main du mage, lame aux flammes vertes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *disque flottant de Tenser, onde de choc, sommeil*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, peau de pierre**

* Merith jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Mailles elfiques, Sylabra, épée longue +2 intelligente, CB, Int 14, Sag 10, Cha 12, empathie à 9m, balise (lumière bleu-argent), familier : Shadowclaw*

Actions

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

Réactions

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

Islif Lurelake



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier, *anneau de protection*)

Points de vie 81 (9d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

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

Compétences Athlétisme +9, Survie +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

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

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Islif 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). Islif peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Équipement particulier *Epée longue +1, anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Islif effectue deux attaques avec une arme

Epée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts tranchants

Doust Sulwood



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 20 (demi-plate, bouclier +1, cape de protection, 22 avec bouclier de la foi)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

* *Doust jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, bouclier +1, cape de protection

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

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

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

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

Jelde Asturien



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfe

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *soins de groupe, colonne de flammes, scrutation*

* Jelde jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre, *anneau de stockage de sorts (restauration supérieure)*

Actions

Masse d'armes *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Jelde peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 20 (2d10+9) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Jelde n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Jelde 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 Jelde 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 Jelde et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Jelde est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Jelde peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Jelde peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres

Dove Falconhand



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 21 (*harnois +1, bouclier*)

Points de vie 184 (23d8+69)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	19 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Force +10, Dextérité +10

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

Compétences Survie +10, Athlétisme +10, Perception +10

Sens perception passive 20

Langues commun, Chondathan, géant, draconique, sylvestre, elfe

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Immortalité En tant qu'élue de Mystra, Dove est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra, Dove a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Amateur d'armures lourdes Dove a la maîtrise des armures lourdes

Style de combat Duel

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

Explorateur-né Dove 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 Dove 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), Dove a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

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

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

Camouflage naturel Si Dove 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

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

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

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

Attaque tourbillonnante Dove 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.

Sorts. Dove est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Dove :

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

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

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, protection contre une énergie, respiration aquatique*

4^e niveau (1 emplacement) : *peau de pierre**

* Dove jette ces sorts avant le combat.

Résistance à la magie. Dove a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

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

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

Sorts. Dove est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Dove a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, serviteur invisible*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *hâte, vol, dissipation de la magie, clairvoyance*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, peau de pierre**

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation, mur de force*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, lame porte-bonheur (2 souhaits restants), harnois +1, arc long +1, amulette d'antidétection, insigne des Ménestrels*

Actions

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

Lame porte-bonheur. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants.

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Dove et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.

• Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.

Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :

- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 4 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.