

Daggerford/ Gué de la Dague est un village fortifié de 890 habitants, avec une quarantaine de maisons en pierre et son château, situé le long du fleuve Delimbiyr. Le village a plusieurs temples.

DIRIGEANTS (réside au château ducal, bâtiment 6 sur la carte)

Pwyll « Cri Puissant » Daggerford, LB homme humain, le duc actuel, possède Flamme de la Loi, une *épée à deux mains ardente*.

Bronwyn Daggerford, CN femme humain, sœur du duc, ancienne aventurière, a appris la magie auprès de Gwydion pen Dafwyd, possède une *dague +3* qui aurait appartenu au fondateur de la lignée Daggerford.

Le Conseil des Guildes gère les affaires courantes de la ville. Il inclut les maîtres des principales guildes de la ville (forgerons, marchands, tanneurs, fermiers, égoutiers, marins, taverniers, charpentiers, scribes, tisserands...) les chefs religieux des quatre principaux temples/ chapelles de la ville, la chef de la milice, le maître d'armes du duc. Parmi les maîtres des principales guildes, on peut citer : **Derval Iron eater** (réside en 40), LN homme nain **vétéran** (avec maîtrise des outils de forgeron) pour la guilde des forgerons ; **Elyshyar Delimbiyr**, NB homme humain **roturier** pour la guilde des taverniers ; **Fulbar Hardcheese**, CN homme halfelin, ancien aventurier, réside en 112, pour la guilde des fermiers et pour la guilde des marchands, Seigneur **Tarn Urnbrusk**, LM homme humain, membre exilé de la famille Urnbrusk d'Eauprofonde, membre des Chevaliers de l'Écu rêvant de devenir le duc de la ville en épousant Bronwyn et plus riche marchand de Daggerford.

Daggerford et ses dirigeants font partie de l'Alliance des Seigneurs.

SERVITEURS DU DUC

Llewellyn Long-Hand (maison en 93 sur la carte), NB homme humain maître d'armes du duc, 60 ans environ

Gwydion pen Dafwyd (réside au palais), LN homme humain, mage ducal, très âgé (80 ans), recherche des *potions de longévité* et possède des ouvrages sur la transformation en liche.

Kelson Darktreader (réside au 92), NB homme demi-elfe, maître de la chasse du duc, petit-fils d'**Elorfindar Floshin** et fils de **Filvendor Lightfoot**

TEMPLES et FIDELES DE DIVINITE

Liam Sunmist (réside au 94 sur la carte), LB homme humain, dirige le temple de Lathandre (bâtiment 7).

Maerovyna (réside au 105 sur la carte), LB femme humain, environ 70 ans, dirige le temple de Chauntea, *la Maison de la Moisson* (bâtiment 95).

Bando La Lame, CB homme halfelin âgé et estropié, s'occupe de la chapelle de Tymora (bâtiment 73)

Baergon Bluesword (réside au 77), CN homme demi-elfe qui s'occupe de la chapelle de Tempus (en 27). C'est un **prêtre combattant de Tempus**, avec les modifications suivantes :

Compétences Médecine +7, Religion +3, Perception +7, Persuasion +4

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, géant

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

Kaulbach (réside au 11), LB femme humain **acolyte** de Tyr, à la recherche d'un prêtre plus expérimenté de sa divinité.

Pauldine (réside au 13), NB femme demi-elfe **acolyte** de Chauntea, prêtre itinérant

Nanteuil (réside au 15), NB homme nain **acolyte** de Marthammor Duin, milite contre la consommation d'alcool à cause de sa propre histoire

Maranta (réside au 17), LB femme **prêtre** d'une divinité bonne mais qu'elle garde secrète. Maranta ne parle jamais.

Quarenghi (réside au 70), NM femme demi-elfe **acolyte** qui reçoit ses sorts de Cyric mais croit les recevoir d'AO.

Ruckert (réside au 97), CM homme humain **prêtre** de Ghaunadar qui tient son culte secret.

Falconer (réside au 129), LB femme nain **prêtre** de Chauntea

Nicomantis (réside au 132), NB homme humain est un druide qui a une affinité avec les insectes. **Nicomantis** est le contact pour l'Enclave d'Emeraude en ville.

MAGICIENS DE LA VILLE

Delfen « Yellowknife » Ondabarl (réside au 5 sur la carte, a une résidence secondaire en vente au 78), CN homme humain, ex-aventurier à la retraite qui s'est pris d'affection pour la ville, a des apprentis dans sa tour, bon professeur.

Weichert (réside au 18), CN homme humain **lanceur de sorts (mage, niv 2)**, voyageur venu de loin et parlant mal le commun.

Delisle (réside au 19), CB femme gnome **lanceur de sorts (mage, niv 4)**, venue de Luskan

Archiloque (réside en 22), NB homme gnome, **lanceur de sorts (mage, niv 2)** avec les modifications suivantes :

Actions

Attaques multiples. Archiloque effectue une attaque avec chacun de ses épées courtes

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants

Tenison (réside au 30), NB homme humain ensorceleur avec une forte affinité avec la magie de feu.

Kira (réside au 72), LB femme (elfe doré et de lune), arrière-petite-fille **d'Elorfindar Floshin** et ancienne compagne d'aventures de **Maelwyn**.

Schlegel (réside au 90), LB femme humain **lanceur de sorts (mage, niv 1)** souhaitant devenir aventurier

Czszudleaux (réside au 126), CN homme gnome **illusionniste**, crée, chaque année, un spectacle d'illusions pour les habitants de la ville

Behring (réside au 142), CN homme nain **lanceur de sorts (mage, niv 3)**, est une rareté car c'est un nain magicien.

Autres Personnalités

Olin (réside en 12), LM homme humain, **expert (niv 2)**, ancien aventurier

Soumet (réside en 13), NB femme humain, profil d'**éclaireur**, ancien aventurier, mariée à tous les membres de sa compagnie et divorcée de tous sauf un

Trommen (réside en 20), LB homme humain, profil de **malfrat**, ancien aventurier âgé qui n'a guère connu de succès

Ramusio (réside en 21), CB homme demi-elfe, profil d'**éclaireur**, ancien aventurier qui travaille maintenant pour la ville

Janssen (réside en 23), NB homme humain **barde** à la retraite. Il sert de contact local pour les Ménestrels.

Zaluski (réside en 24), LM femme gnome, profil de **bandit**, mariée avec des enfants

Valmiki (réside en 25), NM femme humain, **roturier**, poète raté

Youmans (réside en 32), CB femme nain, profil de **bandit**, ancien aventurier

Duneden (réside en 41), N homme humain **druide**, plus vieille apothicairerie de la ville.

Darfin « Longwalker » Floslin (réside en 45), LB homme elfe doré, fils aîné et héritier de **Elorfindar Floslin**

Bjorn, LM homme humain profil de **malfrat**, loueur de logements (en 48)

Wayfel (réside en 62), CN homme humain **roturier** (avec maîtrise des outils de forgeron), tient une forge (en 136), fabrique des objets 20% moins chers mais avec 20% de chances de se briser quand on les utilise.

Garth (réside en 71), NB homme humain, fils d'une famille de viticulteurs, ancien compagnon d'aventures de **Maelwyn**.

Emser (réside au 79), NB homme gnome **expert (niv 3)**, a la réputation (à tort) d'être un puissant illusionniste

Ines (réside au 80), LB femme humain **expert (niv 4)**, avec expertise : outils de voleur et Perception, habile crocheteuse de serrures et désarmorceuse de pièges

Bohle (réside au 81), CN homme demi-elfe **expert (niv 5)** avec expertise : Discrétion et Acrobaties

Filvendor Lightfoot (réside au 99), CB homme elfe, plus jeune enfant d'**Elorfindar Floslin**

Uilkens (réside au 101), NM homme nain **expert (niv 1)**

Xylander (réside au 103), NB homme nain **prêtre** de Séluné

Shalendra « L'Audacieuse » Floslin (réside au 104), LN femme elfe, un des quatre enfants d'**Elorfindar Floslin**. A des relations avec les humains plus tendues que ses frères ou son père.

Sherlen Spearslayer (réside au 113), LN femme humain, ancienne aventurière, commande la milice de la ville

Maelwyn (réside au 114), LB homme humain, ancien aventurier, membre de la milice de la ville, fils d'un baron local

MacClure (réside au 116), CN homme gnome **expert (niv 3)** avec expertise : investigation (à la place de Représentation) et Perception

Cadogan (réside au 117), CB homme humain **expert (niv 2)**, ancien membre d'une compagnie d'aventuriers qui serait l'objet d'une malédiction

Kyrie (réside au 120), NB femme demi-elfe **expert (niv 2)**, souvent en voyage pour le compte de nobles d'Eauprofonde

Aswansea (réside au 121), LB femme elfe de lune **prêtre** de Tyr, ancien compagnon d'aventures de **Maelwyn**. Ses parents font partie de la maison d'**Elorfindar Floslin**.

Cork (réside au 122), NB homme humain, fils d'un berger, ancien compagnon d'aventures de **Maelwyn** et amoureux de **Aswansea**.

Jesse (réside au 123), CB femme humain, ancienne garde d'Amphail, blessée à son bras de bouclier, aide la milice de la ville.

Filarion Filvendorson (réside au 124), CN elfe doré et de lune, petit-fils d'**Elorfindar Floslin**, fils de **Filvendor Lightfoot** et demi-frère de **Kelson Darktreader**.

Hadrion (réside au 127), NB homme demi-elfe **expert (niv 3)**, réputé pour avoir du sang nain.

Paine (réside au 128), N femme humain **expert (niv 4)**, ancien agent du Zhentarim

Zeno (réside au 141), N homme demi-elfe **vétéran**, mercenaire.

ARTISANS

Mikitan, CB homme humain **Maître artisan** (outils de charpentier), constructeur naval de barges

Dekoran, CB homme humain **Maître artisan** (outils de charpentier), constructeur naval de barges

Cromach (réside en 33), LN homme humain **Maître artisan** (outils de forgeron), forgeron qui se concentre sur les objets de la vie courante. Sa forge est en 67.

Derval Ironeater (réside en 40), LN homme nain **vétéran** (avec maîtrise des outils de forgeron), chef et forgeron du clan Ironeater, qui tient la forge *la Lame Brillante de Derval* (en 56)

Korbus Brightjewel (réside en 100), CN homme gnome **illusionniste** (avec maîtrise des outils de joaillier), tient *Les Ornaments et la Joaillerie de Korbus* (en 49), un excellent joaillier travaillant pour le duc et d'autres nations bien plus lointaines

Oleg (réside en 74), LN homme demi-orque **maître artisan** (outils de forgeron), bon forgeron d'armes et d'armures (en 69) mais a peu de clients du fait qu'il est un demi-orque.

Ransaran, LN homme humain **maître artisan** (outils de forgeron), fabricant de superbes armes et armures (très chères), habite et travaille au 96.

Marcus, NB homme demi-elfe **lanceur de sorts (guérisseur) niv 3** de Chauntea avec maîtrise des outils de potier, surveille la ville pour le compte du duc et tient *la Roue du Potier*.

COMMERCES

Carrl, CN homme demi-elfe, profil d'**éclaireur**, tient la poissonnerie *Le Poisson Volant* (26)

Garrick Honestone, CN homme gnome, **prêtre** de Garl Glittergold, barbier et croque-mort, *L'Echine Propre* (44)

Farrel (réside en 76), LN homme humain **roturier** (magasin en 50), revende de tissus exotiques (coton, soie) et de fourrures rares

Nartran, LM homme nain **vétéran** (magasin en 52), vente de fruits secs, épices et autres produits exotiques.

Kryptgarden Scrolls (en 57), la seule librairie de la ville

Youatt, CN femme humain **roturier**, vend des mammifères et des petits reptiles (au 61).

Yarth de Berun (au 83), LN homme gnome qui se targue de posséder les entrepôts les plus sûrs.

Oryv (au 85), NM homme demi-elfe **espion**, est un importateur de tissus et a de nombreux contacts parmi des maîtres de caravanes et des capitaines de navires.

Derf (au 88), CN homme humain **maître artisan** (matériel de calligraphe) possède *l'Art de la Peau de Derf*. Il a deux apprentis : **Sniden Elkslodge**, CN homme humain, profil de **bandit** (avec maîtrise du matériel de calligraphe) et **Zarebor La Perceuse**, CN femme humain **roturier** (avec maîtrise du matériel de calligraphe)

Wiston de Yartar, apothicaire résidant au 98

Pascal, NM homme humain **expert (niv 4)**, gère des logements (au 102) qui servent à héberger des voleurs

Vix le Lampiste (au 111), CB homme nain **roturier**, vendeur de lampes, lanternes, torches et responsable de l'éclairage de la ville.

Lamet (au 138), CN homme humain, profil de **bandit**, ancien repris de justice qui vient d'ouvrir un commerce de rémouleur.

AUBERGES

Auberge de la Pierre Noire (37), a été rachetée par **Gildamesh**, LM homme humain, secrètement du Zhentarim, qui en a fait une auberge louche. Il est le seul membre local du Zhentarim.

Auberge Château Elite (47), la plus chic auberge de Gué de la Dague, coûte une véritable fortune, tenue par **Papa Blekandssen**, LN homme humain **roturier**

Auberge de Daggerford (91), sale et inconfortable, tenue par **Demetira Landscaper** (réside au 134), LN femme nain, profil de **bandit**.

Auberge du Dos du Dragon (118), auberge rustique mais de bonne qualité tenue par **Alian**, NB homme nain **vétéran**, ancien aventurier avec un **loup** apprivoisée du nom de Sheeba.

Tavernes

Taverne de la Rivière Scintillante (43), très chic et chère. Son propriétaire est **Elyshyar Delimbiyr**, NB homme humain **roturier**.

Taverne de Dame Chance (53), construite dans un ancien entrepôt, fréquenté par des soldats et des aventuriers, un des murs est orné d'une splendide carte en couleurs de Féérune, les autres sont décorés par des trophées de bataille (armes, armures, bannières et même une aile momifiée d'un dragon noir), tenue par **Owenden Orclayer** (réside en 65), CB homme humain **acolyte** de Tymora, fils de l'ancien propriétaire. Un verre plein est toujours laissé sur le bar pour Tymora elle-même.

La Vache Epanouie (110), fréquentée par les fermiers et marchands, tenue par un ancien aventurier **Fulbar Hardcheese**, CN homme halfelin, ancien aventurier, réside en 112. Il dispose également d'une ferme à l'extérieur de la ville qui est géré par son fils aîné **Dickon Hardcheese**, CB homme halfelin **roturier**, où est produit le fameux fromage vendu dans la taverne.

MAISONS DE GUILDE ET AUTRES LIEUX

Alliance des marins (bâtiment 10)

Cercle des égoutiers (bâtiment 16)

Union des hérauts et coureurs (bâtiment 28)

Consortium des Avocats et Hommes de loi (bâtiment 38)

Maison de guilde des forgerons (bâtiment 39)

Coalition des prêteurs sur gage (bâtiment 42)

Guilde des marchands (bâtiment 54)

Congrès des joailliers (bâtiment 55)

Fédération des tailleurs (bâtiment 58)

Conseil des tanneurs (bâtiment 59)

Fraternité des penseurs (bâtiment 60)

Ordre des physiciens (bâtiment 63)

Confédération des taverniers (bâtiment 64)

Conglomérat des travailleurs du cuir (bâtiment 75)

Amicale des Scribes (bâtiment 82)

Enclave des ensorceleurs, guilde des magiciens et lanceurs de sorts de la ville (bâtiment 86)

Syndicat des receleurs, sorte de marché noir (bâtiment 89)

Société des fermiers (bâtiment 106)

Le Grand Théâtre, actuellement abandonnée (bâtiment 108)

Affiliation des dresseurs (bâtiment 115)

Fraternité des Voleurs (bâtiments 125, 119, 131 et 139), guilde des voleurs de la ville
Hall des Maîtres de Guildes (bâtiment 130)
Ligue des Charpentiers (bâtiment 140)
Marché (bâtiment 145) et entrepôt du marché (bâtiment 143)

alentours de Daggerford

Delimbiyran est les ruines de l'ancienne capitale du Royaume de l'Homme.

Tour du Heaume Noir, cette tour fortifiée, à une journée de voyage au nord-est de Gué de la Dague est la résidence de la Visière Noire, un des cinq hauts hérauts. La Visière Noire a pour charge de suivre les sociétés et spécialement les conflits. Il doit aussi suivre les intrigues, conserver les traités de paix et des déclarations de guerre. Il tient ses informations des hérauts locaux. Il s'agit de **Ghelimar Firefrostarr**, NB homme humain. Avec cet office vient un grand heaume noir conférant *vision suprême* 3 fois/ jour.

Mont Illefarn, à l'est de Gué de la Dague, Mont Illefarn est les ruines de la forteresse naine du clan Iron eater. Ses niveaux supérieurs sont occupés par 21 nains et 5 gnomes dirigés par **Korin Ironaxe**, LN homme nain **vétéran** (avec un marteau de guerre à la place d'une épée longue), le frère de **Derval Iron eater**. Ses niveaux inférieurs sont occupés par des **gobelins**, des **orques**, des **ogres** et des **trolls** obéissant à **Kelthas La Terreur**, CM homme humain **nécromant**, le chef d'une cellule du Culte du Dragon. Il est secondé par **Jorykul, le Danseur des Os**, NM homme demi-orque **prêtre** de Myrkul 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.

Kelthas commande aussi à des **squelettes** et **zombies**. Les autres membres du Culte incluent 24 **gardes**, 2 **acolytes** de Myrkul et 3 **apprentis magiciens** et 6 **demi-dragon, vétérans**.

La Cavité Riante est une zone de la forêt sous la protection de **Melandrach**, le Roi des Bois, N homme elfe des bois. On peut y rencontrer des **centaures**, des **pixies**, des **dryades**, des **satyres** et autres fées, un clan d'elfes des bois (la plupart d'entre eux ont le profil d'éclaireurs elfes des bois) et, parfois, des **gobelins** en maraude.

Maison des Longs Silences, demeure (manoir et terres attenantes) de **Elorfindar Floschin**, NB elfe doré, située à deux jours de voyage à l'ouest de Gué de la Dague

Sanctuaire de Tyr et demeure d'**Elorshin**, NB elfe doré, un des quatre enfants d'**Elorfindar Floschin**, situés à deux jours de voyage à l'est de Gué de la Dague. Il est le principal membres de l'Ordre du Gantelet dans la région.

Marais du Lézard est occupé par de nombreuses tribus d'hommes-lézards. Un chamane du nom de Redeye, N homme **homme-lézard chamane**, a réussi à unifier plusieurs tribus sous ses ordres. Il est favorable à commercer pacifiquement avec les habitants de Daggerford.

ANNEXE



Pwyll « Cri Puissant » Daggerford

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Persuasion +5, Dressage +5, Histoire +4

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Bravoure. Pwyll a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Style de combat Armes à deux mains

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

Critique amélioré. Les attaques de Pwyll 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, Pwyll peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Pwyll peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Équipement particulier : Flamme de la Loi, épée à deux mains ardente

Actions

Attaques multiples. Pwyll effectue deux attaques avec son épée longue

Épée à deux mains ardente. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (3d6+4) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de feu

Bronwyn Daggerford

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 56 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +3, Intelligence +7

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

Compétences Histoire +7, Arcanes +7, Perception +3

Sens perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, Chondathan, draconique, géant, goblin, elfique, gnome

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Esprit tactique. Bronwyn a un bonus à l'initiative de +4.

Restauration magique Lors d'un repos court, Bronwyn choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Bronwyn ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Bronwyn est une lanceuse de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Bronwyn a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumières dansantes, coup au but, coup de tonnerre*

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

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

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

Niveau 4 (2 emplacements) : *flétrissement, peau de pierre**

* Bronwyn jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *dague +3*

Actions

Dague +3. *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* : 8 (1d4+6) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Bronwyn est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Llewellyn Long-Hand

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 90 (10d8+40)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Survie +4, Dressage +4, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Bravoure. Llewellyn a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Llewellyn 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, Llewellyn peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Llewellyn peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

Équipement particulier : Epée à deux mains +1

Actions

Attaques multiples. Llewellyn effectue deux attaques avec une arme

Epée à deux mains +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 17 (3d6+5) dégâts tranchants

Réactions

Rester en ligne. Lorsqu'une créature se déplace d'au moins 30 cm dans un rayon de 1,50 mètre autour de Llewellyn, il peut effectuer une attaque au corps à corps avec une arme contre cette créature. S'il touche, l'attaque inflige à la cible 10 dégâts supplémentaires et la vitesse de la cible est réduite à 0 jusqu'à la fin de son tour.

Gwydion pen Dafwyd

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	11 (+0)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, 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 +14, Arcanes +14

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, géant

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Gwydion choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Gwydion ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Gwydion 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, Gwydion 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.

Sorts. Gwydion est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Gwydion a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, invisibilité, détection de pensées*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, langues, clairvoyance, envoi de message*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobilisation de monstre, immolation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *cape de force, téléportation*

* Gwydion jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *cape de protection, baguette de boule de feu*

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

Baguette de boules de feu *boule de feu* (DD 15)

Kelson Darkreader

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

Classe d'armure 17 (*armure d'écailles de mithral*)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +8

Compétences Survie +6, Discrétion +8, Perception +6, Nature +6, Investigation +6

Sens perception passive 16, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Style de combat Combat à deux armes

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

Explorateur-né Kelson 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 Kelson 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 : morts-vivants (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Kelson 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 Kelson a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Tueur de colosses. Quand Kelson 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. Kelson ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

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

Sorts. Kelson est un lanceur de sorts de niveau 9. 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 Kelson :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches*

3^e niveau (2 emplacements) : *flèches enflammées*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Cimeterre +1, Arc long +1, Armure d'écailles de mithral*

Actions

Attaques multiples. Kelson effectue deux attaques avec son arc ou avec son *cimeterre +1* et une attaque avec sa dague

Cimeterre +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts tranchants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants.

Tarn Umbrusk

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +6

Compétences Tromperie +12, Intimidation +12, Persuasion +12, Perception +9

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

Sens perception passive 19

Langues commun, Chondathan, Alzhedo, Illuskan, elfique, draconique, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Tarn est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion, Tromperie, Perception et Intimidation

Dérobade Lorsque Tarn 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.

Maître des intrigues. Tarn 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. Tarn 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.

Talent. Chaque fois que Tarn fait un test de caractéristique qui lui permet d'ajouter son bonus de maîtrise, il peut traiter un résultat de 9 ou moins au dé comme un 10.

Équipement particulier : *bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Tarn effectue deux attaques avec son épée courte

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Liam Sunmist

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 14 (armure d'écaillés, 16 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +7

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Sorts. Liam est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Liam a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, restauration suprême, colonne de flammes, scrutation*

* Liam jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre

Actions

Attaques multiples. Liam effectue une attaque avec sa masse d'armes et une autre avec sa dague

Masse d'armes *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Liam peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 21 (2d10+10) 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 Liam n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Liam 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 Liam 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 Liam 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 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

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

Maerovyna

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (chemise de mailles, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +6

Compétences Religion +5, Représentation +6

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Maerovyna 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 Maerovyna utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Sorts. Maerovyna est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Maerovyna a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *injonction, sanctuaire, 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 (1 emplacement) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, relever les morts, soins de groupe*

* Maerovyna jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Chauntea

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 contondants + 4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie Maerovyna brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 45 points de vie entre autant de créatures qu'elle le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou Renvoi des mort-vivants** Maerovyna 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 Maerovyna 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 Maerovyna 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. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits

Bando La Lame

Humanoïde (halfelin) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 56 (8d6+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +4

Compétences Perspicacité +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Vaillant. Bando a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. Bando peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

Sorts. Bando est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Bando a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, 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, cécité/ surdité, image miroir, passage sans trace*

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

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

* Bando jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +6 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Bando 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, Bando 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** Bando 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 Bando 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 Bando 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 1 sont immédiatement détruits.

Prêtre combattant de Tempus

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

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

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

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

Compétences Médecine +7, Religion +4

Sens perception passive 14

Langues commun, langue locale

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Prêtre de guerre (4 fois entre deux repos longs) Quand le Prêtre Combattant utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

Sorts. Le Prêtre Combattant est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Le Prêtre Combattant a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre*, compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

* Le Prêtre Combattant jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus

Actions

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts tranchants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Le Prêtre Combattant peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des mort-vivants** le Prêtre Combattant 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 du Prêtre Combattant 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 du Prêtre Combattant et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. 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 mort-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Nicomantis

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +4

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

Compétences Nature +4, Religion +4

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, sylvestre, druidique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Récupération naturelle Lors d'un repos court, le druide choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le druide ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Nuée groupée Nicomantis est entouré d'une nuée d'insectes TP. La nuée reste dans son espace, rampe sur lui ou sur ses vêtements. Au prix d'une action bonus, il peut agiter la nuée pour 1 minute. Pendant cette durée, une partie de la nuée s'accroche à son arme ou suit ses coups quand il attaque : une fois par tour, lorsqu'il touche une créature lors d'une attaque avec une arme, il peut infliger 1d6 dégâts de force supplémentaires à cette créature et la nuée bouge la créature de 1,50 mètre vers lui ou loin de lui (selon son choix). Il peut utiliser cette capacité quatre fois et regagne les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long.

Sorts. Nicomantis est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, lame de feu, image miroir, pas brumeux*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, invocation d'animaux (des insectes arrivent en priorité), marche sur l'eau, respiration aquatique*

Niveau 4 (2 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, liberté de mouvement, contrôle de l'eau*

* Nicomantis jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mailikki

Actions

Cimeterre Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à

1

Delfen « Yellowknife » Ondabarl

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +7, 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 Perspicacité +6, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Esprit tactique. Delfen a un bonus à l'initiative de +4.

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

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, rayon de givre, poigne électrique, mains brûlantes*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de pensées, invisibilité*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, charme-monstre, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, cercle de téléportation*

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

* *Delfen jette ces sorts avant le combat.*

** *Lance noire* est identique au sort *chaîne d'éclairs* hormis qu'il inflige des dégâts nécrotiques

Équipement particulier : *Dague +2*

Actions

Dague +2. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Delfen est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

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

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Maître artisan Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

Actions

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

Tenison

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Constitution +5, Charisme +7

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

Compétences Arcanes +4, Intimidation +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, Primordial

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Manteau de flammes Au prix d'une action bonus, Tenison peut activer un manteau de flammes qui dure une minute. Toute créature qui le touche ou qui l'atteint avec une attaque de corps à corps en étant à 1,50 mètre ou moins de lui subit quatre points de dégâts de feu. À chaque fois que Tenison lance des dégâts de feu, il y ajoute un bonus de quatre. Une fois utilisée, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Tenison est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Tenison :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, contrôle des flammes, trait de feu, protection contre les armes, lumières dansantes, main de mage*

1^{er} niveau (4 emplacements) *orbe chromatique, armure du mage*, mains brûlantes, bouclier*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *flambée d'Aganazzar, rayon ardent, souffle du dragon*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *boule de feu, vol*

4^{ème} niveau (2 emplacements) *peau de pierre*, mur de feu*

* Tenison jette ces sorts avant le combat.

Actions

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

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

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Etincelle du Phoenix Si Tenison subit des dégâts qui l'amène à 0 point de vie, il peut utiliser sa réaction pour disposer d'1 point de vie et chaque créature à 3 mètres ou moins de lui subit des dégâts de feu égaux à 8.

Gildamesh

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +8

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

Compétences Investigation +8, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque, géant, nain, goblin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Gildamesh peut utiliser une action bonus pour récupérer 6 (1d10+1) points de vie.

Restauration magique Lors d'un repos court, le mage choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le mage ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Gildamesh est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, charme-personne*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, flétrissement, œil magique, peau de pierre**

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation, cône de froid*

Actions

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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque le mage est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Darfin Longwalker

Humanoïde (elfe doré) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 14 (17 avec *armure du mage*, 21 avec **Chant de la Lame**)

Points de vie 60 (10d8 + 10)

Vitesse 9 m (12 m avec Chant de la Lame)

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

8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +8

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

Compétences Histoire +8, Arcanes +8, Représentation +5, Perception +4

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

Langues commun, elfique, draconique, géant, nain, orque, gnome

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Sort mineur de magicien. *Coup au but*

Restauration magique Lors d'un repos court, Darfin choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Darfin ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Darfin est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Darfin a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumières dansantes, main du mage, coup de tonnerre, lame aux flammes vertes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *onde de choc, charme-personne, sommeil, armure du mage**

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *cercle de téléportation, cône de froid*

* *Darfin jette ces sorts avant le combat.*

Chant de la Lame (2 fois entre deux repos) : par une action bonus, Darfin peut démarrer un chant de la lame qui dure une minute et qui augmente sa vitesse de 3 mètres, confère un bonus de +4 à sa CA et à ses jets de Constitution pour maintenir sa concentration et lui confère un avantage aux jets de Dextérité (Acrobaties).

Équipement particulier : *Rapière +1*

Actions

Attaques multiples. Darfin effectue deux attaques avec sa rapière

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

Réactions

Chant de Défense. Quand Darfin subit des dégâts, il peut, par une réaction, sacrifier un emplacement de sort et réduire les dégâts subis d'un montant égal à 5 fois le niveau de l'emplacement sacrifié.

Kira

Humanoïde (elfe doré et de lune) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 40 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +3, Intelligence +7

Compétences Histoire +7, Arcanes +7, Perception +3

Sens perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, draconique, géant, goblin, orque, gnome

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Sort mineur de magicien. *Main du mage*

Esprit tactique. Kira a un bonus à l'initiative de +4.

Restauration magique Lors d'un repos court, Kira choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 3, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Kira ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Kira est une lanceuse de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Kira a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumières dansantes, coup au but, coup de tonnerre*

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

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

Niveau 3 (2 emplacements) : *contresort, vol, boule de feu*

* Kira jette ces sorts avant le combat.

Actions

Attaques multiples Kira 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* : 5 (1d4+3) 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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Kira est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Garth

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Critique amélioré. Les attaques de Garth 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, Garth peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Garth peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Garth effectue deux attaques avec une arme

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants

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

Yarth de Berun

Humanoïde (gnome) de taille P, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 66 (11d6+22)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +8

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Escamotage +12, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur

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

Langues commun, gnome, jargon des voleurs, nain, halfelin, commun des profondeurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Ruse gnome Yarth a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Yarth est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Escamotage et les outils de voleur

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

Dérobade Lorsque Yarth 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.

Mains Lestes Yarth peut utiliser l'action bonus accordée par sa Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser ses outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air Yarth peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'il effectue un saut en longueur, la distance qu'il peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Yarth a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) s'il ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Talent. Chaque fois que Yarth 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.

Actions

Attaques multiples. Yarth effectue une attaque 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

Réactions

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

Wiston de Yartar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 48 (8d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Constitution +4, Intelligence +7

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

Compétences Nature +7, Arcanes +7

Outils Matériel d'alchimiste, Kit d'herboriste

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, draconique, elfique, nain, gnome

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Expertise d'outil Le bonus de maîtrise de Winston est doublé pour tout jet de caractéristique qu'il réalise avec le matériel d'alchimiste et le kit d'herboriste

Alchimiste Quand Winston fabrique un objet magique de type potion, cela ne lui prend qu'un quart du temps habituel et ne lui coûte que la moitié du prix.

Maîtrise alchimique Winston ajoute +4 points aux sorts causant des dégâts d'acide ou de poison ainsi qu'aux sorts rendant des points de vie. De plus, Winston peut lancer quatre fois *restauration partielle* sans dépenser d'emplacement de sort, du moment qu'il utilise son matériel d'alchimiste comme focaliseur. Il récupère l'usage de cette capacité après avoir terminé un repos long.

Sorts. Winston est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Winston a préparé les sorts d'artificier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, simulacre de vie, arme arcanique, identification, sanctuaire, purification de nourriture et d'eau, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, flou, lévitation, flèche acide de Melf, toile d'araignée*

Équipement particulier objets imprégnés : *sac sans fond, lunettes de nuit*

Actions

Attaques multiples. Winston effectue deux attaques au corps à corps avec une arme

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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Filvendor Lightfoot

Humanoïde (elfe doré) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 15 (18 avec *armure du mage*)

Points de vie 60 (10d8+10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +7

Compétences Tromperie +4, Discrétion +13, Persuasion +4, Escamotage +9, Perception +8

Outils maîtrisés Outils de voleur

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

Langues commun, elfique, gnome, halfelin, goblin, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Sort mineur de magicien. *Main du mage*

Ascendance féérique Filvendor a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne pas l'endormir

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

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

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

Dérobade Lorsque Filvendor 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.

Escamotage et main de mage Lorsque Filvendor lance *main de mage*, il peut rendre la main spectrale invisible, et il peut effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci : ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance. Il peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature s'il réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, il peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

Embuscade magique Si Filvendor est caché d'une créature quand il lui lance un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

Sorts Filvendor est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Filvendor connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup au but*, *amis*, *lame aux flammes vertes*, *message*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité*, *lévitation*, *toile d'araignée*

Équipement particulier : *Rapière +1*

Actions

Attaques multiples. Filvendor effectue deux attaques avec sa rapière

Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 10 (1d8+6) dégâts perforants

Shalendra « L'Audacieuse » Floshin

Humanoïde (elfe dorée) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +4, Dressage +4, Histoire +3, Perception +4

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

Langues commun, elfique, gnome

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Sort mineur de magicien. *Coup au but*

Ascendance féérique Shalendra a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne pas l'endormir

Bravoure. Shalendra a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Style de combat Armes à deux mains

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Shalendra peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Shalendra effectue deux attaques avec une arme

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (3d6+4) dégâts tranchants

Arc long *Attaque d'arme à distance* : +6 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants

Fulbar Hardcheese

Humanoïde (halfelin) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 84 (12d6+36)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +6

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

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 18

Langues commun, halfelin, gnome, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Vaillant. Fulbar a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. Fulbar peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

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

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

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

Dérobade Lorsque Fulbar 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.

Audace Fulbar ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et il 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 de lui et qu'il n'a pas de désavantage.

Défense élégante Fulbar ajoute son modificateur de Charisme à sa CA tant qu'il ne porte qu'une armure légère et pas de bouclier

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

Équipement particulier : Frappe Rapide : *Epée courte +3 intelligente, Neutre, INT 13, SAG 10, CHA 10, ouïe et vision sur 9 m, parle commun et elfique.*

Actions

Attaques multiples. Fulbar effectue deux attaques avec Frappe Rapide et une attaque avec sa dague

Epée courte +3. *Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (2d6+8) dégâts perforants*

Dague. *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 : 5 (2d4) dégâts perforants*

Réactions

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

Sherlen Spearslayer

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (*cuirasse +1*, bouclier)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Perspicacité +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Sherlen peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Équipement particulier cuirasse +1

Actions

Attaques multiples. Sherlen effectue deux attaques avec son épée longue

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Maelwyn

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Persuasion +5, Dressage +4, Histoire +3

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Bravoure. Maelwyn a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Style de combat Duel

Critique amélioré. Les attaques de Maelwyn 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, Maelwyn peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Maelwyn peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Maelwyn effectue deux attaques avec son épée longue

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants

Cork

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Critique amélioré. Les attaques de Garth 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, Garth peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Garth peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Garth effectue deux attaques avec une arme

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+4) dégâts tranchants

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

Jesse

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Critique amélioré. Les attaques de Garth 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, Garth peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Garth peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Garth effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants

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

Filarion Filvendorson

Humanoïde (elfe doré et de lune) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 12 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +5

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +12, Athlétisme +4, Perception +8, Nature +10, Survie +8

Outils maîtrisés Outils de voleur

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

Langues commun, elfique, orque, gobelin, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Sort mineur de magicien. Coup au but

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

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

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

Dérobade Lorsque Filarion 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.

Survivance Filarion maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

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

Équipement particulier : *Épée courte tranchante*

Actions

Attaques multiples. Filarion effectue deux attaques avec son *épée courte tranchante* et une attaque avec sa seconde épée courte ou une attaque avec son arbalète légère

Épée courte tranchante. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants. Si la cible est un objet, le coup lui inflige 16 points de dégâts. Si la cible est une créature et que Filarion obtient un 20 naturel à son jet d'attaque, la cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires et Filarion lance un autre d20. S'il fait de nouveau un 20 naturel, il ampute la cible de l'un de ses membres ou une autre partie de son corps si elle n'a pas de membre.

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

Arbalète légère **Attaque d'arme à distance :** +8 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. **Touché :** 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Réactions

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

Escarmourche Filarion est difficile à coincer lors d'un combat. Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 mètre ou moins de lui, il peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité

Elorfindar Floshin

Humanoïde (elfe doré) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 14 (17 avec *armure du mage*, 21 avec **Chant de la Lame**)

Points de vie 126 (18d8 + 36)

Vitesse 9 m (12 m avec Chant de la Lame)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +7, 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, Représentation +9, Perception +7

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, draconique, géant, orque, gnome

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

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

Sort mineur de magicien. *Coup au but*

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

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

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

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumières dansantes, main du mage, coup de tonnerre, lame aux flammes vertes*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de l'invisibilité, invisibilité, image miroir*

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *cercle de téléportation, cône de froid, télékinésie*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

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

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

* *Elorfindar jette ces sorts avant le combat.*

Chant de la Lame (2 fois entre deux repos) : par une action bonus, Elorfindar peut démarrer un chant de la lame qui dure une minute et qui augmente sa vitesse de 3 mètres, confère un bonus de +4 à sa CA, aux dégâts de son épée longue et à ses jets de Constitution pour maintenir sa concentration et lui confère un avantage aux jets de Dextérité (Acrobaties).

Équipement particulier : Hôte Elfique, *épée longue lamelune (finesse, épée +3, gardienne)*

Actions

Attaques multiples. Elorfindar effectue deux attaques avec Hôte Elfique et une attaque avec sa dague

Hôte Elfique. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (1d8+7) ou 15 (1d8+11 avec **Chant de la Lame**) dégâts tranchants

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Chant de Défense. Quand Elorfindar subit des dégâts, il peut, par une réaction, sacrifier un emplacement de sort et réduire les dégâts subis d'un montant égal à 5 fois le niveau de l'emplacement sacrifié.

Ghelimar Firefrostarr

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Ghelimar 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, Ghelimar peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Ghelimar 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). Ghelimar peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

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

Sorts Ghelimar est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort. Ghelimar connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message*

Niveau 1 (2 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants*

Équipement particulier Le Heaume Noir (*très rare, harmonisation requise, confère vision suprême 3 fois/ jour*), *maillet +2*

Actions

Attaques multiples. Ghelimar effectue deux attaques avec une arme

Maillet +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 19 (3d6+6) dégâts contondants

Elorshin

Humanoïde (elfe doré) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +8

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

Compétences Religion +8, Arcanes +8, Perception +5

Sens perception passive 15, vision dans le noir 18 m

Langues commun, elfique, nain, gnome, draconique, céleste, géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Sort mineur de magicien. Coup au but

Voix d'autorité. Elorshin peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer.

Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Elorshin choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsqu'Elorshin lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Restauration magique Lors d'un repos court, Elorshin choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Elorshin ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Elorshin est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Elorshin a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, lumières dansantes, embrasement, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, projectile magique, héroïsme, armure du mage*, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, toile d'araignée, image miroir*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *cercle de téléportation*

* Elorshin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tyr, *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Elorshin effectue une attaque avec épée courte et une autre avec sa dague

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

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Besoin d'ordre Elorshin peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde *ou Arcanes divines* En tant qu'action bonus, Corinna dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'elle lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Melandrach

Humanoïde (elfe des bois) de taille M, neutre

Classe d'armure 17 (armure de cuir, bouclier en bois)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 10,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +5

Immunité poisons, maladies, aux états *charmé* et *effrayé* par les élémentaires ou les fées

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

Compétences Nature +7, Religion +7, Perception +9

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 19, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvestre, gobelin, druidique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

Cachette naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher dans une zone à visibilité réduite, comme en présence de branchages, de forte pluie, de neige qui tombe, de brume ou autre phénomène naturel.

Récupération naturelle Lors d'un repos court, Melandrach 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. Melandrach ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire à Melandrach. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, Melandrach a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Style de combat Défense

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Jandar peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

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

Sorts. Melandrach est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Melandrach a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, embrasement, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

Niveau 5 (2 emplacements) : *maëlstrom, soins de groupe, communion avec la nature, passage par les arbres*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, bosquet des druides, invocation de fée*

* Melandrach jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Rillifane Rallathil, *hache d'armes +2, arc long +2*

Actions

Attaques multiples. Melandrach effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 10 (1d8+5) dégâts tranchants

Arc long +2. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 10 (1d8+5) dégâts perforants.

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à