

Daerlune est une cité de 52400 habitants. C'est la cité de Sembie qui entretient les liens les plus proches avec le Cormyr. La cité est dirigée par un vieux marchand costaud et amical, **Halath Tymmyr**, LN homme humain **expert (niv 5)**, mais, dans les faits, il se laisse manipuler par le commandant de la garde du nom d'**Allathast**, LM homme humain **vétéran**, qui lui-même subit, à son insu, l'influence du Culte du Dragon même s'il n'en est pas réellement membre. La Garde de la cité est composée de 450 **gardes**. Le maître d'armes de la Garde est **Tarbrost « Taureau » Mathos**, LN homme humain, célèbre pour sa corpulence et ses moustaches.

La cité exporte principalement de la laine et des produits fabriqués avec ainsi que du bétail.

La cité compte 3 mages notables :

Aerbrant, LN homme humain, un homme âgé et sympathique aux souvenirs étonnants et aux pouvoirs mortels.

Elamareen Whitestone, NB femme demi-elfe, une ancienne aventurière et une gracieuse chercheuse bien en chair. Elle est plaisante mais peut être une véritable furie quand elle est en colère.

Sander « Voix de soie » Kathklan, NM homme humain, un homme ronronnant et dangereux aux recherches magiques sinistres, trempant dans de nombreuses intrigues sembiennes.

Le temple principal de la cité est *La Demeure de la Chevelure de Feu*, un temple de Sunie en plein coeur de la ville entourée de magnifiques jardins et enclos de murs. Les jardins sont appelés le *Bois Sauvage (le temple est décrit plus en détails dans Power of Faerun)*. Le temple est dirigé par la Haute Prêtresse **Thauma Maskalar**, CB femme humain et compte 48 **prêtres** et **acolytes** dont 90% sont des femmes. Le temple peut aussi compter sur **Beldar Oberlee**, CB homme humain rôdeur de Sunie, qui travaille comme garde et messenger pour le temple de Sunie mais est aussi un Ménestrel.

On trouve également des chapelles d'Azouth, de Dénéir, de Lathandre, de Leira, de Llira, de Loviatar, de Malar, de Mystra, de Shar et de Tymora dans la cité.

Parmi les personnalités notables de la cité, on peut citer :

Harlyn Grimmerhand, LN homme humain, un ancien aventurier mais aussi un riche marchand et prêteur sur gages, qui sert de tuteur à des combattants et entraîne de bons chevaux. Chef local des Hommes du Basilique à Daerlune. La rumeur prétend qu'il a un **golem de chair** comme garde.

Minthalar « Plein d'Yeux », CN homme humain, riche marchand à la langue agile qui ne s'occupe que de l'unique, du coûteux et de l'exotique. Réputé voir toujours les bonnes affaires.

Othuyl Risingstone, LN femme nain d'écu **combattant (niv 6)** (avec maîtrise des outils de maçon).

Dhellart « lame de nuit », LN homme humain, qui dirige la base principale du Transmarche du Groupe des Mains de Feu située à Daerlune.

Les principales auberges et tavernes de la ville sont :

L'Auberge de la Bannière Noire, un endroit aux magnifiques boiseries fréquenté par de riches marchands et des joueurs.

Auberge et Taverne de la Flèche d'Alask dirigée par **Alask « Yeux d'Aigle »**, LN homme humain, connu pour avoir été un des meilleurs archers de toute la Langue du Dragon.

Auberge et Taverne de la Puissante Masse, connue pour sa bonne nourriture et son ambiance joyeuse.

Auberge et Taverne de la Vieille Charrue, appréciée des fermiers et autres gens simples.

La cité est aussi connue pour sa grande piscine publique, *les Eaux du Chêne*.

Tarbrost « Taureau » Mathos

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Tarbrost 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, Tarbrost peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Actions

Attaques multiples. Tarbrost effectue deux attaques avec une arme

Grande Hache. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 18 (2d12+4) dégâts tranchants

Aerbrant

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 102 (17d8+17)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +10

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 +10, Arcanes +10

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, draconique, géant, nain, gnome

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

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

Maître du savoir Le jet d'initiative de Aerbrant est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Aerbrant 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, Aerbrant 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. Aerbrant a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à son *manteau de résistance aux sorts*

Sorts. Aerbrant est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Aerbrant a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, protection contre les armes, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, rayon ardent, image miroir*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, animation d'objets*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, boule de feu à retardement*

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

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

* Aerbrant jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Bracelets de défense, Manteau de résistance aux sorts*

Actions

Bâton. *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 (1d6-1) dégâts contondants ou *injonction* (1 charge)

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

Elmareen Whitestone

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 13 (*Anneau de protection*, 16 avec *armure du mage*)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

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

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

Compétences Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 11, vision dans le noir 18 m

Langues commun, elfique, halfelin, sylvestre, draconique, géant, gnome

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

Restauration magique Lors d'un repos court, Elmareen choisit des emplacements de sorts qu'elle 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. Elmareen ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maître du savoir Le jet d'initiative de Elmareen est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Elmareen incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle 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, Elmareen augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle 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.

Sorts. Elmareen est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Elmareen a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, sommeil, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, envoi de message*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, cercle de téléportation*

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

* Elmareen jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Elmareen effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Sander « Voix de Soie » Kathklan

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 110 (16d8+30)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	13 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +10, bonus de +1 aux jets de sauvegarde

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

Compétences Religion +9, Arcanes +9

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, infernal, abyssal

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Sinistre Moisson Sander 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. Sander a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. Sander est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Sander 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, armure du mage**

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

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 (2 emplacements) : *cône de froid, nuage mortel*

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

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

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

* Sander jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *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* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Contrôle des morts-vivants Sander 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 17. Si elle réussit, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Sander 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.

Thauma Maskalar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 147 (21d8+42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	20 (+5)

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +9

Compétences Persuasion +11, Religion +7

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Thauma utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie, celle-ci regagne 2 + le niveau du sort points de vie supplémentaires

Guérisseur béni Quand Thauma utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre qu'elle, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Guérisons suprême Quand Thauma aurait dû lancer un ou plusieurs dés afin de redonner des points de vie avec un sort, elle applique directement le maximum de chaque dé.

Intervention divine Thauma peut utiliser son action pour appeler Sunie à son aide.

Sorts. Thauma est une lanceuse de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Thauma a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *injonction, sanctuaire, mot de guérison, bénédiction, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, arme spirituelle, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, leur d'espoir, revigorer*

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, rappel à la vie, soins de groupe*

Niveau 6 (2 emplacements) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel, festin des héros*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

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

* Thauma jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Sunie, *Dague +2, demi-plate +1, Cierge d'invocation* (Sunie, chaotique bon)

Actions

Dague +2. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +8 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Beldar Oberlee

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Beldar a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Beldar peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

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

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

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

Tueur de colosses. Quand Beldar touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Beldar ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Sorts. Beldar est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Beldar :

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

2e niveau (3 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Sunie, insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*)

Actions

Attaques multiples. Beldar effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte ou deux attaques avec son arc long

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Harlyn Grimmerhand

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +5

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, Illuskan, nain

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

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

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Harlyn peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Harlyn peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Spécialiste de l'épée longue. Harlyn bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

Combattant à deux armes Harlyn bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Équipement particulier : Épée longue +1

Actions

Attaques multiples. Harlyn effectue trois attaques avec son épée longue +1 et une attaque avec son épée courte ou bien trois attaques avec son arc court

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

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Minthalar « Plein d'Yeux »

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 48 (8d8+8)

Vitesse 9 m

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

11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +6, Intelligence +5

Compétences Tromperie +8, Perspicacité +3, Persuasion +8, Perception +3

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, elfique, commun des profondeurs, jargon des voleurs

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Minthalar inflige 10 (3d6) 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 d'Minthalar qui n'est pas incapable d'agir et qu'Minthalar n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Maître des intrigues. Minthalar peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'il entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Minthalar peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'il utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de lui, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

Actions

Attaques multiples. Minthalar effectue deux attaques avec sa rapière

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants

Réactions

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

Parade. Minthalar augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Dhellart « **Lame de Nuit** »

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, Illuskan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Combat à deux armes

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

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Dhellart peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Dhellart peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Spécialiste de l'épée longue. Dhellart bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

Combattant à deux armes Dhellart bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Actions

Attaques multiples. Dhellart effectue trois attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou bien trois attaques avec son arc court

Epée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d8+3) dégâts tranchants

Epée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Alask « Yeux d'Aigle »

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +8

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +7

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Archerie, Défense

Précis au tir Lorsque Alask touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Alask 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). Alask peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

Objectif figé (3 fois entre deux repos courts ou longs) Les attaques de tir de Alask ignorent les abris partiels et les abris importants et pour chaque attaque réussie, l'arme inflige 6 dégâts supplémentaires.

Oeil de l'archer (3 fois entre deux repos longs). Par une action bonus, Alask peut ajouter 1d10 à son prochain jet d'attaque ou de dégâts avec un arc court ou long.

Équipement particulier Arc long +2

Actions

Attaques multiples. Alask effectue trois attaques avec une arme

Arc long +2. Attaque à distance avec une arme : +14 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 16 (2d8+7) dégâts perforants.

Épée courte Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 8 (1d6+5) dégâts perforants