

Le Culte Du Dragon, cellule de Sembie et Puits du Dragon



Zilveen à gauche, Naergoth Bladelord au centre et Commarth à droite.

Naergoth Bladelord, commandant du Puits des Dragons, ancien dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, *anneau de protection*)

Points de vie 240 (20d8+100)

Vitesse 9 m

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

20 (+5)	13 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +12, Constitution +12, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Athlétisme +10, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan, draconique, nain

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Armes à deux mains

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

Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Naergoth peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (3 fois entre deux repos longs). Naergoth 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). Naergoth peut utiliser une action bonus pour récupérer 25 (1d10+20) points de vie.

Maître des armes à deux mains

- À son tour, lorsque Naergoth réalise un coup critique avec une arme de corps à corps ou fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec ce type d'arme, il peut réaliser une attaque au corps à corps avec une arme comme action bonus.
- Avant de faire une attaque au corps à corps avec une arme lourde, Naergoth peut choisir de prendre un malus de -5 au jet d'attaque. Si l'attaque réussit, il ajoute +10 aux dégâts de l'attaque

Robuste Le maximum de points de vie de Naergoth est augmenté de 40 points de vie.

Critique supérieur. Les attaques de Naergoth avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Survivant Au début de chacun de ses tours, Naergoth récupère 10 points de vie s'il ne lui reste pas plus de la moitié de ses points de vie initiaux. Il ne gagne pas cet avantage s'il est à 0 point de vie.

Équipement particulier : *Épée à deux mains +3, anneau de protection, arc long +1*

Actions

Attaques multiples. Naergoth effectue quatre attaques avec une arme

Épée à deux mains +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 20 (3d6+8) dégâts tranchants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Note Un plan du Puits du Dragon figure dans Lords of Darkness

Arsekaslyx, gardien du Puits des Dragons, femelle **dragon rouge adulte**

Zilvreen, dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (*armure de cuir clouté +2*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +11, Intelligence +7, Sagesse +8

Compétences Tromperie +14, Discrétion +17, Acrobaties +11, Perception +8

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

Sens perception passive 18

Langues commun, Chondathan, draconique, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Zilvreen inflige 31 (9d6) 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 Zilvreen qui n'est pas incapable d'agir et que Zilvreen n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Zilvreen 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.

Assassinat Zilvreen a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

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

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

Frappe mortelle Quand Zilvreen attaque et touche une créature qui est surprise, elle doit réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 19. En cas d'échec, les dégâts de cette attaque sont doublés.

Esprit impénétrable Zilvreen maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Combattant à deux armes

- Zilvreen gagne un bonus de +1 à la CA s'il tient une arme de corps à corps différente dans chaque main.
- Zilvreen utilise le combat à deux armes même si les armes de corps à corps à une main qu'il tient ne sont pas légères.
- Zilvreen peut dégainer ou rengainer deux armes à une main alors que normalement vous ne pourriez le faire que pour une seule.

Équipement particulier : *armure de cuir clouté +2, rapière +1 (2)*

Actions

Attaques multiples. Zilvreen effectue trois attaques avec sa première rapière et une attaque avec la seconde rapière

Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d8) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Commarth, commandant des forces frontalières de Sembie et dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 144 (16d8+64)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Persuasion +7, Athlétisme +9

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, draconique

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Style de combat Duel et Défense

Brute Lorsque Commarth 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, Commarth peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Commarth peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Commarth peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

Critique supérieur. Les attaques de Commarth avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Commarth 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 Commarth. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Commarth est incapable d'agir.

Équipement particulier : *Epée longue +3*

Actions

Attaques multiples. Commarth effectue trois attaques avec une arme

Epée longue +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 19 (2d8+10) dégâts tranchants

Salvarad, dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Perspicacité +11

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, draconique

Dangerosité 18 (20000 PX)

Capacités

Sorts. Salvarad est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Salvarad 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, charme-personne, déguisement*

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

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, mission, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

Niveau 6 (2 emplacements) : *guérison, mot de rappel, barrière de lames, contamination*

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

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

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

* Salvarad jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Talos (mais, en vérité, reçoit ses sorts de Cyric et de Shar), *demi-plate +1, masse d'armes +3, bottes de lévitation*

Actions

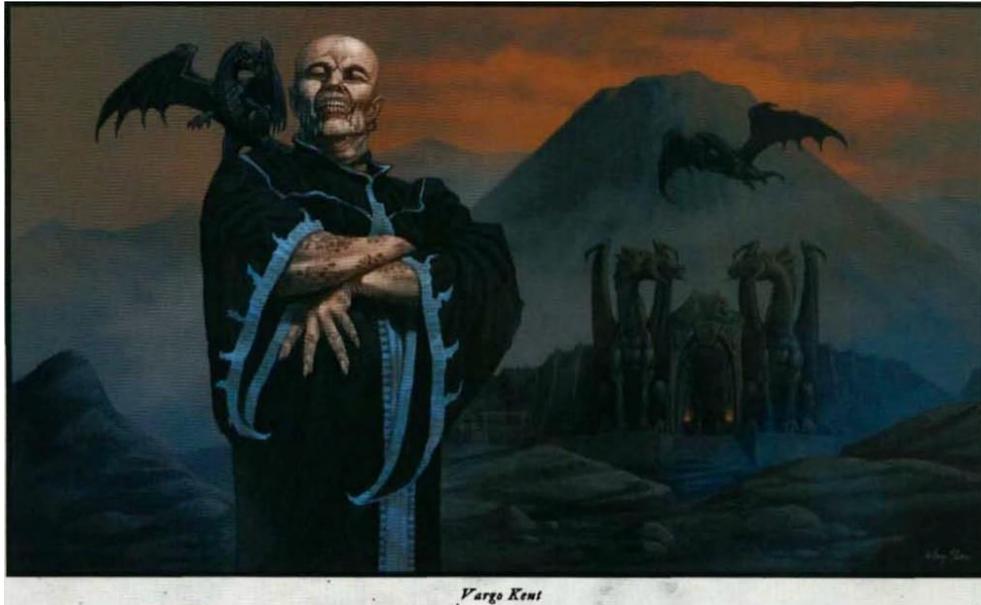
Masse d'armes +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 8 (1d6+5) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison

Bénédiction de l'escroc Salvarad 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 (3 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Salvarad crée jusqu'à 4 illusions parfaites 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). Les illusions apparaissent 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 certaines de ces illusions 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, Salvarad 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** Salvarad 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 Salvarad 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 Salvarad 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 4 sont immédiatement détruits.

Vargo Kent, second du Puits du Dragon



Humanoïde (humain demi-dragon) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	13 (+1)	17 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +11, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

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

Compétences Religion +10, Arcanes +10

Sens perception passive 11, vision dans le noir à 18 m, vision aveugle à 3 m

Langues Commun, draconique, Chondathan, elfique, abyssal, infernal, primordial, commun des profondeurs

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Façonneur de sorts. Quand Vargo jette un sort d'évocation qui force d'autres créatures qu'il voit à réaliser un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort. Si une sauvegarde réussie signifie qu'une créature ne subit que la moitié des dégâts du sort, elle ne subit aucun dégât.

Evocation améliorée. Si Vargo lance un sort de magicien d'évocation, il peut ajouter son modificateur d'Intelligence à un (et un seul) jet de dégâts.

Surcharge magique. Lorsque Vargo lance un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, il peut infliger le maximum de dégâts avec ce sort. La première fois qu'il le fait, il ne souffre d'aucun effet indésirable. S'il utilise à nouveau cette capacité avant la fin d'un repos long, il subit 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort, immédiatement après l'avoir lancé. Chaque fois qu'il utilise à nouveau cette capacité avant de terminer un repos long, les dégâts nécrotiques par niveau des sorts augmentent de 1d12. Ces dégâts ignorent la résistance et l'immunité.

Sorts. Vargo 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). Vargo a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, message, main de mage, protection contre les armes, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, armure du mage*, bouclier, repli expéditif, feuille morte*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flèche acide de Melf, fracassement*

Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, clairvoyance, contresort, dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, sphère de vitriol, bouclier de feu, peau de pierre**
Niveau 5 (2 emplacements) : *main de Bigby*
Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration, vision suprême*
Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, cage de force*
Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe*
* Vargo jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier bâton +1, bracelets de défense, anneau de protection

Actions

Bâton +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts contondants ou 9 (1d8+5) si tenue à deux mains

Souffle d'acide (recharge 5-6) Vargo crache un jet d'acide sur une ligne de 4,50 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, subissant 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Compagnons de Vargo Kent :

Enixtryx, mâle **dragon noir nouveau-né**

Annemis, femelle **dragon noir jeune**

Garde du corps du Culte, NM homme ou femme humain **vétéran**

Nécromancien du Culte, NM femme ou homme humain **nécromant**

Prêtre du Culte, NM femme ou homme humain **prêtre** de Velsharoon avec les modifications suivantes :

- Les dégâts infligés avec *éminence divine* sont de type nécrotique au lieu de radiant
- **Faucheur** Le prêtre connaît le sort glas funèbre en plus et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

Zannaster, Archimage du Pourpre et dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (*robe de l'archimage*)

Points de vie 144 (18d8+54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +11

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

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain, draconique, gobelin, elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Zannaster choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 9, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Zannaster ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Zannaster peut lancer *simulacre de vie* et *rayon affaiblissant* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sinistre Moisson Zannaster gagne la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures qu'il tue avec ses sorts. Une fois par tour, quand il tue une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, il regagne un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsqu'il tue des créatures artificielles ou des morts-vivants.

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

Immortalité Zannaster est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Sorts. Zannaster est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Zannaster a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rayon de givre, lumière, main du mage, glas funèbre, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, rayon empoisonné, simulacre de vie, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, caresse du vampire, transfert de vie, animation des morts*

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, danse macabre, énervation, déluge d'énergie négative*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, cercle de mort, cage des âmes*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

* Zannaster jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Robe de l'archimage noire*

Actions

Bâton. *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 (1d6+1) dégâts contondants

Contrôle des morts-vivants Zannaster peut choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui et qu'il peut voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD de 19. Si elle réussit, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Zannaster et obéit à ses ordres jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité de nouveau. Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

Bresnos Huantilar, lieutenant de Zilvreen

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (*armure de cuir clouté +1*)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Discrétion +12, Acrobaties +8, Perception +5, Intimidation +9

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

Sens perception passive 15

Langues commun, commun des profondeurs, draconique, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

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

Dérobade Lorsque Bresnos 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.

Assassinat Bresnos a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

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

Équipement particulier Armure de cuir clouté +1

Actions

Attaques multiples. Bresnos effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (2d6) dégâts perforants

Arbalète de poing *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants

Réactions

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

Haut Serviteur des Dragons **Faerlaur Onthim** d'Urmlaspyre

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 90 (15d8+15)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Résistance poison

Compétences Persuasion +7, Religion +7

Sens perception passive 14, vision dans le noir sur 18 m, vision aveugle sur 9 m (5 minutes/ jour)

Langues commun, Chondathan, halfelin, draconique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Résistance légendaire (1/ jour) : Faerlaur peut choisir de réussir un jet de sauvegarde qu'il a raté

Respiration aquatique : Faerlaur peut respirer sous l'eau

Langue draconique : Faerlaur a un avantage aux jets de Charisme pour interagir avec les dragons verts

Sorts. Faerlaur 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). Faerlaur 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**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, colonne de flamme, soins de groupe, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, champ antimagic*

* Faerlaur jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tiamat, *Bouclier +1, Masse d'armes +1, Masque du Dragon Vert* (décrit dans *Tyranny of Dragons*)

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 + 9 (2d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Faerlaur 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, Faerlaur 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** Faerlaur 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 Faerlaur 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 Faerlaur 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 3 sont immédiatement détruits.

Aurgoroasa, « l'Ombre Siffiante », chef suprême de la cellule sembiennne



Aurgoroasa, "The Sibilant Shade"

Femme dragon rouge ancien d'ombre et dracoliche

Mort-vivant de taille Gig, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 546 (28d20+252)

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13

Résistances aux dégâts nécrotiques

Compétences Discrétion +14, Perception +16

Immunité contre les dégâts de feu, poison

Immunités contre les états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Dangerosité 26 (90 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Discrétion d'ombre. Tant qu'il se trouve dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, le dragon peut utiliser l'action Se cacher en dépensant une action bonus.

Ombre vivante. Tant qu'il se trouve dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, le dragon a une résistance à tous les dégâts, exception faite des dégâts de force, psychiques, ou radiants

Sensibilité à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le dragon a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Résistance à la magie. La dracoliche a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. Attaque d'arme au corps à corps : +17 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d6+10) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +17 pour toucher, allonge 4,50m, une cible. Touché : 21 (2d10+10) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts nécrotiques

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. Attaque d'arme au corps à corps : +17 pour toucher, allonge 6 m, une cible. Touché : 19 (2d8+10) dégâts contondants.

Souffle d'ombre (Recharge 5-6). Le dragon souffle des flammes d'ombre sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 ; elles subissent 91 (26d6) dégâts de feu en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Un humanoïde dont les points de vie tombent à 0 suite à ces dégâts meurt sur le champ, et une ombre morte-vivante surgit de son corps et agit immédiatement après le dragon dans l'ordre d'initiative. L'ombre est sous le contrôle du dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 pour ne pas subir 17 (2d6+10) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Dretchroyaster, Le Monarque Réincarné

Mâle dragon vert ancien dracoliche

Mort-vivant de taille Gig, Loyal Mauvais

Classe d'armure 21 (armure naturelle)

Points de vie 385 (22d20+154)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11

Résistances aux dégâts nécrotiques

Compétences Discrétion +8, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +11, Supercherie +11

Immunité contre les dégâts de poison

Immunités contre les états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 27

Langues commun, draconique

Dangerosité 23 (50 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Résistance à la magie. La dracoliche a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 22 (4d6+8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de poison.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon souffle du gaz *empoisonné* sur un cône de 27 mètres. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 ; elles subissent 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Le Culte Du Dragon, cellule de Yartar

Aux environs de Yartar, une liche du nom de **Pox**, CM femme **liche**, tente de fonder une cellule du Culte du Dragon. Elle chevauche un dracoliche femelle du nom de **Sauglyce** qu'elle aurait créée. Pox semble détester le Zhentarim et ses membres.



Sauglyce

Femelle dragon blanc adulte dracoliche
Mort-vivant de taille TG, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 200 (16d12+96)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6

Résistances aux dégâts nécrotiques

Compétences Discrétion +5, Perception +11

Immunité contre les dégâts de froid, poison

Immunités contre les états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21

Langues commun, draconique

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Résistance à la magie. La dracoliche a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres ou moins du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, subissant 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 ou subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).