

Le Conseil du Bouclier qui dirige les Chevaliers du Bouclier est composé des membres suivants :

Le Bouclier du Seigneur Caché détaillé en annexe C de *Baldur's Gate : Descent into Avernus*

Le gras **Seigneur Inselm Hhune**, NM homme humain, premier seigneur du conseil

Ghantuz le Masqué, LM homme humain, vieux et balaféré, qui porte le titre de porte-parole du Bouclier du Seigneur Caché.

Dame Lucia Thione, CM femme humain, première dame du conseil et épouse d'Inselm Hhune. Ancien agent des Chevaliers du Bouclier à Eauprofonde qui a dû fuir la cité.

Seigneur Nadlok Bormul d'Athkatla, NM homme humain **noble** avec la modification suivante : **Classe d'armure** 16 (*cuirasse, anneau de protection*). Il est toujours accompagné de deux gardes du corps : **Tithan**, LM homme humain **vétéran** et **Miir**, LN homme humain **vétéran**

Tuth de la Porte de Baldur, NM homme humain **bretteur**, riche et arrogant aventurier de la Porte de Baldur.

Helanna Darkstorm de son vrai nom **Charsultketh**, CM femme **marilith**, l'ancienne maîtresse de Gargauth, avec l'ajustement suivant :

Équipement particulier : *Chapeau de déguisement* qui lui permet de prendre l'apparence d'une marchande humaine

Ghantuz le Masqué

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (*armure du mage, bracelets de défense, anneau de protection*)

Points de vie 80 (16d8, 86 avec *simulacre de vie*)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +9, +1 aux autres jets de sauvegarde (*anneau de protection*)

Compétences Arcanes + 9, Religion +9, Persuasion +9, Tromperie +9

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, abyssal, infernal, commun des profondeurs, draconique, peut lire toutes les formes d'écriture (*œil du gardien des runes*)

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Pacte du grimoire

Armure des ombres Ghantuz peut lancer *armure de mage* sur lui-même, à volonté

Vigueur fiélonne Ghantuz peut lancer *simulacre de vie* sur lui-même, à volonté

Explosion insoutenable ajoute +4 aux dégâts du sort *explosion occulte*

Sculpteur de chair (1/ repos long) Ghantuz peut lancer *métamorphose* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Il doit terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation de nouveau.

Maître des mille formes Vous pouvez lancer le sort *modifier son apparence* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Séduction Ghantuz maîtrise les compétences Persuasion et Tromperie

Arcanum mystique (1/ repos long chacun) *cercle de mort, doigt de mort, dominer un monstre*

Bénédictio du ténébreux quand il réduit une créature hostile à 0 point de vie, Ghantuz gagne 20 points de vie temporaires

Chance du ténébreux (1/ repos) Ghantuz peut faire appel à son protecteur pour qu'il altère le destin en sa faveur. Quand il fait un test de caractéristiques ou un jet de sauvegarde, il peut utiliser cette aptitude pour ajouter 1d10 au résultat. Il peut utiliser cette aptitude après avoir vu le résultat initial, mais il doit le faire avant que les effets soient appliqués.

Résistance fiélonne (1/ repos) Ghantuz peut choisir un type de dégâts à la fin d'un repos court ou d'un repos long. Il gagne une résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce qu'il utilise cette aptitude pour en changer. Cette résistance n'est, cependant, pas prise en compte s'il subit des dégâts infligés par des armes magiques ou des armes en argent.

Incantation. Ghantuz est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il a trois emplacements de sort de niveau 5 qu'il regagne après avoir effectué un repos court ou long.

Ghantuz connaît les sorts de sorcier suivants :

Tours de magie (à volonté) : *explosion occulte* (ajoute +4 aux dégâts du sort), *coup de tonnerre*, *bouffée de poison*, *protection contre les armes*, *trait de feu*, *message*, *main de mage*

1^{er} niveau : *représailles infernales*, *charme-personne*, *mains brûlantes*, *tentacules d'Hadar*

2^e niveau : *rayon ardent*, *image miroir*, *suggestion*

3^e niveau : *boule de feu*, *caresse du vampire*, *appétit d'Hadar*

4^e niveau : *flétrissement*

5^e niveau : *colonne de flamme*, *scrutation*

Équipement particulier : *Anneau de protection mentale*, *Cape de protection*, *dague*

Actions

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

Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Traversée des enfers (1/ repos long). *Attaque de sort* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : transporte instantanément une créature jusqu'aux plans inférieurs. La créature disparaît et est projetée à travers un paysage cauchemardesque. À la fin du prochain tour de Ghantuz, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle occupait précédemment ou sur l'emplacement libre le plus proche. Si la cible n'est pas un fiélon, elle subit 10d10 de dégâts psychiques causés par son horrible expérience.

Lucia Thione

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (*bracelets de défense*)

Points de vie 42 (7d8+7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Charisme+6

Compétences Persuasion +9, Tromperie +9, Investigation +9, Escamotage +4, Perspicacité +8

Outils maîtrisés kit de déguisement, kit d'empoisonnement

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, Abyssal, Infernal, draconique

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Lucia est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec la compétence Tromperie, Persuasion, Perspicacité et Investigation

Touche-à-tout Lucia ajoute son bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà son bonus de maîtrise.

Dérobade Lorsque Lucia 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.

Équipement particulier : *Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Lucia effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec sa seconde dague

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

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

Seigneur Inselm Hhune, duc de Kamlann

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (*bracelets de défense*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Sauvegardes Charisme +7

Résistance froid

Compétences Persuasion +11, Tromperie +11, Investigation +6, Perception +9, Perspicacité +9

Outils jeu d'échecs draconiques, jeu des Dragons

Sens perception passive 19

Langues commun, Chondathan, abyssal, infernal

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

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

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

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

Touche-à-tout Inselm ajoute son bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà son bonus de maîtrise.

Dérobade Lorsque Inselm 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.

Talent. Chaque fois qu'Inselm 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.

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

Actions

Attaques multiples. Inselm attaque deux fois avec sa masse d'armes

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