

Feiya



Humanoïde (humaine) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (*armure de mage, bouclier en bois, cape de protection, anneau de protection*)

Points de vie 87 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +11, Intelligence +7, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Nature +5, Arcanes +5

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 15

Langues commun, Damarien, sylvestre, druidique

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Canalisation naturelle (4 fois entre deux repos longs, 1 usage récupéré après un repos court) : transformation animale : forme de la terre (*vitesse d'escalade*), attaques multiples, forme aquatique, forme aérienne, taille TP, bourgeons guérisseurs, compagnon sauvage (*Daji*, renard de type fée)

Totem spirituel (1 fois entre deux repos courts et longs) : esprit du faucon, esprit de l'ours ou esprit de la licorne

Puissant invocateur et esprit protecteur: tout animal ou fée créée ou invoqué par un sort possède deux points de vie supplémentaires par dé de vie ; les dégâts de ces créatures sont considérées comme magiques ; si ces créatures terminent leur tour dans l'aura du totem spirituel, elles récupèrent 6 points de vie

Adeptes Occulte (*armure d'ombres*)

Sorts. Feiya est une lanceuse de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Feiya a préparé les sorts de druide suivants :

A volonté : *armure de mage*

Sorts mineurs (à volonté) : *gelure, infestation, épargner les mourants, gourdin magique*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *convocation de bête, sens animal*

Niveau 3 (3 emplacements) : *convocation de fée, invocation d'animaux, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, invocation d'êtres des bois, tempête de grêle, métamorphose, domination de bête*

Niveau 5 (2 emplacements) : *soins de groupe, coquille antivie, cône de froid*

Niveau 6 (1 emplacement) : *invocation de fée*

Équipement particulier Symbole sacré de Mailikki, *anneau de protection, cape de protection, perle de pouvoir, parchemin de réincarnation, parchemin de charme-monstre*

Actions

Bâton *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants ou 4 (1d8) dégâts contondants si tenu à deux mains ou +9 pour toucher, allonge 1,5 m, une créature, *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts contondants magiques (avec *gourdin magique*)

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

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

Forme sauvage Transformation en une forme animale

Valéros



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate, *défense*)

Points de vie 112 (12d10+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Combat à deux armes

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

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Valéros 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). Valéros peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

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

Athlète remarquable Valéros peut ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur) à tout jet de Force, Dextérité ou Constitution que vous effectuez et qui n'utilise pas déjà ce bonus de

maîtrise. En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Force x 30 cm.

Dual Wielder (don nouvelle version) : +1 en Dextérité et combat à deux armes dont une non légère

Équipement particulier : *Épée longue +2, Épée courte +1, arc court +1, chope de sobriété*

Actions

Attaques multiples. Valéros effectue trois attaques avec son *épée longue +2* et une attaque avec son *épée courte +1*

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

Épée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d6+6) dégâts perforants

Arc court +1. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Harsk



Humanoïde (nain des montagnes) de taille M, loyal neutre
Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté, *cape de protection*)
Points de vie 112 (12d10+36)

Vitesse 10,5 m, nage 10,5 m, escalade 10,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	8 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Résistance aux dégâts de poison

Compétences Survie +10, Discrétion +13, Perception +10, Nature +7

Sens perception passive 20, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, nain

Outils outils de forgeron

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Résistance naine. Harsk a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Archerie

Expertise Survie, Discrétion, Perception, Nature

Ennemi Juré : *Marque du chasseur* est toujours préparé et Harsk n'a pas besoin de se concentrer dessus

Proie du chasseur Une fois par tour, Harsk inflige 1d8 dégâts supplémentaires à une cible qui n'a pas son maximum de points de vie

Tirs multiples Le sort *invocation de projectiles* est toujours préparé et peut être lancé avec des emplacements de niveau 1 ou 2 au prix d'1d8 points de dégâts

Connaissances du chasseur Harsk connaît les immunités, faiblesses et résistances d'une créature marquée par sa *marque du chasseur*

Infatigable Harsk gagne 1d8+4 points de vie temporaires après un repos court ou long. Son niveau d'épuisement est réduit de 1 après un repos court

Crossbow expert (don nouvelle version)

Sorts. Harsk est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le 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 Harsk :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, enchevêtrement, grande foulée, absorption des éléments*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches, protection contre le poison, arme magique*

3^e niveau (3 emplacements) : *invocation de projectiles, flèche de foudre*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Marthammor Duin, arbalète lourde +2, cape de protection, hache d'armes +1, parchemin de passage sans trace, parchemin de protection contre une énergie*

Actions

Attaques multiples. Harsk effectue deux attaques avec une arme.

Hache d'armes +1. *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 lourde +2. *Attaque à distance avec une arme* : +13 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 12 (1d10+7) dégâts perforants.

Amiri



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (défense sans armure)

Points de vie 137 (12d12+48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	9 (-1)	12 (+1)	10 (0)

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Athlétisme +9, Survie +5, Perception +5, Intimidation +4

Sens perception passive 15

Langues commun, Illuskien

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Rage (5 fois entre deux repos longs) Amiri peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +3 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Attaque téméraire Amiri peut mettre de côté sa défense pour attaquer avec toute la violence du désespoir. Lorsqu'elle effectue la première attaque de son tour, elle peut décider d'effectuer une Attaque téméraire. Elle obtient ainsi un avantage aux jets d'attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force durant ce tour, mais les attaques effectuées contre elle ont également un avantage jusqu'à son prochain tour.

Sens du danger Amiri a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'elle peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet elle ne doit pas être aveuglée, assourdie ou incapable d'agir.

Instinct sauvage Amiri a l'avantage aux jets d'initiative. De plus, si Amiri est surprise au début du combat et qu'elle n'est pas incapable d'agir, elle peut jouer normalement durant son premier tour, mais seulement si elle entre en rage avant de faire quoique ce soit d'autre à ce tour.

Critique brutal Amiri peut lancer un dé de dégâts de son arme en plus lorsqu'elle détermine les dégâts supplémentaires qu'elle inflige sur un coup critique réussi avec une attaque au corps à corps. Ce bonus aux dégâts passe à deux dés au niveau 13 et à trois dés au niveau 17.

Rage implacable Sa rage permet à Amiri de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui l'affectent. Si elle tombe à 0 point de vie pendant sa rage et qu'elle ne meurt pas sur le coup, elle peut faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si elle le réussit, elle retourne immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois qu'elle utilise cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand elle termine un repos court ou long le DD retombe à 10.

Frénésie Amiri peut choisir de sombrer dans un état de frénésie au cours de sa rage. Si elle le fait, pour la durée de sa rage, elle peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours après celui-ci. Lorsque sa rage se termine, elle subit un niveau d'épuisement.

Rage aveugle, Amiri ne peut pas être charmée ou effrayée tant qu'elle est en rage. Si elle est déjà charmée ou effrayée lorsqu'elle entre en rage, l'effet est suspendu le temps de sa rage.

Présence intimidante Amiri peut utiliser son action pour effrayer quelqu'un avec sa présence effrayante. Pour ce faire, elle choisit une créature qu'elle peut voir à 9 mètres maximum d'elle. Si la créature peut la voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme) ou elle l'effraie jusqu'à la fin de son prochain tour. Aux tours suivants, elle peut utiliser son action pour augmenter d'un tour supplémentaire la durée de cet effet sur la créature effrayée. Cet effet se termine si la créature finit son tour hors de sa ligne de vue ou qu'elle se trouve à plus de 18 mètres d'Amiri. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, Amiri ne peut plus utiliser cette capacité contre elle durant 24 heures

Équipement particulier : *Épée à deux mains +2, Javeline de foudre, arc court +1, potion de guérison supérieure (8d4+8)*

Actions

Attaques multiples. Amiri effectue deux attaques avec son épée à deux mains +2

Épée à deux mains +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d6+7) dégâts tranchants

Javeline de foudre *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une créature. Touché : 8 (1d6+5) dégâts perforants et 14 (4d6) dégâts de foudre (seulement une fois par jour)

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

Mérisiel



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

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté)

Points de vie 87 (12d8+24)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +4

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +13, Escamotage +13, Perception +8

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 18

Langues commun, elfique, jargon des voleurs

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Sens aiguisés Mérisiel maîtrise la compétence Perception

Ascendance féérique. Mérisiel a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.

Athlète (nouveau don) : Mérisiel peut se relever avec seulement 1,5 m de déplacement, elle a une vitesse d'escalade et elle a l'avantage à tous les jets de saut

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Mérisiel est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Perception, Discrétion, Escamotage et les outils de voleur

Dérobade Lorsque Mérisiel 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.

Talent. Chaque fois que Mérisiel 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.

Audace Mérisiel ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et elle peut utiliser attaque sournoise sans avoir l'avantage au jet d'attaque si aucune autre créature que sa cible se trouve à 1,50 m ou moins d'elle et qu'elle n'a pas de désavantage.

Jeu de jambes sophistiqué Si Mérisiel porte une attaque de corps à corps contre une créature, celle-ci ne peut faire d'attaque d'opportunité pour le reste du tour

Panache par une action, Mérisiel peut effectuer un test de Charisme (Persuasion) opposé à un test de Sagesse (Perspicacité) pour qu'une créature hostile ait un désavantage aux jets d'attaque contre toute créature autre qu'elle ou qu'une créature non hostile devienne charmé. L'effet dure 1 minute.

Manœuvre élégante par une action bonus, Mérisiel peut se donner l'avantage à son prochain jet de Dextérité (Acrobaties) ou de Force (Athlétisme)

Bottes elfiques Mérisiel a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion)

Équipement particulier : Rapière +2, sac sans fond, bottes elfiques, potion d'invisibilité

Actions

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

Dague (12). 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 : 7 (1d4+5) dégâts perforants

Réactions

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

Sajan



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (*bracelets de défense*, défense sans armure)

Points de vie 99 (12d8+36)

Vitesse 15 m

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

11 (0)	20 (+5)	16 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)
--------	---------	---------	--------	---------	--------

Sauvegardes Force +4, Dextérité +9

Immunités aux maladies et poisons (pureté physique)

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +9

Sens perception passive 13

Langues commun, Turami

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Défense sans armure. La CA de Sajan prend en compte son modificateur de Sagesse.

Arts martiaux Sajan peut effectuer une attaque à mains nues au prix d'une action bonus quand il a attaqué avec une arme de moine ou à mains nues. Sajan utilise la Dextérité pour ses attaques à mains nues. Ses attaques à mains nues ou avec des armes de moine infligent 1d8 points de dégâts.

Points Ki: Sajan dispose de 12 points ki. Il peut dépenser un point ki pour esquiver via une action bonus ou effectuer deux attaques à mains nues au lieu d'une via une action bonus ou se désengager ou foncer via une action bonus (et sa vitesse de saut est doublé pour ce tour s'il prend une de ces deux actions). Sajan récupère tous ses points ki après un repos court ou long.

Technique de la paume Quand Sajan touche une créature avec l'une de ses deux attaques à mains nues (effectuées via une action bonus), il peut infliger un des effets suivants à la cible : elle doit réussir un jet de

sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre ou elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée ou elle ne peut utiliser de réaction jusqu'à la fin du prochain tour de Sajan.

Frappe étourdissante Lorsque Sajan touche une créature lors d'une attaque, il peut dépenser un point ki pour effectuer une frappe étourdissante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de Sajan.

Frappes de ki. Les attaques à mains nues de Sajami sont considérées comme des attaques magiques pour ce qui est de vaincre la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non-magiques.

Dérobade. Lorsque Sajan 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.

Déplacement sans armure La vitesse de déplacement de Sajan est de 15 mètres. De plus, il peut se déplacer le long de parois verticales ou à la surface de liquides sans tomber.

Tranquillité A la fin d'un repos long, Sajan gagne l'effet d'un sort de *sanctuaire* jusqu'au début de son prochain repos long (s'il n'est pas interrompu avant). Le DD de sauvegarde pour ce sort est de 15.

Équipement particulier : *Epée du temple +2, Bracelets de défense, potion de vol*

Actions

Attaques multiples. Sajan effectue deux attaques avec son *épée du temple +2* et une attaque à mains nues (ou deux attaques à mains nues s'il dépense un point ki de sa réserve) via une action bonus

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

Touché : 11 (1d8+7) dégâts tranchants

Mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts contondants

Fléchettes (8). *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 6/18 m, une cible. Dégâts : 9 (1d8+5) dégâts perforants.

Sérénité Sajan peut mettre fin à un état charmé ou effrayé qui l'affecte

Plénitude physique Sajan peut se soigner de 36 points de vie. Il doit terminer un repos long avant d'utiliser cette capacité de nouveau.

Réactions

Parade de projectiles. Lorsqu'il est touché par une attaque à distance avec une arme, Sajan dévie le projectile qui le frappe. Les dégâts qu'il subit de l'attaque sont réduits de 22 (1d10+5+12). Si les dégâts sont réduits à 0, Sajan attrape le projectile s'il est suffisamment petit pour pouvoir tenir dans une main et qu'il a une main de libre et il peut utiliser un point ki pour effectuer une attaque à distance avec (portée 6m/18m). Pour cette attaque, le projectile est considéré comme une arme de moine dont Sajan a la maîtrise.

Chute ralentie Sajan peut réduire les dégâts subis par une chute de 60.

Ezren



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 14 (*cape de protection*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 74 (12d6+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	10 (0)

Sauvegardes Intelligence +10, Sagesse +6, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Arcanes +9, Discrétion +9

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Evocateur érudit l'or et le temps qu'Ezren doit passer pour copier un sort d'évocation dans son grimoire sont réduits de moitié

Façonneur de sorts. Lorsque Ezren lance un sort d'évocation qui oblige d'autres créatures qu'il peut voir à effectuer un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de ces créatures égal à 1 + niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre ce sort. Si un jet de sauvegarde réussi signifie que les créatures choisies ne devraient subir que la moitié des dégâts infligés par le sort, elles ne subissent aucun dégât à la place.

Sort mineur puissant Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre un sort mineur d'Ezren, elle prend la moitié des dégâts mais ne subit pas d'effet supplémentaire du sort

Evocation améliorée Quand Ezren lance un sort de magicien d'évocation, il peut ajouter son modificateur d'Intelligence à un seul jet de dégâts

Incantation. Ezren est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ezren a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, aspersion d'acide, lumière, main du mage, coup de tonnerre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, repli expéditif, mains brûlantes, armure du mage*, protection contre le mal et le bien*

Niveau 2 (3 emplacements) : *déblocage, flèches acides de Melf*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, hâte, boule de feu, don des langues*

Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure*

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

Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration*

* Ezren jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Cape de protection, perle de pouvoir, canne +1 (compte comme un bâton), arbalète légère +1, parchemin de cercle de téléportation, parchemin de passe-muraille*

Actions

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

Arbalète légère +1. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Canne +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants ou 4 (1d8) dégâts contondants si tenue à deux mains

Seelah



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier +1, 23 avec bouclier de la foi)

Points de vie 100 (12d10+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (0)	11 (0)	18 (+4)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +12, bonus de +4 aux autres jets de sauvegarde (*aura de protection*)

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

Compétences Persuasion +8, Intuition +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Calishite

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Châtiment divin Quand elle touche une créature avec une arme de corps à corps, Seelah 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 protection Tous les alliés de Seelah situés à 3 m ou moins d'elle bénéficie d'un bonus de +5 à leurs jets de sauvegarde

Sorts. Seelah est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Seelah :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *faveur divine, bénédiction, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien*, sanctuaire*, soins, châtement calcinant*

2^e niveau (3 emplacements) : *restauration partielle*, zone de vérité*, prière de guérison, appel de destrier*

3^e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie*, lueur d'espoir*, retour à la vie, aura du croisé*

* Sorts de serment toujours préparés.

Équipement particulier : *Symbole religieux de Torm, épée longue +2, bouclier +1, arc long +1, potion de vitesse*

Actions

Attaques multiples. Seelah effectue deux attaques avec une arme.

Épée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (1d8+9) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants (châtiment divin amélioré)*

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

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Seelah peut imprégner l'arme qu'elle tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, elle ajoute son modificateur de Charisme (soit +4) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Seelah 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 Seelah qui peut l'entendre ou la 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 Seelah et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. 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**.

Sens divin (5 fois entre deux repos longs) Seelah 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, Seelah peut restaurer jusqu'à 60 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

Kyra



Humanoïde (humaine) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (chemise de mailles, bouclier, *cape de protection*, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 87 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (0)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +6, Médecine +8

Sens perception passive 14

Langues commun, Calishite

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Maître d'armes cimeterre, arc long, épée longue, marteau de guerre

Sorts. Kyra est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Kyra a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *bénédictio*n, *soins*, *injonction*, *détection de la magie*, *lueurs féériques***, *mains brûlantes***

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, don des langues, boule de feu***, *lumière du jour***

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *soins de groupe, aube, colonne de flammes***, *scrutation***

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

* *Kyra jette ces sorts avant le combat.*

***Sorts de domaine toujours préparés*

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre (*amulette des dévots +1*), *cimeterre ardent*, *cape de protection*, *parchemin de dissipation du bien et du mal*, *parchemin de restauration supérieure*

Actions

Cimeterre ardent *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants et 7 (2d6) dégâts de feu

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos et 1 fois de plus grâce à l'amulette des dévots) :

Radiance de l'aube Par une action, Kyra peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 23 (2d10+12) 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 Kyra n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Kyra 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 Kyra qui peut l'entendre ou la 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 Kyra 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 2 sont immédiatement détruits.

Intervention divine Kyra a 12% de chances de faire intervenir sa divinité

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Kyra est attaquée par une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle peut la voir, elle 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. Kyra peut utiliser cette capacité quatre fois. Elle en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'elle termine un repos long. Kyra peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Séoni



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 65 (12d6+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (0)	14 (+2)	20 (+5)

Sauvegardes Constitution +6, Charisme +11, Dextérité +8, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Résistances foudre et tonnerre

Compétences Arcanes +4, Tromperie +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathien, primordial

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Cœur de la tempête à chaque fois que Séoni lance un sort de niveau 1 ou supérieur infligeant des dégâts de foudre ou de tonnerre, les créatures de son choix dans un rayon de 3 m autour d'elle subissent 6 dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix)

Guide des tempêtes Séoni peut utiliser une action pour empêcher la pluie de tomber dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur elle et elle peut utiliser une action bonus pour choisir la direction dans lequel souffle le vent dans une sphère de 30 m de rayon centrée sur elle jusqu'à la fin de son prochain tour

Résilient (Dextérité)

Flexibilité des sorts Seoni peut convertir des points de sorcellerie en emplacements de sorts et inversement

Métamagie : *Sort accéléré, Sort intensifié, Sort prévenant*

Points de sorcellerie 12

Incantation. Seoni est une lanceuse de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Seoni a préparé les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup de tonnerre, lumière, main du mage, prestidigitation, ferrage foudroyant, réparation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, trait ensorcelé, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, fracassement*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, clignotement*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, mur de feu*

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

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

* *Seoni jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier 2 *Potion de guérison supérieure (8d4+8), Bracelets de défense, Anneau de protection*

Actions

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

Bâton *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants ou 4 (1d8) dégâts contondants si tenu à deux mains

Actions bonus

Flexibilité des sorts

Magie tumultueuse : par une action bonus, Seoni peut voler sur une distance maximum de 3 mètres après avoir lancé un sort de niveau 1 ou supérieur

Lem



Humanoïde (halfelin pied-léger) de taille P, chaotique bon

Classe d'armure 17 (chemise de mailles, anneau de protection, cape de protection)

Points de vie 87 (12d8+24)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	10 (0)	20 (+5)

Sauvegardes Dextérité +9, Charisme +11, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Représentation +13, Persuasion +13, Discrétion +11

Sens perception passive 10

Langues commun, halfelin

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Chanceux Lorsque Lem obtient un 1 au dé d'un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, il peut le relancer et doit utiliser ce nouveau résultat

Brave. Lem a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé

Agilité halfeline. Lem peut passer dans l'espace de toute créature d'une taille supérieure à la sienne

Discrétion naturelle. Lem peut tenter de se cacher s'il se trouve derrière une créature d'une taille supérieure à la sienne.

Touche à tout Lem peut ajouter la moitié de son bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà son bonus de maîtrise.

Inspiration bardique (5 fois entre deux repos courts) Lem

Chant de repos. Lem peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Lem peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise de Lem est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation, Persuasion, Discrétion et la flûte

Secrets magiques Lem connaît deux sorts de n'importe quelle classe

Faconde Lorsque Lem effectue un test de Charisme (Persuasion ou Tromperie), il peut considérer que le résultat du d20 est 10 lorsqu'il obtient 9 ou moins.

Inspiration indéfectible Si une créature utilise un dé d'inspiration bardique octroyé par Lem et rate son jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde, ce dé d'inspiration bardique n'est pas dépensé.

Sorts Lem est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Lem connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, lumières dansantes, illusion mineure, main de mage*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, murmures dissonants, image silencieuse, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *silence, suggestion, immobilisation de personne*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination de personne, soins de groupe*

Niveau 6 (1 emplacement) : *danse irrésistible d'Otto*

Équipement particulier : *Épée courte +1, cape de protection, anneau de protection, parchemin de charme-monstre, parchemin d'apparence trompeuse*

Actions

Épée courte +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Fronde. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts contondants

Contre charme. Par une action, Lem peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, Lem et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre Lem pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si Lem est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Discours universel Par une action, Lem peut cibler jusqu'à 5 créatures dans un rayon de 18 m. Pendant une heure, elles le comprennent magiquement, quel que soit la langue employée. Lem ne peut réutiliser cette capacité avant d'avoir terminé un repos long sauf s'il y consacre un emplacement de sort de n'importe quel niveau.

Actions bonus

Inspiration bardique (5 fois entre deux repos courts). Par une action bonus, Lem peut octroyer 1d10 à une créature dans un rayon de 18 m autour de lui et qui peut l'entendre. Dans les 10 minutes suivantes, cette créature peut lancer le dé et ajouter ce résultat à un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde qu'elle vient de faire

Paroles déstabilisantes Lem peut dépenser une utilisation de son inspiration bardique pour cibler une créature qu'il voit dans un rayon de 18 m. La créature doit soustraire le nombre obtenu de son prochain jet de sauvegarde intervenant avant le prochain tour de Lem.

Lini



Humanoïde (gnome des forêts) de taille P, neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir, bouclier en bois, *cape de protection*)

Points de vie 99 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	19 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +10, Intelligence +6, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Nature +5, Arcanes +5

Outils kit d'herboriste

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

Langues commun, gnome, sylvestre, druidique

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Ruse gnome Lini a un avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Illusionniste-né. Lini connaît le sort mineur illusion mineure. L'Intelligence est sa caractéristique d'incantation pour ce sort.

Communication avec les petits animaux. À l'aide de sons et de gestes, vous pouvez communiquer des idées simples à des bêtes de taille P ou plus petite. Les gnomes des forêts aiment les animaux et traitent de manière bienveillante comme un animal domestique tout animal qu'ils peuvent trouver (écureuils, blaireaux, lapins, taupes, picidés, etc.).

Canalisation naturelle (4 fois entre deux repos longs, 1 usage récupéré après un repos court) : transformation animale : forme de la terre (vitesse d'escalade), attaques multiples, forme aquatique, forme aérienne, taille TP, bourgeons guérisseurs, compagnon sauvage

Forme Sauvage de combat Quand elle est sous sa forme sauvage, Lini peut lancer un sort d'abjuration ne requérant pas de composante matérielle sous sa forme sauvage, elle peut aussi réaliser une attaque à mains nues en tant qu'action bonus

Forme Sauvage élémentaire Quand elle adopte une forme sauvage, Lini peut choisir entre acide, feu, foudre, tonnerre et froid. Elle acquiert la résistance à cette énergie. Lini ajoute +1d6 dégâts de l'énergie choisie à ses attaques.

Sorts. Lini est une lanceuse de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Feiya a préparé les sorts de druide suivants :

A volonté : *illusion mineure* (DD 13)

Sorts mineurs (à volonté) : *druïdisme, résistance, pierre magique, flammes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, détection de la magie, baies nourricières, amitié avec les animaux (déjà lancé sur Droogami, léopard des neiges (utiliser les caractéristiques d'une panthère)*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, restauration partielle, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *lumière du jour, éruption de terre, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre, domination de bête*

Niveau 5 (2 emplacements) : *soins de groupe, cône de froid, mur de pierre*

Niveau 6 (1 emplacement) : *ossements de la terre*

Équipement particulier Symbole sacré de Baervan Sauvagerrant, *fronde +1, cape de protection, serpe de lune +2, parchemin de passage par les arbres, gemme élémentaire (diamant jaune), parchemin d'appel de la foudre*

Actions

Serpe de lune +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts tranchants

Fronde +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts contondants ou +10 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts contondants si utilisée avec *pierre magique*

Actions bonus

Forme sauvage Transformation en une forme animale