

La Confrérie des Arcanes est une organisation de magiciens maléfiques avec des velléités de conquêtes. Ils sont basés à Luskan et constituent le pouvoir secret derrière les Hauts Capitaines. Ils sont installés sur l'île du Sabre dans deux tours. La *Tour Océan* héberge à peu près 80 magiciens de bas niveaux (une douzaine de **mages**, une quarantaine de **mages mineurs** et une trentaine **d'apprentis magiciens**). La *Haute Tour de l'Arcane* construite magiquement héberge les chefs de l'organisation et leurs fidèles. Cette tour ressemble à un arbre géant en pierre ou une main humaine ouverte. Elle se présente sous la forme d'une tourelle centrale entourée de quatre tourelles plus petites aux quatre points cardinaux.

L'organisation est dirigée par L'Archimage des Arcanes. Actuellement, il s'agit de **Queltar Thaeloon**, LM homme humain. Parmi les suivants de Queltar, on trouve **Galarth « Tueur de Mages » Ultashund**, LM homme humain **assassin**.

Sous l'Archimage des Arcanes, il y a les Mages Supérieurs du Nord, de l'Ouest, de l'Est et du Sud.

Le Mage Supérieur du Nord est **Jaluth « Visage de Serpent » Alaerth**, CM femme humain **archimage** qui souffre d'une étrange malédiction : des serpents émergent de son visage lorsqu'elle est en colère. Parmi ses suivants, on trouve **Galguth Shund**, LM homme humain **mage** et **Cannather Vool du Calimshan**, LM homme humain **invocateur**.

Le Mage Supérieur de l'Est est **Ornar de la Griffe**, CM homme humain **archimage**. Son surnom lui vient de son habitude à s'entourer de **griffes rampantes**. Ornar est aidé par **Alatha Sonsybal**, NM femme humain **enchanteur**, cruelle et sensuelle.

Le Mage Supérieur du Sud est **Deltagar Zelhund**, LM homme humain **archimage**, charmeur et séducteur, l'allié le plus fiable de Queltar parmi les quatre Mages Supérieurs. Ses suivants comptent des **yuan-ti, annonciateur de cauchemars**.

Le Mage Supérieur de l'Ouest est **Eltuth Oyim**, NM homme humain **archimage**, un jeune mage musclé et taciturne. On le surnomme aussi le « Maître des Wivernes » car il a réussi à charmer plusieurs de ces créatures. Parmi ses suivants, on compte le mage de bataille **Alagar Hawkluster**, LM homme humain **évocateur**.

Mage Mineur

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 36 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +7

Compétences Perspicacité +4, Arcanes +7

Sens perception passive 11

Langues selon race + 4 au choix

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Esprit tactique. Le Mage Mineur a un bonus à l'initiative de +4.

Sorts. Le Mage Mineur est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Le Mage Mineur a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, contrôle des flammes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, bouclier, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, invisibilité, toile d'araignée, image miroir*

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

Actions

Attaques multiples. Le Mage Mineur effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Le Mage Mineur 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.

Queltar Thaeloon

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 120 (20d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse+10, Intelligence +11

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 14, vision dans le plan éthéré ainsi que les créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

Langues commun, Illuskan, infernal, draconique, commun des profondeurs, géant, abyssal

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

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

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

Sorts de prédilection. Queltar a *boule de feu* et *toucher du vampire* 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 Queltar est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Queltar 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, Queltar 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. Queltar a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Sorts. Queltar est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 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) : *charme-personne, armure du mage*, mains brûlantes, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, voir l'invisible*, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, toucher du vampire**, boule de feu***

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *dominer un humanoïde, cône de froid*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs, désintégration, cercle de mort*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, cage de force, rayons prismatiques*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps, emprisonnement*

* Queltar jette ces sorts avant le combat. ** Sorts de prédilection

Équipement particulier : *Boule de cristal de lecture des pensées, bracelets de défense, anneau d'action libre*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants*