

## Note préliminaire

La présente adaptation pour D&D 5 s'appuie principalement sur une compilation des ouvrages suivants : Volo's guide to Waterdeep, la boîte City of Splendors de la seconde édition, le livre city of splendors : Waterdeep de la 3<sup>ème</sup> édition et sa version française : Eauptrofonde : cité des splendeurs (à ce propos, toutes les références des lieux se basent sur la carte de cette ouvrage en version française, pour la version anglaise, la correspondance est la suivante : Trades Ward (T)=Quartier des Affaires (A) ; Dock Ward (D)=Quartier du Port (P) ; Sea Ward (S)= Quartier Maritime (M) ; même lettres pour les trois autres) ainsi que le supplément en ligne Noble Houses of Waterdeep, la série des Ruins of Undermountain de la seconde édition, Expedition to Undermountain et Dragons of Faerun (3<sup>ème</sup> édition), Waterdeep and the North (de la 1<sup>ère</sup> édition) et quelques aventures se déroulant à Eauptrofonde publiées dans Dungeon Magazine (126, 127, 128) ainsi que plusieurs Dragon Magazine.

De même, j'ai pris les années 1360 comme référence ce qui fait que je n'ai pas pris en compte certains éléments récents mentionnés dans le livre de la 3<sup>ème</sup> édition (donc là encore, des PNJs sont encore vivants) et comme il n'y a pas de « Greater Doppelganger » à D&D5, beaucoup de PNJs n'ont pas été supprimés et remplacés par eux (ce qui me semble plutôt bien, en fait, car, en 3<sup>ème</sup> édition, on avait l'impression que la moitié de la ville était maintenant des doppelgangers).

Les villages autour d'Eauptrofonde et surtout Port-Crâne sont détaillés à part.

Tous les PNJs dont les noms sont soulignés ont fait l'objet d'une description détaillée en Annexe 1.

Enfin, je n'ai pas réussi à trouver d'informations sur les commerces ci-dessous (et notamment leur activité pour les rattacher à certaines guildes) donc si vous en avez, je serai ravi de mettre à jour le document avec ces nouvelles informations (ou tout autre nouvelle information qui vous semblerait manquante).

*le Manoir Huulfor, A47*

# EAUPROFONDE

## Le Gouvernement

### Les Seigneurs d'Euprofonde

Seigneur Public **Piergeiron Paladinson**, LB homme humain, paladin de Tyr, maître Suprême des Guildes, supérieur du Commandeur du Guet et du Protecteur d'Euprofonde. Piergeiron est veuf et vit au palais d'Euprofonde (C75) avec sa fille unique **Aleena Paladinstar**, LB femme humain.

#### Les Seigneurs Masqués :

**Khelben « Bâton Noir » Arunsun**, LN homme humain, Archimage d'Euprofonde et élu de Mystra est un des seigneurs masqués de la ville. Khelben réside à la Tour de Bâton Noir (en C6) avec son épouse, **Laeral Silverhand Arunsun**, CB femme humain (décrite dans *Waterdeep : Le vol des dragons*), élue de Mystra et une des Sept Sœurs. La Tour de Bâton Noir est aussi une école de magie. **Marestra Rhanbuck**, CB femme demi-elfe, assure la gestion de la Tour de Bâton Noir aux côtés de Laeral.

**Danilo Thann**, CB homme humain, fils de la famille Thann, ancien apprenti de Khelben. Il est un des fondateurs et professeur du nouveau collège bardique d'Euprofonde, Nouvel-Olamn. Sa compagne est **Arilyn Moonblade**, CB femme demi-elfe, membre des Ménestrels.

**Brian le Maître d'Armes**, NB homme humain, est un homme chauve aux yeux gris et à la forte carrure. Sa barbe est zébrée de gris et il est généralement d'humeur maussade. Autrefois, il a été armar au sein de la Garde. Il est sans doute le meilleur forgeron de la cité et un armurier hors pair. Il habite au-dessus de sa forge (au S7).

**Brianne Byndraeth**, CB femme humain, tour au N75 et propriété en dehors de la ville, veuve de Carril Byndraeth, maintenant fiancée à **Randulaith de Mirabar**, NM homme humain, secrètement agent du Xanathar.

**Caladorn Cassalanter**, NB homme humain, est le troisième fils du Seigneur Ohrl Cassalanter mais ne joue aucun rôle important dans la vie de sa famille. Il a des cheveux bruns et courts et le visage rasé. Il s'intéresse à la marine de la ville et fait aussi office d'instructeur au Stade du Triomphe (M77). Il vit dans une maison mitoyenne du quartier de la Citadelle (C71).

**Durnan le Voyageur**, NB homme humain (version améliorée en annexe 1 par rapport à celle décrite dans *Waterdeep : Le vol des dragons*) est un homme bourru et baraqué, aux cheveux brun-roux, prudent et peu bavard. Durnan est un guerrier à la retraite qui a exploré Montprofond avec Mirt. Enrichi par cette exploration, il a fait construire l'auberge du *Portail Béant* (C48) juste au-dessus de l'entrée de Montprofond et sur les ruines de la tour d'Halaster, après 1302 CV. Durnan est aussi le chef secret des Echarpes Rouges.

**Nindil Jalbuck**, LN homme halfelin, mesure 90 cm de haut, a les cheveux noirs coiffés en brosse et porte un anneau en or dans le nez. Après s'être essayé à plusieurs métiers, il a fondé *l'Epicier Volubile* (au S37) et est le meilleur représentant des roturiers de la ville parmi les Seigneurs Masqués. Nindil est un fidèle de Chauntea.

**Mirt l'Usurier**, CB homme humain (version améliorée en annexe 1 par rapport à celle décrite dans *Waterdeep : Le vol des dragons*), connu aussi sous le nom de l'Impitoyable ou du Vieux Loup, Mirt a fait fortune dans Montprofond en compagnie de Durnan. Avec sa fortune, Mirt s'est fait construire une demeure fortifiée (C52) sur le flanc sud du mont d'Euprofonde, au-dessus du port du Contrebandier. Il y vit avec son épouse **Asper**, CB femme humain, qui est aussi une informatrice et une alliée des Mains Grises.

**Larissa Neathal**, NB femme humain, est une sorte de caméléon. A l'aide de produits de beauté et de tours de magie mineure, elle est capable de changer de coupe de cheveux, de couleurs d'yeux et de vêtements en un clin d'œil. Ses seules constantes sont un collier

figurant un phénix en or jaillissant d'un amas de rubis et son goût prononcé pour les tenues extravagantes et provocantes. Elle joue à la minette sottise et écervelée avec tous les émissaires et diplomates en visite afin de rassembler des informations pour le compte des Seigneurs. Larissa possède une maison sur la voie de Mulgomir (au C77).

**Nymara « Chaton » Scheiron**, NB femme humaine, est une femme secrète à la chevelure en pétard et au tempérament farouche. La plupart du temps, elle se fait passer pour une danseuse de cabaret du quartier du port. Elle est capable de prendre n'importe qui en filature et est capable de passer aussi bien par les égouts que les toits dans ce but. Elle dispose de plusieurs domiciles en ville et ne reste jamais très longtemps au même endroit.

**Sammereza « Sammer » Sulphontis**, N homme humaine, est originaire de Calimshan mais vit à Eauptrofonde où il vend, achète et échange tout ce qui peut l'être. C'est un homme rusé, spirituel, aux nerfs d'acier dont le regard affûté ne manque rien. Il voyage beaucoup mais quand il est à Eauptrofonde, il loue généralement une chambre au Palais Pourpre (P25)

**Texter**, LB homme humaine, est un guerrier saint, pieux et dévoué, puissamment bâti. Il a le visage hâlé, une épaisse moustache brune et une allure sévère. Il fait partie de la Garde Municipale et réside à la caserne de la garde (C19) mais se tient éloigné des Halls de Justice, le temple de Tyr de la cité car il trouve que le clergé perd son temps en manœuvres politiques et dessert la volonté de Tyr.

Chaque Seigneur Masqué est équipé d'une *Tenue de Seigneur* (décrit dans *Waterdeep : Le vol des dragons*). Lors d'une session du conseil des Seigneurs, Piergeiron ne porte pas le *Heaume de Seigneur* mais porte les autres attributs des Seigneurs (robe et amulette).

## Les Magistrats

La ville compte 26 magistrats reconnaissables à leur robe noire. Ils peuvent rendre immédiatement la justice pour les crimes les moins importants. Durant les heures du jour, il y en a un présent à chaque porte de la ville et 3 présents à la Cour au palais de Piergeiron. Un citoyen condamné par un magistrat peut faire appel auprès de la Cour du Seigneur qui est composé de Piergeiron et de deux seigneurs masqués. Parmi les magistrats de la ville, on peut citer : Dame **Circe Assumbar**, LB femme humaine **prêtre** de Siamorphe, la quarantaine, sœur du seigneur **Laeros Assumbar** ; **Hester Barch**, LB femme humaine **acolyte** avec Perspicacité +4, une petite dame de soixante-dix ans très perspicace grâce à ses pouvoirs magiques qu'elle garde secrets ; **Uld Brandath**, LN homme humaine **magistrat**, pointilleux et malchanceux ; **Umbero Zastro**, LN homme demi-elfe **noble** avec CA 11 et *ascendance féérique*, la trentaine, aimable et éloquent ; **Vorondar Levelstone**, LB homme nain **magistrat** avec *résistance naine*, souvent stationné aux portes de la cité et en quête du grand amour ; **Kaulyn Maurestyn**, LN homme humaine **magistrat**, connu pour son sens de l'équité ; Dame **Kylynne Silmerhelve** LB femme tieffelin **magistrat**, de la famille noble Silmerhelve.

*Note : j'ai réutilisé certains magistrats de Waterdeep : le vol des dragons car il n'y avait que très peu de magistrats nommés dans les anciennes éditions.*

## Les Forces Armées

**La Garde Municipale**, armée d'Eauprofonde cantonnée au château d'Eauprofonde (C76), à l'armurerie municipale (C47), aux casernes municipales (C19, P56, N1) et au palais de Piergeiron (C75), 1200 membres (peut atteindre 12000 membres en recrutant des mercenaires en temps de guerre).

Dirigeant : Protecteur d'Eauprofonde (Général) **Obryn Ironfist**, LB homme nain, reporte à Piergeiron.

Autres membres : Champion des Seigneurs **Madeiron Sunderstone**, LB homme humain, le garde du corps de Piergeiron de plus de 2,00 m de haut ; **Texter**, seigneur masqué.

**La Cavalerie Griffon**, est une compagnie d'élite de la Garde Municipale en charge de protéger le ciel d'Eauprofonde. Elle est basée à l'aire du Pic (C67) et composée de 100 membres.

Dirigeant : Seigneur **Moedt Belabranta**, LN homme humain, fils aîné et héritier du Seigneur **Huld Belabranta**, le Sombre Enchanteur, en mauvais termes avec son père. Il reporte au Général Obryn Ironfist.

Les membres de la cavalerie Griffon disposent d'un griffon entraîné (valeur 8000 po) avec sa *selle de griffon* (selle magique avec 6 espaces extra dimensionnelles pouvant contenir chacun un objet de la taille d'une lance).

**Le Guet**, force de police de la ville basée au palais de Piergeiron (C75) et ayant accès aux armureries de la Garde (M75 et C76), 1600 membres.

Dirigeant : Commandeur du Guet **Rulathon**, LB homme humain.

Autres membres : Haut Civilar **Derek Brisefeu**, NB homme demi-elfe, commande les commandants des différents quartiers ; Mage Civilar Dame **Thyriellentha « Thyri » Snome**, LB femme humain, chef de l'unité profane, membre de l'Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs et de la famille Snome ; Maître d'Armes **Helve Urtrace**, LB homme humain ; **Mulgor**, LB homme humain, collecteur des impôts résidant au palais de Piergeiron (C75) ; **Olophin yn Zelmazzar**, LB homme humain, civilar de quartier du quartier sud ; **Emmer Jundhyl**, NB homme humain **civilar de quartier du Guet**, civilar du quartier nord, connu pour son rire tonitruant ; **Brace Ulmemer**, CN homme humain, ancien aventurier malchanceux et civilar du quartier maritime, vivant à la caserne (C19) ; **Tzarrakyn « Le Jeune »**, CB homme humain **civilar de quartier**, civilar du quartier de la citadelle et fils d'un membre décédé de la Compagnie des Aventuriers Fous ; **Ilph** (de son vrai nom Myrkuth Longpipe), CN homme halfelin, ancien voleur repenté et maintenant civilar du quartier du port ; **Lassree Urtrace**, NB femme humain **mage**, membre de l'unité profane et fille d'Helve Urtrace ; **Estrar Thongolyr**, LN homme humain **civilar de quartier** du quartier des affaires ; **Brel Skilren**, NB homme humain **civilar de quartier**, civilar de quartier de la Cité des Morts ; **Clion** CB homme humain, **civilar senior** du quartier sud, ancien aventurier et ami de Raymid ; **Raymid** N homme humain, **civilar senior** du quartier sud, ancien aventurier et ami de Clion ; **Siobhan O'Callaigh**, LN femme humain **civilar senior** du quartier de la citadelle

Tous les Civilars seniors et au-dessus disposent tous d'un *Insigne du Guet* (décrit dans *Waterdeep : Le vol des dragons*).

**La Marine Municipale**, protège la cité et ses navires marchands des pirates, des cités rivales de la côte des Epées et autres menaces monstrueuses. Flotte basée au port naval et marins cantonnés au Fort Intérieur (PE4), au Fort Extérieur (PE3), à la Tour de la Hantise du Contrebandier (PE1) et à la Tour de Veilleport (PE2), 2000 membres (peut atteindre 9000 membres en temps de guerre en recrutant parmi la marine marchande). La flotte est constituée de **16 navires de guerre** équipés de trois catapultes légères et de douze balistes. Ces derniers sont soutenus par 24 **galères** à voile latine et 15 transports de troupe (des **bateaux à voile** en termes de jeu).

Dirigeant : Défenseur du Port (amiral) **Helkar Cornewynd**, LB homme humain.

**Griseforce**, compagnie d'aventuriers d'élite qui fait partie des Mains Grises, des agents travaillant directement pour les seigneurs de la cité et rendant plus particulièrement des comptes à Piergeiron, Khelben et Mirt, 20 membres pour Griseforce.

Dirigeant : **Jardwim**, NB homme humain, a des cheveux noirs qui lui tombent aux épaules et une barbichette taillée en pointe. Il est généralement accompagné de deux **chiens esquiveurs**.

Autres membres : **Carolyas Idogyr**, LB femme demi-elfe, cheveux roux et bouclés, yeux verts, le cœur sauvage et magique de Griseforce ; **Maliantor**, NB femme humaine, a de longs cheveux bruns tressés, des yeux vert bouteille et un sourire malicieux ; Maliantor porte des baudriers hérissés de parchemins ; Maliantor est une ancienne apprentie de Khelben et sa représentante au sein du groupe ; **Harshnag le Sévère**, CB homme **géant du givre** (décrit dans *Storm King's Thunder*), géant du froid à la peau blanche, à la barbe et aux cheveux bleus tressés et aux yeux bleus pâle vivant dans une caverne au sommet du mont Sar, reliée à la Tour de Bâton Noir (C6) ; quand son aide est requise, Maliantor le contacte via un sort *d'envoi de message* ; **Hrusse d'Assuran**, LN homme humain, clerc d'Assuran (Hoar sous un autre nom) est un exilé d'Unther. Il est passionné, obnubilé et rancunier.

### Les Statues Vivantes

Les Huit statues de pierre (décrites dans *Waterdeep : Le vol des dragons*) qui veillent sur la ville, sept dans le plan éthéré et une dans le plan matériel, peuvent être commandés via le *bâton noir* détenu par Khelben.

## Les Temples d'Eauprofonde

**Gond : Maison de la Main Inspirée (M38), 340 membres**

Dirigeant : Grande Chercheuse **Jhoadil Zulthind**, N femme humain, femme grassouillette aux yeux verts et aux cheveux cuivrés, menant des recherches sur les golems.

**Lathandre : Tours de l'Aube (C1), 320 membres** (le plan du temple est disponible dans *Power of Faerun*)

Dirigeant : Grande Radiance **Ghentilara**, LB femme humain, femme âgée.

Autres membres : Prieur **Athosar**, LB homme humain, second de Ghentilara ; **Bamaal Dunster**, NB homme humain, prêtre âgé à la vue déclinante ; **Corinna Lathankin**, LB femme demi-elfe, la demi-sœur bâtarde du seigneur Djarrus Gost jamais reconnue par son géniteur, élevée par le temple de Lathandre et fondatrice de la compagnie des *Ennemis du Croc* ; **Mhaere Dryndilstann**, NB femme humain **prêtre** de Lathandre, épouse de Durnan Le Voyageur ; **Zulgoss Helberad**, CB homme humain **acolyte** de Lathandre, maître de la guilde des Eboueurs.

**L'Ordre de l'Aster : Tours de l'Aube (C1), bras armé du temple, 80 membres**

Dirigeant : Grand Chevalier de l'Aube **Tlinthar Regheriad**, LB homme humain Paladin de Lathandre.

Autres membres : Chevalier de l'Aube **Alaura Cartier**, LB femme humain ; Chevalier de l'Aube **Haurier Ombrevive**, NB homme humain.

**Mystra : Maison des Merveilles (M21), 212 membres**

Dirigeant : Magister **Meleghost Starseer**, LM homme humain, magistère de Mystra, crâne rasé, bouc taillé de très près, cruel et raffiné, ami de Maaril.

Autres membres : **Ilbrost Mythyl**, NB homme humain ; **Lara Idogyr**, CB femme demi-elfe, clerc de Mystra.

**Oghma : Fonts de Connaissances (C4), 172 membres**

Dirigeant : Savant **Sandrew l'Avisé**, LN homme humain.

Autres membres : **Jhasper Doigts-d'Or**, NB homme halfelin ; **Hycis Gentilore**, LB femme humain **prêtre** d'Oghma ; **Aria et Cera Whucknolls**, N femme humain **prêtre** d'Oghma ; **Sangalor des Secrets**, LN flagelleur mental, vivant à Port-Crâne mais visitant régulièrement les Fonts de Connaissances.

**Séluné : Maison de la Lune (M56) et Sourire de Séluné (P6), 240 membres**

Dirigeant : Prêtre du Haut Clair de Lune **Naneatha Suaril**, CB femme humain clerc de Séluné, beauté blonde au sourire nacré et aux prunelles pétillantes, fière et réfléchie, sœur aînée de Dame **Wyland Lunétoile**, toujours vêtue à la dernière mode.

Autres membres : Dame **Feluna Lunétoile**, NB femme humain **tigre-garou** (mais a plutôt l'apparence d'un lynx ou d'un gros chat sous sa forme animale) ; Main secrète de la dame **Arathka « Rella » Ruell**, CB femme humain, co-propriétaire de l'échoppe du *Vieux Xoblob* avec son époux Dandalus « Œil de Feu » Ruell.

**L'Ordre de La Lune Bleue : Maison de la Lune (M56) et Hall du Clair de Lune Réfléchi** (cf. document à propos des environs d'Eauprofonde), bras armé du temple, ordre servant à la fois Séluné et Mystra dans leur lutte contre Shar, 64 membres

Dirigeant : **Xale du Val Etoilé**, LB homme aasimar, paladin de Séluné.

**Hall de Heaume**, lieu de culte dédié à Heaume mais surtout orphelinat pour 30 enfants, tenu par **Kiber Ederick**, LB homme humain, paladin de Heaume, S46

**Tymora : Tour de la Chance** (M19), 192 membres

Dirigeant : Honorable Maîtresse **Seenroas Halvinhar**, N femme humain.

Autres membres : Seigneur Prieur **Markos Zellizands**, N homme humain ; **Elegul Another**, NB homme humain **prêtre** de Tymora, a fui Montprofond et ne souhaite pas y retourner ; **Gelfuril le Marchand**, CB homme humain **prêtre** de Tymora, possède un bazar en P55 ; **Adama Miiralin**, CB homme humain **prêtre** de Tymora, jeune prêtre naïf, **Lamris Khol**, CB femme humain **prêtre** de Tymora et **Orbrin Baerent**, CB homme humain **prêtre** de Tymora, un prêtre âgé et cynique, qui aident les aventuriers au *Portail Béant*, à tour de rôle ; **Shabra « La Reine Mendiante »**, CB femme humain **prêtre** de Tymora, ancienne aventurière âgée devenue prudente.

**Tyr : Halls de Justice** (C5), 217 membres

Dirigeant : Seigneur Martel **Hykros Allumen**, LB homme humain, très conservateur et orthodoxe.

Autres membres : **Lorkas Ermaxis**, LB homme humain ; **Jhassalan « de la Foudre »**, LB homme humain, dirige un petit contingent de lanceurs de sorts profanes au sein du temple, voue une haine personnelle au temple de Loviatar dans Montprofond

**Saint Ordre des Chevaliers de Samular : Halls de Justice** (C5) et **Garde-Epine** (en dehors d'Eauprofonde), bras armé du temple.

Dirigeants : Champion de Tyr **Harkas Kormallis**, LB homme humain **Paladin Senior de Tyr**, fils aîné du Seigneur Helm Kormallis ; **Hronrulf de Tyr**, LB homme humain **Paladin Senior de Tyr**, commande Garde-Epine.

Autres membres : Trésorier **Gareth Cormaeril**, CM homme humain s'est détourné de Tyr pour prêter serment à Cyric sous l'influence de Malchior de la Forteresse Noire, possède un *anneau de protection mentale* pour tromper le reste de l'ordre ; **Morus Brokengulf II**, LB homme humain **Paladin de Tyr**, fils unique du Seigneur Morus Brokengulf et fidèle de Harkas Kormallis ; **Algorind**, LB homme humain **Paladin de Tyr**, jeune paladin.

**Ordre de la Main Juste : Maison des Deux Mains** (C74), petit ordre monastique dédié à Tyr, 32 membres.

Dirigeant : Grand Maître **Hlam**, LB homme humain (*décrit dans Waterdeep : Le vol des dragons*).

Autres membres : Maître de la Main Gauche **Otho Delcourt**, LN homme humain **expert en arts martiaux** ; Maître de la Main Droite **Ella Fornyth**, LB femme demi-elfe **expert en arts martiaux**.

**Umberlie : Tour de la Reine** (PE5), 24 membres

Dirigeant : Grand Trident Terrifiant **Meritid Archneie**, CM homme humain

**Sunie : Temple de la Beauté** (M10), 132 membres

Dirigeant : Haute Prêtresse **Ssaeryl Shadowstar**, CN femme humain

Autres membres **Bleys Dhacrylon**, CB homme humain, membre de la compagnie des *Ennemis du Croc*.

**Tempus : Maison des Héros** (M58), 270 membres

Dirigeant : Haute Lame **Turik Bloodhelm**, CB homme humain

Autres membres : Prieur **Maxtilar Rhebbos**, CN homme humain

**Autels de la Nature** (M5), 52 membres, est composé d'une chapelle dédiée à Silvanus et d'une autre dédiée à Mailikki (aussi nommée les Mains de la Dame).

**Briosar Helmsing**, NB homme humain rôdeur de Mailikki ; **Anarakin Iriboar**, N homme humain, druide de Silvanus ; **Tethira Bellsilver**, NB femme humain, clerc de Mailikki ; **Yuldar Ilistiin**, N homme humain, druide de Silvanus, aventurier et réfugié politique du Téthyr.

**Ilmater : Hospice de saint Laupsenn** (N73)

**Panthéon de la Seldarine** (C66), temple des divinités elfiques

Dirigeant : Prêtre patriarche **Evindal Duirsar**, NB homme elfe, clerc de Corellon Larethian, chef du culte de Corellon Larethian à Eauprofonde, père du seigneur d'Evereska, **Erlan Duirsar**.

**Ibrandul : temple secret dans les égouts de la ville**

Dirigeant : **Thalandar « Le Fou »**, CN homme humain, oracle d'Ibrandul. Thalandar a rassemblé un petit culte autour de lui ainsi qu'une tribu de **furtes**

**Milil et Llira : Temple du Bon Applaudissement (S29)**

**Arkiem Arren**, LN homme elfe du soleil, clerc de Milil, musicien et professeur de musique, membre des Ménestrels

**Rachel Wykos Arren**, CB femme humain, clerc de Llira, danseuse et professeur de danse, son épouse.

## Fidèles d'autres divinités

**Xorla Djannas**, CM femme humaine, fidèle de Cyric et voyageuse qui revient régulièrement sur le lieu de l'ascension de son dieu ; Dark Master **Malchior**, CM homme humain, clerc de Cyric et son disciple **Dag Zoreth**, NM homme humain, clerc de Cyric, de son vrai nom Brandon Caradon, de la Forteresse Noire ; **Tomas Siohcn**, NM homme humain **prêtre** de Cyric et membre de l'Invisible.

**Sumer de Calimport**, CM homme humain, clerc de Talos, beau-frère d'Olophin (cf. ci-dessus), fanatique de Talos et meurtrier qui visite Eauprofonde 2 à 3 fois par an pour ses affaires. Il est toujours accompagné de 5 gardes du corps (NM ou CM homme ou femme humain **vétéran**) et de **Greeme**, CM homme humain **assassin** qui manie des lames empoisonnées.

## Les Ordres Monastiques

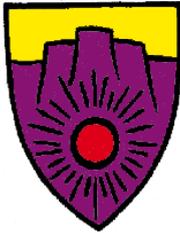
**Ordre de l'Âme Solaire : Monastère du Soleil** (A46), 144 membres, ordre ancien lié à Lathandre, Sunie et Séluné

Dirigeant : Moine-Abbé **Hanor Kichavo**, LB homme humain, porte des robes jaune vif et se rase le crâne

Autres membres : Juste frère **Hronkil Elgredsson**, LB homme humain **moine de l'âme solaire** ; Juste sœur **Kadila adh Vitendi**, LB femme humain **moine de l'âme solaire**.

## Les Familles Nobles

### Adarbrent



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Royus Adarbrent**, LB homme humain **noble**, patriarche âgé et veuf

**Consort** Sans

**Héritier** Seigneur **Alroy Adarbrent**, NB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de navigateur et des véhicules maritimes), fils aîné, un des meilleurs navigateurs de la ville à la santé fragile avec un esprit acéré et une toux perpétuelle. Fréquente actuellement Dame **Myrna Cassalanter**, NM femme humain

**Autres membres** Dame **Syllia Adarbrent**, CB femme humain **bretteur** (avec la maîtrise des outils de navigateur et des véhicules maritimes), capitaine de *l'Hippocampe* et membre des Ménestrels. Son compagnon est **Farid yn Fahd al Nisr**, CB homme humain **mage** de Calimshan ; Seigneur **Ellis Adarbrent**, LB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de cartographe), troisième fils de Royus qui travaille en tant que cartographe aux *Voiles de l'Horizon* (P62) et est l'ami de **Winter Zulth**, LN homme demi-elfe **mage** (avec la maîtrise des outils de cartographe) qui travaille aussi aux *Voiles de l'Horizon* (P62).

**Alignements prédominants** LB, NB, CB

**Divinités favorites** Valkur

**Année d'anoblissement** 1317 CV

**Résidences** villa au N39

**Activités** cartographie, exploration, navigation, transport maritime

**Limite de ressources** 15000 po

**Membres nobles dans la famille** 22

### Agundar



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Torres Agundar**, CN homme humain **chevalier**

**Consort** **Lyneth Sinmeklos**, CN femme humain **prêtre** de Talos, fiancée de 23 ans

**Héritier** Seigneur **Torres Agundar II**, CN homme humain **berserk**, 27 ans, issu d'un premier mariage.

**Autres membres** Seigneur **Wardon Agundar**, CN homme humain **noble**

**Alignements prédominants** CN

**Divinités favorites** Talos

**Année d'anoblissement** 1116 CV

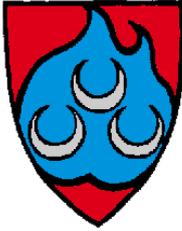
**Résidences** villa au N33

**Activités** mercenariat, entraînement de combattants, forge d'épées

**Limite de ressources** 25000 po

**Membres nobles dans la famille** 29

## Amcathra



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Arilos Amcathra**, LB homme humain **noble** (avec Dressage +4 au lieu de Tromperie), membre important la Guilde des Palefreniers et maréchaux-ferrants. Fils aîné de Challas Amcathra et de Miri Amcathra.

**Consort** sans

**Héritier** Seigneur **Regnet Amcathra**, NB homme humain, deuxième fils (et troisième enfant) d'Arilos Amcathra et époux de Dame Galinda Raventree Amcathra, fondateur de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs* composée exclusivement de jeunes nobles.

**Autres membres** Dame **Galinda Raventree Amcathra**, CB femme humaine **noble**, épouse de Regnet Amcathra et jeune sœur du Seigneur Surakh Raventree ; Dame **Syndrone Amcathra**, LB femme humain **noble**, sœur aînée de Regnet Amcathra ; Seigneur **Challas Amcathra**, NB homme humain **noble**, ancien patriarche de la famille retiré et Dame **Miri Amcathra**, LB femme humain **noble**, tous les deux âgés de plus de 90 ans ; Seigneur **Brantavran Amcathra**, CB homme humain **noble**, deuxième fils de Challas et Miri ; Dame **Faraele Amcathra**, LB femme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de brasseur), fille aînée et troisième enfant de Challas et Miri, membre de la Guilde des Vignerons, Brasseurs et Distillateurs (S3) ; Dame **Clathydra Amcathra**, NB femme humain **noble**, quatrième enfant de Challas et Miri ; Seigneur **Hulgrym Amcathra**, NB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de brasseur), cinquième enfant de Challas et Miri, membre de la Guilde des Vignerons, Brasseurs et Distillateurs (S3) ; Dame **Dourdarra Amcathra**, NB femme humain **noble**, sixième enfant de Challas et Miri ; Seigneur **Dannath Amcathra**, LB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de forgeron), septième enfant de Challas et Miri, membre du Splendide Ordre des Armuriers, Serruriers et Forgerons de luxe (P3); Seigneur **Ildark Amcathra**, NB homme humain **noble** (avec Dressage +4 au lieu de Tromperie), membre de la Guilde des Palefreniers et maréchaux-ferrants, huitième enfant de Challas et Miri, supervise l'élevage des chevaux ; Seigneur **Moungrym Amcathra**, NB homme humain **chevalier** (avec *épée à deux mains +1*), seigneur du Valombre et dernier enfant de Challas et Miri

**Alignements prédominants** LB, NB, CB

**Divinités favorites** Tymora

**Année d'anoblissement** 1142 CV

**Résidences** villa au N34, propriétés à Amphail et Lunargent, domaine à Sousfalaise

**Activités** vins, forge d'épées, élevage de chevaux.

**Limite de ressources** 35000 po

**Membres nobles dans la famille** 17

## Ammakyl



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Luth Ammakyl**, NB homme humain **noble**

**Consort** Dame **Jadzia Ammakyl**, NB femme humain **acolyte** de Chauntea

**Héritier** Seigneur **Gural Ammakyl**, NB homme humain **noble**

**Alignements prédominants** NB

**Divinités favorites** Chauntea

**Année d'anoblissement** 1248 CV

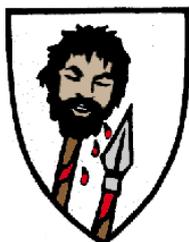
**Résidences** villa au M27, vaste domaine agricole à Amphail

**Activités** agriculture (fleurs, céréales, légumes, fruits...) et vignobles

**Limite de ressources** 30000 po

**Membres nobles dans la famille** 45

## Anteos



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Dulbrawan Anteos**, LN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Ranaya Anteos**, LM femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Dulbrawan Anteos II**, enfant

**Autres membres** Grand Maître du Fouet **Hlethvagi Anteos**, LM homme humain, clerc de Loviatar, usurier du quartier sud (S51) résidant dans le quartier maritime (M68), dirige le temple de Loviatar caché dans Montprofond ; Seigneur **Korras Anteos**, LM homme humain **noble**, jeune frère du Seigneur Dulbrawan.

**Alignements prédominants** LN, LM

**Divinités favorites** Loviatar

**Année d'anoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa au N3

**Activités** marchandage, usure, change, esclavagisme (autrefois)

**Limite de ressources** 21000 po

**Membres nobles dans la famille** 28

## Artemel



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Bressnoss Artemel**, CN homme humain **archer**

**Consort** Dame **Lydda Artemel**, N femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Ord Artemel**, NM homme humain **archer**

**Alignements prédominants** CN, N, NM, CM

**Divinités favorites** Malar, Waukyne

**Année d'anoblissement** 1233 CV

**Résidences** villa au M26

**Activités** chasse (sanglier, monstres...), usure

**Limite de ressources** 22000 po

**Membres nobles dans la famille** 31

## Assumbar



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Laeros Assumbar**, LB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de charpentier)

**Consort** Dame **Kerri Assumbar**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Myklos Assumbar**, enfant

**Autres membres** Dame **Circe Assumbar**, LB femme humain **prêtre** de Siamorphe, sœur du seigneur Laeros et magistrat de la ville.

**Alignements prédominants** LB, LN

**Divinités favorites** Siamorphe

**Année d'anoblissement** 1273 CV

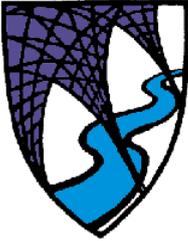
**Résidences** villa avec chapelle de Siamorphe en M47

**Activités** charpente, fabrication de carrosses luxueux et exotiques

**Limite de ressources** 27000 po

**Membres nobles dans la famille** 19

## Belabranta



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Huld Belabranta**, le Sombre Enchanteur, NM homme humain, devenu maléfique sous l'influence d'**Elinaera**, CM **succube**, une courtisane de la *Maison des Soies Pourpres* (M54) et de son apprenti **Rycc Khaernos**, CM homme humain **mage**.

**Consort** Dame **Alith Belabranta**, NB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Moedt Belabranta**, LN homme humain, fils aîné, capitaine de la cavalerie griffon d'Eauprofonde, en froid avec son père.

**Autres membres** Seigneur **Kerryn Belabranta**, N homme humain **éclairé** (avec Dressage +9 au lieu de Discrétion +6), second fils de Huld, fâché avec son père, habite dans le quartier de la citadelle, meilleur dresseur de griffon de la ville et membre de la *Guilde des Palefreniers et maréchaux-ferrants* (A34).

**Alignements prédominants** NB, LN, N

**Divinités favorites** Mailikki

**Année d'anoblissement** 952 CV

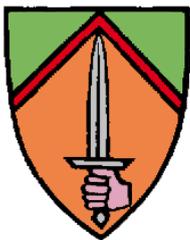
**Résidences** villa en M52

**Activités** élevage et entraînement de griffons, chasse

**Limite de ressources** 29000 po

**Membres nobles dans la famille** 21

## Bladesemmer



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Taeros Bladesemmer**, CB homme humain **bretteur**.

**Consort** Dame **Onya Bladesemmer**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Dame **Dhannan Bladesemmer**, CN femme humain **bretteur**, fille aînée.

**Alignements prédominants** CB, NB, CN

**Divinités favorites** Tempus

**Année d'anoblissement** 1158 CV

**Résidences** villa en M53

**Activités** école d'escrime, forge d'épées, création d'armures exotiques

**Limite de ressources** 23000 po

**Membres nobles dans la famille** 22

## Brokengulf



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Morus Brokengulf**, LN homme humain **éclaireur**, bon négociateur, excellent explorateur et montagnard manquant d'entraînement

**Consort** sans

**Héritier** Seigneur **Prendergast « Gast » Brokengulf**, CN homme humain, frère aîné du Seigneur Morus Brokengulf et chasseur de la famille, ami du Seigneur Urto Phylund II, entretient une relation avec la belle-mère de ce dernier, Dame Aridarye Phylund.

**Autres membres** Seigneur **Morus Brokengulf II**, LB homme humain **Paladin de Tyr**, fils unique du Seigneur Morus Brokengulf ayant renoncé à son héritage, membre du Saint Ordre des Chevaliers de Samular des Halls de Justice (C5)

**Alignements prédominants** CN, N, LN, LB

**Divinités favorites** sans mais Malar, Waukyne et Tyr sont vénérés par certains membres de la famille

**Année d'anoblissement** 1248 CV

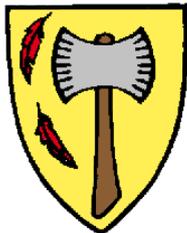
**Résidences** villa en M11

**Activités** exploration, guide, chasse et capture de créatures exotiques

**Limite de ressources** 22000 po

**Membres nobles dans la famille** 17

## Brossfeather



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Orbul Brossfeather**, N homme humain **acolyte** de Silvanus

**Consort** Dame **Katya Brossfeather**, NB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Pol Brossfeather**, N homme humain **acolyte** de Silvanus

**Alignements prédominants** N, NB

**Divinités favorites** Silvanus

**Année d'anoblissement** 1220 CV

**Résidences** villa en N2

**Activités** sylviculture, exploitation forestière

**Limite de ressources** 24000 po

**Membres nobles dans la famille** 29

## Cassalanter



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Ohrl Cassalanter**, CB homme humain **noble**

**Consort** Dame **Sylull Cassalanter**, NB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Panricon Cassalenter**, CN homme humain **noble**, fils aîné.

**Autres membres** Seigneur **Caladorn Cassalanter**, NB homme humain, troisième fils du Seigneur Ohrl Cassalanter, seigneur masqué, instructeur au Stade de Triomphe (M77), vit dans une maison mitoyenne du quartier de la Citadelle (C71) ; Dame **Myrna Cassalanter**, NM femme humaine, est une experte des commérages formidablement riche, habitant un manoir (M78) et une ennemie de Dame Galinda Raventree Amcathra, ne reculant pas devant un assassinat éventuel.

**Alignements prédominants** CB, NB, CN, N

**Divinités favorites** Waukyne

**Année d'anoblissement** 1248 CV

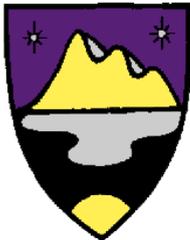
**Résidences** villa en M48, autres résidences en C71 et M78.

**Activités** banque, usure, collecte d'informations, propagation de rumeurs

**Limite de ressources** 36000 po

**Membres nobles dans la famille** 34

## Cragsmere



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Japhyl « Le Faucon » Cragsmere**, CB homme humain **noble**.

**Consort** Dame **Avren Cragsmere**, CB femme humaine **noble**.

**Héritier** Dame **Shan « Lady Hawk » Cragsmere**, CB femme humaine **noble**, fille aînée.

**Autres membres** **Telbran Nelarn**, CN homme humain, fondateur de la famille sous le nom de Raeraeth Cragsmere, continue de veiller de loin sur ses descendants sous le nom de Hurlblar Corthyn, un collectionneur de livres âgé, habitant un modeste logement au-dessus des *Fourrures Ragathan* (N43).

**Alignements prédominants** CB, CN

**Divinités favorites** Tymora

**Année d'anoblissement** 1248 CV

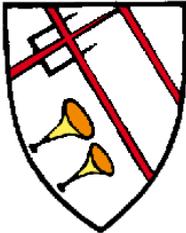
**Résidences** villa en N13.

**Activités** propriétaire terrien, usure

**Limite de ressources** 62000 po

**Membres nobles dans la famille** 34

## Crommor



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Duth Crommor**, CB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de forgeron).

**Consort** Dame **Brigit Crommor**, CB femme humain **noble**.

**Héritier** Seigneur **Kadiou Crommor**, NB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de forgeron).

**Autres membres** Seigneur **Bleys Crommor**, CB homme humain, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs*.

**Alignements prédominants** CB, NB

**Divinités favorites** Lathandre

**Année d'anoblissement** 1222 CV

**Résidences** villa en N6, entrepôts en C51.

**Activités** travail du laiton (y compris instruments de musique)

**Limite de ressources** 21000 po

**Membres nobles dans la famille** 19

## Dezlentyr



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Arlos Dezlentyr**, LN homme humain **noble**, n'a pas le sens des affaires et se fie au jugement de son épouse pour prendre des décisions.

**Consort** Dame **Erin Dezlentyr Cassalanter**, LN femme humain **noble**, seconde épouse, quatrième fille du seigneur Ohrl Cassalanter qui a hérité du sens des affaires de son père.

**Héritier** Seigneur **Corin Dezlentyr**, CB homme demi-elfe **bretteur** (avec maîtrise des outils de navigateur et des véhicules maritimes), fils d'Arlos Dezlentyr et de sa première épouse elfe, fringant jeune capitaine de navire ayant déjà démontré son intérêt pour les affaires de la famille, très proche de sa sœur jumelle Corinna.

**Autres membres** Dame **Corinna Dezlentyr**, LN femme demi-elfe, belle et audacieuse, seule membre féminin de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs*.

**Alignements prédominants** LN, CB

**Divinités favorites** Seluné

**Année d'anoblissement** 1230 CV

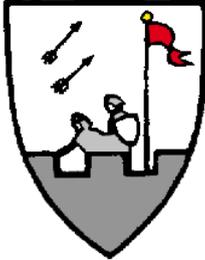
**Résidences** villa en M51, propriété au Téthyr.

**Activités** exploration, caravanes marchandes, colonisation d'îles, construction de ports

**Limite de ressources** 38000 po

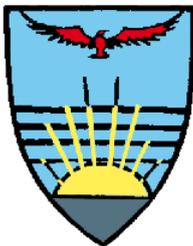
**Membres nobles dans la famille** 22

## Durinbold



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Buldos Durinbold**, CN homme **noble**  
**Consort** Dame **Caith Durinbold**, N femme humain **noble**  
**Héritier** Seigneur **Breton Durinbold**, CN homme humain, troisième fils  
**Alignements prédominants** CN, N  
**Divinités favorites** Tempus  
**Année d'anoblissement** 1248 CV  
**Résidences** villa en N28  
**Activités** mercenariat, élevage bovin et ovin  
**Limite de ressources** 19000 po  
**Membres nobles dans la famille** 32

## Eagleshield



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Nuthos Eagleshield**, CN homme humain **vétéran**  
**Consort** Dame **Glenn Eagleshield**, CN femme humain **noble**.  
**Héritier** Dame **Arundel Eagleshield**, CB femme humain **noble**, fille aînée  
**Alignements prédominants** CN, CB  
**Divinités favorites** Tempus  
**Année d'anoblissement** 1248 CV  
**Résidences** villa en M50, domaine à Amphail  
**Activités** sellerie, mercenariat, pension d'animaux  
**Limite de ressources** 26000 po  
**Membres nobles dans la famille** 24

## Eirontalar



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Marlus Eirontalar**, CB homme humain **noble**  
**Consort** Dame **Chalan Eirontalar**, NB femme humain **éclaireur**, véritable chef de la famille.  
**Héritier** Seigneur **Silas Eirontalar**, CN homme humain **éclaireur**, fils aîné.  
**Autres membres** Dame **Hylla Eirontalar**, NM femme humain, principal agent à Eauprofonde de **Claugiyliamatar dite « Ronge-Os »**, NM femelle **dragon vert ancien** avec des capacités de lanceur de sorts de druide (décrit dans *Storm King's Thunder*) possédant quatre *boules de cristal*, l'ennemie jurée de la famille Brokengulf vivant dans la caverne des Profondeurs au cœur de la forêt de Cryptejardin. Dans les bas-quartiers, l'agent de Dame Hylla est « **Cliquetis** », NM femme halfelin, coupe-bourse.  
**Alignements prédominants** CB, NB, CN, NM  
**Divinités favorites** Mailikki  
**Année d'anoblissement** 1282 CV  
**Résidences** villa en M33, auberge *Les Dracossements* en C78 détenue par Dame Hylla  
**Activités** chasse, pistage, guide  
**Limite de ressources** 22000 po  
**Membres nobles dans la famille** 18

## Eltorchul



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Thesp Eltorchul**, NB homme humain, directeur de l'académie de magie Eltorchul  
**Consort** Dame **Arus Eltorchul**, CN femme humain **noble**  
**Héritier** Seigneur **Oth Eltorchul**, CN homme humain **mage**, fils aîné, deuxième enfant, professeur à l'académie.  
**Autres membres** Dame **Fea Eltorchul**, LB femme humain **mage**, fille aînée, professeur à l'académie ; Dame **Errya Eltorchul**, CM femme humain, plus jeune enfant de Thesp Eltorchul qui s'attend à ce que l'on satisfasse à tous ses désirs, 27 ans ; **Brandon Korelwyn**, LM homme humain **espion**, compagnon et complice habituel d'Errya.  
**Alignements prédominants** LN, CB, LB, NB, CM  
**Divinités favorites** Mystra  
**Année d'anoblissement** 1167 CV  
**Résidences** villa en M22  
**Activités** école de magie, recherches magiques et fourniture d'épices et de composants rares  
**Limite de ressources** 15000 po  
**Membres nobles dans la famille** 21

## Emveolstone



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Lylar Emveolstone II**, LN homme humain **noble**, 19 ans.

**Consort** Dame **Dalene Emveolstone**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Alars Emveolstone**, enfant.

**Autres membres** Seigneur **Challas Emveolstone**, N homme humain **noble**, frère aîné du patriarche.

**Alignements prédominants** LN, N

**Divinités favorites** Gond

**Année d'anoblissement** 1205 CV

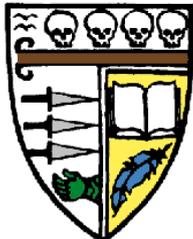
**Résidences** villa en M6

**Activités** quincaillerie, commerce de curiosités

**Limite de ressources** 21000 po

**Membres nobles dans la famille** 15

## Estelmer



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Guldos Estelmer**, NB homme humain **noble**

**Consort** Dame **Dorma Estelmer**, N femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Finn Estelmer**, NB homme humain **noble**

**Alignements prédominants** NB, N

**Divinités favorites** Oghma

**Année d'anoblissement** 1293 CV

**Résidences** villa en N29

**Activités** héraldique, savoir, imprimerie

**Limite de ressources** 28000 po

**Membres nobles dans la famille** 27

## Gauntyl



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Elemos Gauntyl**, LN homme humain **chevalier**

**Consort** Dame **Thicia Gauntyl**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Vhaas Gauntyl**, LM homme humain **vétéran**, fils aîné.

**Alignements prédominants** LN, LM

**Divinités favorites** Tempus

**Année d'anoblissement** 1097 CV

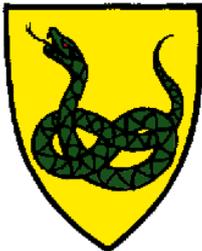
**Résidences** villa en M9

**Activités** mercenariat, exploration, activité minière

**Limite de ressources** 34000 po

**Membres nobles dans la famille** 29

## Gost



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Bhaedulph Gost**, NB homme humain **noble**, vieux et impotent

**Consort** Dame **Aurora Gost**, NB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Djarrus Gost**, NB homme humain **noble**, fils aîné, rempli déjà les fonctions de patriarche

**Autres membres** Seigneur **Dundald Gost**, CB homme humain, fils du seigneur Bhaedulph, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs* ; **Delinth Oberlin**, sénéchal de la famille Gost, en vérité, **Artor Morlin**, LM homme **vampire**, « Le Baron du Sang », un très ancien et très puissant vampire qui considère Eauptrofonde comme son domaine exclusif et qui *domine* le seigneur Djarrus Gost ; **Tasmia Gost**, NB femme humain **noble**, sœur de Djarrus et Dundald, marié à **Motryth Bladesharp**, tous les deux installés à Lunargent ; **Corinna Lathankin**, LB femme demi-elfe, la demi-sœur bâtarde du seigneur Djarrus et jamais reconnue par son géniteur, élevée par le temple de Lathandre et fondatrice de la compagnie des *Ennemis du Croc*.

**Alignements prédominants** NB, CB (autrefois NM)

**Divinités favorites** Lathandre (autrefois Mask)

**Année d'anoblissement** 1197 CV (sous ce nom)

**Résidences** villa en N57

**Activités** caravanes, commerce, forge d'armures

**Limite de ressources** 27000 po

**Membres nobles dans la famille** 17

## Gralhund



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Irg « Limier » Gralhund**, LM homme humain **sorcier de fiélon** (avec Gargauth comme patron et le Commun et l'Infernal comme langues connues)

**Consort** Dame **Vajra Gralhund**, LN femme humain **espion**, originaire du Calimshan

**Héritier** Seigneur **Tam Gralhund**, LM homme tieffelin

**Autres membres** Seigneur **Ostryn Gralhund**, NM homme **brain in a jar** (décrit dans *Icewind Dale : Rime of the Frostmaiden*), un ancêtre de la famille hantant encore Eauprofonde sous cette forme de mort-vivant rare à l'insu de ses descendants

**Alignements prédominants** LN, LM

**Divinités favorites** Gargauth

**Année d'anoblissement** 1260 CV

**Résidences** villa en N20

**Activités** mercenariat, fabrication d'armes (accord avec la *Fonderie de Thaglar* à Port-Crâne pour se procurer des lingots de métal contenant du mithral et concurrencer les Amcathra).

**Limite de ressources** 39000 po

**Membres nobles dans la famille** 26 (la famille compte des tieffelins dans ses rangs)

## Gundwynd



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Maugosz Gundwynd**, LB homme humain **chevalier**, ancien aventurier

**Consort** sans

**Héritier** Dame **Jynnia Gundwynd**, NB femme humain **noble**, fille aînée, belle et intelligente, très exigeante vis-à-vis de ses prétendants, cavalier expert

**Autres membres** Seigneur **Myrnd Gundwynd**, CN homme humain, fils aîné, élevé par une tribu de barbares Uthgart, revenu à Eauprofonde seulement à l'âge adulte, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs* et fondateur de la tribu du Sanglier Noir ; Dame **Belinda Gundwynd**, CB femme humain **noble**, plus jeune fille de la famille ; Seigneur **Delnath Gundwynd**, LM homme humain **noble**, jeune frère du patriarche.

**Alignements prédominants** LB, CB ;

**Divinités favorites** Tyr

**Année d'anoblissement** 1251 CV

**Résidences** villa en M24

**Activités** capture, élevage et entraînement d'hippogriffes et autres créatures volantes

**Limite de ressources** 15000 po

**Membres nobles dans la famille** 35

## Hawkwinter



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Eremoes Hawkwinter**, NB homme humain

**Consort** Dame **Kyrin Hawkwinter**, CB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Genos Hawkwinter**, LB homme humain, fils aîné

**Autres membres** Seigneur **Taeros Hawkwinter**, NB homme humain **barde**, fils, étudiant à Nouvel-Olamn (C72), **Jornos Hawkwinter**, CB homme humain **noble**, fils, frère jumeau de Kyrin ; **Kyrin Hawkwinter**, CB femme humain **vétéran**, fille, sœur jumelle de Jornos, cavalière experte ; **Geiron Hawkwinter**, NB homme humain **apprenti magicien**, 14 ans, second fils de Jornos.

**Alignements prédominants** NB, CB, LB

**Divinités favorites** Heaume

**Année d'anoblissement** 1276 CV

**Résidences** villa en N11, Comté de Calimmon au Téthyr

**Activités** entraînement de soldats, protection, surveillance

**Limite de ressources** 35000 po

**Membres nobles dans la famille** 41

## Helmfast



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Kelvar Helmfast**, « Le Vieux Capitaine », CB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de charpentier), maître de l'Ordre des maîtres constructeurs navals (P19)

**Consort** Dame **Ranya Helmfast**, NB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Edwind Helmfast**, « Le Jeune Capitaine », CN homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de charpentier), fils aîné

**Alignements prédominants** CB, NB, CN

**Divinités favorites** Séluné, Gond

**Année d'anoblissement** 1292 CV

**Résidences** villa en N58, possessions à Nouvelle Eauprofonde

**Activités** navigation maritime, construction navale

**Limite de ressources** 34000 po

**Membres nobles dans la famille** 32

## Hiilgauntlet



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Jassin Hiilgauntlet**, N homme humain **noble**

**Consort** Dame **Salu Hiilgauntlet**, N femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Jassin Hiilgauntlet II**, CN homme humain **vétéran**

**Autres membres** Seigneur **Hund Hiilgauntlet**, LM homme **seigneur momie**, grand-oncle du patriarche actuel, subsiste encore dans sa tombe (tunnel à l'ouest de la zone 26e) dans la strate 2 de Montprofond.

**Alignements prédominants** N, CN

**Divinités favorites** Kossuth, Tempus

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en M7, tombe au niveau 2 de Montprofond

**Activités** mercenariat

**Limite de ressources** 28000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 21

## Hothemer



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Malas Hothemer**, CB homme humain **éclaireur**

**Consort** Dame **Citta Hothemer**, CN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Hathin Hothemer**, CB homme humain, 12 ans, fils aîné

**Autres membres** Dame **Chynna Hothemer**, CB femme humain, 11 ans, fille aînée ; Seigneur

**Robin Hothemer** CB homme humain, 9 ans ; Dame **Citta Hothemer II**, CN femme humain, 8 ans

**Alignements prédominants** CB, CN

**Divinités favorites** Shaundakul, Waukyne

**Année d'annoblissement** 1248 CV

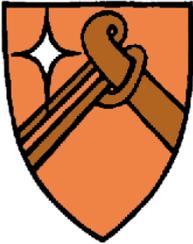
**Résidences** villa en N52, domaine à Sousfalaise

**Activités** commerce, flotte de transport terrestre

**Limite de ressources** 27000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 17

## Hunabar



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Haskar Hunabar**, N homme humain **noble**

**Consort** Dame **Amonra Hunabar**, LB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Haskar Hunabar II**, N homme humain **noble**

**Autres membres** Seigneur **Horth Hunabar**, CM homme humain, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs* ; Seigneur **Jan Hunabar**, LB homme humain

**Paladin de Tyr**, cherche à rejoindre une compagnie d'aventuriers.

**Alignements prédominants** LB, N, CM

**Divinités favorites** Gond

**Année d'annoblissement** 1170 CV

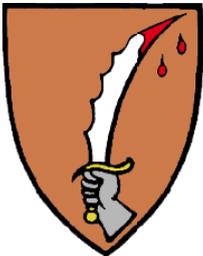
**Résidences** villa en N35

**Activités** commerce de textiles et vêtements

**Limite de ressources** 29000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 37

## Husteem



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Orbos Husteem**, LM homme humain **noble**

**Consort** Dame **Luna Husteem**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Boreas Husteem**, N homme humain **noble**, quatrième fils

**Autres membres** Seigneur **Orlpar Husteem**, NM homme humain, jeune frère du seigneur Orbos, receleur et vendeur de drogues, associé avec la guilde du Xanathar.

**Alignements prédominants** LN, LM, N, NM

**Divinités favorites** Loviatar

**Année d'annoblissement** 1248 CV

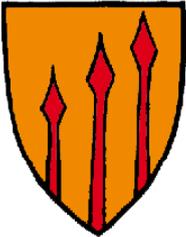
**Résidences** villa en M31, maison d'Orlpar en N59.

**Activités** mercenariat, propriétaire terrien, contrebande

**Limite de ressources** 28000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 19

## Ilitul



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Murgos Ilitul**, N homme humain **vétéran**

**Consort** Dame **Zorene Ilitul**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Zak Ilitul**, N homme humain **noble**, fils aîné

**Alignements prédominants** N, LN

**Divinités favorites** Tempus

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en M17

**Activités** mercenariat, élevage de chèvres

**Limite de ressources** 16000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 34

## Ilvastarr



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Ulguth Ilvastarr**, CN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Zorene Ilitul**, N femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Gotom Ilvastarr**, N homme humain **noble**, second fils

**Autres membres** Seigneur **Ulguth Ilvastarr II**, LM homme humain **sorcier de fiélon**, frère aîné de Gotom Ilvastarr, fidèle de Gargauth cherchant à établir une secte secrète.

**Alignements prédominants** N, CN

**Divinités favorites** Tymora

**Année d'annoblissement** 1248 CV

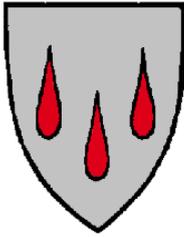
**Résidences** villa en N53

**Activités** dressage et élevage de bêtes exotiques, cuisine exotique

**Limite de ressources** 35000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 23

## Ilzimmer



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Boroldan Ilzimmer**, CM homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de cartographe)

**Consort** Dame **Xantha Ilzimmer**, NM femme humain **acolyte** de Talona (avec maîtrise des outils de bijoutier)

**Héritier** Seigneur **Thanvas Ilzimmer**, N homme humain **noble**

**Autres membres** Seigneur **Jandar Ilzimmer**, CN homme humain, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs* ; Seigneur **Simon Ilzimmer**, CM homme humain **noble**

**Alignements prédominants** CM, NM, N, CN

**Divinités favorites** Talona

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en M40, maison de Simon Ilzimmer en N74, domaine à Amphail, *portail magique* depuis la villa vers Montprofond (cimetière de Trobriand)

**Activités** élevage et course de chevaux, cartographie et collecte de cartes, conception de robes et bijoux

**Limite de ressources** 32000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 42

## Irlingstar



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Hulraven Irlingstar**, CB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de charpentier)

**Consort** Dame « **Nael** » **Irlingstar**, CB femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Khralver Irlingstar**, CN homme humain **bretteur**, cousin vivant à Luskan

**Autres membres** Seigneur **Moarinskoar Irlingstar**, CM homme **revenant**, ancien pirate et membre de la famille, continue à naviguer sur son navire fantôme le *Moonstar* avec son équipage de zombies.

**Alignements prédominants** CB, CN, CM

**Divinités favorites** Sélune

**Année d'annoblissement** 1248 CV

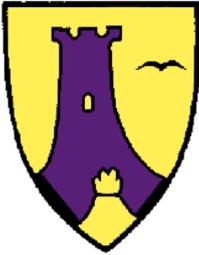
**Résidences** maison « Noifoyer » en C62 et villa en M35.

**Activités** caravane, construction navale

**Limite de ressources** 24000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 17

## Jardeth



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Ulb Jardeth**, LN homme humain **chevalier**

**Consort** Dame **Allys Jardeth**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Koris Jardeth**, LN homme humain **noble**, fils aîné

**Alignements prédominants** LN

**Divinités favorites** Heaume

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en N19 et possessions à la Nouvelle Eauprofonde.

**Activités** soldats, garnison

**Limite de ressources** 23000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 41

## Jhanszil



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Harkas Jhanszil**, N homme humain **noble**

**Consort** Dame **Ariel Jhanszil**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Arrikes Jhanszil**, CN homme humain **noble**, fils aîné

**Alignements prédominants** LN, N, CN

**Divinités favorites** Tempus

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en M14, domaine à Amphail

**Activités** commerce, élevage de chevaux, mercenariat

**Limite de ressources** 22000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 29

## Kormallis



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Helm « Le Boureau » Kormallis**, LN homme humain chevalier

**Consort** sans

**Héritier** Seigneur **Harkas Kormallis**, LB homme humain **Paladin Senior de Tyr**, fils aîné

**Alignements prédominants** LN, LB

**Divinités favorites** Baine, Tyr

**Année d'annoblissement** 1258 CV

**Résidences** villa en N38

**Activités** recrutement et entraînement de soldats, équipement de voyage

**Limite de ressources** 17000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 14

## Kothont



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Alaous « Seigneur Barbe dorée » Kothont**, LN homme humain **éclaireur**

**Consort** Dame **Byllia Kothont**, LN femme humain **noble**

**Héritier** Seigneur **Dragos Kothont**, LM homme humain **éclaireur**, fils aîné

**Alignements prédominants** LN, LM

**Divinités favorites** Chauntea

**Année d'annoblissement** 1248 CV

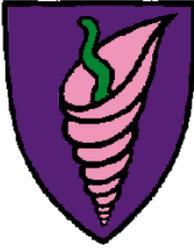
**Résidences** villa en N15, cabaret de la Mère **Gothal**, NB femme humain, à Amphail (*cf. fichier sur Amphail*)

**Activités** élevage de troupeaux, chasse et vente de fourrures

**Limite de ressources** 21000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 27

## Lanngolyn



**Patriarche/ Matriarche** Dame **Tresh Lanngolyn**, LB femme humain **noble** (avec maîtrise des outils de tisserand), maître de guildes du Très excellent ordre des Tisserands et Teinturiers (A27)

**Consort** Seigneur **Ormaes « Maître des Mers » Lanngolyn**, N homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de navigateur et des véhicules aquatiques)

**Héritier** Dame **Tryssia Lanngolyn**, CN femme humain **noble**, fille aînée

**Alignements prédominants** LB, N, CN

**Divinités favorites** Gond

**Année d'annoblissement** 1309 CV

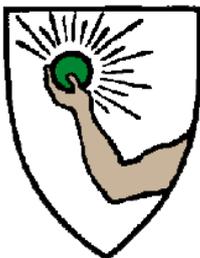
**Résidences** villa en N17

**Activités** textiles, transport

**Limite de ressources** 52000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 12

## Lathkule



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Nimor Lathkule**, N homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de bijoutier)

**Consort** Dame **Larin Lathkule**, N femme humain **noble**

**Héritier** Dame **Jacynth Lathkule**, N femme humain **noble**, fille aînée

**Autres membres** Seigneur **Morgunn Lathkule**, CN homme humain, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs*

**Alignements prédominants** N, CN

**Divinités favorites** Gond

**Année d'annoblissement** 1248 CV

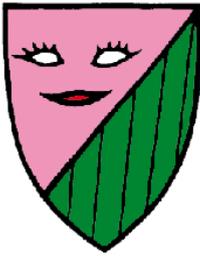
**Résidences** villa en N37

**Activités** joaillerie, prospection et extraction de gemmes, taille de gemmes

**Limite de ressources** 41000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 25

## Maerklos



**Patriarche/ Matriarche** Dame **Aldara Maerklos** (anciennement Maarekh), LB femme humain **noble**, dispose d'un *anneau de maîtrise élémentaire de l'air* dans le caveau familial. Cet anneau faisait partie d'une série : La Simbule dispose de l'*anneau de maîtrise élémentaire de l'eau* et Khelben conserve l'*anneau de maîtrise élémentaire du feu* dans sa tour, la localisation actuelle de l'*anneau de maîtrise élémentaire de la terre* est inconnue. Combiner les anneaux ensemble débloque un pouvoir additionnel pour chaque anneau : air : *sacre du vent* (3 charges), feu : *sacre des flammes* (3 charges), eau : *sacre de la glace* (3 charges), terre : *sacre de la pierre* (3 charges)

**Consort** Seigneur **Bastiabas Maerklos** (anciennement Relekos), LN homme humain **noble**

**Héritier** Dame **Tehss Maerklos**, LN femme humain **mage**, fille aînée, membre de l'Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs

**Alignements prédominants** LB, LN, LM

**Divinités favorites** Mystra, Savras

**Année d'annoblissement** 1332 CV (sous le nom Maerklos)

**Résidences** villa en N22

**Activités** élevage de volailles, brassage, divination

**Limite de ressources** 32000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 36

## Maernos



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Ultas Maernos**, LB homme humain **vétéran**

**Consort** sans

**Héritier** sans

**Alignements prédominants** LB

**Divinités favorites** divinités non humaines

**Résidences** villa en N16 en cours de transformation en auberge et lieu de culte pour les divinités non humaines

**Activités** banque, usure, administration de temples

**Limite de ressources** 28000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 1

## Majarra



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Kelthul Majarra**, NB homme humain **noble**, directeur de Nouvel-Olamn (C72) laissant la conduite des affaires de la famille à ses deux fils

**Consort** Dame **Regan Majarra**, NB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Axor Majarra**, LN homme humain **noble**, fils aîné, s'occupe des mines d'argent autour de Mirabar ; Seigneur **Kehlann Majarra**, LN homme humain **noble**, s'occupe des activités à Euprofonde.

**Autres membres** Seigneur **Rhiist Majarra**, CB homme humain **barde**, petit-fils et fierté de son grand-père.

**Alignements prédominants** NB, CB, LN

**Divinités favorites** Oghma, Milil

**Année d'annoblissement** 1248 CV

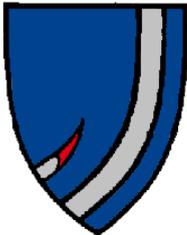
**Résidences** villa en N31, mines d'argent dans la région de Mirabar

**Activités** école de musique, fabrication d'instruments de musique, mines d'argent

**Limite de ressources** 41000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 17

## Manthar



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Ithnil Manthar**, LN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Churyl Manthar**, LN femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Carn Manthar**, N homme humain **noble**, fils aîné,

**Alignements prédominants** LN, N

**Divinités favorites** sans

**Année d'annoblissement** 1265 CV

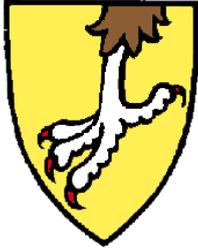
**Résidences** villa en M36

**Activités** mercenariat, commerce en métaux et parfums

**Limite de ressources** 39000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 41

## Margaster



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Thentias « Le Seigneur des Seigneurs » Margaster**, CN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Naryel Margaster**, CN femme humain **noble**

**Héritiers** Dame **Arilestar Margaster**, CB femme humain **noble**, fille aînée

**Alignements prédominants** CN, CB

**Divinités favorites** Seluné

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en N41, revendication sur la forteresse de Garde-Epine

**Activités** commerce, transport

**Limite de ressources** 22000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 26

## Massalan



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Iliaru Massalan**, NM homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de bijoutier)

**Consort** sans

**Héritiers** Seigneur **Phorol Massalan**, N homme humain **noble**, neveu

**Alignements prédominants** NM, N

**Divinités favorites** Gond

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en N14

**Activités** joaillerie

**Limite de ressources** 49000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 52

## Melshimber



**Patriarche/ Matriarche** Dame Hlanta Melshimber, NM femme humain, fondatrice de Nouvel-Olamm, magicienne et reine de la manipulation et de la collecte d'informations

**Consort** sans

**Héritiers** Seigneur **Khallos Melshimber**, LM homme humain sage (histoire), fils aîné, troisième enfant, professeur à Nouvel-Olamm (C72)

**Autres membres** Dame **Cyndria Melshimber**, LB femme humain **barde**, nièce étudiant à Nouvel-Olamm

**Alignements prédominants** NM, LM, N, LN, LB

**Divinités favorites** Oghma

**Année d'annoblissement** 1190 CV

**Résidences** villa en M16

**Activités** sages (histoire et généalogie), renseignements, vins fins

**Limite de ressources** 35000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 24

## Lunétoile



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Helve Lunétoile**, NB homme humain **noble**

**Consort** Dame **Wylind Lunétoile**, CB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Rober Lunétoile**, CB homme humain **noble**, neveu

**Autres membres** Dame **Alathene Lunétoile**, CB femme humaine liche, résidant à la taverne de la *Sirène Rougissante* (P36) et a un laboratoire dans la Chambre des Etoiles ; Seigneur

**Vanrak Lunétoile**, NM homme humain, Le Rôdeur Sombre, frère de Dame Alathene, se terre dans Montprofond ; Prêtresse du Haut Clair de Lune **Naneatha Suaril**, CB femme humaine, sœur aînée de Dame Wylind, dirige le temple de Séluné ; Dame **Feluna Lunétoile**, NB femme humain tigre-garou, clerc de Séluné, sœur du Seigneur Rober.

**Alignements prédominants** CB, NB, NM

**Divinités favorites** Séluné, Shar

**Année d'annoblissement** 985 CV

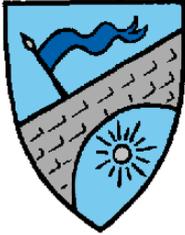
**Résidences** villa en M57, cabaret de la *Sirène Rougissante* (P36), Chambre des Etoiles

**Activités** guide, cartographie, exploration, caravanes.

**Limite de ressources** 32000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 33

## Nandar



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Barlrun Nandar**, CN homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de maçon)

**Consort** Dame **Berlie Nandar**, CN femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Chostal Nandar**, CN homme humain **éclaireur**, petit neveu

**Autres membres** Seigneur **Horingar « le Tueur d'Elfes » Nandar**, CM homme humain, champion de Malar, jeune frère de Chostal

**Alignements prédominants** CN, CM

**Divinités favorites** Malar

**Année d'annoblissement** 1182 CV

**Résidences** villa en N23, pavillon de chasse abandonné dans la forêt d'Ardeep

**Activités** construction (maisons et ponts).

**Limite de ressources** 19000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 27

## Nesher



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Laskar Nesher**, CN homme humain **noble**, vieux et gras, seulement intéressé par le profit

**Consort** Dame **Stelar Thorp Nesher**, N femme humain **noble**, seconde épouse issue de la famille Thorp, bien plus jeune que son époux

**Héritiers** Seigneur **Kastonoph « Noph » Nesher**, CB homme humain **noble**, fils aîné, guère intéressé par les affaires de la famille et plus tenté par l'aventure

**Alignements prédominants** CB, CN, CM

**Divinités favorites** Mailikki

**Année d'annoblissement** 1291 CV

**Résidences** villa en M23

**Activités** exploitation forestière, menuiserie, fauconnerie

**Limite de ressources** 22000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 31

## Phull



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Ulmassus « Le Seigneur Pêcheur » Phull**, CB homme humain **noble**

**Consort** Dame **Carina Phull**, CB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Aidan Phull**, CN homme humain **noble**, fils aîné

**Alignements prédominants** CB, CN

**Divinités favorites** Séluné

**Année d'annoblissement** 1310 CV

**Résidences** villa en N4, subventionne le Hall de la Cuisine (en P57)

**Activités** pêche

**Limite de ressources** 17000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 37

## Phylund



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Urtos Phylund II**, LN homme humain **loup-garou** infecté

**Consort** Dame **Lythis Phylund**, NB femme humain **noble**, seule héritière de la famille Mhairuun

**Héritiers** Seigneur **Urtos Phylund III**, enfant, demi-frère du patriarche actuel

**Autres membres** Dame **Aridarye Phylund**, NM femme humain, mère de Urtos Phylund III, veuve et ancienne belle-mère du patriarche actuel, projetée d'épouser le Seigneur

**Prendergast « Gast » Brokengulf.**

**Alignements prédominants** LN, NB, NM

**Divinités favorites** Séluné

**Année d'annoblissement** 1295 CV

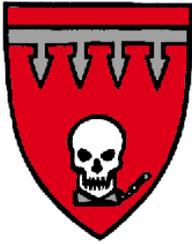
**Résidences** villa en N40, pavillon de chasse dans la forêt d'Ardeep

**Activités** élevage, entraînement et vente de monstres

**Limite de ressources** 33000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 14

## Piiradost



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Humbraz Piiradost III**, LN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Kymiko Piiradost**, N femme humain **noble**, quatrième épouse

**Héritiers** Seigneur **Humbraz Piiradost IV**, CN homme humain **noble**, second fils, beau, charmeur, ne souhaite que profiter de la vie et hériter de la fortune mais pas des responsabilités de son père

**Autres membres** **Farlond Piiradost**, N homme humain **noble**, fils aîné, banni d'Eauprofonde, rumeurs de commerce d'esclaves qui a failli ruiner la famille

**Alignements prédominants** LN, N, CN

**Divinités favorites** Waukyne

**Année d'annoblissement** 1178 CV

**Résidences** villa en N7

**Activités** élevage de chevaux et de bétail

**Limite de ressources** 19000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 17

## Raventree



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Nandos Raventree**, NB homme humain **noble**

**Consort** Dame **Perryn Raventree**, N femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Surakh Raventree**, CB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de charpentier), fils aîné

**Autres membres** Dame **Galinda Raventree Amcathra**, CB femme humaine **noble**, épouse de Regnet Amcathra et jeune sœur du Seigneur Surakh Raventree

**Alignements prédominants** NB, N, CB

**Divinités favorites** Séluné

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en M12, implantations à Nouvelle Eauprofonde

**Activités** fourniture de denrées rares, construction navale

**Limite de ressources** 25000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 24

## Roaringhorn



**Patriarche/ Matriarche** Seigneurs **Vastar Roaringhorn**, NB homme humain **noble** et **Kuldos Roaringhorn**, CB homme humain **noble**, frères jumeaux. Le second s'est récemment disputé avec le Seigneur **Prendergast « Gast » Brokengulf**.

**Consort** sans

**Héritiers** Seigneur **Hover Roaringhorn**, N homme humain **noble**, troisième fils, jeune frère des patriarches

**Autres membres** Six nièces des patriarches sont des magiciennes

**Alignements prédominants** NB, CB, N, CN

**Divinités favorites** Tymora

**Année d'annoblissement** 948 CV

**Résidences** villa en N42, propriété à Amphail, Comté de Valashar (au Téthyr)

**Activités** élevage de chevaux (plus gros éleveur de chevaux à Amphail), mercenariat

**Limite de ressources** 29000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 82

## Rosznar



**Patriarche/ Matriarche** Dame **Estrip Rosznar**, LB femme humain **noble**, connue pour son sens des affaires et son goût pour les masques lors des soirées

**Consort** sans

**Héritiers** sans héritier direct mais de la famille en Amn

**Autres membres** Seigneur **Daigar Rosznar**, LM homme humain **noble**, patriarche de la branche amnienne, père de Dame Miilal et du Seigneur Tobem ; Dame **Miilal Hydcont**, CM femme humain **noble**, membre des Chevaliers du Bouclier, veuve du seigneur Hydcont, fille du seigneur Daigar Rosznar, sœur aînée du Seigneur Tobem et véritable chef de la branche amnienne ; Seigneur **Tobem Rosznar**, NM homme humain **noble**, frère de Dame Miilal ; Seigneur **Trellin Rosznar**, CM homme humain **noble**, cousin ; Dame **Aryana Rosznar**, CN femme humain **noble**, épouse du Seigneur Trellin

**Alignements prédominants** LB, CM, CN, NM, LM

**Divinités favorites** Tyr/ Talona pour la branche amnienne

**Année d'annoblissement** 1252 CV

**Résidences** villa en M13, *Hydcont Hall* à Imnescar (en Amn) pour la branche Amnienne

**Activités** propriétaire terrien et vins à Eauprofonde ; caravanes, fourrures, esclavagisme et commerce de poisons pour la branche amnienne

**Limite de ressources** 23000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 16

## Ruldegost



**Patriarche/ Matriarche** Dame **Kara Ruldegost**, N femme humain **noble**

**Consort** sans

**Héritiers** Seigneur **Detan Ruldegost**, fils aîné, encore un enfant

**Autres membres** Seigneur **Bly Ruldegost**, LN homme humain **chevalier**, Chevalier du Bouclier, frère de la matriarche

**Alignements prédominants** LN, N

**Divinités favorites** Waukyne

**Année d'annoblissement** 1151 CV

**Résidences** villa en M29

**Activités** banque, mercenariat, chasseur de primes, caravanes (possède 60% de la compagnie marchande du Transmarche des 1000 têtes dirigé par l'ancien aventurier **Bharavan**

**Bhaerkantos**, NB homme humain rôdeur, vivant dans sa place forte à l'est de Riatavin)

**Limite de ressources** 38000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 19

## Silmerhelve



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Laerlos Silmerhelve**, LN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Tannyth Silmerhelve**, LN femme humain **noble**, son épouse à l'esprit perturbé depuis la mort de son fils Laerlos Silmerhelve II en 1343 CV

**Héritiers** Seigneur **Tarkas Silmerhelve**, LN homme humain **noble**, second neveu

**Autres membres** Dame **Ravithara Silmerhelve**, LB femme humain **noble**, cousine du patriarche et mère non mariée de l'enfant **Emmeros Silmerhelve** dont le père est le fameux **Volotham Geddarm**, CB homme humain (*cf. décrit dans Waterdeep : Le vol des dragons*) ; Dame **Kylynne Silmerhelve**, LB femme tieffelin **magistrat** ; Dame **Saerista Silmerhelve**, LB femme humain **noble**, dame âgée et folle vivant dans l'ancre (nommé *Le Puits* dans les Sélénaé) de **Nymmurth**, L'Observateur, LB mâle **dragon de bronze ancien**, qui scrute (via des *boules de cristal* donnant sur des miroirs) et protège la famille depuis plusieurs siècles, prend parfois l'apparence de Saerista pour assister aux fêtes familiales. Nymmurth a parfois transmis le sort *Couronne d'étoiles* à des membres de la famille. Les Silmerhelve possèdent aussi l'*épée des tempêtes* (*épée longue +3* infligeant 1d6 dégâts de tonnerre supplémentaires à chaque coup, *légendaire, harmonisation requise*) offerte par Nymmurth il y a bien longtemps.

**Alignements prédominants** LN, LB

**Divinités favorites** Heaume ; **Année d'annoblissement** 1259 CV

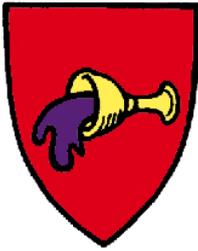
**Résidences** villa en M28, *Helvenblade*, propriété d'été au nord-ouest de Westbridge

**Activités** surveillance, entraînement de soldats, proxénétisme

**Limite de ressources** 31000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 34

## Snome



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Arrabas Snome**, NB homme humain **noble**, 112 ans, énorme, a survécu à tous ses enfants, a 47 petits-enfants et dit avoir bu tout ce qui existe dans les Royaumes

**Consort** Dame **Lynda Snome**, NB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Dandobar Snome**, LN homme humain **noble**, plus jeune des petits-enfants, a fait récemment gagner beaucoup d'argent à sa famille suite à un voyage au Calimshan

**Autres membres** Dame **Thyriellentha « Thyri » Snome**, LB femme humain, Mage Civilar, chef de l'unité profane du Guet, membre de l'Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs, aînée des petits-enfants d'Arrabas

**Alignements prédominants** NB, LN, LB

**Divinités favorites** Llira

**Année d'annoblissement** 1273 CV

**Résidences** villa en N5

**Activités** brassage, distillerie, import de boissons alcoolisées

**Limite de ressources** 24000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 62

## Stormweather



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Jhardnet Stormweather**, CN homme humain **éclaireur**, frère aîné du précédent seigneur, Mintos.

**Consort** sans

**Héritiers** Seigneur **Harkan Stormweather**, N homme humain **noble**, jeune fils du précédent seigneur et neveu de l'actuel

**Alignements prédominants** CN, N, CM

**Divinités favorites** Aurile, Umberlie, Talos

**Année d'annoblissement** 1273 CV

**Résidences** villa en N24

**Activités** transport, exploration navale

**Limite de ressources** 17000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 28

## Sultlue



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Asbrior « Le Serpent » Sultlue**, CM homme humain **prêtre** de Sseth

**Consort** Dame **Pera Sultlue**, CN femme humain **noble**, troisième épouse

**Héritiers** Seigneur **Asbrior II « La vipère » Sultlue**, NM homme humain **prêtre** de Sseth, fils aîné.

**Autres membres** Seigneur **Sylsinssath Sultlue**, CM homme yuan-ti, a été chassé de Mare Fleurie et de la famille Eselemas il y a plus d'un siècle, s'est installé dans le caveau de la famille Sultlue dans la Cité des Morts et est servi en permanence par un petit groupe de **yuan-ti, garde des couvés**

**Alignements prédominants** CM, NM, CN

**Divinités favorites** Sseth

**Année d'annoblissement** 1138 CV

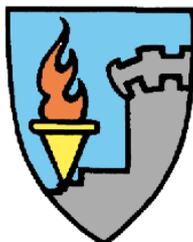
**Résidences** villa en N12 et caveau Sultlue en CM 14

**Activités** mercenariat, élevage et commerce de chevaux

**Limite de ressources** 29000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 17

## Talmost



**Patriarche/ Matriarche** Dame **Hyara Talmost**, NM femme humain **noble** (avec maîtrise des outils de couturier), dirige une des plus anciennes et plus riches familles de la ville, âgée mais encore belle, fameuse styliste, ennemie de Dame **Hlanta Melshimber**.

**Consort** Seigneur **Pallin Talmost**, LN homme humain **noble**, déçu par son mariage, boit beaucoup

**Héritiers** Dame **Hyara Talmost II**, LN femme humain **noble**, fille aînée

**Autres membres** Seigneur **Pallin Talmost II**, N homme humain **noble**, fils aîné ; Dame **Delaeya Talmost**, N femme humain **noble**, seconde fille

**Alignements prédominants** NM, LN, N

**Divinités favorites** Sunie

**Année d'annoblissement** 942 CV

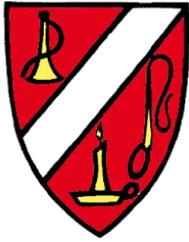
**Résidences** villa en N9 et terres au sud-est de la forêt d'Ardeep

**Activités** commerce de textiles et de fourrures, confection de vêtements

**Limite de ressources** 48000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 23

## Tarm



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Thentivil Tarm**, NB homme humain **éclaireur**, membre de l'Enclave d'Emeraude

**Consort** Dame **Selpara Tarm**, CB femme humain **noble**, membre de l'Enclave d'Emeraude

**Héritiers** Seigneur **Arum Tarm**, CN homme humain **éclaireur**, fils aîné, membre de l'Enclave d'Emeraude

**Alignements prédominants** NB, CB, CN

**Divinités favorites** Mailikki

**Année d'annoblissement** 1249 CV

**Résidences** villa en N30 et propriété à Amphail

**Activités** caravanes, élevage et entraînement de chevaux

**Limite de ressources** 27000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 45

## Tchazzam



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Ulboth Tchazzam**, NB homme humain **archer**

**Consort** Dame **Lara Stormweather Tchazzam**, NB femme humain **noble**, ancienne épouse du Seigneur Mintos Tchazzam

**Héritiers** Dame **Carina Tchazzam**, CB femme humain **éclaireur**, soeur

**Alignements prédominants** NB, CB

**Divinités favorites** Mailikki

**Année d'annoblissement** 1149 CV

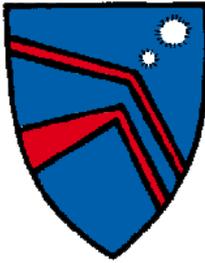
**Résidences** villa en M44

**Activités** archerie, chasse, fabrication d'arcs et de flèches

**Limite de ressources** 24000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 22

## Tesper



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Armult Tesper**, LB homme humain **vétéran**, ancien aventurier appréciant encore le combat à mains nues

**Consort** Dame **Nleera Tarannath Tesper**, CB femme humain, membre des Ménestrels

**Héritiers** Dame **Charrin Tesper**, LB femme humain **noble**, nièce du patriarche actuel, dirigeante de la Confluence

**Autres membres** : Seigneur **Telmed Tesper**, LN homme humain **vétéran demi-dragon d'acier** (avec acide comme résistance et souffle), membre de la Confluence ; **Silpara et Yulhymbra Tesper**, LB femme humain **fantôme**, les deux sœurs fantômes qui veillent sur la famille

**Alignements prédominants** LB, NB, CB

**Divinités favorites** sans

**Année d'annoblissement** 1235 CV

**Résidences** villa en M34, « Les Portes Tesper »

**Activités** garde, entraînement

**Limite de ressources** 24000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 19 (certains membres sont des demi-dragons)

## Thann



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Rhammas Thann**, LN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Cassandra Arunsun Thann**, NB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Dartek Thann**, LB homme humain **noble**, fils aîné

**Autres membres** : Seigneur **Danilo Thann**, CB homme humain, sixième fils, seigneur masqué, fondateur et professeur à Nouvel-Olamn (C72) ; Seigneur **Zelphar Thann**, LN homme humain **Prêtre** de Gond, quatrième fils, comte de Rivershire au Téthyr ; Seigneur **Erktos Thann II**, LB homme humain **noble**, FP 5, deuxième fils du Seigneur Dartek et neveu de Zelphar, bailli royal de la ville d'Elamatar au Téthyr ; **Judith Thann**, CB femme humain **noble**, fille, mariée à un capitaine de la marine marchande ; **Lily Thann**, CB femme humain **espion**, fille bâtarde de Rhammas, serveuse dans une taverne, inconnue de son père.

**Alignements prédominants** NB, LN, LB, CB

**Divinités favorites** sans

**Année d'annoblissement** 1248 CV

**Résidences** villa en N10, maison de Danilo en N63, comté de Rivershire au Téthyr

**Activités** propriétaire terrien, transport, commerce du vin, affaires au Téthyr

**Limite de ressources** 37000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 25

## Thongolir



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Bilaerus Thongolir**, NB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de calligraphie)

**Consort** Dame **Eva Thongolir**, NB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Dolerphus Thongolir IV**, NB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de calligraphie), fils aîné

**Autres membres** : Dame **Larissa Thongolir**, LB femme humain, dirigeante de la Confluence ; Dame **Adiira Thongolir**, LB femme humain **noble demi-dragon d'acier** (avec acide comme résistance et souffle) , membre de la Confluence ; Seigneur **Thestus Thongolir**, N homme humain **sage** (religion), frère du patriarche

**Alignements prédominants** NB, LB

**Divinités favorites** Deneir

**Année d'annoblissement** 1248 CV

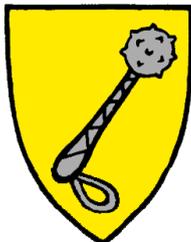
**Résidences** villa en M49

**Activités** calligraphie, imprimerie

**Limite de ressources** 26000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 37 (certains membres sont des demi-dragons)

## Thorp



**Patriarche/ Matriarche** Sans. Conseil régent composée de Dame **Stelar Thorp Nesher**, N femme humain **noble**, épouse de Laskar Nesher, du seigneur **Hulameros Rhond Thorp**, N homme humain **noble**, cousin, et du seigneur **Khorom Thorp**, N homme humain **noble**, oncle de l'héritière et père de Stelar

**Consort** sans

**Héritiers** Dame **Hulmara Thorp**, LN femme humain, fille aînée, encore mineure

**Alignements prédominants** LN, N

**Divinités favorites** Tempus

**Année d'annoblissement** 1267 CV

**Résidences** villa en N36

**Activités** caravane, mercenariat

**Limite de ressources** 19000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 4

## Thunderstaff



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Baerom Thunderstaff II**, LB homme humain **mage**

**Consort** Dame **Marle Thunderstaff**, NB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Arsten Thunderstaff II**, LN homme humain **noble**, arrière-neveu

**Alignements prédominants** LB, NB, LN

**Divinités favorites** Mystra

**Année d'annoblissement** 1187 CV

**Résidences** villa en N8

**Activités** magie, mercenariat, caravane

**Limite de ressources** 36000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 34

## Ulbrinter



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Nomus Ulbrinter**, LN homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de navigateur)

**Consort** Dame **Karya Ulbrinter**, N femme humain **noble**

**Héritiers** Dame **Patrisa Ulbrinter**, N femme humain **noble**, fille aînée non mariée

**Alignements prédominants** LN, N

**Divinités favorites** Waukyne

**Année d'annoblissement** 1112 CV

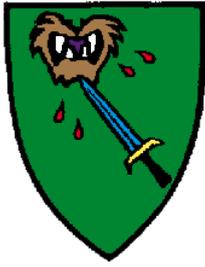
**Résidences** villa en N18 (plan disponible dans *Power of Faerun*)

**Activités** transport maritime, construction navale

**Limite de ressources** 27000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 28

## Urnbrusk



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Halam Urnbrusk**, LN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Anja Urnbrusk**, N femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Chimak Urnbrusk**, LM homme humain **noble**, fils aîné

**Autres membres** : Seigneur **Tarn Urnbrusk**, LM homme humain (*décrit dans le fichier sur Daggerford*), frère aîné du Seigneur Halam, exilé d'Eauprofonde il y a des années et maintenant le plus riche usurier de Daggerford possédant de nombreuses terres dans le duché, également membre des Chevaliers du Bouclier et du Conseil des Guildes de Daggerford. Il complotte pour obtenir la main de **Bronwyn Daggerford**, CN femme humain, sœur du duc (*décrite dans le fichier sur Daggerford*) et la régence de Daggerford.

**Alignements prédominants** LN, N, L

**Divinités favorites** Baine

**Année d'annoblissement** 1254 CV

**Résidences** villa en M46

**Activités** propriétaire terrien, usure

**Limite de ressources** 33000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 72

## Wands



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Maskar Wands**, LN homme humain magicien

**Consort** Dame **Hyacia Wands**, LN femme humain **noble**

**Héritiers** Dame **Olanhar Wands**, LB femme humain magicien, héritière de la famille Wands, amie de Mhair Szeltune.

**Autres membres** : Seigneur **Ellidis « Shadowink » Wands**, CB homme demi-elfe, neveu, aventurier au Calimshan ; Seigneur **Marcus « Marco Volo » Wands**, CN homme humain **barde**, petit-fils, aventurier ; Seigneur **Scirkhel Wands**, CB homme humain, arrière-neveu, héraut d'Eauprofonde (« Libre Faucon »), ami de Regnet Amcathra, étudiant à Nouvel-Olamn ; Seigneur **Tertius Wands**, LB homme humain **noble**, aventurier occasionnel qui possède un *anneau de convocation de djinn* pour appeler **Ampratines** (CB **djinn** mâle) ; Dame **Kyrss Wands**, LB femme humain **noble**, plus jeune enfant de Maskar, épouse de **Dagsumm**, **mage** à louer habitant non loin de la taverne de la *Pierre Elfique* (C32)

**Alignements prédominants** NB, LB, CB, LN, N, CN

**Divinités favorites** sans

**Année d'annoblissement** 973 CV

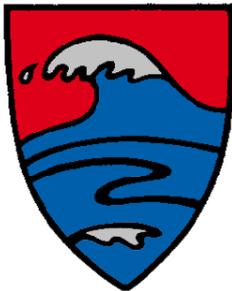
**Résidences** villa en N55, tour (autrefois de Syndra Wands) en C63 et résidence de Scirkhel en A41.

**Activités** école de magie, recherche magique et aventures, lancement de sorts

**Limite de ressources** 50000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 22

## Wavesilver



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Bleskos Wavesilver**, CB homme humain **noble**

**Consort** Dame **Apryl Wavesilver**, NB femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Aristed Wavesilver**, CN homme humain **noble**, second fils

**Alignements prédominants** CB, NB, CN

**Divinités favorites** Séluné

**Année d'annoblissement** 1251 CV

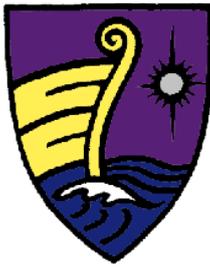
**Résidences** villa en M20

**Activités** transport de marchandises

**Limite de ressources** 22000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 18

## Zulpair



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Olomar Zulpair**, CN homme humain **noble**

**Consort** Dame **Anyla Zulpair**, CN femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Gerath Zulpair**, CN homme humain **noble**, fils aîné

**Autres membres** : Seigneur **Shauban Zulpair**, CM homme humain, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs*

**Alignements prédominants** CN, CM

**Divinités favorites** Umberlie

**Année d'annoblissement** 1310 CV

**Résidences** villa en M32

**Activités** transport de marchandises

**Limite de ressources** 20000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 27

## Zun



**Patriarche/ Matriarche** Seigneur **Lungar Zun II**, NM homme humain **noble**

**Consort** Dame **Triine Zun**, NM femme humain **noble**

**Héritiers** Seigneur **Olsztel Zun**, CN homme humain **noble**

**Alignements prédominants** CN, N, CM, NM

**Divinités favorites** Tempus

**Année d'annoblissement** 1103 CV

**Résidences** villa en N44

**Activités** élevage de bétail, mercenariat

**Limite de ressources** 25000 po

**Nombre total de nobles dans la famille** 31

## **Nobles originaires d'autres régions ou aspirants à la noblesse**

**Rokkek Ingerr**, NM homme humain **noble**, terriblement endetté envers Setara bint Aasim, la propriétaire de *Chez Silavene* en C3

**Imerra Ingerr**, LN femme humain **roturier**, son épouse

**Résidences** villa en S33 et entrepôts en S42

**Activités** import de marchandises

## **Phaulkon**

**Patriarche** Seigneur **Bronson Phaulkon**, LN homme humain **noble**, noble mineur du Cormyr et maître de caravane

**Consort** veuf

**Héritiers** Dame **Marie Phaulkon**, CN femme humain **noble**, fille aînée à la recherche de sensations fortes et acoquinée avec des fidèles de Loviatar ; Dame **Jeryth Phaulkon**, NB femme humain, élue de Mailikki, surnommée « La championne de Notre Dame » ou « La petite-fille de Silvanus », membre de l'Enclave d'Émeraude.

**Résidences** villa en S44

**Activités** caravanes

## Guildes et Marchands

### Guilde des Boulangers

**Maître de Guilde Dundold Buldharroaz**, LB homme humain maître artisan (ustensiles de cuisinier)

**Siège** Hall des Maîtres Boulangers en C27

**Point de contact Relchoz Hriiat**, CN homme humain maître artisan (ustensiles de cuisinier), *aux Pâtisseries Fines Hriiat* en N61.

**Autres membres Brazaun de la Porte de Baldur**, CN homme humain maître artisan (ustensiles de cuisinier), traiteur à louer renommé pour ses pâtisseries et ses glaces ;

**Kathliira Salarth**, CB femme humaine maître artisan (ustensiles de cuisinier), traiteur à louer renommée pour ses desserts et ses soupes ; **Velatha**, N tieffelin femme maître artisan (ustensiles de cuisinier), cakes, cylindres sucrés et cidre, *aux Délices de Velatha* en M64 ; boulangerie *Gerin* en M62, a un refuge de Ménestrels ; les *Délices Mastèques d'Eilean* en C55

### Guilde des Charpentiers, Couvreurs et Plâtriers

**Maître de Guilde Halthos « Le Marteau » Blund**, N homme humain maître artisan (outils de charpentier)

**Siège** Maison de Pierre en S2

**Point de contact Elemos « la Main » Dunblast**, LM homme humain maître artisan (outils de charpentier), *les Toitures Dunblast* en A9.

**Autres membres** le *Clou Tordu* en N77 ; les *Coffres et Cercueils de Henndever* en A51 ; *L'Etabli d'Orm* en S26 ; les *Meubles de Prestar* en S54

### Guilde des Plombiers et des Excavateurs

**Maître de Guilde Maître Plombier Hilithimm Turnstone**, CB homme humain maître artisan (outils de bricoleur), Turnstone Plomberie et Tuyauterie en P2

**Siège** Vieil Hôtel de Guilde en A26

**Point de contact Jhalossan Turnstone**, LB homme humain maître artisan (outils de bricoleur), *Plomberie et Tuyauterie Turnstone* en P2

### Guilde des Tonneliers

**Maître de Guilde Maître Tonnelier Rugglar Tossarim**, LB homme humain maître artisan (outils de menuisier)

**Siège** Repos des Tonneliers en P31

### Conseil des Fermiers épiciers

**Maître de Guilde Maître Approvisionneur Zelderan Guthel**, N homme humain roturier

**Siège** Hall du Marché en C8

**Point de contact Baalbaas Partall**, CB homme humain roturier, Hall du Marché en C8

**Autres membres Nindil Jalbuck**, LN homme halfelin, *l'Epicier Volubile* au S37, seigneur masqué ; Les *Bonnes Noix de Khostal Hannass*, P38 ; **Fleur Snobeedle**, NB femme halfelin druide de Chauntea, matriarche de la famille halfeline Snobeedle et membre de l'Enclave d'Emeraude, hydromellerie et verger de la famille Snobeedle à l'extérieur de la ville.

### Conseil des Musiciens, Luthiers et Choristes

**Maître de Guilde Maître Musicien Kriios Halambar « Poumons-de-Cuir »**, LN homme humain maître artisan (instruments de menuiserie), *Les Luths et Harpes Halambar* en C25, aux instruments de grande qualité. Halambar est également un bon chanteur. Il possède aussi *la*

*harpe qui joue toute seule*, une petite harpe de voyage en bois sombre, qui joue toute seule des ballades, odes et lais anciens du Nord.

**Siège** Maison des Odes en A19

**Point de contact** **Maxeene Rhiosann**, NB femme humain artiste (chant), Maison des Odes.

**Autres membres** **Jhandess Millomyr**, CB femme humain maître barde, fabricante de harpes, *les Harpes de Millomyr* en N70, membre des Ménestrels ; **La Barde Masquée**, CB femme humain barde, se produit généralement à la Cour des Bouffons dans le quartier de la Citadelle ; **Vartain de Calimport**, N homme humain, maître des devinettes, homme d'âge mûr à la peau couleur de bronze, au crâne chauve et aux yeux protubérants, fin observateur, connaît de nombreuses langues ; **Arkiem Arren**, LN homme elfe du soleil, clerc de Milil, musicien et professeur de musique, membre des Ménestrels et **Rachel Wykos Arren**, CB femme humain, clerc de Llira, danseuse et professeur de danse, temple du Bon Applaudissement en S29 ; Seigneur **Duth Crommor**, CB homme humain noble, patriarche de la famille Crommor (travail du laiton y compris instruments de musique)

**Nouvel-Olamn**, école bardique rattachée au Conseil des Musiciens, Instrumentistes et Choristes

**Directeur** **Kelthul Majarra**, NB homme humain noble directeur de Nouvel-Olamn, patriarche de la famille Majarra

**Siège** villas reconverties en C72

**Professeurs** Seigneur **Danilo Thann**, CB homme humain, seigneur masqué, membre de la famille Thann ; Seigneur **Khallos Melshimber**, LM homme humain sage (histoire), héritier de la famille Melshimber ; Seigneur **Boondor Evenmist**, NB homme humain maître barde, noble mineur des Sélénae et professeur en culture et musique des Sélénae, membre des Ménestrels.

## **Guilde des Eboueurs**

**Maître de Guilde** **Zulgoss Helberad**, CB homme humain acolyte de Lathandre

**Siège** Taverne *La Tête de Mule* en P21

## **Confrérie des Fabricants d'arcs et de flèches**

**Maître de Guilde** Maître de l'Arc **Halassiter Ahrlan**, LB homme humain maître artisan (outils de menuisier)

**Siège** Citadelle de la Flèche en A10

**Point de contact** **Zorondar « L'Agile » Riautar**, LN homme humain, spécialisé au combat à l'arbalète légère, meilleur fabricant d'arcs longs et de flèches de la ville, *L'Arsenal de Riautar* en T18.

## **Confrérie des conducteurs de chariots et de carrosses**

**Maître de Guilde** Maître Charretier **Jasril Malakar**, NM homme humain maître artisan (véhicules terrestres)

**Siège** Maison de la Route en S13

**Autres membres** les *Coches de Tehmak*, S16

## **Confrérie des tenanciers d'auberge**

**Maître de Guilde** Maître de l'Hospitalité **Brathan Zilmer**, LB homme humain, ancien aventurier, a le profil d'un Civilar de la Garde, possède *le Voyageur Bichonné* en C11

**Siège** Hall de la Compagnie en C39 et entrepôt en P51

**Autres membres de la confrérie par quartier :**

**Quartier des Affaires**

**Filiare**, LN homme humain, propriétaire de *La Dague Dégoulinante* en A3, recrute aussi des mercenaires et revend des armes d'occasion

**Shulmeira Gondalim**, femme humaine maître artisan (ustensiles de cuisinier), propriétaire de *Chez Gondalim* en A8

L'auberge *La Dent du Maelstrom* en A13, connue pour ses plats de fruits de mer.

**Quendever Ilistrym**, LN homme humain **noble**, possède *La Corne de la Licorne* en A15

**Torst Urlivan**, LM homme humain **espion**, possède *Le Doux Repos* en A32 et des écuries en A33, est aussi un receleur de chevaux et de harnais.

**Orlpiir Hammerstar**, LB homme humain, ancien **soldat de la Garde** municipale, aurait du sang nain selon la rumeur, possède *Le Serpent Gris* en A43.

#### **Quartier de la Citadelle**

**Amaratha Ruendarr**, NB femme humaine, a le profil d'un armar de la Garde, ancienne aventurière ayant perdu son bras droit, possède *Le Pichet de Jade* en C38

**Durnan le Voyageur**, NB homme humain, seigneur masqué. Propriétaire du *Portail Béant* en C48. Durnan y vit avec son épouse, **Mhaere Dryndilstann**, NB femme humaine **prêtre** de Lathandre, et leur fille, **Tamsil Dryndilstann**, NB femme humaine, a le profil d'un agent du

Guet. Le personnel de l'auberge est composé :

- De la serveuse **Luranla Dreer**, NB femme humaine, a le profil d'un **bandit**
- De la serveuse en chef **Marrauda Belaskurth**, NB femme humaine, a le profil d'un agent du Guet
- Du cuisinier en chef et ancien mercenaire **Jarandur Tallstand**, CB homme humain, a le profil d'un civilier du Guet
- Du cuisinier **Parth Melander**, NB homme humain, a le profil d'un armar du Guet (avec outils : ustensiles de cuisine)
- Du palefrenier en chef et ancien aventurier **Talgarth Vathar**, NB homme humain **vétéran** qui combat avec une *dague +1* au lieu d'une épée courte.
- Des palefreniers : **Burgaun Malsim**, NB homme humain **roturier** et **Rory « Reacher » Starbuckle**, NB homme humain **roturier**
- Des jolies femmes de chambre : **Neetha Darra**, NB femme humaine **roturier**, **Hendra Stornshar**, NB femme humaine **roturier**, **Pheldelopae Eleintwind**, CB femme humaine **roturier**, et **Yamra Stelkyn**, CB femme humaine **roturier**.
- Du tavernier et aussi videur occasionnel **Jhaax Dolbruin**, CN homme humain rôdeur de Mailikki qui vénère aussi Tymora, ancien aventurier qui a perdu sa main gauche et qui est amoureux de Tamsil, la fille de Durnan et Mhaere.

Dame **Hylla Eirontalar**, NM femme humaine de la famille Eirontalar, principal agent à Eauptrofonde de **Claugiyliamatar dite « Ronge-Os »**, NM femelle **dragon vert vénérable**, possède *Les Dracossements* en C78 même si elle en confie la gestion à des employés. La cave de l'auberge sert de lieu de réunion à l'organisation de Claugiyliamatar à Eauptrofonde.

*La Maison des Saphirs*, C60

#### **Quartier Sud**

**Elistar « Gardien » ThistleBuck**, NB homme halfelin et **Travis Deepdell**, NB homme demi-elfe, Rôdeur de Mailikki, deux anciens aventuriers de la compagnie *Les Chevaliers de la Côte des Epées*, possèdent *Le Havre Sûr* en S41.

**Simon Thrithyn**, NB homme humaine, a le profil d'un Armar du Guet, aubergiste pour la Maison des Spiritueux en S3. Les videurs de l'établissement sont dirigés par **Mromn « bracelets noirs » Halduth**, LN homme humaine, **archer**. Ses bracelets de couleur noire sont des *bracelets d'archer*.

**Madame Garah**, LB femme humaine **roturier**, propriétaire d'une maison d'hôte en S30.

#### **Quartier Maritime**

*La Harpe Dorée* en M4 connue pour la harpe magique qui apparaît aléatoirement dans l'air et joue des ballades anciennes toute seule

**Amasanna Vumendir**, NB femme humaine **roturier**, propriétaire de *Chez Dacer* en M39

**Balaghast Brightlingar**, NB homme humain **vétéran**, mercenaire retraité, possède *Le Repos du Pèlerin* en M42

**Cheth Tanion**, LN homme humain, a le profil d'un **Armar de la Garde**, possède *Le Wemic Errant* en M43

**Yuth Sammardoun**, N homme humain **espion**, lié à de la contrebande et autres affaires louches, possède *Chez Mhaergoun* en M45

**Elaith « Le Serpent » Craulnober**, NM homme elfe de lune, seigneur du crime local, possède *La Sylphe de Soie* en M61 même s'il en laisse la gestion à d'autres.

#### **Quartier Nord**

**Lhaerhlin Masram**, LN homme humain **vétéran**, possède *Le Lion Enragé* en N21 qui sert de lieu de contact pour les nains qui visitent la ville via deux autres nains : **Ilmairen Arnskull**, LN homme nain, profil de **Civilar de la Garde** et **Jaerloon Bucklebar**, LB homme nain, profil de **Civilar de la Garde**.

**Waendel Uthrund**, NM homme humain **malfrat**, un usurier sans pitié finançant contrebande, esclavagisme, vol et kidnapping possède *Le Minotaure au Galop* en N47

Les sœurs **Sambryn et Ansilvra Wynkwinter**, chacune LN femme humain **roturier**, possèdent *Au Bouclier Silencieux* en N65, connu pour sa confidentialité et les nombreux services que l'auberge propose aux aventuriers. L'arrière-grand-père des propriétaires **Feldrin**

**Wynkwinter**, N homme humain **fantôme**, veillent sur les propriétaires et l'auberge. Le fantôme est connu pour déplacer des objets, notamment un large heaume d'un ancien harnois.

**Felstan Spindrivver**, CB homme humain **roturier**, propriétaire de *La Veillefalaise* en N81.

Rumeurs de passages secrets conduisant à des caves de contrebandiers

**Elaith « Le Serpent » Craulnober**, NM homme elfe de lune, possède la maison d'hôte *La Tour de la Clairière Verdoyante* en N71

#### **Quartier du Port**

**Barl Shardin**, CN homme humain, a le profil d'un **Soldat de la Garde**, possède *L'Hippocampe Cabré* en P7

**Shalanna Duthmere**, LN femme humain **roturier**, dirige *L'Escalier Fendu* en P8 avec l'aide de ses six filles.

**Asiyra Boldwinter**, LM femme humain **prêtre** de Loviatar, possède *L'Etoile Noire* en P9

**Jhambrote Harkhardest**, LN homme humain **officier de la marine**, ancien marin borgne, possède *La Proue du Navire* en P11. La cuisine est tenue par **Shryndalla « Œil Fou »**

**Ghaulduth**, CB femme humain **mage** (avec la maîtrise des ustensiles de cuisine) qui a un **chat** comme familier.

**Shalath Lythryn**, LN femme humain **roturier**, possède *Les Lits Douillettes* en P15

*Le Hall des Capitaines Marchands* en P42, propriété de la Guilde des Capitaines au long cours.

**Eangul Skullcrown**, NB homme humain, a le profil d'un **Armar de la Garde**, possède *Le Coin du Marin* en P73, descendant d'une maison noble déchue d'Amn

## **Confrérie des Saleurs, Emballeurs et Conditionneurs (P28)**

**Maître de Guilde Rahannsoz Burihildar**, LN homme humain **roturier**

**Siège** Hall des Affréteurs en P28 et entrepôt en P29

**Point de contact Baerlos Dunthar**, N homme humain **roturier**

**Autres membres Chuldan Helmstar**, CN homme humain **malfrat**, aussi receleur en statues et sculptures, entrepôt Helmstar en P14 ; **Orblaer Thrommox**, NM homme humain **capitaine bandit**, service de stockage en caisse à faibles coûts, les *Voiles Rouges*, P20 ; **Haerlit Thomm**, CN homme humain **malfrat**, receleur en meubles et ameublement, entrepôt Thomm en P49 ; entrepôt Maernath en P69 ; **Rokkek Ingerr**, NM homme humain **noble**, villa en S33 et entrepôts en S42 ; *La Main de Bellister*, organisateur de caravanes en S24 et entrepôt en

S25 ; **Tarmagus**, CB homme humain **roturier**, homme d'une cinquantaine d'années, propriétaire d'un entrepôt à la location et d'autres biens, P30.

### **Confrérie des Poissonniers (P39)**

**Maître de Guilde** Maître Poissonnier **Aybrauve Haltorel**, CN homme humain **roturier**

**Siège** Hall de la Richesse Marine en P39

**Autres membres** **Albaeron Halembic**, LN homme humain, a le profil d'un **armar du guet**, loue des petits bateaux pour faire le tour du port au siège de la guilde ; les *Poissons Frais de Felhaur* en P37 ; *Les Poissons des Etoiles Déchues* en N54

### **Guilde des Apothicaires et Médecins (N51)**

**Maître de Guilde** Maître Physicien **Unthril Zond**, LN homme humain **illusionniste** (avec la maîtrise du kit d'herboriste)

**Siège** Maison des Soins en N51

**Autres membres** **Phalantar Orivan**, NM homme humain, *les Philtres et Composantes de Phalantar* en C33 ; **Arleeth** et **Ilitel Harmeth**, CB femme humain **maître artisan** (kit d'herboriste) chacune, la *Maison des Fiers Parfums* en P33 ; **Gathgaer Milomynt**, NM homme humain, clerc de Loviatar, apothicaire dans le quartier du port (P68) et esclavagiste fournissant la Maison de la Douleur ; **Jerome Diloontier**, NM homme humain **assassin** (avec la maîtrise du kit d'herboriste et du kit d'empoisonneur), parfumeur, apothicaire et empoisonneur, *l'Apothicaire Diloontier* en C13 ; *l'Herbe à Pipe de Paethier* en C86 ; buraliste *Downybeard* en N60 ; le *Fumoir* en P52 ; **Scyphia Jalbuck**, LN femme humain, profil de **maître artisan** (kit d'herboriste) guérisseuse et épouse de Nindil Jalbuck, S37.

### **Guilde des Bouchers (P47)**

**Maître de Guilde** Maître Boucher **Kellatarn Nander**, NM homme humain **malfrat**

**Siège** Hôtel de la guilde des bouchers en P47

**Point de contact** Second Couteau **Morathin « Crochets » Belmonder**, LN homme humain **roturier**, boucherie Belmonder en A23.

### **Guilde des fabricants de chandelles et falotiers (A29)**

**Maître de Guilde** Maître de la Flamme **Ormbas Delzord**, LB homme humain **roturier**

**Siège** Maison de la Lumière en A29

**Autres membres** la *Flamme de l'Espoir*, fabricant de chandelles en S49, le *Lanternier Zorth Ulmaril*, propriété de **Zorth Ulmaril**, CN homme humain **roturier**, sert d'agent pour la compagnie d'aventuriers des *Sept Sauvages*, P16.

### **Guilde des graveurs fins (C21)**

**Maître de Guilde** Premier Maître Graveur **Malutt Mauksoun**, CN homme humain **maître artisan** (outils de graveur)

**Siège** Maison des Fins Sculpteurs en C21

**Point de contact** Second Maître Graveur **Dannath Lisosar**, LM femme humain **maître artisan** (outils de graveur)

**Autres membres** Le *Regard de la Méduse*, possède un refuge de Ménestrels, S48

### **Guilde des Souffleurs de verre, des Vitriers et des fabricants de lunettes (N46)**

**Maître de Guilde** Maître Miroitier **Maersar Rillithar**, LB homme humain **lanceur de sorts**, **mage niv 4** (avec la maîtrise des outils de souffleur de verre)

**Siège** Maison du Cristal en N46

**Point de contact** porte-parole **Jhalassan Thond**, N femme humain maître artisan (outils de souffleur de verre), *la Verrerie et Vitrerie Thond* en A24.

**Autres membres** aux *Flasques de Bhephell* en N67 ; la *Verrerie de Tammerbund* en M65

## **Guilde des Tailleurs de pierre, maçons, potiers et fabricants de tuiles (S11)**

**Maître de Guilde** Maître Maçon **Buirholdan Skordar**, LB homme humain maître artisan (outils de maçon)

**Siège** Hall des Bâisseurs en S11

## **Guilde des fidèles fondeurs et potiers d'étain (C34)**

**Maître de Guilde** Haut Artisan **Dunbold Laraeikan**, LB homme humain maître artisan (outils de forgeron)

**Siège** Hôtel de guilde des Potiers d'étain et Fondeurs en C34

**Point de contact** voix de la guilde **Baerhar Surtlan**, CN homme humain maître artisan (outils de forgeron), *la Ferronnerie Surtlan* en A40.

## **Guilde des Bateliers (P43)**

**Maître de Guilde** Maître du Port **Zzundar Thul**, LN homme humain **roturier**

**Siège** Hall des Bateliers en P43

**Point de contact** porte-parole **Jaster Thul**, LN homme humain **roturier**

**Autres membres** **Chuldan Helmstar**, CN homme humain **malfrat**, aussi receleur en statues et sculptures, entrepôt Helmstar en P14 ; **Lhund Dhaermos**, NM homme humain **malfrat**, aussi contrebandier en créatures exotiques, plantes et tous types d'esclaves, entrepôt Dhaermos en P4

## **Guilde des Joailliers (C44)**

**Maître de Guilde** Maître Joaillier **Stromquil Halazar**, CM homme humain **illusionniste** (avec maîtrise des outils de bijoutier), vraisemblablement impliqué dans du recel et membre des Voleurs de l'Ombre, *les Pierres précieuses d'Halazar* en M60.

**Siège** Maison des Gemmes en C44

**Point de contact** porte-parole **Jhauntar Olmhazan**, NM homme humain maître artisan (outils de bijoutier), *les Bijoux Olmhazan* en C29.

**Autres membres** *l'Argenterie de Sorynth* en C57 ; **Dukar « Main de Marteau » Krabbellor**, LN homme nain maître artisan (avec la maîtrise des outils de bijoutier), propriétaire des *Argentiers Krabbellor* en S38

## **Guilde des Blanchisseurs (A22)**

**Maître de Guilde** Maître Blanchisseur **Jeldeth Khondar**, NM homme humain **roturier**

**Siège** Maison de la Propreté en A22

**Point de contact** Maître du Savon **Ulraen Caulbor**, LB homme humain **roturier**

**Autres membres** **Amrani**, LN femme humaine **roturier**, blanchisserie d'Amrani en S31.

## **Ligue des Vanniers (A14)**

**Maître de Guilde** Maître du Travail **Felthauvin Mirrarmul**, LB homme humain maître artisan (outils de vannier)

**Siège** Bureau de la Ligue en A14

**Autres membres** les *Doigts Patients* en A20.

### **Ligue des Tanneurs et Ecorcheurs (P46)**

**Maître de Guilde** Maître de la ligue **Orgul Telethar**, LM homme humain maître artisan (outils de tanneur), *la Maroquinerie Telethar* en P50

**Siège** Halle de la ligue en P46

**Point de contact** porte-parole **Ilimar Chantreth**, LN homme humain maître artisan (outils de tanneur)

**Autres membres** *Torpus le Tanneur* en P45 ; les *Cuirs Tannés de Melgard* en P48

### **Ordre Loyal des Travailleurs de rue (P72)**

**Maître de Guilde** Maître de la rue **Kovran Helmses**, N homme humain, profil d'agent du Guet

**Siège** Pavillon des Pierres Pavées en P72

**Point de contact** Voix des Rues **Reina Thrasim**, CB femme humain **espion**

### **La Guilde des maîtres marins (P44)**

**Maître de Guilde** Premier Capitaine **Jheldarr « Coureur de Tempêtes » Boaldegg**, LM homme humain **capitaine bandit** (avec maîtrise des outils de navigateur et des véhicules aquatiques)

**Siège** Hall des Marins en P44

**Autres membres** Seigneur **Alroy Adarbrent**, NB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de navigateur et des véhicules maritimes), héritier de la famille Adarbrent, un des meilleurs navigateurs de la ville ; Dame **Syllia Adarbrent**, CB femme humain **bretteur** (avec la maîtrise des outils de navigateur et des véhicules maritimes), capitaine de *l'Hippocampe* et membre des Ménestrels ; Seigneur **Corin Dezlentyr**, CB homme demi-elfe **bretteur** (avec maîtrise des outils de navigateur et des véhicules maritimes), héritier de la famille Dezlentyr, fringant jeune capitaine de navire, jumeau de Corinna ; Seigneur **Ormaes « Maître des Mers » Lanngolyn**, N homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de navigateur et des véhicules aquatiques), consort de la famille Lanngolyn s'occupant du transport des textiles fabriqués par la famille.

### **Ordre très attentif des Forgerons de talent (S20)**

**Maître de Guilde** Maître du Marteau **Hawkun Orsund**, N homme humain maître artisan (outils de forgeron)

**Siège** Hall des Métallurgistes en S20

**Autres membres** Seigneur **Irg « Limier » Gralhund**, LM homme humain **sorcier de fiélon**, patriarche de la famille Gralhund ; forge de *l'Ecaille de Poisson* en P60

### **Très Diligente Ligue des fabricants de voiles et de cordages (P35)**

**Maître de Guilde** Maître de la ligue **Geladar Nithrim**, CM homme humain **capitaine bandit** (avec maîtrise des outils des voiliers et cordiers)

**Siège** *Les Voiles Gonflées*, taverne, P35

**Point de contact** Tavernier **Jelhuld Alaer**, CM homme humain **malfrat** (avec maîtrise des outils des voiliers et cordiers)

**Autres membres** **Thumir Aingahuth**, CM homme humain **espion** (avec maîtrise des outils des voiliers et cordiers), possède *Les Filets de Nueth* en S19 ; *Le Vieux Næud* en C64 ; *Nestaur le Cordier* en P40 ; *la Corderie de Talnu* en P64 ; *les Filets et Mailles Merlook* en P65

### **Très Excellent Ordre des Tisserands et Teinturiers (A27)**

**Maître de Guilde** Dame **Tresh Lanngolyn**, LB femme humain **noble** (avec maîtrise des outils de tisserand), matriarche de la famille Lanngolyn

**Siège** Maison des Textiles en A27

**Point de contact** porte-parole de l'ordre **Mellor Rhagust**, LN homme humain maître artisan (outils de tisserand)

**Autres membres** aux *Tapisseries et Draperies de Sarsantyr* en N68 ; les *Soies Raffinées de Meiroth* en A35 ; *Nelkaush le Tisserand* en S12

### **Ordre des Cordonniers et Savetiers (A37)**

**Maître de Guilde** Marchand Senior **Falloor Malthund**, CN homme humain maître artisan (outils de cordonnier)

**Siège** Maison des Cordonniers en A37

**Point de contact** **Darion Sulmest**, LN homme humain maître artisan (outils de cordonnier), *aux splendides chaussures et bottes de Sulmest* en N49.

**Autres membres** **Thurve Thentavva**, CN homme humain maître artisan (outils de cordonnier), *les bottes de Thentavva* en A12, membre des Echarpes Rouges.

### **Ordre des maîtres constructeurs navals (P19)**

**Maître de Guilde** Seigneur **Kelvar Helmfast**, « Le Vieux Capitaine », CB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de charpentier), patriarche de la famille Helmfast

**Siège** Maison des Charpentiers navals en P19

**Point de contact** porte-parole des charpentiers navals **Zabardan Barpar**, N homme humain maître artisan (outils de charpentier)

**Autres membres** Seigneur **Edwind Helmfast**, « Le Jeune Capitaine », CN homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de charpentier), héritier de la famille Helmfast ; Seigneur

**Hulraven Irlingstar**, CB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de charpentier), patriarche de la famille Irlingstar ; Seigneur **Surakh Raventree**, CB homme humain **noble**

(avec maîtrise des outils de charpentier), héritier de la famille Raventree ; **Arnagus** le charpentier naval, LB homme humain maître artisan (outils de charpentier), plus riche charpentier naval de la ville, réside en P34 ; la *Timonerie de Ralagut* en P66

### **Ordre des maîtres Tailleurs, Gantiers et Merciers (A11)**

**Maître de Guilde** Maître de l'ordre **Alurra Tarbrossen**, LM femme demi-elfe **lanceur de sorts (mage niv 5)** avec maîtrise des outils de couturier

**Siège** Hall des Costumiers en A11

**Autres membres** **Rebeleigh**, LN femme humaine, maître artisan (outils de couturier), possède *Les Couvre-chefs Élégants de Rebeleigh* en C31, petite femme grassouillette dans la fleur de

l'âge, incollable sur la mode et les festivités d'Eauprofonde ; aux *Ornements Taurntyrieth* en N66 ; **Piatran**, LM homme humain maître artisan (outils de couturier), spécialiste de la

fabrication de capes (y compris magiques mais seulement les objets « peu commun »),

draperie de Piatran en S32 ; Dame **Hyara Talmost**, NM femme humaine **noble** (avec maîtrise

des outils de couturier), matriarche de la famille Talmost ; **Nurneene**, NM femme humaine, possède les *Masques Merveilleux de Nurneene* en C84. La vitrine est occupée par un masque

de grande taille sur lequel a été lancé *animation d'objets* et *vol* rendus permanents. Depuis la cave, un passage secret permet d'accéder à une chapelle secrète dédiée à Mask et la

maison sert aussi de repaire à plus d'une quinzaine de voleurs.

### **Guilde des fabricants de selles et de harnais (S6)**

**Maître de Guilde** Maîtresse de guilde **Deljassa Ramathor**, NM femme humaine **espion** (avec maîtrise des outils de cordonnier)

**Siège** Hall des Selliers et Bourreliers en S6

## Guilde des Ecrivains Publics, Scribes et Clercs (A25)

**Maître de Guilde** Maître **Dablor Zimmulstern**, LM homme humain, profil du sage (outils de scribe et de comptable)

**Siège** Zoarétoile en A25

**Autres membres** les *Feuilles de Chou de Horth Sharlak « Hurlerequin »* en C65 ; **Carson Innes**, CB homme humain, profil du sage (outils de scribe et de comptable), la *Trompette* en S45 ; le *Monde des Mots de Berrendar* en S50.

## Ordre Solennel des Fourreurs et Tisseurs reconnus (C36)

**Maître de Guilde** Maître de l'Ordre **Thoss Bhalein**, NM homme humain maître artisan (outils de tisserand)

**Siège** hôtel de guilde de l'Ordre en C36

**Point de contact** Gardien de l'ordre **Shalrin Meraedos**, LN homme humain maître artisan (outils de tisserand) aux *Fourrures Précieuses de Meraedos* en N48.

**Autres membres** les *Fourrures Ragathan* en N43.

## Splendide ordre des Armuriers, Serruriers et Forgerons de luxe (P3)

**Maître de Guilde** Maître forgeron **Hallthor Duzmund**, LB homme humain maître artisan (outils de forgeron)

**Siège** Maison des Merveilles de Métal en P3

**Autres membres** **Hilmer**, LN homme humain, *les Halls de Hilmer*, Maître Armurier en C23, la forge dispose aussi d'un refuge de Ménestrels ; **Brian le Maître d'Armes**, NB homme humain, seigneur masqué, forge en S7 ; **Delborggan la Lame**, CB homme humain **bretteur**, ex-aventurier borgne, revende d'armes et d'armures d'occasion, y compris magiques, *l'Écu Fendu* en A4 ; **Zygarth « Tueur » Saern**, LB homme humain **vétéran**, revende d'épées, possède, invisible dans le magasin, une *épée dansante* et une *épée longue +2*, *les Belles Épées de Saern* en A7 ; Seigneur **Dannath Amcathra**, LB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de forgeron), membre de la famille Amcathra ; **Ansilver le Serrurier**, LB homme humain **prêtre** de Gond (avec maîtrise des outils de forgeron et des outils de voleur), *les Serruriers de la Clef Dorée* en C26 ; les *Lames Siffleuses* en P5

## Guilde des Palefreniers et Maréchaux-ferrants (A34)

**Maître de Guilde** Maître Senior **Belihands Masker**, LB homme humain **roturier**

**Siège** Guilde des Enclos en A34

**Autres membres** **Rhazbos Redbridle**, CB homme humain **vétéran** (avec Dressage +2 au lieu de Perception), ancien mercenaire, maître de caravane, élève et entraîne des chevaux, possède les écuries de *la Bride Rouge* en S4 ; **Surrolph Hlakken**, CB homme humain **expert (niv 5)**, un gras maquignon propriétaire de ses propres écuries en S17, membre des Echarpes Rouges ; Seigneur **Arilos Amcathra**, LB homme humain **noble** (avec Dressage +4 au lieu de Tromperie), patriarche de la famille Amcathra, souhaite devenir maître de la guilde ; Seigneur **Ildark Amcathra**, NB homme humain **noble** (avec Dressage +4 au lieu de Tromperie), membre de la famille Amcathra, supervise l'élevage des chevaux ; Seigneur **Kerryn Belabranta**, N homme humain **éclairé** (avec Dressage +9 au lieu de Discrétion +6), membre de la famille Belabranta, meilleur dresseur de griffon de la ville ; **Elguth Iramblin**, CB homme humain **roturier**, jeune garçon, palefrenier à la Maison des Spiritueux en S3 ; écuries d'Athal en S27 ; **Hemmerem**, N homme humain **roturier**, propriétaire des écuries Hemmerem en S34.

### **Guilde des Papetiers (A31)**

**Maître de Guilde** Maître Papetier **Azoulin Wolfwind**, NM homme humain **maître artisan** (outils de papetier)

**Siège** Hall des Papetiers en A31

### **Guilde des Cartographes et Géomètres (C40)**

**Maître de Guilde** Premier Cartographe **Halaviir Touzoun**, NM homme demi-elfe **maître artisan** (outils de cartographe)

**Siège** Maison des Cartes en C40

**Point de contact** porte-parole de la guilde **Doroun Lhaerzor**, CN homme humain **maître artisan** (outils de cartographe)

**Autres membres** Seigneur **Boroldan Ilzimmer**, CM homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de cartographe), patriarche de la famille Ilzimmer ; **Jannaxil Serpentil**, NM homme humain, les *Livres et Folios Serpentil* en P10 ; **Winter Zulth**, LN homme demi-elfe **mage** (avec la maîtrise des outils de cartographe), fabricant de cartes magiques, les *Voiles de l'Horizon* en P62 ; **Laran**, LN homme humain **maître artisan** (outils de cartographe), les *Cartographes de Laran* en S39 ; Seigneur **Helve Lunétoile**, NB homme humain **noble** (avec maîtrise des outils de cartographe).

### **Guilde des Vignerons, Brasseurs et Distillateurs (S3)**

**Maître de Guilde** **Razaar Slissin**, CN homme humain **maître artisan** (outils de brasseur)

**Siège** Maison des Spiritueux en S3 qui offre aussi les services d'une auberge, d'une taverne et d'une écurie

**Autres membres** ; Dame **Faraele Amcathra**, LB femme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de brasseur, fille aînée de la famille Amcathra ; Seigneur **Hulgrym Amcathra**, NB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de brasseur), frère d'Arilos Amcathra ;

**Dlarna Suone**, LN femme humain **maître artisan** (outils de brasseur), négociant en chef de la guilde, S3 ; **Gordrym Zhavall** LN homme humain **maître artisan** (outils de brasseur), adjoint de Dlarna Suone, joueur lourdement endetté, S3 ; *Vins et Mixtures Exotiques* en N67 ;

**Quallos Myntion**, CN homme humain **maître artisan** (outils de brasseur), fameux brasseur et propriétaire de la taverne le *Golem de Bière*, S43 ; **Dandalus « Œil de Feu » Ruell**, CB homme humain, propriétaire de l'échoppe du *Vieux Xoblob* qui produit son propre vin.

### **Guilde des constructeurs de chariots et de carrosses (S5)**

**Maître de Guilde** **Sarjak Belszour**, LB homme humain **maître artisan** (outils de charpentier)

**Siège** Hall du Coche et du Chariot en S5

**Autres membres** Seigneur **Laeros Assumbar**, LB homme humain LB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de charpentier), patriarche de la famille Assumbar

### **Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs (C15)**

**Maître de Guilde** Maîtresse de l'Ordre **Mhair Szeltune**, NB femme humaine, Tour de Mhair en A6. Femme petite et menue aux longs cheveux noirs éclatants et au regard azur. Elle parcourt souvent la ville sous les traits d'une vieille femme. C'est une fine psychologue qui ne se trompe jamais sur ses interlocuteurs. Elle dispose d'un *pégase* dans sa tour. Elle est amie avec Dame **Olanhar Wands**, LB femme humain magicien, héritière de la famille Wands.

**Siège** Tour de l'Ordre en C15

**Point de contact** porte-parole de la guilde **Orlar Thammas**, CB homme humain, Tour de l'Ordre en C15

**Autres membres** Dame **Thyriellantha « Thyri » Snome**, LB femme humain, Mage Civilar, chef de l'unité profane du Guet, membre de la famille Snome ; **Ilighast Chamnabbar**, NB homme

humain **lanceur de sorts (mage niv 5)** avec Arcanes +9, sage spécialisé en connaissances des plans et des mystères ; **Dormallen Rathanagor**, LN homme humain **mage**, *Les Mystères de Rathanagor*, quartier de la citadelle ; Dame **Tehss Maerklos**, LN femme humain **mage**, fille aînée de la famille Maerklos, membre de l'Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs.

Officiellement, l'Ordre Vigilant des Mages et des Protecteurs est une des guildes de la cité pour protéger les magiciens et ensorceleurs les moins puissants mais c'est aussi la plus grande académie de magie de la cité. La guilde joue aussi un rôle de police auprès des lanceurs de sorts de passage dans la cité. Elle compte environ 1000 membres mais les magiciens et ensorceleurs de la cité les plus puissants en font rarement partie. La guilde offre de nombreux avantages à ses membres : l'occasion de recevoir des enseignements, d'acheter des composants rares dans les caves de la Tour de l'Ordre (au C15) gardées par des *golems*, de pouvoir acheter et vendre des parchemins et des objets magiques mineurs.

Via la guilde, il est aussi possible de trouver à s'employer pour des missions de surveillance ou de protection auprès du Guet ou de particuliers fortunés.

Les membres doivent s'acquitter d'une cotisation de 20 po par mois.

Plus concrètement, les membres de la guilde peuvent bénéficier des avantages suivants :

- Pour les magiciens, copier un sort dans leur grimoire pour un coût de 45 po par niveau de sort (les sorts de haut niveau ne sont pas forcément tous disponibles à un moment donné)
- Acheter les composants de sorts avec un rabais de 5% sur le prix normal
- Acquérir facilement les parchemins des sorts suivants au tarif préférentiel suivant :

Sorts	Prix
<i>Contrôle des flammes, Réparation, Message, Prestidigitation, Protection contre les armes</i>	45 po
<i>Compréhension des langues, Bouclier, Alarme, Feuille morte, Identification, Protection contre le mal et le bien, Grande foulée, Texte illusoire, Détection de la magie, Repli expéditif</i>	90 po
<i>Déblocage, Verrou Magique, Vision dans le noir, Bouche magique, Ecrire dans le ciel, Localisation d'objet</i>	280 po
<i>Cercle magique, Délivrance des malédictions, Dissipation de la magie, Respiration aquatique, Langues, Protection contre une énergie, Monture fantôme, Communication à distance</i>	550 po

- Acquérir les objets magiques suivants au tarif préférentiel suivant : *Oiseau de Papier* (180 po), *Chapeau de magicien* (75 po), *Corne d'alarme silencieuse* (75 po), *Pipe des Monstres de Fumée* (75 po), *Poupée qui parle* (75 po), *Grimoire résistant* (75 po), *Habits autoréparateurs* (75 po), *Bâton des chants d'oiseaux* (75 po), *Bourse à épices d'Heward* (75 po), *Cadenas sournois* (75 po), *Lunettes de nuit* (450 po), *Sac sans fond* (450 po), *Collier d'adaptation* (450 po), *Baguette de détection de la magie* (450 po) et *Baguette de mage de guerre* (450 po)

## Guilde des charrons (A42)

**Maître de Guilde** Maître de la Roue **Zorind Tulwynd**, LN homme humain **maître artisan** (outils de menuisier)

**Siège** Hall de la Roue en A42

**Autres membres** *la Roue Qui ne s'Arrête Jamais* en N69

## Guilde des bouffons (P61)

**Siège** Pavillon des Bouffons, P61

## Les Bazars

*le Comptoir de Pelauvir*, propriété de **Braum Pelauvir**, LB homme humain, profil de **civilar de la Garde**, S23

**Osbrin Selchoun**, LN homme humain, profil **d'armar de la Garde**, possède le *Bazar de Selchoun* en M3

Le *Bazar d'Essimuth* en S28, propriété de **Essimuth Lanys**, CB homme humain, ancien aventurier.

**Gelfuril le Marchand**, CB homme humain **prêtre** de Tymora, P55

L'échoppe *Royale d'Aurora* qui utilise la magie pour transporter des articles exotiques et de luxe, propriété de **Aurora d'Eauprofonde**, LB femme humain, ancienne aventurière et exploratrice. Chaque quartier de la ville dispose de son propre comptoir :

- Le comptoir du Dauphin Chanteur, quartier maritime, M18, clerc : **Orloth Theldarin**, NB homme humain, profil de **sage** (outils de scribe et de comptable), mage : **Saerghon Alir « Le Magnifique »**, LN homme humain **mage**
- Le comptoir de la *Haute Route*, quartier nord, N50, clerc : **Phandalue Tarinthil**, NB femme humain, profil de **sage** (outils de scribe et de comptable), mage : **Quirtan Ondever**, CN homme humain **mage**
- Le comptoir de la rue d'Eauprofonde, quartier de la citadelle, C37, clerc : **Cathal Sunsphear**, LN femme humain, profil de **sage** (outils de scribe et de comptable), mage : **Xanatrar Hillhorn**, NB homme humain **mage**
- Le comptoir de la rue des Catins, quartier du port, P24, clerc : **Aglatha Shrey**, LN femme **demi-ogre**, mage : **Beradyx Halfwinter**, LN homme humain **mage**
- Le comptoir de la Haute Route Sud, quartier sud, S21, clerc : **Mril Juthbuck**, CB femme demi-elfe, profil **d'armar du Guet**, mage : **Logros Hlandarr**, LN homme humain **mage**
- Le comptoir de la rue des Défenses, quartier des affaires, A16, clerc : **Orgula Samshroon**, LB femme humain, profil de **sage** (outils de scribe et de comptable), agent de Piergeiron et des Ménestrels à la mémoire parfaite, mage : **Dhaunryl Zalimbar**, NB homme humain **mage**

## Les Magasins de curiosités

**Obelos Braeril « L'Unique »**, CN homme humain **lanceur de sorts (mage niv 4)** avec Histoire +5 au lieu d'Investigation, marchand de curiosités magiques en N72

*L'Etrange Passé*, boutique d'antiquités, propriété de **Broonwyn Caradoon**, NB femme humain, sœur de **Dag Zoreth** du Zhentarim, membre des Ménestrels, aidée par **Alice Tinker**, NB femme gnome, C85

*Curiosités Caravanières de Féérune*, N69

**Furjur le Désinvolte**, CN homme humain, profil de **sage** (histoire et persuasion +5), marchand d'objets exotiques possédant un magasin à Sundabar, maison au M67.

**Balthorr Olaskos « le Hardi »**, N homme humain **espion** (avec Histoire +5 au lieu d'Investigation), borgne arborant un œil de verre blanc dans son oribite vide, possède les *Trésors Rares et Merveilleux de Balthorr* en C14, aussi receleur en pièces, gemmes et bijoux, membre des Voleurs de l'Ombre.

**Ildar Orsabbas « Le Duc des Ténèbres »**, CM homme humain, profil de **sage** (histoire et persuasion +5), propriétaire des *Importations Fines d'Orsabbas* en A17, commerce d'objets étranges de l'ensemble de Féérune mais aussi receleur spécialisé dans les tapisseries, vins et parfums.

**Feldyn Goadolfyn**, NM homme humain, possède l'*Echoppe du Vieux Monstre* en S8, boutique de vente de monstres protégée par deux **gargouilles**, trois **mimiques**, un **golem de pierre** et quatre **araignées géantes** dressées

**Dandalus « Œil de Feu » Ruell**, CB homme humain, propriétaire de l'échoppe du *Vieux Xoblob*, le tyranoeil empaillé de la boutique, le plus incroyable magasin de curiosités de tout Féérune avec son épouse **Arathka « Rella » Ruell**, CB femme humain, clerc de Séluné. La sécurité du magasin est assurée par le magicien unijambiste **Hlondaglus Shrim**, NB homme humain **mage** et par un **golem de fer**, surnommé Guraim. Dandalus produit aussi son propre vin qui est de très bonne qualité. Dans la cave, la bâtisse dispose aussi d'un accès vers les égouts et d'un fût vide qui peut servir de cache, P71.

## Mont-de-Piété, Numismates et Usuriers

**Mirt l'Usurier** (version améliorée en annexe 1 par rapport à celle décrite dans *Waterdeep : Le vol des dragons*), CB homme humain, ancien aventurier et seigneur masqué, demeure fortifiée en C52

Au *Numismate Khammeral* en A2

Les *Articles de Waukyne*, mont-de-piété, propriété de **Alek Lenter**, NM homme humain **espion**, receleur, membre des Voleurs de l'Ombre, espionne la guilde du Xanathar, boutique en S40 et entrepôt en P70

Au *Numismate Hlethvagi*, propriété de **Hlethvagi Anteos**, LM homme humain, usurier, Grand Maître du Fouet du temple de Loviatar de Montprofond, membre de la famille noble Anteos, S51

**Jurisk Ulhammond**, CB homme humain **Guerrier / Roublard urbain**, usurier qui fréquente souvent l'auberge du *Portail Béant*, membre des Echarpes Rouges

**Waendel Uthrund**, NM homme humain **malfrat**, un usurier sans pitié finançant contrebande, esclavagisme, vol et kidnapping, possède *Le Minotaure au Galop* en N47

Dame **Lydda Artemel**, N femme humain **noble**, de la famille noble Artemel, M26

Seigneur **Ohrl Cassalanter**, CB homme humain **noble**, M48

Seigneur **Ultas Maernos**, LB homme humain **vétéran**, N16

Seigneur **Japhyl « Le Faucon » Cragmere**, CB homme humain **noble**, N13

Seigneur **Halam Urnbrusk**, LN homme humain **noble**, M46

**Jalanvaloss « Le Ver aux Nombreux sorts »**, LN femme **dragon d'acier adulte** (un dragon d'acier a les mêmes caractéristiques qu'un dragon d'argent hormis qu'il souffle une ligne d'acide au lieu d'un cône de froid), actrice et imitatrice de talent qui aime à manipuler et comploter mais aussi propriétaire terrien possédant et louant les boutiques et appartements situés dans les bâtiments en P33, A35 et S1 ainsi que les villas nobles Cerfbas (M69) et Chantefeu (N76). Elle se cache parmi les citoyens sous forme humaine et combat sauvagement les autres dragons qui veulent faire du mal à Eauprofonde. Elle est en mauvais termes avec la branche Amnienne de la famille Rosznar.

## Autres

Morgue de Rejviik en A45, possède un refuge de Ménestrels

Hall de Heaume, orphelinat de 30 enfants avec un lieu de culte dédié à Heaume, propriété de **Kiber Ederick**, LB homme humain, paladin de Heaume, S46

## Cabarets, Salle de jeux, Théâtres et autres lieux de divertissement

### Quartier de la Citadelle

*Chez Silavene*, salle de jeux aménagée dans une ancienne villa noble, présence d'escortes, propriété de **Setara bint Aasim**, LN femme humain **espion**, C3

La *Sirène Souriante*, salle de danse, cabaret et théâtre, propriété de **Perendel Wintamer**, NB homme humain **lanceur de sorts (mage, niv 6)**, C10.

La *Maison des Plaisirs de Mère Tathlorn*, plus fameuse maison de plaisirs de la ville avec plein de costumes pour se déguiser, des salles chauffées avec d'énormes plantes exotiques, une salle avec des trempolines, une autre où on peut léviter et, enfin, le meilleur service de

massage et de bains de la ville avec des prêtres de Sunie parmi le personnel. Parmi les six videurs de l'établissement, il y a aussi un **lanceur de sorts (mage niv 5)**, propriété de **Mère Tathlorn**, NB femme humain **expert (niv 5)**, C43

Théâtre de Chantelumière, **Alendra Tomas**, NB femme elfe **mage** avec Trina, femelle **tressym**, comme familial, régisseuse et actrice, tout le personnel est membre des Ménestrels, *cercle de téléportation* permanent dans la cave, C56

La *Nymphe Rougissante*, cabaret réputé pour avoir une oubliette donnant sur *Le Sombre Escalier* permettant de rejoindre Montprofond, C81

#### **Quartier Nord**

La *Douce Sirène*, en N27, plus grande et luxueuse maison de jeu d'Eauprofonde avec ses deux douzaines de tables, sa quarantaine d'escortes, deux douzaines de videurs renforcés par des mages de l'Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs qui scrutent la salle à distance. Les videurs sont dirigés par le maître de maison **Eiraklon Marimmatar**, LN homme humain, **vétéran**. Il est secondé par **Uithlo Relajatyr**, LN homme humain, profil de **civilar de la Garde**. Le propriétaire officiel est **Jhant Daxer**, LM homme humain, ancien maître de caravanes et usurier de la Porte de Baldur, membre de la guilde du Xanathar. Une carte mystérieuse représentant un crâne sur fond noir fait parfois apparaître une âme en peine armée d'une faux dans la salle.

#### **Quartier des Affaires**

La *Corne Dorée*, maison de jeu où il est possible de gagner le contenu de la corne (1 fois/ an environ), danseuses sensuelles, décoration rouge, propriété de **Hahstoz Baerhuld**, NM homme humain **espion**, A28

#### **Quartier Maritime**

La *Maison des Soies Pourpres*, luxueuse maison de plaisir, propriété de **Jathaliira Thindrel**, CN femme humain **expert (niv 6)**, extrêmement riche, paie un service de protection à l'Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs et amie de Khelben, M54

Maison de jeu de la *Grosse Bonbonne*, propriété de **Drengar Harbright**, LN homme humain **expert (niv 6)**, M76, qui possède un second établissement *Le Dragon Rugissant* au sud-est de la ville.

Stade du Triomphe, arène à ciel ouvert, célèbre pour son impressionnante porte du Lion, où se produisent démonstrations de magie, combats armés, des courses de chevaux et des exhibitions de monstres, du printemps à l'automne, M77

#### **Quartier Sud**

La *Danseuse de Jade*, cabaret renommé pour sa principale attraction : une danseuse en jade, sorte de figurine merveilleuse, animée par la propriétaire, **Cathalishaera**, CN femme humain **transmutateur** mais aussi pour ses spectacles de danse et de chant. L'établissement compte aussi 32 escortes, 10 cuisiniers et serveurs, la barmaid **Khalou Mazestar**, CB femme humain, profil **d'armar de la Garde**, et le videur **Selcharoon Nrim**, LN homme humain **lanceur de sorts (mage, niv 6)**. La Sphère de Lune apparaît, les nuits de pleine lune, juste en face et permet à ceux qui y pénètrent de voler en son sein, S15.

#### **Quartier du Port**

L'Arène aux Monstres, arène clandestine située sous la forge de *l'Ecaille de Poisson* en P60 et la taverne *Le Marin Assoiffé* en P12.

Les *Trois Perles*, fameux cabaret alternant sur scène bardes, illusionnistes, animaux dressés, danseurs exotiques, comiques, satiristes, acteurs et musiciens, connu aussi pour ses plats cuisinés à partir de monstres (stirge, manticores, wyvernes...), propriété de l'ex-danseuse **Halidara Urinshoon**, LN femme humain **artiste**, géré par **Xandos Waeverym « Le Dandy »**, LN homme humain **expert (niv 3)**, personnel composé de 14 videurs, 16 garçons de course, 12 danseuses et une barde **Zalanthess, fille de Zalanthar**, NB femme humain **barde**, chanteuse et harpiste originaire de Padhiver, P18

La *Lanterne Suspendue*, club de rencontres et escortes de vos rêves incarnées par des doppelgangers, propriété de **Cyrtue**, CM femme humain **expert (niv 2)**. Tous sont membres de l'Invisible, P22

Le *Palais Pourpre*, boudoir calishite, propriété de l'ancienne courtisane et aventurière **Tathla « Cheveux de feu » Nightstar**, CB femme humain **Guerrier / Roublard urbain**, les courtisanes les plus célèbres du lieu sont **Naneethil de l'Épée Tatouée**, NB femme humain **expert (niv 4)**, connue pour la marque d'épée qu'elle a sur le corps, de la gorge à l'entre-jambe et **Dessra des Sombres Désirs**, CN femme humain **expert (niv 3)**, P25

Les *Bras de la Sirène*, à la fois auberge, taverne et lieu de rendez-vous intime, présence d'escortes, propriété de **Calathia Frost**, CB femme humain **vétéran**, P26

La *Sirène Rougissante*, à la fois luxueuse auberge et taverne connue pour son dîner servi aux clients par des hommes-poissons de sexe féminin dans un bain chaud. Les serveuses portent des masques de métal, les plus connues sont : **Reetha**, CB femme humain **berserker**, une barbare du Nord appréciant la lutte avec les hommes ; **Leilatha Subraira**, CN femme humain **espion**, esclave échappé originaire de Chult et au corps entièrement tatoué et **Bensyl Iyrivvin**, CN femme demi-elfe, agent des Ménestrels. La propriétaire de la *Sirène* est Dame **Alathene Lunétoile**, CB femme humaine liche, de la famille Lunétoile, P36.

La *Coupe de Cuivre*, cabaret, taverne et auberge, lieu de divertissement ininterrompu avec des danseurs acrobates et contorsionnistes, quelques bons plats, un service haut de gamme et des escortes, propriété de six danseurs associés : **Vivaelia Sunder**, CN femme humain **artiste**, **Evethe Untusk**, CB femme demi-elfe **artiste**, FP 2, **Yululee Lantannar**, NB femme humain **expert (niv 3)**, **Jhandril Neth**, NB femme humain **artiste**, **Ilintar Belereth**, CB homme demi-elfe **artiste** et **Tiirlon Windstar**, NB homme demi-elfe **artiste**, P54

*Chez Mère Jatha*, maison de plaisirs, P63

## Tavernes

### Quartier de la Citadelle

L'*Épée Chanteuse*, connue pour l'épée longue intelligente à la lame noire qui chante des ballades toutes les heures (*épée longue +1*, arme intelligente : CB, Int 10, Sag 10, Cha 16, ouïe et vision normale à 18 m, peut lancer *lévitation* 1 fois/ jour, représentation (chant) +7), propriété de **Gothmorgan Ilibuld**, CB homme humain **vétéran**, ancien aventurier qui a trouvé l'épée dans une ruine, C9

La *Redoutable Manticore*, propriété de **Imzeel Coopercan**, CB humain, profil d'**agent du Guet**, petit et barbu au point d'être pris pour un nain, C12

L'*Araignée Rampante*, décor de souterrain, propriété de **Welvreene Thalmit**, CN femme humain **roturier**, toujours à la recherche de frissons et de danger, C20

La *Tête du Dragon*, propriété de **Vorn Laskadarr**, NB homme humain **roturier**, connaît beaucoup de diplomates et d'agents de nations étrangères, C24

La *Morsure de l'Aspic*, C30

La *Pierre Elfique*, surtout fréquentée par les elfes et demi-elfes, cuisine raffinée, arbres au milieu de la taverne, propriété de **Yaereene Ilbaereth**, CB femme elfe **mage**, avec Pyrith, **dragon féérique** en tant que familier.

Le *Valet Bleu*, propriété de **Immithar « Le Gant »**, CN homme humain **espion**, ancien voleur, très doué pour les imitations, C35

La *Chouette aux Yeux Rouges*, propriété de **Balarg « Deux-poings » Dathen**, CN homme humain, profil **d'armar de la Garde**, qui apprécie la lutte et la bagarre, C49

La *Sylphe Endormie*, lieu exotique, propriété de **Callanter Rollingshoulder**, NM homme humain **roturier** qui s'habille comme un Calishite, C50

Le *Quaggoth Buveur*, le barman **Baklin**, LN homme nain, profil de **civilar de la Garde**, est membre des Echarpes Rouges, C53

Le *Marin*, fréquenté par les marins, propriété de **Guthlakh « Les Mains » Imyiir**, LN homme humain, profil de **civilar de la Garde**, au visage couvert de cicatrices et qui sourit rarement, C54

Le *Bal de Jhural*, C58

Le *Dragon Dodu*, C59

La *Chope d'Azouth*, propriété de **Mistmyr Iroan**, NB homme humain **mage**, C73

#### **Quartier Nord**

Les *Larmes de la Vierge*, propriété de Zobia Shrinsha, CB femme humain **mage**, N25

Les *Chasseurs du Crépuscule*, propriété de la compagnie d'aventuriers du même nom, N26

La *Barbe de Brume*, taverne connue pour son personnel non humain. Les propriétaires sont deux sœurs demi-elfes **Allet Tzuntzin**, CB femme demi-elfe **mage** et **Vindara Tzuntzin**, NB femme demi-elfe **mage**. Le tavernier est **Munzrim Marlpar**, LN homme Homme-lézard, et un des clients habituels est **Thoim Zalamm**, LN **tyrannoeil**, pacifique et désireux d'aider les aventuriers, N32

Le *Lion Grimaçant*, propriété de **Unger Farshal**, NM homme humain **vétéran**, achemine secrètement des drogues entre Port-Crâne et Eauprofonde, N56

#### **Quartier Maritime**

Le *Satyre Repu*, M1

La *Bonbonne Explosive*, est constituée de petites caves et est un repaire pour les marins où les poissons et fruits de mer sont superbement cuisinés. Le propriétaire est **Ulscaleer Anbersyr**, NM homme humain **bretteur**, capitaine de navire et pirate à la retraite. Présence d'une entrée secrète reliant Eauprofonde à Port-Crâne, M37

Le *Gouvernail*, taverne fréquentée par des gens riches et âgés, propriété de **Olhin Shalut**, LN homme humain aventurier retraité, M41

Chez *Gounar*, taverne clinquante, propriété de **Doblin Gounar**, CN homme humain, profil **d'armar du Guet**, M55

La *Lance Brisée*, surtout fréquentée par des athlètes et des guerriers, M59

#### **Quartier du Port**

Le *Griffon Gris*, P1

**Luna**, CB femme humain, avatar de Séluné qui possède la taverne Le *Sourire de Séluné* en P6

Le *Marin Assoiffé*, taverne délabrée et mal famée avec un personnel composé de sept vendeurs et six serveurs nains, propriété de **Kaeroven « Sourires » Yuluth**, NM homme humain, membre de l'association des Krakens, son homme de confiance est **Aldaeguth** connu aussi sous le nom de **Winestab**, CM homme humain **espion**. Rumeurs de flagelleurs mentaux fréquentant les lieux. P12

Le *Gosier Sec*, taverne sale, encombrée et odorante qui semble prête à s'écrouler, toilettes reliées à une salle souterraine communiquant avec les égouts de la ville, propriété de **Bulaedo « Poings » Ledgileer**, NM homme humain, profil de **civilar de la Garde**, P13

Le *Poing Sanglant*, lieu de bagarres permanentes au mobilier sommaire, présence de prêtres mineurs de Tempus pour soigner les blessés, propriété de **Uglukh Vorl**, LM homme demi-orque **berserker**, P17

La *Tête de Mule*, aussi siège de la Guilde des Eboueurs, P21

La *Jeune Fille Endormie*, connue pour ses danseuses et ses musiciens, propriété de **Peldan Thrael**, LN homme humain, même profil qu'un **agent du Guet**, P23

La *Sirène Bleue*, un endroit sûr, propriété de « **Mère** » **Jalyth Hlommorath**, NB femme humaine **roturier**, qui adore les commérages, P27

Le *Nain à Grande Cale*, taverne souterraine fréquentée par les duergars, d'autres créatures des profondeurs, des demi-orques et autres malandrins, située sous la maison de Tarmagus, un entrepôt, P30.

Le *Pendu*, fréquenté par les calligraphes, poètes, écrivains et autres gens de lettres, propriété de **Auldenuth Orbrymm**, NB homme humain **maître artisan** (kit de contrefaçon), ancien faussaire, P32

Les *Voiles Gonflées*, aussi siège de la Très Diligente Ligue des Voiliers et Cordiers, P35  
Le *Serpent Assoupi*, bruyant et animé avec de jeunes danseuses sur les tables, lieu de réunion pour la tribu du Sanglier Noir, propriété de **Alard Belaerl**, NM homme humain, même profil qu'un **civilar du Guet**, P41

Hall de la Cuisine, cantine populaire et bon marché, P57

Le *Pêcheur Ivre*, P58

Le *Pégase Volant*, P59

Le *Barreur Fâché*, P67

La *Marée Dauphine de Darth*, P74

#### **Quartier Sud**

Le *Repos des Epées*, fréquentée par des mercenaires et hommes d'armes, propriété de **Beliarge Maduskar « Le Vieux Sanglier »**, LN homme humain, même profil qu'un **civilar senior de la Garde**, S1

Le *Soleil de Minuit*, S9

La *Coupe Pleine*, connue pour ses bagarres, propriété de **Gulth Djanczo**, NM homme humain **espion**, S14

Le *Poisson Sauteur*, propriété de **Janess Imristar**, CN femme humain, même profil qu'un **armar du Guet**, S18

Le *Gantelet Rouge*, lieu sombre et propriété de **Daunt Buirune**, CN homme humain, voleur à la retraite, S22

Le *Golem de Bière*, connu pour ses bières rares, propriété de **Quallos Myntion**, CN homme humain **roturier**, S43. Son épouse et deux de ses enfants aident Quallos à tenir la taverne.

La *Bénédiction de Tymora* dont le propriétaire est **Trahnt**, LB homme **géant des collines**, un gnome qui a été réincarné en géant, S47

#### **Quartier des Affaires**

L'*Outreterre*, A1

Les *Entrailles de la Terre*, taverne perpétuellement dans la pénombre, connue pour les histoires qu'on y raconte. Le tavernier est **Ongamar Tathloon**, LN homme humain, et le propriétaire secret est **Blazidon le Borgne**, CN homme humain, recruteur de mercenaires où il habite, A36

La *Folie de Felzoun*, propriété de **Felzoun Thar**, CN homme nain, profil de **civilar de la Garde**, contact pour le receleur **Haerlit Thomm**, CN homme humain **malfrat**, A39

L'*Eclair Flambé*, A49

## Les Organisations

### Les Ménestrels

**Note** : tous les Ménestrels nommés ci-dessous disposent d'un *Insigne des Ménestrels* (compte comme un anneau d'action libre).

**Dirigeants** : Maître Ménestrel **Khelben « Bâton Noir » Arunsun**, LN homme humain, Archimage d'Eauprofonde, élu de Mystra et seigneur masqué ; Maître Ménestrel **Laeral Silverhand Arunsun**, CB femme humain (décrite dans *Waterdeep : Le vol des dragons*), son épouse, élue de Mystra et une des Sept Sœurs.

**Autres membres** (environ 120 personnes dans la ville aident l'organisation et une quarantaine en sont vraiment membres) : **Mirt l'Usurier** (version améliorée en annexe 1 par rapport à celle décrite dans *Waterdeep : Le vol des dragons*), CB homme humain, ancien aventurier et seigneur masqué, demeure fortifiée en C52 ; Dame **Syllia Adarbrent**, CB femme humain **bretteur** (avec la maîtrise des outils de navigateur et des véhicules maritimes), capitaine de l'*Hippocampe* et membre de la famille Adarbrent ; **Alendra Tomas**, NB femme elfe **mage** avec Trina, femelle **tressym**, comme familial, régisseuse et actrice du Théâtre de Chantelueur ainsi que tout le personnel du théâtre, C56 ; Dame **Nleera Tarannath Tesper**, CB femme humain, consort de la famille Tesper ; **Jhandess Millomyr**, CB femme humain **maître barde**, fabricante de harpes, *les Harpes de Millomyr* en N70 ; **Danilo Thann**, CB homme humain, fils de la famille Thann, seigneur masqué, fondateur et professeur du nouveau collège bardique d'Eauprofonde, Nouvel-Olamn ; **Arilyn Moonblade**, CB femme demi-elfe, compagne de Danilo ; **Broonwyn Caradoon**, NB femme humain, sœur de **Dag Zoreth** du Zhentarim, propriétaire de l'*Etrange Passé*, boutique d'antiquités en C85 ; **Alice Tinker**, NB femme gnome, assistante de Broonwyn à l'*Etrange Passé* ; **Arkiem Arren**, LN homme elfe du soleil clerc de Milil, musicien et professeur de musique, temple du Bon Applaudissement en S29 ; **Bensyl Iyriwvin**, CN femme demi-elfe, courtisane à la *Sirène Rougissante* en P36 ; **Orgula Samshroon**, LB femme humain **sage** (outils de scribe et de comptable), clerc à l'impressionnante mémoire du comptoir de la rue des Défenses, de l'échoppe *Royale d'Aurora*, A16 ; **Tantuss Shieldsun**, NB homme humain, rôdeur, guide de caravane et fidèle dévot de Mailikki, tuteur pour les rôdeurs qui le souhaitent, fait souvent office de messenger ; **Vedellen Hawkhand**, NB homme demi-elfe rôdeur de Gwaeron Bourrasque, surveille les compagnies d'aventuriers de la ville pour le compte des Ménestrels, réside aussi à Mirabar et Lunargent ; **Shalar Simgulphin**, NB femme (qui se fait passer pour un homme) humain **maître barde**, chante à la *Dague Dégoulinante* en A3 et dans d'autres tavernes de la ville ; **Coril de la Porte de Baldur**, CB femme (qui se fait passer pour un homme) humain **mage** ; **Tioch**, LN homme humain, profil **d'armar du Guet**, mendiant aveugle ; **Kylia**, CB femme gnome, accompagne Laeral lors de ses excursions à Port-Crâne, à Eauprofonde, réside à la maison d'hôte de Madame Garah en S30 et, à Port-Crâne, à l'auberge de *Feuprofond* (LH7) ; Seigneur **Boondor Evenmist**, NB homme humain **maître barde**, noble mineur des Sélénae et professeur à Nouvel-Olamn (C72).

Les Ménestrels disposent d'un refuge secret situé sous le Mont Eauprofonde. Il s'agit d'une quinzaine de salles éclairées par des sorts de *flamme éternelle* et accessibles depuis une caverne dans le flanc du Mont face à la mer et depuis un tunnel secret dans Nouvel-Olamn. Les deux chemins ne sont pas sans risques. Les portes sont sous l'effet d'un *verrou magique* pour qui ne porte pas d'*insigne des Ménestrels*. Le complexe est composé d'un hall d'entrée, d'une grande salle de réunion avec des étagères où sont stockés cartes, livres, parchemins à consulter, un salon conduisant à trois suites (un bureau avec sa chambre attenante), une cuisine superbement approvisionnée avec sa salle à manger et sa chambre froide (grâce à la magie) attenantes. Seuls Elminster, Khelben et les Sept Sœurs savent que le plafond du hall d'entrée peut être traversé et conduit à une grotte éclairée magiquement où se trouvent parchemins, potions, baguettes pour se soigner ainsi qu'un *bâton de guérison*. Le refuge des

Ménestrels peut aussi être atteint grâce à des *cercles de téléportation* rendus *permanents* : un depuis la Tour d'Elminster, un depuis le Hall du Crépuscule à Berdusk, un depuis une grotte dans une petite île déserte de la Mer des Etoiles Déchues, un près d'un arbre creux dans une clairière de la forêt d'Ardeep, un depuis une caverne isolée au niveau 3 de Montprofond et aussi depuis des refuges de Ménestrels dissimulés dans des commerces ou maisons d'Eauprofonde : la boulangerie *Gerin* en M62, une maison de ville en face de la rue Delzorin dans le quartier nord, la forge *les Halls de Hilmer, Maître Armurier* en C23, la Morgue de Rejviik en A45, Le *Regard de la Méduse*, atelier de sculpteur en S48, la cave du Théâtre de Chantelueur en C56. Enfin, depuis le refuge, il est possible, via des *cercles de téléportation* de se rendre : vers la lisière sud de la Haute Forêt, un refuge à Llorbauth dans le golfe de Vilhon, une maison de ville à Suzail, la tour de Lunereflet à Everlund, le *Vigilant Magasin des Roues et Chariots* à Tantras, détenu par **Lightal Barnshyn**, CB femme demi-elfe, rôdeur de Mailikki, membre des Ménestrels et dans Eauprofonde : l'entrepôt Maernath en P69, La *Main de Bellister*, organisateur de caravanes en S24, *les Harpes de Millomyr*, fabricante de harpes et membre des Ménestrels en N70.

**Le Zhentarim** compte peu de membres en ville. Il s'agit surtout de clercs de la Forteresse Noire : **Dark Master Malchior**, CM homme humain, clerc de Cyric, gras, cupide, rusé avec une courte barbe grise. Il réside souvent à Eauprofonde avec son disciple **Dag Zoreth**, NM homme humain, clerc de Cyric, cheveux bruns, fluet et petit, de son vrai nom Brandon Caradoon, jeune frère de **Broonwyn Caradoon** des Ménestrels. Les Pillards des Tenures, un ancien groupe d'aventuriers (décrit pages 309 à 311 de *Waterdeep : le Vol des Dragons*) sont de nouveaux contacts permanents du Zhentarim en ville.

**Les Voleurs de l'Ombre**, plusieurs cellules dans le quartier du port, 164 membres sur place.

Dirigeants : **Orniiv "L'Eclipse" Fandarfall**, CM homme humain, clerc de Mask, Ombre de la Porte de Baldur via, localement, **Alauneth Oranne « La Vipère Noire »**, CM femme humain, Silhouette d'Eauprofonde et **Marune le Masqué**, NM homme humain nécromancien, Maître voilé du Dessarin. Le repaire de Marune, dans les profondeurs du mont Helimbrar, est gardé par 6 **feu-follets**

Autres membres : **Androm Kherr**, NM homme humain **capitaine bandit** (avec maîtrise des outils de navigateur et des véhicules aquatiques), capitaine de navire ruathymite ; **Balthorr Olaskos « Le Hardi »**, N homme humain **espion** (avec Histoire +5 au lieu d'Investigation), receleur, espion et propriétaire des *Trésors rares et merveilleux de Balthorr* (C14) ; **Maknis**, LM homme humain **bandit**, agent maritime ; **Ressic Ophal**, LM homme humain **expert (niv 6)**, marchand d'épices itinérant originaire d'Amn ; **Reoke Segymn**, CM homme humain **expert (niv 3)**, marchand itinérant ; **Alek Lenter**, NM homme humain **espion**, usurier et commerçant, propriétaire des *Articles de Waukyne* (S40) ; **Stromquil Halazar**, CM homme humain **illusionniste** (avec maîtrise des outils de bijoutier), maître de la guilde des joailliers et propriétaire de sa boutique *les Pierres précieuses d'Halazar* (M60) et **Yladhra la Sombre**, femme humain **devin**, originaire du Calimshan.

**Les Chevaliers du Bouclier** est un consortium de marchands et de nobles spécialisés dans la récolte, la manipulation et l'exploitation de renseignements.

Membres locaux : Seigneur **Bly Ruldegost**, LN homme humain **chevalier**, membre de la famille noble Ruldegost ; **Mather Ukkhemn**, CM humain homme **expert (niv 5)**, gros marchand théthyrien égoïste qui verse dans l'esclavagisme et visite parfois Eauprofonde pour ses affaires.

**L'association des Krakens** est une organisation clandestine versant dans l'espionnage et regroupant plusieurs krakens et dont le chef **Slarkrethel**, puissant kraken (*décrit p.224 de Storm King's Thunder*), élu d'Umberlie, cherche secrètement à bâtir un empire couvrant la Mer Inviolée et le Nord de Féérune.

Membres locaux : **Le Seigneur d'Ecume**, LM aboleth ; Grand Trident Terrifiant **Meritid Archneie**, CM homme humain, clerc d'Umberlie ; **Kaeroven « Sourires » Yuluth**, NM homme humain, propriétaire de la taverne du *Marin Assoiffé* en P12 ; des **chuuls** sont aux ordres du Seigneur d'Ecume.

**L'Alliance des Seigneurs** est une alliance des Seigneurs de dirigeants de villes et de cités à travers Féérune (principalement dans le Nord) qui croient que la solidarité est nécessaire pour garder le mal à distance. L'Alliance est composée des villes d'Eauprofonde, de Lunargent, de Padhiver, de la Porte de Baldur, du Gué de la Dague, de Mirabar, Longueselle, Castelmithral, Amphail et Yartar.

Dirigeant : Seigneur Public **Piergeiron Paladinson**, LB homme humain, paladin de Tyr, en tant que Seigneur manifeste d'Eauprofonde

Autres membres : **Shyrrhr**, NB femme humain, courtisane du Palais qui se charge de l'accueil (et de l'espionnage) des ambassadeurs étrangers, grande amie et confidente de Piergeiron, habite une maison en C41 qui communique par un tunnel secret avec le Palais ; **Shalar Simgulphin**, NB femme (qui se fait passer pour un homme) humain **maître barde**, chante à *la Dague Dégoulinante* en A3 et dans d'autres tavernes de la ville, est également membre des Ménestrels ; de facto, tous les seigneurs masqués de la ville et les Echarpes Rouges (cf. ci-dessous), via Durnan.

**Les Echarpes Rouges** est un groupe d'espions et d'informateurs agissant pour le compte des Seigneurs et le bien de la cité. Ils se réunissent dans différentes tavernes du quartier du port. Il y a 137 membres.

Dirigeant : **Durnan le Voyageur**, NB homme humain

Autres membres : **Baklin**, LN homme nain, profil de **civilar de la Garde**, le barman de la taverne du Quaggoth buveur (C53) ; **Surrolph Hlakken**, CB homme humain **expert (niv 5)**, un gras maquignon propriétaire de ses propres écuries en S17 ; **Naneatha Lhaurilstar**, NB femme humain **expert (niv 6)**, une courtisane du Palace avec une maison dans le quartier de la citadelle (C45) ; **Aletha et Jhoysil Samprava**, CB femme humain **expert (niv 3)**, des sœurs jumelles courtisanes au Palais Pourpre (P25) ; **Thurve Thentavva**, CN homme humain **maître artisan** (outils de cordonnier), un cordonnier du quartier des affaires (A12), **Jurisk Ulhammond**, CB homme humain **Guerrier / Roublard urbain**, un usurier qui fréquente souvent l'auberge du *Portail Béant* et « **Red** » **Hlintas Urtel**, N homme humain, profil de **soldat de la Garde**, un docker que l'on peut le plus souvent trouver à la taverne du Serpent Assoupi (P41) en soirée.

**L'Enclave d'Emeraude.** Ses principaux représentants en ville sont Dame **Jeryth Phaulkon**, NB femme humain, élue de Mailikki, surnommée « La championne de Notre Dame » ou « La petite-fille de Silvanus », membre de l'Enclave d'Emeraude (villa familiale en S44), de nombreux membres de la famille noble Tarm (villa en N30 et propriété à Amphail) décrite plus loin, l'hydromellerie et le verger de la famille halfeline Snobeedle (à l'extérieur de la ville) dirigée par **Fleur Snobeedle**, NB femme halfelin **druide** de Chauntea, qui fournit notamment **Nindil Jalbuck** et l'ensemble du clergé des Autels de la Nature (décrits plus loin).

## L'Ordre du Gantelet

Dirigeants : Seigneur Martel **Hykros Allumen**, LB homme humain, patriarche des Halls de Justice, le temple de Tyr.

Autres membres : Le clergé des Halls de Justice, le Saint Ordre des Chevaliers de Samular, l'Ordre de la Main Juste, les membres de l'Hospice de saint Laupsenn dédié à Ilmater (N73) et **Kiber Ederick**, LB homme humain, paladin de Heaume, Halls de Heaume (S46)

**La Guilde du Xanathar**, Montprofond niveau 3 (repaire de l'Oeil au nord de Port-Crâne), antre du Xanathar (*décrit dans Waterdeep : Le vol des dragons*) situé à l'ouest de Port-Crâne, *la Chope Noire* (à Port-Crâne) et plusieurs repaires dans les égouts de la ville, 360 membres

Dirigeant : **Xanathar** (ou l'Oeil), LM **tyrannoecil** avec des pouvoirs d'ensorceleur et portant des anneaux magiques. Il quitte rarement son antre mais s'appuie sur ses nombreux espions. Dans son antre, le Xanathar est toujours entouré de deux **dévoreurs d'intellect**, de nombreux **observateurs** (*décrit dans Waterdeep : Le vol des dragons*), et un poisson nommé Sylgar (statistiques d'un **piranha** sans *Frénésie Sanguinaire*) dans un gigantesque aquarium. Sylgar est la seule créature que le Xanathar aime vraiment.

Autres membres :

**Avareene**, LM femme humain magicien, chef de la Main, la faction en charge de l'esclavagisme, supervise les enlèvements, réside au repaire de l'Oeil ou dans un appartement au-dessus du Clou Tordu (N77)

**Slink Monteskor**, CM homme humain, comptable de la guilde, réside au repaire de l'Oeil  
**Colstan Rhuul**, LM homme humain clerc de Baine, second de la Main, responsable des assassinats, agent de renseignements pour la Main, réside au repaire de l'Oeil et à Eauprofonde.

**Ahmaergo, « le Nain Cornu »**, LM homme nain, troisième de la Main, en charge de la surveillance et de la vente des esclaves à Port-Crâne. Ahmaergo peut aussi bien être rencontré à Port-Crâne : sur l'île du Crâne, au marché aux esclaves ou à *la Chope Noire*, à l'antre du Xanathar ou au repaire de l'œil (*décrit dans le fichier sur Port-Crâne*). Ahmaergo maintient une chambre à *la Chope Noire* mais a aussi un appartement dans l'antre du Xanathar (salles X11 et X12 de l'Antre du Xanathar *décrit dans Waterdeep : Le vol des dragons*). Compte tenu de ses responsabilités et de son rôle au sein de l'Anneau de Fer, Ahmaergo n'a que 25% de chances de se trouver dans l'antre du Xanathar.

**Slan Thurbel**, CM homme humain, en charge de l'intimidation et du mercenariat, réside au repaire de l'Oeil

**Shindia Darkeyes**, CM femme demi-elfe (drow), en charge du racket et du chantage. Le plus souvent, elle réside à Eauprofonde.

**Ott Orteil-d'Acier**, NM homme nain, responsable de la contrebande et des cambriolages les plus audacieux. Réside au repaire de l'œil.

**Randulaith de Mirabar**, NM homme humain, responsable de la sécurité du repaire de l'Oeil et espion, habitué de Port-Crâne, fiancé de **Brianne Byndraeth**, CB femme humain, seigneur masqué.

**Jhant Daxer**, LM homme humain, qui gère la *Douce Sirène* pour le compte du Xanathar.

Seigneur **Orlpar Husteem**, NM homme humain, jeune frère du seigneur Orbos Husteem, patriarche de la famille Husteem. Associé de la guilde en tant que receleur et vendeur de drogues. Avec l'aide de la guilde, Orlpar contrôle maintenant le marché de vapeur de mordayn, de tekkil et de haunspeir. Orlpar utilise **Hala Myrt**, NM homme humain **bandit**, comme contact au Lion Grimaçant (N56). La maison d'Orlpar, rue du Serpent Doré (N 59) comporte une chambre forte protégée par un **tyrannoecil zombi** et par **Helmyn Faunspiel**, CN homme humain **mage**. Les caves de la maison sont reliés aux égouts de la ville et servent

aussi de refuge aux membres de la guilde. Les esclavagistes du Xanathar ont le profil de **malfrat**.

**L'Invisible** est un consortium de métamorphes, voleurs, illusionnistes et assassins qui tentent d'infiltrer la ville. Ils se retrouvent à la *Lanterne Suspendue* (P22) dont le personnel inclut des **doppelgangers**, dans les égouts ou à Port-Crâne ainsi que des **leucrottas**. Il y a environ 65 membres.

Dirigeant : **Hlaavin**, NM doppelganger. Hlaavin a développé ses pouvoirs magiques au contact des flagelleurs mentaux qui contrôlaient initialement leur groupe.

Autres membres :

**Ptola**, NM doppelganger, gère les affaires de l'Invisible à Port-Crâne

**Fengharl**, NM doppelganger

**Kerrigan Ellstric**, NM homme humain **assassin**

**Khnarek**, NM doppelganger

**Gonehl**, CM doppelganger, commande le groupe de mercenaires la Mascarade

**Pharem Ellstric**, CM homme humain **illusionniste**

**Nécrom Regescar**, LM homme halfelin pied-léger **espion**

**Nylaersyn Floshin « La Changeline »**, CM femme elfe du soleil **sorcier de fiélon**, membre de la famille Dlardrageth

**Drejjd**, N doppelganger

**Lasster Vhenlok**, CM homme humain **vétéran**

**Tomas Siohcn**, NM homme humain **prêtre** de Cyric

**Cyrtue**, CM femme humain **expert (niv 2)**, propriétaire de la *Lanterne Suspendue* (P22)

**Marks**, NM homme humain, même profil que **Thad Ruchel**, propriétaire de la Pique Brisée à Port-Crâne qui sert de lieu de réunion aux membres de l'Invisible dans la ville.

**La tribu du Sanglier Noir** est un des deux gangs barbares installés dans le quartier portuaire. Le gang travaille surtout comme videurs et gardes du corps, à des prix raisonnables, pour des marchands et des taverniers du quartier du port. Ils se réunissent à la taverne du *Serpent Assoupi* (P41) et sont de farouches rivaux de la tribu du Taureau-élan. Il y a 62 membres, principalement des humains.

Dirigeant : **Myrnd Gundwynd**, CN homme humain, membre de la famille Gundwynd élevé par une tribu de barbares Uthgart et revenu à Eauprofonde seulement à l'âge adulte, membre de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs*

Autres membres : **Jansobur des Léopards des Neiges**, NB homme humain **berserk**, connu du Guet pour son ivrognerie ; **Krelth Lionmane**, CB homme humain **archer**, membre nomade de la tribu du Lion Noir.

**Les Rats Pestiférés** est une organisation de voleurs, assassins et rats-garous vénérant Talona, la Maîtresse des Maladies. On trouve ses membres à Port-Crâne, à l'allée Deloun et à la Gueule du Rat dans les collines du Rat, en dehors de la ville. Il y a 436 membres.

Dirigeant : Maîtresse de la Peste, **Teltaera des Sept Fléaux**, NM femme humain rat-garou (métamorphe) et clerc de Talona

**La tribu du Taureau-élan** est un des deux gangs barbares installés dans le quartier portuaire. Ils « offrent » de lucratifs services de protection aux commerces du quartier mais aussi à des navires à quais. Ils sont aussi parfois engagés par certains nobles pour provoquer une rixe de taverne où tel ou tel va malheureusement être blessé ou tué. La bande de 83 membres est principalement composée de parias Uthgardt et de demi-orques.

Dirigeant : « Chef », **Hagar « Ours Bleu » Hlutwigsson**, CM homme humain.

Autres membres : « **Wormguts** », NM homme humain Barbare **berserk**, chassé de sa tribu pour meurtre ; **Reskyn the Fanged**, CM homme **loup-garou**, abandonné à la naissance par sa tribu, **Ulmrin**, LM homme demi-orque **vétéran**, un demi-orque à la mauvaise réputation né à Eauprofonde.

**Bregan D'Aerthe** : il est possible d'utiliser cette organisation telle que décrite *pages 14 et 15 de Waterdeep : Le Vol des Dragons*, même en 1360.

**La Confluence** est une petite organisation secrète vouée à combattre les changeurs de forme infiltrant la cité d'Eauprofonde. Elle est composée de 25 membres, dont deux dragons de bronze et des demi-dragons (dont des demi-dragon de bronze issus de principalement trois familles nobles : les Tesper, les Bladesemmer et les Thongolir). La Confluence se réunit à la villa des Tesper, « Les Portes Tesper » (en M34).



Dirigeants : **Auntyrlothtor**, LN mâle **dragon d'acier adulte** ; **Quituryte**, LN mâle **dragon d'acier adulte** (un dragon d'acier a les mêmes caractéristiques qu'un dragon d'argent hormis qu'il souffle une ligne d'acide au lieu d'un cône de froid) ; Dame **Onya Bladesemmer**, LN femme humain **noble** ; Dame **Charrin Tesper**, LB femme humain **noble** ; Dame **Larissa Thongolir**, LB femme humain

Autres membres : Seigneur **Telmed Tesper**, LN homme humain **vétéran demi-dragon d'acier** (avec acide comme résistance et souffle) ; Dame **Adiira Thongolir**, LB femme humain **noble demi-dragon d'acier** (avec acide comme résistance et souffle) .

**Les Sorciers Rouges de Thay** dispose d'une ambassade dans le quartier de la citadelle (C70) reliée par un portail magique permanent à une Enclave de Magie Rouge à Port-Crâne, entre le col du Repos du Mendiant et le col de la Chute de Vapeur, dans le quartier du Bas Coeur, non loin de l'auberge de la cruche et du heaume (LH10 sur la carte du supplément *Skullport* de la seconde édition ou 24b dans le document sur Port-Crâne). Il y a 130 membres.

Dirigeant : Ambassadeur **Ethur Anszim**, LM homme humain.

Autres membres : Consul **Thazar Arkanak « Crânetempête »**, NM homme humain, garde du corps personnel de l'ambassadeur ; Consul **Orgin Ulmokina**, CM homme humain, superviseur de l'enclave de Port-Crâne qui ne se rend jamais à Eauprofonde.

## Contrebandiers, Receleurs et autres Ruffians

**Balthorr Olaskos « le Hardi »**, N homme humain **espion** (avec Histoire +5 au lieu d'Investigation), possède les *Trésors Rares et Merveilleux de Balthorr* en C14, receleur en pièces, gemmes et bijoux, membre des Voleurs de l'Ombre.

**Ildar Orsabbas « Le Duc des Ténèbres »**, CM homme humain, profil de sage (histoire et persuasion +5), propriétaire des *Importations Fines d'Orsabbas* en A17, receleur spécialisé dans les tapisseries, vins et parfums

**Alek Lenter**, NM homme humain **espion**, receleur, membre des Voleurs de l'Ombre, espionne la guilde du Xanathar, propriétaire des *Articles de Waukyne* (S40)

**Jannaxil Serpentil**, NM homme humain, receleur en grimoires, cartes et livres, les *Livres et Folios Serpentil* en P10

**Phalantar Orivan**, NM homme humain, receleur en objets magiques, les *Philtres et Composantes de Phalantar* en C33

**Torst Urlivan**, LM homme humain **espion**, possède *Le Doux Repos* en A32 et des écuries en A33, est aussi un receleur de chevaux et de harnais.

**Lhund Dhaermos**, NM homme humain **malfrat**, contrebandier en créatures exotiques, plantes et tous types d'esclaves, entrepôt Dhaermos en P4. **Hulfast**, NM homme humain **bandit**, est son agent sur les quais.

**Chuldan Helmstar**, CN homme humain **espion**, receleur en statues et sculptures, entrepôt Helmstar en P14 gardé par une bande de gargouilles et le fantôme de son père, **Thalagar Helmstar**, CN homme humain **fantôme**

**Haerlit Thomm**, CN homme humain **malfrat**, receleur en meubles et ameublement, entrepôt Thomm en P49. Son point de contact est **Felzoun Thar**, CN homme nain, profil de civilar de la Garde, le propriétaire de la *Folie de Felzoun*, A39.

**Alathann Ruil**, NM homme humain **malfrat**, receleur en armes, armures et ferronnerie d'art, les *Voiles Rouges*, P20. Son point de contact est **Jukk « Un seul Œil »**, NM homme humain, profil de d'armar de la Garde, qui fréquente le *Poing Sanglant*, P17.

**Ulmar « Le Vigilant »**, CN homme humain profil de d'officier de la marine, receleur en navires, équipement maritime et cargaisons opérant depuis les entrepôts Crommor en C51. Son point de contact est **Zhaegos**, NM homme humain, profil de sous-officier de la marine, qui peut être trouvé sur les docks.

Seigneur **Orlpar Husteem**, NM homme humain, jeune frère du seigneur Orbos Husteem. Associé de la guilde du Xanathar en tant que receleur et vendeur de drogues. Receleur en vins, épices et parfums. Avec l'aide de la guilde, Orlpar contrôle maintenant le marché de vapeur de mordayn, de tekkil et de haunspeir. Orlpar utilise **Hala Myrt**, NM homme humain **bandit**, comme contact au Lion Grimaçant (N56). La maison d'Orlpar, rue du Serpent Doré (N 59) comporte une chambre forte protégée par un **tyramort** et par **Helmyn Faunspiel**, CN homme humain **mage**.

**Elaith « Le Serpent » Craulnober**, NM homme elfe de lune, seigneur du crime local, possède plusieurs maisons en ville dont la Maison de la Pierre Noire en A44 et l'auberge de *La Sylphe de Soie* en M61.

**Zabbas Thuul**, NM homme elfe de lune, sert de messenger entre Port-Crâne et Eauprofonde, travaille pour les esclavagistes de l'Anneau de Fer et l'enclave de Thay. A Eauprofonde, réside au cabaret de la *Nymphe Rougissante* (C81) et à l'auberge du *Troll Brûlant* à Port-Crâne.

**Thear Chessar**, CN femme nain, petite naine barbue qui a l'air d'un guerrier.

**Paerro**, de son vrai nom Taslythor Rocktapper, CN homme gnome, compagnon de beuverie et complice de Thear Chessar.

**Duromil « L'Intrépide »**, CN homme humain, voleur qui se fait régulièrement engager comme mercenaire.

**Juz'la**, CM femme yuan-ti sang-pur, après avoir fui Port-Crâne, joue le rôle d'espion pour divers marchands et guildes de la ville.

**Isabeau Thione**, CN femme humain, fille de Lucia Thione mariée à Inselm Hhune, dirigeant des Chevaliers du Bouclier, vivant à la Porte de Baldur. Isabeau est une pick-pocket par nature, aimant à se faire inviter dans les fêtes des nobles pour mieux les délester de leurs bijoux ou de leur bourse.

**Ruufdeidel Ressayar**, CM homme humain **espion**, une des meilleurs « oreilles indiscrettes » de la ville, peut être contacté dans l'allée de la Souris.

## Magiciens et Alchimistes indépendants

**Tessalar Hulicorn**, LN homme humain, mage indépendant, tour en M25.

**Alcedor Kolat**, NB homme humain, aîné des Kolat et **Duhlark Kolat**, CB homme humain, tours en S35

**Kappiyan Flurmastyr**, NB homme humain, plus puissant alchimiste de la ville, âgé et sa jeune apprentie devenue son épouse, **Shalara Malarkkin**, NB femme humain, maison en S10 connue pour être gardée par un **homoncule alchimique** (qui fait office de portier) et un **golem de pierre**.

**Dame Ellandra Tolbert**, N femme humain, alchimiste et riche noble de Padhiver obsédée par l'anatomie et conduisant nombre de recherches secrètes sur des cadavres, loue la villa Cerfbas (M69) à l'année. Elle utilise un *chapeau de déguisement* pour dissimuler son visage brûlé. Sa gouvernante est **Yolanda Shammat**, NM femme humain, secrètement clerc de Loviatar.

**Maaril** le Mage Dragon, NM homme humain, puissant magicien et détenteur du *bâton draconique d'Aghhairon*, Tour Du Dragon en M30. Maaril est servi par **Khavalanoth**, LM mâle **dragon vert dragonnet**. Sa tour est gardée par des **gargouilles**.

**Dagsumm**, LN homme humain, **mage** indépendant à louer et époux de Dame **Kyrss Wands**, habitant non loin de la taverne de la *Pierre Elfique* (C32)

**Azibar des Sept Crânes**, NM homme humain **mage** connu pour son sort *d'armure de mage* qui fait apparaître sept crânes fantomatiques autour de lui.

**Felibarr Blacklance**, CM homme humain, inventeur du sort de *lance noire*

**Narthindlar des neuf sorts**, LN homme humain, connu pour son amour des citronniers et les neuf sorts de protection qu'il lance systématiquement sur lui-même.

**Onshall Goldcloak**, LM homme humain **sorcier de fiélon**, connu pour son habitude à traiter avec les diables.

**Gaundos**, CN homme humain **illusionniste**, mystérieux illusionniste qui change constamment d'apparence.

## Guides et Mercenaires

**Myrmith Splendon**, LN homme humain, maître d'armes habitant au A5

**Varbrace Zaalen**, LN homme humain Guerrier 10, FP 9, maître d'armes, concurrent de Myrmith Splendon, réside à la *Dague Dégoulinante* en A3.

**Blazidon le Borgne**, CN homme humain, recruteur de mercenaires, propriétaire secret de la taverne des *Entrailles de la Terre* où il habite en A36

**Filiare**, LN homme humain, propriétaire de La *Dague Dégoulinante* en A3, recruteur de mercenaires et revendeur d'armes d'occasion, concurrent de Blazidon

**Aluar Zandos**, CB homme humain, rôdeur de Gwaeron Bourrasque, guide et garde de caravane, tuteur pour les rôdeurs qui le souhaitent, ami de **Vedellen Hawkhand**.

**Tantuss Shieldsun**, NB homme humain, rôdeur de Mailikki, guide de caravane et fidèle dévot de Mailikki, tuteur pour les rôdeurs qui le souhaitent, fait souvent office de messenger, membre des Ménestrels

**Flambos Axemaster**, NB homme humain rôdeur de Mailikki, peut être engagé comme guide ou homme d'armes.

**Jemuril Le Nain**, CN femme nain, est, en fait, une aventurière naine avec une fine barbe. Elle habite une maison en P53

## Les Sages

Seigneur **Khallos Melshimber**, LM homme humain sage (histoire), héritier de la famille Melshimber, villa en M16, professeur à Nouvel-Olamn (C72), expert pour tout ce qui concerne la noblesse et la politique.

**Irbryth Authamaun**, CB homme humain sage (histoire), expert pour tout ce qui concerne l'histoire d'Eauprofonde, maison en N62

**Ilighast Chamnabbar**, NB homme humain **lanceur de sorts (mage niv 5)** avec Arcanes +9, spécialisé en connaissances des plans et des mystères, membre de l'Ordre Vigilant des Mages et Protecteurs, tour de l'ordre en C15.

**Narthund Delzhour**, LB homme humain sage (arcanes et histoire), taverne de la *Pierre Elfique* (C32)

**Jasmal**, N femme nain **prêtre** de Dumathoin (avec Religion +7 et Nature +7 au lieu de Persuasion), taverne le *Sourire de Séluné* en P6

**Vlorn Keenear**, N homme halfelin sage (religion et histoire), taverne du *Lion Grimaçant*, N56

**Blackrabbas Khuulthund**, CN homme humain sage (nature), Fonts de Connaissances (C4).

**Javroun Lithkind**, NM homme humain sage (histoire), Fonts de Connaissances (C4).

**Haerun Mhammaster**, CN homme humain sage (histoire et survie +6), maison en C82.

**Kromnlor Sernar**, CN femme humaine sage (nature et médecine +6 ainsi que maîtrise du kit d'herboriste), en froid avec la guilde des Guildes des Apothicaires et Physiciens, à Eauprofonde, réside à l'auberge des *Lits Douilletés* en P15.

**Mirromul Tszul**, CB homme humain sage (nature) et linguistique, Autels de la Nature en M5.

**Sulphon**, N homme humain sage (arcanes et nature), Fonts de Connaissances (C4)

**Zeltabbar Iliphar**, NB homme humain sage (arcanes), sourd et âgé, maison en A50.

**Ammathair Hawkfeather**, LN homme humain sage (religion et histoire), paralysé des jambes, maison en C83.

**Vartain de Calimport**, N homme humain, maître des devinettes, homme d'âge mûr à la peau couleur de bronze, au crâne chauve et aux yeux protubérants, fin observateur, connaît de nombreuses langues, membre du Conseil des Musiciens, Instrumentistes et Choristes peut être contacté chez *Les Luths et Harpes Halambar* en C25

## Les Compagnies d'Aventuriers

**Les Chevaliers de la Côte des Epées** Les survivants de cette compagnie (quatre d'entre eux ont été tués lors d'un affrontement avec une liche) aujourd'hui retirée résident dans le quartier sud. Il s'agit de : **Elistar « Gardien » ThistleBuck**, NB homme halfelin, halfelin albinos et co-proprétaire de l'auberge *Le Havre Sûr* (S41) ; **Travis Deepdell**, NB homme demi-elfe, rôdeur de Mailikki, co-proprétaire de l'auberge *Le Havre Sûr* (S41), possède l'*Arc de Hosark* ; **Vhonna Deepdell**, LB femme humain, paladin de Torm, veuve de l'ancien chef de la compagnie Barkess Lanys, a épousé Travis Deepdell, instructeur au Stade de Triomphe (M77) ; **Essimuth Lanys**, CB homme humain, propriétaire du magasin *le Bazar d'Essimuth* (S28) et frère de Barkess Lanys.

**Les Explorateurs des Profondeurs** est une compagnie composée exclusivement de jeunes nobles spécialisés dans l'exploration de Montprofond.

Membres : Seigneur **Regnet Amcathra**, NB homme humain ; Seigneur **Bleys Crommor**, CB homme humain ; Dame **Corinna Dezlentyr**, LN femme demi-elfe ; Seigneur **Dundald Gost**, CB homme humain ; Seigneur **Myrind Gundwynd**, CN homme humain, élevé par une tribu de barbares Uthgart et revenu à Eauprofonde seulement à l'âge adulte, fondateur de la tribu du Sanglier Noir ; Seigneur **Horth Hunabar**, CM homme humain ; Seigneur **Jandar Ilzimmer**, CN homme humain ; Seigneur **Morgunn Lathkule**, CN homme humain ; Seigneur **Shauban Zulpair**, CM homme humain.

**Les Laveurs de Boucles** est une compagnie active en ville et composée de cinq halfelins et d'un gnome.

Membres : **Tannyth Moonharness**, NB femme halfelin ; **Carthax Nayusiyim**, LB homme gnome illusionniste ; **Oscó**, LN homme halfelin ; **Dimvel Stoutkeg**, CB homme halfelin ; **Bungobar Talltankard**, CB homme halfelin, chef officiel de la compagnie ; **Lyratha Talltankard**, NB femme halfelin, clerc de Lathandra, épouse de Bungobar et véritable chef de la compagnie, amie de Ghentilara, la dirigeante du culte de Lathandre à Eauprofonde.

**Les Ennemis du Croc** est une compagnie vouée à la destruction des vampires. Ses membres sont : **Corinna Lathankin**, LB femme demi-elfe, la demi-sœur bâtarde du seigneur Djarrus Gost jamais reconnue par son géniteur, élevée par le temple de Lathandre et fondatrice de la compagnie ; **Rand Ceunnen**, CN homme gnome ; **Argent Corsucan**, LN homme humain ; **Bleys Dhacrylon**, CB homme humain ; **Jandar Ilbaereth**, LB homme elfe, amant de Corinna.

**Les Sept Sauvages** est une bande d'aventuriers active dans le Nord contre les géants et gobelinoïdes. Ils ont accompli de nombreuses missions pour assassiner des chefs de guerre orques, des espions ou des géants. Leur contact en ville est le lanternier **Zorth Ulmaril**, CN homme humain roturier, en P16. La compagnie est composée de : **Aumrazaum**, CN homme humain magicien ; **Rhiitel**, NB homme humain ensorceleur ; **Tlazar**, CN homme humain, clerc de Tempus ; **Thiraphel**, CB homme humain clerc de Tymora ; **Thiirus**, CN homme humain Guerrier ; **Dzilfar**, CN homme humain rôdeur de Silvanus et **Silvar**, CN homme humain roublard

**La Compagnie des Aventuriers Fous** est une des compagnies les plus anciennes et les plus connues. Ses membres survivants sont : **Tolgar Anuvien**, NB homme humain clerc de Chauntea, fondateur et dirigeant de la ville de Champdor, possède une villa dans le quartier de la Citadelle (C80) ; **Dumal Erard**, LN homme humain paladin de Heaume (*décrit dans la partie sur Fort Heaume*), fondateur de Fort Heaume au sud-est de Padhiver ; **Loene**, CB femme humaine guerrier, propriétaire terrien, habite à Eauptofonde (C42) ; **Trunnian Regallis**, CN homme humain, même profil que **Essimuth Lanys**, réside à Eternelle-Rencontre ; **Nain Keenwhistler**, NB homme humain, a sa tour dans le quartier maritime (M15) ; **Savengriffe**, LB homme humain magicien, ancien apprenti de Khelben et agent des Ménestels sur la Côte des Épées, dispose d'un *bâton de banissement*, objet magique de son invention ; **Malchor Harpell**, NB homme humain, même profil que **Maskar Wands**, ancien apprenti de Khelben, vivant plus ou moins en reclus dans sa tour à Longueselle, à l'est de Padhiver

**Les Chasseurs du Crépuscule** est une compagnie encore active dans la Frontière Sauvage. Elle possède une taverne nommée aussi *Les Chasseurs du Crépuscule* (N26) et est composée de : **Lehcarir**, LM homme demi-elfe roublard ; **Nimbrethul**, CB homme demi-elfe barde ; **Rivertstone**, N homme humain druide de Silvanus, même profil que **Yuldar** ; **Song**, NB femme humaine magicien, même profil que **Aumrazaum**, et **« Stalker »**, CB homme humain rôdeur de Mailikki.

**Les Trois Défenseurs** sont trois frères halfelins qui sont actuellement au service du Seigneur **Ultas Maernos**, LB homme humain **vétéran** et accomplissent différentes missions pour lui ou pour ses alliés, notamment les Ménestrels. Les trois défenseurs sont : **Amstor**, LB homme halfelin, clerc d'Arvorien ; **Asohs**, CB homme halfelin roublard, même profil que **Oscó** et **Pithar**, CB homme halfelin guerrier, combat avec deux épées.

**Les Conscrits de Mask** est un groupe d'espions et de coupe-gorges originaires de Luskan peu regardant sur qui les engage. Le groupe est composé de **Thad Ruchel**, NM homme humain, roublard, le chef de la bande ; **Wendyll Tintoworth**, CM homme demi-elfe ; **Volmir**, CN homme demi-elfe ; **Hashak**, NM homme nain et **Enris « le Gris »**, NM homme halfelin roublard.

Le **Sourire de Séluné** est un groupe d'aventuriers qui se réunit dans la taverne du même nom en P6. Ce groupe est composé de **Vajra Valmeyjar**, NB femme humaine, ancienne esclave et gladiateur, possède une *épée longue +2 de froid* ; **Kyriani Agrivar**, N femme demi-elfe (drow) ; **Tymoth Eyesbright**, CB homme centaure et **Onyx « L'invincible »**, NB homme nain

## Annexe 1 : PNJs détaillés

### Les Seigneurs d'Eauprofonde

#### Piergeiron Paladinson



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 22 (harnois, *bouclier +1*, 24 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 136 (17d8+51)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

**Sauvegardes** Sagesse+10, Charisme +11, bonus de +5 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Perspicacité +10, Persuasion +11

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, elfique, nain

**Dangerosité** 15 (13000 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Défense

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Piergeiron peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Résistance à la magie** Tant que Piergeiron tient son *épée vengeresse sacrée* en main, lui et tous ses alliés dans un rayon de 6 mètres sont avantagés lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts et autres effets magiques

**Volonté inflexible** Piergeiron est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

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

**Sorts.** Piergeiron est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Piergeiron :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *châtiment ardent*, *détection du mal et du bien*, *duel forcé*, *injonction*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *frappe lumineuse*, *zone de vérité*, *protection contre le poison*, *lien de protection*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *aura de vitalité*, *aura du croisé*, *esprits gardiens*, *frappe aveuglante*

**4<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *gardien de la foi*, *liberté de mouvement*, *aura de pureté*, *aura de vie*, *bannissement*

**5<sup>e</sup> niveau (1 emplacement)** : *cercle de pouvoir*, *arme sacrée*, *coercition mystique*, *colonne de flamme*

**Équipement particulier :** *Epée vengeresse sacrée, Bouclier +1 fanal, Tenue de Seigneur d'Eauprofonde, Symbole sacré de Tyr*

### Actions

**Attaques multiples.** Piergeiron effectue deux attaques avec une arme.

**Epée longue vengeresse sacrée.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants + 11 (2d10) dégâts radiants contre fiélon ou mort-vivant.

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion** Chaque créature choisie par Piergeiron dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas s'éloigner à plus de 9 m de Piergeiron. Cet effet prend fin si Piergeiron est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Piergeiron peut soigner 8 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

**Contact purifiant** (5 fois/ repos long) Piergeiron peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

**Sens divin** (6 fois/ repos long) Piergeiron peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Piergeiron peut restaurer jusqu'à 85 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

### Réactions

**Allégeance divine.** Piergeiron peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.

## Aleena Paladinstar



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

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

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

**Compétences** Histoire +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 11

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

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts.** Aleena 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). Aleena a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, coup de tonnerre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, onde de choc, armure du mage\**

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *tempête de grêle, peau de pierre\**

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

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

\* Aleena jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Anneau de Protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Aleena effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsqu'Aleena 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.

## Khelben « Bâton Noir » Arunsun



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 20 (*bâton noir, robe de l'archimage*)

**Points de vie** 243 (27d8+108)

**Vitesse** 9 m

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

14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	22 (+6)	20 (+5)	17 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse+12, Intelligence +14, +2 aux autres jets de sauvegarde (*bâton noir*)

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

**Immunité** contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

**Compétences** Histoire +12, Arcanes +12

**Sens** perception passive 15, vision dans le plan éthéré ainsi que les créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

**Langues** commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, géant, commun des profondeurs, profond

**Dangerosité** 20 (25000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Khelben choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Khelben ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

**Sorts de prédilection.** Khelben a *éclair* et *vol* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'il a préparés, et il peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. S'il veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, il doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

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

**Sorts secrets.** Lorsque Khelben 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, Khelben 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.

**Immortalité** En tant qu'êlu de Mystra, Khelben est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

**Résistance à la magie.** Khelben a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à sa robe de l'archimage.

**Maître des enchantements.** Quand Khelben lance un enchantement de niveau 1 ou supérieur en tenant le bâton, il peut faire un test d'Intelligence (Arcanes) avec un DD de 10 + le niveau du sort. S'il réussit le test, il peut lancer le sort sans dépenser d'emplacement de sort.

**Sorts.** Khelben est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +16 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, rapidité, vol\*\*, éclair\*\**

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, porte dimensionnelle, peau de pierre\*, métamorphose*

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, dominer un humanoïde, télékinésie*

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

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

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

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

\* Khelben jette ces sorts avant le combat. \*\* Sorts de prédilection

**Équipement particulier** : *Robe de l'archimage (grise), Bâton noir (décrit dans Waterdeep : Le vol des dragons* mais ignorer les règles *esprit piégé et personnalité* à cette époque), *insigne des Ménestrels, tenue de Seigneur d'Eauprofonde*

### Actions

**Bâton Noir.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants ou 8 (1d8+4) quand manié à deux mains. Khelben peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou pour réaliser *absorption de magie* ou *dissipation de la magie*, par une action bonus, ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou animer (ou désactiver) une *statue vivante* (1 charge) ou utiliser la propriété *frappe vengeresse* du bâton.

**Feu-sorcier (Recharge après un repos long).** Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Khelben et l'entourent jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou qu'il utilise une action pour les étouffer. Il gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Il peut respirer sous l'eau.
  - Il peut survivre sans manger ni boire.
  - Il est immunisé contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer s'il ment, son alignement ou son type de créature.
  - Il gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.
- Tant que les flammes argentées sont présentes, il peut effectuer les actions suivantes :
- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 6 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
  - Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
  - Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

## Marestra Rhanbuck

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

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

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

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

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

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

**Compétences** Histoire +12, Arcanes +12

**Sens** perception passive 11, vision dans le noir 18 m

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

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

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

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

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

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

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

**Incantation alchimique.** En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Marestra augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

**Sorts.** Marestra 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). Marestra a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

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

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

\* Marestra jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *Anneau de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Marestra effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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

## Danilo Thann

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 13 (17 avec *armure du mage*, 21 avec **Chant de la Lame**)

**Points de vie** 91 (13d8 + 26)

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

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

---

16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +9

**Compétences** Histoire +9, Arcanes +9, Représentation +9

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, orque, elfique, draconique, géant

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Danilo est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Danilo a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cercle de téléportation, apparence trompeuse*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

\* Danilo jette ces sorts avant le combat.

**Chant de la Lame** (2 fois entre deux repos) : par une action bonus, Danilo 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).

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

**Équipement particulier** : *Rapière +2, sac sans fond, insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*), *tenue de Seigneur d'Eauprofonde*

### Actions

**Attaques multiples.** Danilo effectue deux attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

**Rapière+2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Chant de Défense.** Quand Danilo 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.

## Arilyn Moonblade

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

**Classe d'armure** 17 (*chemise de mailles elfiques*)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +7, Perception +6, Acrobaties +8, Discrétion +8

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

**Langues** commun, elfique, sylvestre, aquatique, draconique

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Arilyn peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

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

**Précis** Lorsqu'Arilyn touche avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

**Robuste** Arilyn dispose de deux points de vie supplémentaires par niveau.

**Équipement particulier :** *Lame de Lune (épée +2, finesse, sentinelle (danger), appel d'une ombre elfique), chemise de mailles elfiques, insigne des Ménestrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Arilyn effectue trois attaques avec une arme

**Lame de Lune.** *Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d8+6) dégâts tranchants ou 18 (2d10+6) dégâts tranchants si tenue à deux mains*



Danilo Thann & Arilyn Moonblade

## Brian le Maître d'Armes

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (*cotte de mailles +1*)

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +9, Perspicacité +9

**Outils maîtrisés** Outils de forgeron

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, nain, gnome

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Brian est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les outils de forgeron

**Équipement particulier** : *Tenue de Seigneur d'Eauprofonde, cotte de mailles +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Brian effectue trois attaques avec une arme

**Maillet.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (3d6+3) dégâts contondants

## Durnan Le Voyageur

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (*mailles elfiques*)

**Points de vie** 162 (18d8+72)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +10, Constitution +10

**Compétences** Athlétisme +11, Survie +10

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, nain, gobelin

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains et Défense

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

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

**Indomptable (3 fois entre deux repos longs).** Durnan 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).** Durnan peut utiliser une action bonus pour récupérer 23 (1d10+18) points de vie.

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

**Survivant** Au début de chacun de ses tours, Durnan récupère 9 points de vie s'il ne lui reste pas plus de la moitié de ses points de vie initiaux. Il ne gagne pas cet avantage s'il est à 0 point de vie.

**Maître-arbalétrier** Durnan ignore la propriété chargement des arbalètes et il n'est pas désavantagé lors des jets d'attaque à distance quand une créature hostile se trouve à moins de 1,50 m de lui.

**Anneau de renvoi des sorts** Durnan a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts dont il est la cible unique (mais pas les sorts de zone). De plus, s'il obtient un 20 naturel à son jet de sauvegarde contre un sort de niveau 7 ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur lui et cible son propre lanceur à la place, en utilisant le niveau d'emplacement de sort, le DD au jet de sauvegarde des sorts, le bonus à l'attaque du sort, et la caractéristique d'incantation de son lanceur originel.

**Équipement particulier :** Sombretombe (*Epée à deux mains tranchante*), *mailles elfiques*, *anneau de renvoi des sorts*, *bottes de marche et saut*, *Tenue de Seigneur d'Eauprofonde*

### Actions

**Attaques multiples.** Durnan effectue trois attaques avec une arme

**Epée tranchante.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (3d6+5) dégâts tranchants. Si la cible est un objet, le coup lui inflige 23 points de dégâts. Si la cible est une créature et que Durnan obtient un 20 naturel à son jet d'attaque, la cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires et Durnan 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.

**Arbalète double.** *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché* : 13 (2d10+3) dégâts perforants.

## Nindil Jalbuck

Humanoïde (halfelin) de taille P, loyal neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir)

**Points de vie** 72 (12d6+24)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +3

**Compétences** Persuasion +8, Discrétion +7, Escamotage +7, Perception +3

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Brave.** Nindil a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la terreur.

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

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Nindil inflige 18 (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 Nindil qui n'est pas incapable d'agir et que Nindil n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

**Mains Lestes** Nindil 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** Nindil 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.

**Dérobade** Lorsque Nindil 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.

**Discrétion suprême** Nindil 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.

**Équipement particulier :** *Tenue de Seigneur d'Euaprofonde, Dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Nindil effectue trois attaques avec sa *dague +1* et une attaque avec l'autre

**Dague +1. 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 :* 7 (1d4+5) 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

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

## Mirt l'Usurier

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 17 (*bracelets de défense*)

**Points de vie** 162 (18d8+72)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +10, Intelligence +8

**Compétences** Acrobaties +10, Discrétion +16, Perception +10, Persuasion +15

**Sens** perception passive 20

**Langues** commun, Chondathan, nain, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Mirt est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Persuasion

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Mirt inflige 14 (4d6) 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 Mirt qui n'est pas incapable d'agir et que Mirt n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Dérobade** Si Mirt 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 subit à la place la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de succès.

**Brute** Lorsque Mirt 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, Mirt peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

**Anneau de régénération** Tant que Mirt est équipé de cet anneau, il récupère 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si Mirt perd un membre, l'anneau fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 + 1 jours, à condition que Mirt ait au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

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

**Équipement particulier :** *Tenue de Seigneur d'Eauprofonde, Épée longue +1, Dague +1, Bracelets de défense, Anneau de régénération, Insigne des Ménestrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Mirt effectue trois attaques avec son *épée longue +1* et une attaque avec sa *dague +1*

**Épée longue +1.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants

**Dague +1.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d4+5) dégâts perforants

### Réactions

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

**Parade.** Mirt augmente sa CA de 6 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Asper

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 18 (armure de cuir cloutée, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +6

**Compétences** Acrobaties +7, Perspicacité +4, Perception +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

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

**Sorts.** Asper est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts connus par Asper :

**Tours de magie (à volonté) :** *lumières dansantes, message, main du mage, protection contre les armes*

**1<sup>er</sup> niveau (2 emplacements) :** *déguisement, léger comme une plume*

**Équipement particulier :** *Insigne du Guet*

### Actions

**Attaques multiples.** Asper effectue deux attaques avec sa première rapière et une attaque avec sa seconde rapière

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

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

## Brianne Byndraeth



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 16 (*Bracelets de défense, Cape de Protection, 19 avec armure du mage*)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Constitution +7, Charisme +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), foudre, tonnerre

**Compétences** Arcanes +6, Persuasion +8

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, Primordial, Géant

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Magie de tempête** Brianne peut utiliser une action bonus à son tour pour faire que des rafales tourbillonnantes d'air l'entoure brièvement avant ou après avoir lancé un sort de niveau 1 ou supérieur. Cela lui permet de voler sur 3 mètres sans provoquer d'attaques d'opportunité.

**Coeur de tempête** Brianne est résistante aux dégâts de foudre et de tonnerre. De plus, chaque fois qu'elle lance un sort de niveau 1 ou supérieur qui inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, elle dégage une aura magique orange. Cela fait que les créatures de son choix qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle prennent des dégâts de foudre ou de tonnerre (à choisir à chaque fois) égaux à 6.

**Sorts.** Brianne est une lanceuse de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Brianne :

**Tours de magie (à volonté) :** lumière, message, main du mage, protection contre les armes, coup de tonnerre, poigne électrique, illusion mineure

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** déguisement, carreau ensorcelé, armure du mage\*, vague tonnante

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** invisibilité, fracassement, image miroir

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** pas de tonnerre, éclair

**4<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** peau de pierre\*, sphère de tempête

**5<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** cercle de téléportation, dominer un humanoïde

**6<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** chaîne d'éclairs

\* Brianne jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier :** Tenue de Seigneur d'Eauprofonde, Cape de protection, Bracelets de défense

### Actions

**Attaques multiples.** Brianne 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

## Caladorn Cassalanter



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 20 (*harnois +1*)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes, Défense

**Brute** Lorsque Caladorn 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, Caladorn peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Caladorn 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).** Caladorn peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

**Équipement particulier :** *Harnois +1, Tenue de Seigneur d'Eauprofonde*

### Actions

**Attaques multiples.** Caladorn effectue trois attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

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

**Épée courte.** *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* : 10 (2d6+3) dégâts perforants

### Réactions

**Parade.** Caladorn augmente sa CA de 5 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Larissa Neathal



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)

**Sauvegardes** Dextérité +7

**Compétences** Persuasion +14, Tromperie +14, Investigation +7, Perception +6, Perspicacité +11

**Outils maîtrisés** Accessoires de déguisement

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, Alzhedo

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

**Serviable.** Larissa peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Larissa est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec la compétence Tromperie, Persuasion, Perspicacité et les accessoires de déguisement

**Talent.** Chaque fois que Larissa 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.

**Équipement particulier :** *Amulette de protection contre le poison, Tenue de Seigneur d'Eauprofonde*

### Actions

**Attaques multiples.** Larissa effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec sa seconde dague

**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 :* 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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 :* 2 (1d4) dégâts perforants

## Nymara « Chaton » Scheiron

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Acrobaties +12, Discrétion +8, Athlétisme +9, Perception +5

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Nymara inflige 18 (6d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Nymara qui n'est pas incapable d'agir et que Nymara n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Nymara est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Acrobaties et Athlétisme

**Dérobade** Lorsque Nymara subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Mains Lestes** Nymara 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** Nymara peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

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

**Équipement particulier :** Tenue de Seigneur d'Eauprofonde, Épée courte +2

### Actions

**Attaques multiples.** Nymara effectue trois attaques avec son épée courte

**Épée courte +2. Attaque d'arme au corps à corps :** +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (1d6+6) dégâts perforants

### Réactions

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

## Sammereza « Sammer » Sulphontis



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

**Points de vie** 120 (15d8+45)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	18 (+4)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Sagesse +6

**Résistance** froid

**Compétences** Persuasion +14, Tromperie +14, Investigation +6, Perception +11, Perspicacité +11

**Outils** matériel de calligraphie

**Sens** perception passive 21

**Langues** commun, Alzhedo, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

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

**Serviable.** Sammereza peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Sammereza est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Tromperie, Persuasion, Perspicacité et Perception

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

**Talent.** Chaque fois que Sammereza 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.

**Esprit impénétrable** Sammereza maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

**Équipement particulier :** *Bracelets de défense, Anneau de chaleur, Tenue de Seigneur d'Eauprofonde*

### Actions

**Attaques multiples.** Sammereza attaque deux fois avec sa dague

**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 :* 5 (1d4+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.



Texter & Nymara « Chaton » Scheiron

### Texter

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 133 (19d8+38)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse+9, Charisme +9, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Immunité** contre les états *malade*, *terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 9 mètres)

**Compétences** Athlétisme +10, Intimidation +9

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Texter peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Volonté inflexible** Texter est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

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

**Sorts.** Texter est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Texter :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *détection du mal et du bien*, *frappe ardente*, *duel forcé*, *injonction*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse*, *arme magique*, *lien de protection*, *zone de vérité*, *trouver une monture*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *aura de vitalité*, *frappe aveuglante*, *esprits gardiens*, *aura du croisé*

**4<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe assomante*, *bannissement*, *gardien de la foi*

**5<sup>e</sup> niveau (2 emplacements) :** *cercle de pouvoir*, *frappe du bannissement*, *coercition mystique*, *vague destructrice*

**Équipement particulier :** *Tenue de Seigneur d'Eauprofonde*, *Symbole sacré de Tyr*, *Epée à deux mains +3*

### Actions

**Attaques multiples.** Texter effectue deux attaques avec une arme.

**Epée à deux mains +3.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

**Touché :** 18 (3d6+7) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion** Chaque créature choisie par Texter dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne

peut pas s'éloigner à plus de 9 m de Texter. Cet effet prend fin si Texter est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Texter peut soigner 6 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

**Contact purifiant** (3 fois/ repos long) Texter peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Texter peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Texter peut restaurer jusqu'à 95 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte.

#### Réactions

**Allégeance divine.** Texter peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.

### Magistrat

Humanoïde (tous sous-types) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences** Perspicacité +4, Investigation +4, Histoire +4

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan ou Illuskan ou Alzhedo et une autre langue au choix

**Dangerosité** 0 (10 PX)

#### Actions

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

## La Garde Municipale

### Protecteur d'Euuprofonde (Général) Obryn Ironfist

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 190 (19d8+95)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +10, Constitution +11

**Compétences** Athlétisme +10, Intimidation +6

**Résistances aux dégâts** de poison

**Outils** outils de forgeron

**Sens** perception passive 11, vision dans le noir 18 m

**Langues** commun, Chondathan, nain

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

#### Capacités

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

**Style de combat** Défense & Armes à deux mains

**Brute** Lorsqu'Obryn touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

**Indomptable (3 fois entre deux repos longs).** Obryn 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).** Obryn peut utiliser une action bonus pour récupérer 24 (1d10+19) points de vie.

**Spécialiste de la hache d'armes.** Obryn bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une hache d'armes. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec une hache d'armes, il a l'avantage au jet.

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

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

**Équipement particulier :** Hache d'armes +3

#### Actions

**Attaques multiples.** Obryn effectue quatre attaques avec une arme

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

**Touché :** 16 (2d8+7) dégâts tranchants ou 19 (2d10+7) dégâts tranchants si tenue à deux mains

## Madeiron Sunderstone, Champion des Seigneurs

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 19 (*harnois +1*, 21 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 120 (15d8+51)

**Vitesse** 9 m

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

19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	17 (+3)
---------	---------	---------	--------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse+5, Charisme +8, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Athlétisme +9, Intimidation +8

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Style de combat** Protection

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Madeiron peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Volonté inflexible** Madeiron est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

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

**Sorts.** Madeiron est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Madeiron :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *duel forcé*, *faveur divine*, *Frappe ardente*, *détection du bien et du mal*, *bouclier de la foi*, *protection contre le mal et le bien*, *injonction*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse*, *lien de protection*, *zone de vérité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *aura de vitalité*, *frappe aveuglante*, *esprits gardiens*, *aura du croisé*

**4<sup>e</sup> niveau (2 emplacements) :** *banissement*, *frappe assommante*, *gardien de la foi*, *aura de pureté*

**Équipement particulier :** *Grande Hache +3*, *Harnois +1* de couleur bleu nuit, *Symbole sacré de Tyr*

### Actions

**Attaques multiples.** Madeiron effectue deux attaques avec une arme.

**Grande Hache +3.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 20 (2d12+7) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Longue perche en fer** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 3,00 m, une créature.

*Touché* : 14 (3d6+4) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion** Chaque créature choisie par Madeiron dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas s'éloigner à plus de 9 m de Madeiron. Cet effet prend fin si Madeiron est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Madeiron peut soigner 6 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

**Contact purifiant** (3 fois/ repos long) Madeiron peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Madeiron peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Madeiron peut restaurer jusqu'à 75 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

### Réactions

**Allégeance divine.** Madeiron peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.

### Civilar senior de la Garde (Capitaine)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +6, Survie +4

**Sens** perception passive 11

**Langues** selon race + 1 langue

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

**Critique amélioré.** Les attaques du civilar senior 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, le civilar senior de la garde peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Le civilar senior de la garde peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

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

#### Actions

**Attaques multiples.** Le civilar senior effectue deux attaques avec une arme

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts tranchants ou 14 (2d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

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

### Civilar de la Garde (Lieutenant)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 48 (6d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +6, Survie +4

**Sens** perception passive 10

**Langues** selon race

**Dangerosité** 3 (700 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

**Critique amélioré.** Les attaques du civilar 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, le civilar de la garde peut utiliser une action supplémentaire.

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

#### Actions

**Attaques multiples.** Le civilar effectue deux attaques avec une arme

**Epée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

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

### Armar de la Garde (Sergent)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 16 (demi-plate)

**Points de vie** 28 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +5, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +5, Survie +3

**Sens** perception passive 10

**Langues** selon race

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

**Critique amélioré.** Les attaques de l'armar 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, le sergent de la garde peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Le sergent de la garde peut utiliser une action bonus pour récupérer 9 (1d10+4) points de vie.

#### Actions

**Epée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

**Arc court.** Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

### Soldat de la Garde

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 16 (demi-plate)

**Points de vie** 12 (2d8+4)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +4, Survie +3

**Sens** perception passive 10

**Langues** selon race

**Dangerosité** 1/2 (100 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Le soldat de la garde peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

#### Actions

**Epée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants

**Lance.** *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

## La Cavalerie Griffon

### Seigneur Moedt Belabranta

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +5, Dressage +5, Histoire +6

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

**Style de combat** Défense & Armes à deux mains

**Brute** Lorsque Moedt 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, Moedt peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Moedt 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).** Moedt peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

**Spécialiste de la lance d'arçon.** Moedt bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une lance d'arçon. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec la lance d'arçon, il a l'avantage au jet.

**Spécialiste des armures lourdes.** Tant qu'il porte une armure lourde, les dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques que subit Moedt sont réduits de 3.

**Équipement particulier :** Anneau de légèreté

### Actions

**Attaques multiples.** Moedt effectue trois attaques avec une arme

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d8+3) dégâts tranchants ou 15 (2d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

**Lance d'arçon.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d12+3) dégâts perforants

**Arbalète légère.** Attaque à distance avec une arme : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

**Cavalier-Griffon :** décrit dans *Waterdeep : Le vol des dragons*

## Le Guet

### Commandant du Guet Rulathon

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 20 (harnois, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 114 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +7

**Compétences** Persuasion +8, Perception +8

**Sens** perception passive 18

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Brute** Lorsque Rulathon 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, Rulathon peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Rulathon 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).** Rulathon peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

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

**Commandement (Recharge après un repos court ou long).** Pendant 1 minute, Rulathon peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Rulathon. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Rulathon est incapable d'agir.

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

**Équipement particulier :** *L'Épée Rouge (Épée longue Gardienne), Insigne du Guet*

### Actions

**Attaques multiples.** Rulathon effectue trois attaques avec une arme

**Épée longue Gardienne.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché :* 16 (2d8+7) dégâts tranchants ou 19 (2d10+7) dégâts tranchants si tenue à deux mains

## Haut Civilar Derek Brisefeu

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

**Classe d'armure** 20 (demi-plate, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	20 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Acrobaties +10, Perception +6

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

**Langues** commun, elfique, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Derek 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

**Initié à la magie.** Derek connaît les sorts de magicien suivants : *message*, *coup au but* et *bouclier*. Il peut lancer *bouclier* une fois entre deux repos longs.

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

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Derek 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).** Derek peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

**Commandement (Recharge après un repos court ou long).** Pendant 1 minute, Derek Brisefeu peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Derek. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Derek est incapable d'agir.

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

**Équipement particulier :** *Insigne du Guet*, *Rapière +1*, *Dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Derek effectue trois attaques avec sa rapière et une avec sa dague

**Rapière +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants

**Dague +1.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 11 (2d4+6) dégâts perforants

**Mage Civilar Dame Thyriellentha « Thyri » Snome**, Chef de l'unité profane du Guet

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 85 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

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

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

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

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

**Compétences** Histoire +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 10

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

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts.** Thyri est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Thyri a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, onde de choc, armure du mage\**

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\**

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

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

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

\*Thyri jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Insigne du Guet, Anneau de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Thyri effectue une attaque avec son bâton et une attaque avec sa dague

**Bâton.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 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* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Thyri 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.

## Helve Urtrace

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 19 (demi-plate, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +7, Intimidation +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Critique amélioré.** Les attaques de Helve 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, Helve Urtrace peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

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

**Équipement particulier :** *Insigne du Guet, Épée longue +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Helve Urtrace effectue trois attaques avec son *Épée longue +1* et une attaque avec son épée courte

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

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

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

### Réactions

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

## Percepteur Mulgor

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate, *Insigne du Guet*, 19 avec bouclier de la foi)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +5

**Compétences** Perspicacité +8, Persuasion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, nain, halfelin, Illuskan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Sorts.** Mulgor est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Mulgor a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, langues, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

\* *Mulgor jette ces sorts avant le combat.*

**Voix d'autorité.** Mulgor 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, Mulgor choisit l'allié qui effectue l'attaque.

**Suprématie de l'ordre** Lorsque Mulgor 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.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tyr, *Insigne du Guet*

### Actions

**Attaques multiples.** Mulgor effectue une attaque avec sa masse d'armes et une attaque avec sa dague.

**Masse d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts psychiques

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts psychiques

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre** Mulgor 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 Renvoi des mort-vivants** Mulgor 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 Mulgor 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 Mulgor 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

## Ilph (Myrkuth Longpipe)

Humanoïde (halfelin) de taille P, chaotique neutre

**Classe d'armure** 17 (armure de cuir, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 54 (9d6+18)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +5

**Compétences** Persuasion +6, Discrétion +12, Escamotage +8, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 14

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

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

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

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

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Ilph est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Discrétion et les outils de voleur

**Dérobade** Lorsqu'Ilph 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** Ilph 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** Ilph 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** Ilph 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.

**Équipement particulier** *Insigne du Guet*

### Actions

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

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

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

### Réactions

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

## Olophin yn Zelmazzar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 19 (demi-plate, *Insigne du Guet*, 21 avec bouclier de la foi)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

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

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

**Sauvegardes** Sagesse+3, Charisme +5, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Médecine +3, Perspicacité +3

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Alzhedo, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Olophin peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Sorts.** Olophin est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Olophin :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, duel forcé, injonction*

**2e niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, arme magique, lien de protection, zone de vérité*

**Équipement particulier :** *Symbole sacré de Tyr, Insigne du Guet*

### Actions

**Attaques multiples.** Olophin effectue deux attaques avec son premier cimeterre et une attaque avec son second cimeterre

**Cimeterre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+3) dégâts tranchants

**Cimeterre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+3) dégâts tranchants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion** Chaque créature choisie par Olophin dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas s'éloigner à plus de 9 m d'Olophin. Cet effet prend fin si Olophin est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Olophin peut soigner 5 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

**Sens divin** (3 fois/ repos long) Olophin peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Olophin peut restaurer jusqu'à 40 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

### Réactions

**Allégeance divine.** Olophin peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.

## Brace Ulmemer

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 20 (demi-plate, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +6, Survie +5

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Brace 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, Brace peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

**Équipement particulier** : *Médailon de pensées, Insigne du Guet*

### Actions

**Attaques multiples**. Brace effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou deux attaques avec son arc long

**Épée longue**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts tranchants

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

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

### Civilar de quartier (commandant)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 19 (demi-plate, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 58 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** selon race

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

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

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

**Équipement particulier :** *Insigne du Guet*

#### Actions

**Attaques multiples.** Le civilar de quartier effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde

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

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

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

### Civilar senior du Guet (capitaine)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 19 (demi-plate, *Insigne du Guet*)

**Points de vie** 49 (7d8+14)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +7, Perception +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** selon race

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

**Équipement particulier :** *Insigne du Guet*

### Actions

**Attaques multiples.** Le civilar senior effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte

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

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

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

### Civilar du Guet (Lieutenant)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles)

**Points de vie** 42 (6d8+12)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +6, Perception +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** selon race

**Dangerosité** 2 (450 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

#### Actions

**Attaques multiples.** Le civilar effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte

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

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

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

### Armar du Guet (Sergent)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 16 (armure d'écaillés)

**Points de vie** 28 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +4, Perception +3

**Sens** perception passive 13

**Langues** selon race

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Attaquant (+2 aux jets d'attaques au corps à corps)

**Ruse.** À chacun de ses tours, l'armar du guet peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** L'armar du guet peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

#### Actions

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants

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

**Arc court.** Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

### Agent du Guet (Soldat)

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 12 (2d8+4)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +4, Perception +3

**Sens** perception passive 13

**Langues** selon race

**Dangerosité** 1/4 (50 PX)

#### Capacités

**Rôle Martial** Défenseur

**Ruse.** À chacun de ses tours, l'agent du guet peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

#### Actions

**Masse d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

#### Réactions

**Protection.** Le combattant impose un désavantage au jet d'attaque d'une créature située à 1,50 m ou moins de lui et qui ne le cible pas. Le combattant doit pouvoir voir l'attaquant.

## La Marine Municipale

### Défenseur du Port (amiral) Helkar Cornewynd

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 21 (*armure de cuir cloutée de matelot*)

Points de vie 144 (18d8+54)

Vitesse 9 m, nage 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +11, Intelligence +7

Compétences Athlétisme +14, Acrobaties +17, Intimidation +9

Sens perception passive 10

Langues commun, aquatique, Chondathan

Dangerosité 13 (10000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Helkar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Athlétisme et Acrobaties

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

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

**Dérobade** Si Helkar 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 subit à la place la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de succès.

**Audace** Helkar 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** Helkar ajoute son modificateur de Charisme à sa CA tant qu'il ne porte qu'une armure légère et pas de bouclier

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

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

**Précis** Lorsqu'Helkar touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Commandement (Recharge après un repos court ou long).** Pendant 1 minute, Helkar peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Helkar. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Helkar est incapable d'agir.

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

**Équipement particulier :** *Armure de cuir cloutée de matelot, Rapière +2, Rapière +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Helkar effectue trois attaques avec sa rapière +2 et une attaque avec sa rapière +1

**Rapière +2.** Attaque d'arme au corps à corps : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d8+7) dégâts perforants

**Rapière +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (2d8+6) dégâts tranchants

### Réactions

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

### Officier de la marine

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement sauf neutre mauvais et chaotique mauvais

**Classe d'armure** 14 (chemise de mailles)

**Points de vie** 40 (6d8+10)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +5, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +5, Acrobaties +4

**Outils** véhicules maritimes, outils de navigateur

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan ou Illuskan

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

**Ruse.** À chacun de ses tours, l'officier de la marine peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** L'officier de la marine peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

#### Actions

**Attaques multiples.** L'officier effectue deux attaques avec son premier cimeterre et une attaque avec son second cimeterre

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

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

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

### Sous-officier de marine

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement sauf neutre mauvais et chaotique mauvais

**Classe d'armure** 14 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 28 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m, natation 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +4, Acrobaties +3

**Outils** véhicules maritimes, outils de navigateur

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan ou Illuskan

**Dangerosité** 1/2 (100 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Marin

**Critique amélioré.** Les attaques du sous-officier avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Le sous-officier peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

#### Actions

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants ou 7 (1d10+2) si tenue à deux mains

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

### Marin

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement sauf neutre mauvais et chaotique mauvais

**Classe d'armure** 14 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 12 (2d8+4)

**Vitesse** 9 m, natation 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +4, Acrobaties +3

**Outils** véhicules maritimes

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan ou Illuskan

**Dangerosité** 1/4 (50 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Marin

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

#### Actions

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants ou 7 (1d10+2) dégâts tranchants si tenue à deux mains

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

## Griseforce

### Jardwim



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (*armure de cuir cloutée +2*)

**Points de vie** 144 (18d8+54)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +9, Dextérité +8

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

**Compétences** Athlétisme +9, Discrétion +8, Perception +8

**Sens** perception passive 18

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, Profond

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Style de combat** Défense

**Explorateur-né** Jardwim 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** Jardwim peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Jardwim 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** : aberrations (+4 aux jets d'attaque contre les aberrations et Jardwim a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des aberrations)

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

**Camouflage naturel** Si Jardwim reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

**Disparition** Jardwim peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Jardwim ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf s'il choisit de laisser une trace.

**Sens sauvages** Jardwim ne souffre pas de désavantage aux jets d'attaque contre les créatures qu'il ne peut voir. De plus, il est au courant de l'emplacement d'une créature invisible dans un rayon de 9 mètres autour de lui si la créature n'est pas cachée et s'il n'est pas aveuglé ou assourdi.

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

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

**Salve.** Jardwim peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arbalète. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

**Dérobade** Si Jardwim 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 subit à la place la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de succès.

**Maître-arbalétrier** Jardwim ignore la propriété chargement des arbalètes et il n'est pas désavantagé lors des jets d'attaque à distance quand une créature hostile se trouve à moins de 1,50 m de lui.

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

**Sorts.** Jardwim est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Jardwim :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *marque du chasseur, soins*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *cordon de flèches, messenger animal*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *flèche de foudre, protection contre l'énergie*

**4<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *peau de pierre\*, liberté de mouvement, localiser une créature*

**5<sup>e</sup> niveau (1 emplacement) :** *invoquer une volée de projectiles*

*\*Jardwim jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier :** *Symbole sacré de Mailikki, Armure de cuir cloutée +2, Arbalète lourde +2*

### **Actions**

**Attaques multiples.** Jardwim effectue deux attaques avec une arme.

**Épée à deux mains.** *Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants*

**Arbalète lourde +2** *Attaque à distance avec une arme : +10 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 15 (2d10+4) dégâts perforants.*

## Hrusse d'Assuran

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 19 (*harnois +1, 21 avec bouclier de la foi*)

**Points de vie** 105 (15d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

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

**Compétences** Médecine +9, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Untheric, nain

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Hrusse est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Hrusse a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, 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 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre\*, compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, soins de groupe, coercition mystique, dissipation du mal et du bien d'humanoïde*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

\*Hrusse jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Assuran (Hoar), Marteau de guerre +1, Harnois +1

### Actions

**Marteau de guerre +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 8 (1d8+4) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts contondants ou 9 (1d10+4) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts contondants si tenu à deux mains

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée** Hrusse 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** Hrusse 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 Hrusse 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 Hrusse 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

## Carolyas Idogyr

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

**Classe d'armure** 19 (*bracelets de défense*)

**Points de vie** 84 (14d8+14)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Constitution +6, Charisme +9

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

**Compétences** Arcanes +7, Intimidation +9

**Sens** perception passive 10, vision dans le noir 18 m

**Langues** commun, elfique, nain, primordial, draconique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

**Résistance draconique** Carolyas est résistante aux dégâts de feu. De plus, lorsqu'elle ne porte pas d'armure, sa CA est de 17.

**Affinité élémentaire** Lorsque Carolyas lance un sort qui inflige des dégâts de feu, elle peut ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet.

**Feu nourricier** A chaque fois que Carolyas dépense un emplacement de sort pour lancer un sort qui inclut un lancer de dégâts de feu, elle récupère des points de vie équivalents au niveau de l'emplacement du sort +4.

**Sorts.** Carolyas est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Carolyas :

**Tours de magie (à volonté) :** *lumières dansantes, message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, poigne électrique*

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** *mains brûlantes, orbe chromatique, bouclier*

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *flambée d'Aganazzar, image miroir*

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *vol, boule de feu*

**4<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *peau de pierre\*, mur de feu*

**5<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** *immolation*

**6<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** *sacre des flammes*

**7<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** *boule de feu à explosion retardée, tempête de feu*

\* Carolyas jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier :** *Baguette de boules de feu, Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Carolyas effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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

**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 :* 2 (1d4) dégâts perforants

## Maliantor

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 78 (13d8+13)

**Vitesse** 9 m

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

10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**Compétences** Histoire +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, elfique, draconique, halfelin

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

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

**Esprit tactique.** Maliantor a un bonus à l'initiative de +3.

**Sorts.** Maliantor est une lanceuse de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Maliantor a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, localiser une créature*

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

\* Maliantor jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Anneau de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Maliantor effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 6 (1d4+4) 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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Maliantor 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.

## Les Temples d'Eauprofonde

### Jhoadil Zulthind

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 20 (cotte de mailles *bénie*, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 90 (15d8+15)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

**Résistance** feu

**Compétences** Arcanes +7, Religion +7

**Outils** forgeron

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, nain, halfelin, Illuskan

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Bénédictio de la forge (1 fois entre deux repos longs)** Jhoadil peut imprégner une arme ou une armure pour lui conférer un bonus de +1.

**Ame de la forge** Jhoadil dispose de la résistance aux dégâts de feu et un bonus de +1 à la CA lorsqu'elle porte une armure lourde

**Sorts.** Jhoadil est une lanceuse de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Jhoadil a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, sanctuaire, frappe ardente, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, arme magique, métal brûlant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, glyphe de garde, protection contre l'énergie, arme élémentaire*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, animation des objets, création*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, régénération, tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

\*Jhoadil jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Gond, Masse d'armes +2, Perle de pouvoir

### Actions

**Masse d'armes +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de feu

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Bénédictio de l'artisan** Jhoadil peut créer un objet non magique composée en partie de métal **ou Renvoi des mort-vivants** Jhoadil 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 Jhoadil 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 Jhoadil 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 3 sont immédiatement détruits.

## Ghentilara

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 14 (*bracelets de défense, anneau de protection, 16 avec bouclier de la foi*)

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +11, Charisme +8, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Histoire +8, Religion +8

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan, Alzhedo, Illuskan, elfique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Incantation puissante** Ghentilara bénéficie d'un bonus de +5 à tous les dégâts qu'elle inflige avec des sorts mineurs de clerc.

**Sorts.** Ghentilara est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Ghentilara a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, injonction, mot de guérison, 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, revigorer, boule de feu, lumière du jour*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dissipation du mal et du bien, colonne de flammes, scrutation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

\* Ghentilara jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre, *Bracelets de défense, Anneau de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Ghentilara 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* : 3 (1d4+1) 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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube** Par une action, Ghentilara peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 27 (2d10+16) 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 Ghentilara n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Ghentilara 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 Ghentilara 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 Ghentilara 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 3 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsque Ghentilara est attaquée par une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle peut la voir, elle peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être

aveuglé est immunisé face à cette capacité. Ghentilara peut utiliser cette capacité cinq fois. Elle en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'elle termine un repos long. Ghentilara peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

## Athosar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 15 (*cuirasse +1, 17 avec bouclier de la foi*)

**Points de vie** 91 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +7

**Compétences** Persuasion +7, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Athosar est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Athosar a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, 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, dissipation du mal et du bien, colonne de flammes, scrutation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*

\* Athosar jette ces sorts avant le combat. **Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre, Cuirasse +1

### Actions

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

**Masse d'armes** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 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* : +4 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, Athosar 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 24 (2d10+13) 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 d'Athosar n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Athosar 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 d'Athosar 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 d'Athosar et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsqu'Athosar 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. Athosar peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Athosar peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

## Bamaal Dunster

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 13 (chemise de mailles, 15 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +6

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, halfelin

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Bamaal est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Bamaal a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, injonction, 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 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flammes, scrutation*

\*Bamaal jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre

### Actions

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

**Masse d'armes** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube** Par une action, Bamaal 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 20 (2d10+9) 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 Bamaal n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Bamaal 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 Bamaal 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 Bamaal 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 Bamaal 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. Bamaal peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Bamaal peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

## Corinna Lathankin

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

**Classe d'armure** 13 (*bracelets de défense*, 16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	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, Histoire +8, Médecine +5

**Sens** perception passive 11, vision dans le noir 18 m

**Langues** commun, elfique, nain, gnome, draconique, céleste, halfelin

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

**Maîtrise** masse d'armes, marteau léger, arc court, marteau de guerre

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

**Sorts.** Corinna 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). Corinna a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, projectile magique, lueurs féériques, armure du mage\*, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, sphère de feu, prière de soins*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flamme*

\* Corinna jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre, *Bracelets de défense, Masse d'armes +1.*

### Actions

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

**Masse d'armes +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) 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, Corinna 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 d'elle 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 Corinna n'est pas affectée **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.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsque Corinna est attaquée par une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle peut la voir, elle peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Corinna peut utiliser cette capacité quatre fois. Elle en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'elle termine un repos long. Corinna peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

## Tlinthar Regheriad

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 112 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	17 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse+6, Charisme +8, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Athlétisme +8, Religion +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Arme à deux mains

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Tlinthar peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

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

**Sorts.** Tlinthar est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Tlinthar :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *duel forcé, faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *dissipation de la magie, frappe aveuglante, lueur d'espoir, aura du croisé*

**4<sup>e</sup> niveau (1 emplacement) :** *liberté de mouvement, frappe assomante, gardien de la foi, aura de pureté*

**Équipement particulier :** Symbole sacré de Lathandre, *Epée à deux mains* +2

### Actions

**Attaques multiples.** Tlinthar effectue deux attaques avec une arme.

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

*Touché* : 16 (3d6+5) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée** Tlinthar peut imprégner l'arme qu'il tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, il ajoute son modificateur de Charisme (soit +3) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Tlinthar 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 Tlinthar 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 Tlinthar 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**.

**Contact purifiant** (3 fois/ repos long) Tlinthar peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Tlinthar peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Tlinthar peut restaurer jusqu'à 70 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

### Alaura Cartier

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +7, Dressage +7, Religion +6

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Protection

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

**Brute** Lorsqu'Alaura 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, Alaura peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Alaura 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).** Alaura peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

**Équipement particulier :** Épée longue +1

### Actions

**Attaques multiples.** Alaura effectue trois attaques avec une arme

**Épée longue +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants ou 15 (2d10+4) dégâts tranchants si tenue à deux mains

## Haurier Ombrevive

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +6

**Compétences** Athlétisme +7, Religion +5

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Défense

**Brute** Lorsqu'Haurier 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, Haurier peut utiliser une action supplémentaire.

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

**Spécialiste du marteau de guerre.** Haurier bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec un marteau de guerre. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec un marteau de guerre, il a l'avantage au jet.

**Sorts.** Haurier est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Haurier a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédition, faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, prière de soins, 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*

\* Haurier jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre, *Marteau de guerre +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Haurier effectue deux attaques avec une arme

**Marteau de guerre +1** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 13 (2d8+4) dégâts contondants ou 15 (2d10+4) dégâts contondants si tenue à deux mains

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube** Par une action, Haurier 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 17 (2d10+6) 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 d'Haurier n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Haurier 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 d'Haurier 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 d'Haurier 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 1/2 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsqu'Haurier 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. Haurier peut utiliser cette capacité deux fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long.

## Meleghost Starseer

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

**Points de vie** 105 (15d8+30)

**Vitesse** 9 m

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

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

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

**Compétences** Religion +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 13

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

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Meleghost choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Meleghost ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

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

**Sorts.** Meleghost est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Meleghost a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, nuage mortel*

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

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

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

\* Meleghost jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *Bracelets de défense, Anneau de protection*

### Actions

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

**Contrôle des morts-vivants** Meleghost peut choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui et qu'il peut voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD de 17. Si elle réussit, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Meleghost et obéit à ses ordres jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité de nouveau. Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

## Ilbrost Mythyl

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 14 (*bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 72 (12d8+12)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +6, Intelligence +8

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

**Compétences** Religion +8, Arcanes +8, Histoire +8

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, gnome, draconique, elfique, Illuskan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

**Briseur de sorts** Quand Ilbrost rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, il peut aussi terminer un sort de son choix sur cet allié. Le niveau du sort dissipé doit être égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé pour lancer le sort de soins.

**Sorts.** Ilbrost est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ilbrost a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil, armure du mage\*, détection de la magie, projectile magique, soins*

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, immobiliser un monstre*

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

\* Ilbrost jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Mystra, *Bracelets de défense, Baguette de mage de guerre +1*

### Actions

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes** Par une action, Ilbrost peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour d'Ilbrost, qui peut l'entendre ou le voir. La créature ciblée 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 d'Ilbrost 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 créatures dont le FP est inférieur à 2 sont bannis pour une minute ou **Arcanes divines** En tant qu'action bonus, Ilbrost dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'il lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

## Lara Idogyr

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

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +7

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +4, Arcanes +4, Perception +8, Persuasion +7

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

**Langues** commun, elfique, géant

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

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

**Briseur de sorts** Quand Lara rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, elle peut aussi terminer un sort de son choix sur cet allié. Le niveau du sort dissipé doit être égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé pour lancer le sort de soins.

**Sorts.** Lara est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Lara a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, détection de la magie, projectile magique*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, coffre secret de Leomund, œil magique*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, cercle de téléportation, entrave planaire* \*Lara jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Mystra

### Actions

**Attaques multiples.** Lara 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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes** Par une action, Lara peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, qui peut l'entendre ou la voir. La créature ciblée 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 Lara 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 créatures dont le FP est inférieur à 1 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Lara 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 Lara 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 Lara 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.

## Sandrew l'Avisé

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 15 (chemise de mailles, *anneau de protection*, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

9 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Arcanes +8, Religion +13, Perspicacité +9, Histoire +13

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, nain, halfelin, Illuskan

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Sandrew est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Sandrew a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

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

\* Sandrew jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Oghma, *Anneau de protection, dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Sandrew effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** *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

**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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé** Sandrew peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes

**ou Lecture des pensées** Sandrew peut choisir une créature qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort

**ou Renvoi des mort-vivants** Sandrew 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 Sandrew 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 Sandrew 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

## Jhasper Doigts-d'Or

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre bon

**Classe d'armure** 15 (chemise de mailles, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 45 (9d6+9)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +7

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +8, Histoire +8, Nature +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, halfelin, gnome, draconique

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

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

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

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

**Sorts.** Jhasper est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Jhasper a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, cérémonie, injonction, identification*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, légende, scrutation*

\*Jhasper jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Oghma

### Actions

**Attaques multiples.** Jhasper 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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé** Jhasper peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes **ou Lecture des pensées** Jhasper peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Jhasper 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 Jhasper 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 Jhasper 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.

## Sangalor des Secrets

Aberration de taille M, loyal neutre

Sangalor est un *flagelleur mental* avec les ajouts/ modifications suivantes :

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, *cape de protection*, 18 avec *bouclier de la foi*)

**SAG** 19 (+4)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +8, Charisme +7, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

**Compétences** Perspicacité +7, Perception +7, Religion +12, Histoire +12

**Sens** perception passive 17

**Langues** profond, commun des profondeurs, télépathie 36 m, commun, draconique

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

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

**Sorts.** Sandrew est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Sangalor a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

\* Sangalor jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Oghma, *Cape de protection*

### Actions

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé** Sangalor peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes

**ou Lecture des pensées** Sangalor peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort

**ou Renvoi des mort-vivants** Sangalor 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 Sangalor 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 Sangalor et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Naneatha Suaril

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 19 (cuirasse, bouclier, *anneau de protection*, 21 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 102 (17d8+17)

**Vitesse** 9 m

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

10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +12, Charisme +10, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Persuasion +9, Religion +8

**Sens** perception passive 15, vision dans le noir sans limite de distance

**Langues** commun, Chondathan, elfique, céleste

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

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

**Linceul de minuit** Quand Naneatha lance le sort ténèbres en utilisant un emplacement de sort, elle peut choisir cinq créatures qu'elle peut voir (y compris elle-même). Ces créatures peuvent voir dans les ténèbres.

**Sorts.** Naneatha est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Naneatha a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, mot de guérison, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, cercle de pouvoir, rêve*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

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

\* Naneatha jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Séluné, *Bâton de guérison, Anneau de protection*

### Actions

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts psychiques

**Bénédictio vigilante** Naneatha donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule.** Naneatha crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Naneatha peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Naneatha 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 Naneatha 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 Naneatha 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 4 sont immédiatement détruits.

## Feluna Lunétoile

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre bon

Feluna est un **tigre-garou** avec les ajustements/ modifications suivants :

**Classe d'armure** 12 (14 avec *bouclier de la foi*)

**SAG** 15 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +5, Charisme +3

**Compétences** Perception +6, Persuasion +3, Médecine +5

**Sens** perception passive 17, vision dans le noir sans limite de distance

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

**Sorts.** Feluna est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Feluna a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, trouver les pièges, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (2 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

\* Feluna jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Séluné

### Actions

**Bénédiction vigilante** Feluna donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

**Canalisation d'énergie divine (1 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule.** Feluna crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Feluna peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Feluna 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 Feluna 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 Feluna 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 1/2 sont immédiatement détruits.

## Arathka « Rella » Ruell

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

**Points de vie** 84 (14d8+14)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +5

**Compétences** Médecine +9, Perspicacité +9

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir sans limite de distance

**Langues** commun, Chondathan, elfique, commun des profondeurs, nain

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Arathka est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Arathka a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, mot de guérison, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, glyphe de protection, dissipation de la magie, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, cercle de pouvoir, rêve*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole*

\* Arathka jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Séluné, *Epée courte* +2

### Actions

**Epée courte +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts psychiques

**Bénédictio vigilante** Arathka donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule.** Arathka crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Arathka peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Arathka 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 d'Arathka 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 d'Arathka 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 3 sont immédiatement détruits.

## Xale du Val Etoilé

Humanoïde (aasimar) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 19 (harnois, 21 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse+6, Charisme +9, bonus de +4 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Résistance** dégâts nécrotiques

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

**Compétences** Persuasion +9, Religion +5

**Sens** perception passive 11, vision dans le noir 18 m

**Langues** commun, céleste

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Style de combat** Défense

**Aura Céleste (à volonté)** *thaumaturgie*, (**1 fois entre deux repos longs**) : *bouclier de la foi*, *prière de soins*

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Xale peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Pureté de l'esprit** Xale est toujours sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien*

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

**Sorts.** Xale est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Xale :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *duel forcé*, *faveur divine*, *frappe ardente*, *bouclier de la foi*, *protection contre le mal et le bien*, *sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *frappe lumineuse*, *restauration inférieure*, *zone de vérité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *dissipation de la magie*, *arme élémentaire*, *frappe aveuglante*, *lueur d'espoir*, *aura du croisé*

**4<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *liberté de mouvement*, *frappe assommante*, *trouver une monture supérieure* (**Arimaspea**, **griffon céleste**, Int 6), *gardien de la foi*, *aura de vie*

**Équipement particulier** : *Épée longue +1*, *Lance d'arçon +2*, *Symbole sacré de Séluné*

### Actions

**Attaques multiples.** Xale effectue deux attaques avec une arme.

**Lance d'arçon +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3,00 m, une créature. *Touché* : 19 (2d12+6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Épée longue +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants ou 16 (2d10+5) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants si tenue à deux mains

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

**Contact purifiant** (4 fois/ repos long) Xale peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

**Sens divin** (5 fois/ repos long) Xale peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Xale peut restaurer jusqu'à 80 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

## Seenroas Halvinhar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

**Points de vie** 90 (15d8+15)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +7

**Compétences** Persuasion +7, Religion +7

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, Illuskan

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Sorts.** Seenroas est une lanceuse de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Seenroas a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

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

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

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

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

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

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

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

\* Seenroas jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tymora, Bouclier +1, Masse d'armes +1

### Actions

**Masse d'armes +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison

**Bénédictio de l'escroc** Seenroas peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata** Par une action, Seenroas crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, elle peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Seenroas 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 Seenroas 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 Seenroas et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

## Markos Zellizands

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 15 (cuirasse, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +6

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, halfelin

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Sorts.** Markos est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Markos a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

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

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

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

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

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

\* Markos jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tymora, *Dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Markos effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** *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+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

**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

**Bénédictio de l'escroc** Markos 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, Markos 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** Markos 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 Markos 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 Markos et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Hykros Allumen

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 160 (20d8+60)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	19 (+4)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +7

**Résistance** dégâts de feu

**Compétences** Perspicacité +10, Religion +7

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 18 (20000 PX)

### Capacités

**Sorts.** Hykros est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Hykros a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, éclair traçant, injonction, héroïsme*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, compulsion, localiser une créature*

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, arme sacrée, communion, dominer un humanoïde*

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

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

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

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

\*Hykros jette ces sorts avant le combat.

**Voix d'autorité.** Hykros 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, Hykros choisit l'allié qui effectue l'attaque.

**Suprématie de l'ordre** Lorsque Hykros 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.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tyr, *Masse d'armes +3, anneau de stockage de sort* (contient *dissipation du mal et du bien*), *anneau de résistance (feu)*

### Actions

**Masse d'armes +3.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 10 (1d6+7) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques

**Intervention divine** Hykros peut utiliser son action pour appeler Tyr à son aide.

**Canalisation d'énergie divine (3 fois par repos) : Besoin d'ordre** Hykros 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 Renvoi des mort-vivants** Hykros 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 Hykros 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 Hykros 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 4 sont immédiatement détruits.

### Lorkas Ermaxis

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 112 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

**Compétences** Médecine +9, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

**Sorts.** Lorkas est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Lorkas a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, éclair traçant, injonction, héroïsme*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, compulsion, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *soins de groupe, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, communion, dominer un humanoïde*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, tempête de feu*

\* Lorkas jette ces sorts avant le combat.

**Voix d'autorité.** Lorkas 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, Lorkas choisit l'allié qui effectue l'attaque.

**Suprématie de l'ordre** Lorsque Lorkas 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.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tyr, *Masse d'armes +2*

### Actions

**Masse d'armes +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts psychiques

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre** Lorkas 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 Renvoi des mort-vivants** Lorkas 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 Lorkas 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 Lorkas 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

## Paladin Senior de Tyr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 112 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	17 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse+6, Charisme +8, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Athlétisme +8, Religion +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Duel

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, le Paladin Senior peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

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

**Sorts.** Le Paladin Senior est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par le Paladin :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *duel forcé, faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *dissipation de la magie, frappe aveuglante, lueur d'espoir, aura du croisé*

**4<sup>e</sup> niveau (1 emplacement) :** *liberté de mouvement, frappe assomante, gardien de la foi, aura de pureté*

**Équipement particulier :** Symbole religieux de Tyr, *Epée longue* +2

### Actions

**Attaques multiples.** Le Paladin Senior effectue deux attaques avec une arme.

**Epée longue +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée** Le Paladin Senior peut imprégner l'arme qu'il tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, il ajoute son modificateur de Charisme (soit +3) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Le Paladin Senior 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 Paladin Senior 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 paladin senior 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.

**Contact purifiant** (3 fois/ repos long) Le Paladin Senior peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Le Paladin Senior peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, le Paladin Senior peut restaurer jusqu'à 70 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

### Paladin de Tyr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate, 19 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +3, Charisme +5, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Athlétisme +6, Religion +4

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Duel

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, le Paladin de Tyr peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Sorts.** Le Paladin de Tyr est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par le Paladin de Tyr :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, arme magique, restauration inférieure, zone de vérité*

**Équipement particulier :** Symbole religieux de Tyr

### Actions

**Attaques multiples.** Le Paladin de Tyr effectue deux attaques avec une arme.

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts tranchants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée** Le Paladin de Tyr peut imprégner l'arme qu'il tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, il ajoute son modificateur de Charisme (soit +2) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Le Paladin de Tyr 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 Paladin de Tyr 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 paladin 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.

**Sens divin** (3 fois/ repos long) Le Paladin de Tyr peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Le Paladin de Tyr peut restaurer jusqu'à 40 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

## Gareth Cormaeril



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse+4, Charisme +8, bonus de +4 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Persuasion +8, Intimidation +8

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, nain, géant

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Duel

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Gareth peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Abattre le troupeau** Gareth a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre toute créature qui a au moins un de ses alliés dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

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

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

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *injonction, frappe ardente, bouclier de la foi, soins, charme-personne, repli expéditif*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *arme magique, frappe lumineuse, image miroir, invisibilité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *arme élémentaire, dissipation de la magie, frappe aveuglante, cercle magique, forme gazeuse, rapidité*

**Équipement particulier :** Symbole religieux de Tyr dissimulant un symbole religieux de Cyric, *Anneau de protection mentale*

### Actions

**Attaques multiples.** Gareth effectue deux attaques avec une arme.

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) :** **Invocation de double** Gareth crée une illusion visuelle de lui-même qui dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration (comme s'il se concentrait sur un sort).

L'illusion apparaît dans un endroit inoccupé de son choix et qu'il peut voir, à 9 mètres de lui maximum.

L'illusion lui ressemble totalement. Elle est silencieuse, possède sa taille, est incorporelle et n'occupe pas

son espace. Elle n'est pas affectée par les attaques et les dégâts. Au prix d'une action bonus durant son tour, Gareth peut déplacer l'illusion de 9 mètres vers un endroit qu'il peut voir, mais il doit rester à 36 mètres de lui maximum. Pendant cette durée, il peut lancer des sorts comme s'il était à la position de l'illusion, mais en utilisant ses propres sens. De plus, quand l'illusion et lui sont tous deux à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, il obtient l'avantage à ses jets d'attaque contre cette créature tellement l'illusion est perturbante **ou Frappe empoisonnée** Au prix d'une action bonus, Gareth peut toucher une arme ou une munition et invoquer dessus un poison spécial. Le poison est présent durant 1 minute. La prochaine fois qu'il touchera une cible avec cette arme ou cette munition, la cible subira des dégâts de poison immédiatement après l'attaque. Les dégâts de poison sont de 23 ou 32 s'il avait l'avantage lors de son jet d'attaque.

**Sens divin** (5 fois/ repos long) Gareth peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Gareth peut restaurer jusqu'à 60 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

### Réactions

**Frappe du traître** Si une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de Gareth manque son jet d'attaque au corps à corps contre lui, il peut utiliser sa réaction pour forcer l'attaquant à relancer son jet d'attaque contre une créature de son choix située à 1,50 mètre maximum de l'attaquant. Cette capacité échoue mais est consommée si l'attaquant est immunisé à la condition *charmé*. Gareth peut utiliser cette capacité trois fois. Il regagne les utilisations consommées lorsqu'il termine un repos court ou long.

### Jhassalan « de la Foudre »

Est un **mage** avec les particularités suivantes :

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

*éclair* à la place de *boule de feu*

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

## Meritid Archneie

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 19 (*harnois +1*, 21 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 120 (15d8+45)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +5

**Compétences** Intimidation +5, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

**Sorts.** Meritid est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Meritid a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, éclair traçant, injonction, nappe de brouillard, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, bourrasque, briser*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, cercle magique, appel de la foudre, tempête de neige*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, contrôle de l'eau, tempête de grêle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, fléau d'insectes, vague destructrice*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *tremblement de terre*

\* Meritid jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Umberlie, *Trident de domination aquatique, Harnois +1*

### Actions

**Trident de domination aquatique.** *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 (1d6+3) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de tonnerre ou 7 (1d8+3) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de tonnerre si tenue à deux mains ou *Dominer une bête* (DD du jet de sauvegarde 15) sur une bête dotée d'une vitesse de nage innée

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Fureur destructrice** Meritid peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour effectuer des dégâts maximums de foudre ou de tonnerre au lieu de lancer des dés **ou Renvoi des mort-vivants** Meritid 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 Meritid 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 Meritid 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Fureur de l'ouragan** Lorsqu'une créature que Meritid peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui le touche, il peut utiliser sa réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon son choix), ou la moitié en cas de réussite. Il peut utiliser cette capacité quatre fois. Il regagne toutes ses charges après un repos long.

## Ssaeryl Shadowstar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, anneau de protection, 18 avec bouclier de la foi)

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Persuasion +8, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, elfique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Ssaeryl est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ssaeryl a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, relever les morts, soins de groupe*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, tempête de feu*

\* Ssaeryl jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Sunie, Anneau de protection, Dague +1

### Actions

**Attaques multiples.** Ssaeryl effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** 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+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

**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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie** Ssaeryl brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 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** Ssaeryl 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 Ssaeryl 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 Ssaeryl 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 2 sont immédiatement détruits.

## Bleys Dhacrylon

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)	17 (+3)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +7

**Compétences** Religion +7, Persuasion +7

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Bleys est un lanceur 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). Bleys 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, lueur 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*  
\* Bleys jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Sunie se comportant comme un *collier d'adaptation*

### Actions

**Masse d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts radiants

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie** Bleys brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 45 points de vie entre autant de créatures qu'il le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour de lui. 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** Bleys 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 Bleys 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 Bleys 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

## Turik Bloodhelm

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 15 (demi-plate, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

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

**Compétences** Médecine +9, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Rage (2 fois entre deux repos longs)** Turik peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +2 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

**Sens du danger** Turik a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

**Furie divine** Tant qu'il est en rage, Turik est enveloppé d'une aura de puissance divine. A la fin de chacun de ses tours tandis qu'il est en rage, chaque créature à 1,50 mètre ou moins de lui prend 5 dégâts radiants.

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

**Sorts.** Turik est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Turik a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, 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 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre\*, compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, soins de groupe, dissipation du mal et du bien*

\* Turik jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tempus, *Epée à deux mains +2*

### Actions

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

*Touché* : 17 (2d6+6) dégâts tranchants + (1d8) dégâts tranchants +2 dégâts de la rage

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée** Turik 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** Turik 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 Turik 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 Turik 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

## Maxtilar Rhebbos

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +5

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

**Compétences** Médecine +8, Religion +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Maxtilar 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). Maxtilar a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, 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 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre\**, *compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, soins de groupe, dissipation du mal et du bien*

\* Maxtilar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tempus, Hache d'armes +1

### Actions

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée** Maxtilar 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** Maxtilar 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 Maxtilar 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 Maxtilar 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

## Briosar Helmsing

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 88 (11d8+33)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +7, Dextérité +7

**Compétences** Survie +6, Discrétion +7, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Archerie

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

**Explorateur-né** Briosar 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** Briosar peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Briosar 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** : fiélons (+4 aux jets d'attaque contre les fiélons et Briosar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des fiélons)

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

**Camouflage naturel** Si Briosar reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

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

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

**Salve**. Briosar peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

**Sorts**. Briosar est un lanceur de sorts de niveau 11. 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 Briosar :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de flèches*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *flèche de foudre, flèches enflammées*

**Équipement particulier** : *Symbole sacré de Mailikki, Arc long +1*

### Actions

**Attaques multiples**. Briosar 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* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

**Arc long +1**. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

## Anarakin Iriboar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

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

**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 +5, Religion +5

**Outils** kit d'herboriste

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre, druidique

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Récupération naturelle** Lors d'un repos court, Anarakin 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. Anarakin 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 Anarakin. 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, Anarakin 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*.

**Sorts.** Anarakin est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Anarakin 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, 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*

\* Anarakin jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Silvanus, *Cimeterre +1*

### Actions

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

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

1

## Tethira Bellsilver

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +4

**Compétences** Médecine +8, Religion +4, Nature +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Sorts.** Tethira 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). Tethira a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, amitié avec les animaux, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, croissance d'épines, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, croissance végétale, mur de vent*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, fléau d'insectes, passage par les arbres*

\*Tethira jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Mailikki, *Arc court +1*

### Actions

**Massue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

**Arc court +1.** *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d6+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Charmer les animaux et les plantes** Chaque créature du type bête ou plante que Tethira peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que Tethira la charme, la créature est amicale envers elle et toutes autres créatures qu'elle désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Tethira 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 Tethira 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 Tethira 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.

### Réactions

**Atténuer les éléments** Si Tethira ou une créature située à 9 mètres ou moins d'elle prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, Tethira peut utiliser sa réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.

## Yuldar Ilistiin

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +5

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

**Compétences** Nature +5, Religion +5

**Outils** kit d'herboriste

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre, druidique

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Récupération naturelle** Lors d'un repos court, Yuldar 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. Yuldar 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 Yuldar. 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, Yuldar 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*.

**Sorts.** Yuldar est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Yuldar 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, 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 (1 emplacement) : *maëlstrom, soins de groupe, communion avec la nature, passage par les arbres*

\* Yuldar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Silvanus

### Actions

**Cimeterre** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 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

## Evindal Duirsar

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (*Chemise de mailles elfiques*, 18 avec bouclier de la foi)

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

**Compétences** Religion +7, Histoire +7, Perception +9, Arcanes +7

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

**Langues** commun, elfique, sylvestre, draconique, gnome

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

**Briseur de sorts** Quand Evindal rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, il peut aussi terminer un sort de son choix sur cet allié. Le niveau du sort dissipé doit être égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé pour lancer le sort de soins.

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

**Sort mineur de magicien. main du mage**

**Sorts.** Evindal est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Evindal a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, mot de radiance, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie, trait de feu, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, soins, sanctuaire, éclair traçant, injonction, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, prière de guérison, arme magique, aura magique de Nystul*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, mot de guérison de groupe, cercle magique, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, coffre secret de Leomund, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, cercle de téléportation, entrave planaire*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine*

\* Evindal jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Corellon Larethian, *Chemise de mailles elfiques, Épée courte +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Evindal effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

**Épée courte +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes** Par une action, Evindal peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour de lui, qui peut l'entendre ou le voir. La créature ciblée 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 d'Evindal 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 créatures dont le FP est inférieur à 3 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Evindal 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 d'Evindal 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 d'Evindal 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

## Thalandar « Le Fou »

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

**Points de vie** 144 (16d8+64)

**Vitesse** 9 m

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

9 (-1)	13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +10, Intelligence +10, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**Compétences** Religion +13, Arcanes +8, Histoire +8, Nature +13

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, profond, commun des profondeurs, primordial, orque, goblin

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Thalandar choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Thalandar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Visions du passé** (*1 fois entre deux repos*) Thalandar peut méditer de cette manière 17 minutes et doit maintenir sa concentration comme pour lancer un sort. **Lecture d'un objet.** Si Thalandar tient un objet lorsqu'il médite, il peut voir des visions de son précédent propriétaire. Après 1 minute de méditation, il apprend comment son propriétaire a acquis et perdu l'objet, ainsi que les événements importants les plus récents concernant cet objet et ce propriétaire. Si l'objet a appartenu à une autre créature dans un passé récent (un nombre de jours égal à 17), il peut passer 1 minute supplémentaire pour chaque possesseur de l'objet afin d'apprendre les mêmes informations sur ces créatures ou **Lecture d'une zone.** Pendant que Thalandar médite, il observe des visions des environs proches (une salle, une rue, un tunnel, une clairière ou autre, d'une taille maximale d'un cube de 15 mètres d'arrête) jusqu'à un nombre de jours passés égal à 17. Pour chaque minute passée à méditer, il apprend des informations sur un événement important, en commençant par le plus récent. Ces événements incluent de fortes émotions telles que des batailles ou des trahisons, mariages ou meurtres, naissances et funérailles. Cependant, ils peuvent aussi inclure des événements sans importance qui sont néanmoins importants dans votre situation actuelle.

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

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, façonnage de la terre, message, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *orbe chromatique, bouclier, armure du mage\*, injonction, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *augure, suggestion, flèche acide de Melf, poigne terreuse de Maximilien*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éruption de terre*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, façonnage de la pierre*

Niveau 5 (2 emplacements) : *transmutation de la pierre, invoquer un élémentaire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *pétrification*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe*

\* Thalandar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Ibrandul, Bracelets de défense, Anneau de protection, Cape de protection

### Actions

**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* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine** (*2 fois entre deux repos*) : **Connaissances du passé** Thalandar peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes ou **Lecture des pensées** Thalandar peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette

durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **Arcanes divines** En tant qu'action bonus, Thalandar dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'il lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

## Arkiem Arren

Humanoïde (elfe du soleil) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 15 (chemise de mailles, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +6

**Compétences** Histoire +4, Religion +4, Perception +8

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

**Langues** commun, elfique, sylvestre

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Arkiem 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*

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

**Sorts.** Arkiem est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Arkiem a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, 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 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flammes, scrutation*

\* Arkiem jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Milil, *insigne des Ménestrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Arkiem effectue une attaque avec chacune de ses épées courtes

**Épée courte** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube** Par une action, Arkiem 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 20 (2d10+9) 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 d'Arkiem n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Arkiem 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 d'Arkiem 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 d'Arkiem 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 Arkiem 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. Arkiem peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les

utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Arkiem peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

### Rachel Wykos Arren

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique 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
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +7

**Compétences** Religion +4, Représentation +7

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

#### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Rachel 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 Rachel 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.** Rachel 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). Rachel a préparé les sorts de cleric 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*

\* Rachel jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Llira

#### 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** Rachel 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** Rachel 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 Rachel 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 Rachel 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.

## Xorla Djannas

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 14 (*cape de protection*, 16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**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** Religion +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Illuskan, elfique, draconique, orque, goblin

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

**Bénédiction de l'escroc** Xorla peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

**Sorts.** Xorla est une lanceuse 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). Xorla a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, image miroir, passage sans trace, prière de soins*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, cône de froid*

Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort*

\* Xorla jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Cyric, *Cape de protection, Dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Xorla effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** *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

**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) : Invocation de duplicata** Par une action, Xorla crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, Xorla peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Arcanes divines** En tant qu'action bonus, Xorla 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.

## Sumer de Calimport

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +4

**Compétences** Intimidation +4, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Alzhedo, primordial

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Sorts.** Sumer est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Sumer a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, nappe de brouillard, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, bourrasque, briser*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, appel de la foudre, tempête de neige*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, contrôle de l'eau, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, fléau d'insectes, vague destructrice*

\* Sumer jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Talos

### Actions

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts de tonnerre ou 7 (1d10+2) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts de tonnerre si tenue à deux mains

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Fureur destructrice** Sumer peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour effectuer des dégâts maximums de foudre ou de tonnerre au lieu de lancer des dés **ou Renvoi des mort-vivants** Sumer 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 Sumer 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 Sumer 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Fureur de l'ouragan** Lorsqu'une créature que Sumer peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui le touche, il peut utiliser sa réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon son choix), ou la moitié en cas de réussite. Il peut utiliser cette capacité quatre fois. Il regagne toutes ses charges après un repos long.

## Hanor Kichavo

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 23 (*bracelets de défense, anneau de protection, cape de protection*)

**Points de vie** 126 (18d8+36)

**Vitesse** 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Dextérité +13, Constitution +10, Intelligence +9, Sagesse +12, Charisme +8

**Immunités** poison et maladie

**Compétences** Athlétisme +6, Acrobaties +11

**Sens** perception passive 14

**Langues** toutes les langues parlées

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Défense sans armure.** La CA de Hanor Kichavo prend en compte son modificateur de Sagesse.

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

**Dérobade.** Lorsque Hanor 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.

**Jeunesse éternelle.** Hanor ne souffre plus des affres de la vieillesse, et ne peut plus être vieilli par magie. Il peut cependant toujours mourir de vieillesse. Enfin, il n'a plus besoin de manger ni de boire.

**Équipement particulier :** *Bracelets de défense, Anneau de protection, Cape de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Hanor effectue trois attaques à mains nues ou à distance

**Mains nues.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d10+5) dégâts contondants

**Rayon de soleil radiant.** *Attaque de sort à distance* : +11 pour toucher, portée 9 m, une cible. *Touché* : 10 (1d10+5) dégâts radiants

**Eruption solaire ardente** *Attaque de sort à distance* : +11 pour toucher, portée 45 m, plusieurs cibles dans un rayon de 6 m du point désigné. *Touché* : 14 (4d6) dégâts radiants en cas d'échec jet de sauvegarde de constitution DD 18.

**Tranquillité de l'esprit.** Hanor peut mettre fin à un effet qui l'affecte et qui cause l'état *charmé* ou *terrorisé*

### Réactions

**Parade de projectiles.** Lorsqu'il est touché par une attaque à distance avec une arme, Hanor dévie le projectile qui le frappe. Les dégâts qu'il subit de l'attaque sont réduits de 28. Si les dégâts sont réduits à 0, Hanor attrape le projectile s'il est suffisamment petit pour pouvoir tenir dans une main et qu'il a une main de libre.

**Bouclier solaire** Si une créature touche Hanor grâce à une attaque de corps à corps, il peut lui infliger 9 dégâts radiants grâce à sa réaction.

## Moine de l'âme solaire

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

**Classe d'armure** 19 (*bracelets de défense*)

**Points de vie** 66 (11d8+11)

**Vitesse** 15 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Dextérité +8

**Immunités** poison et maladie

**Compétences** Discrétion +8, Acrobaties +8

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, langue régionale

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Défense sans armure.** La CA du moine de l'âme solaire prend en compte son modificateur de Sagesse.

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

**Dérobade.** Lorsque le moine 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.

**Équipement particulier :** *Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Le moine effectue trois attaques à mains nues ou à distance

**Mains nues.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts contondants

**Rayon de soleil radiant.** *Attaque de sort à distance* : +8 pour toucher, portée 9 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts radiants

**Eruption solaire ardente** *Attaque de sort à distance* : +8 pour toucher, portée 45 m, plusieurs cibles dans un rayon de 6 m du point désigné. *Touché* : 14 (4d6) dégâts radiants en cas d'échec jet de sauvegarde de constitution DD 15.

**Tranquillité de l'esprit.** Le moine peut mettre fin à un effet qui l'affecte et qui cause l'état *charmé* ou *terrorisé*

### Réactions

**Parade de projectiles.** Lorsqu'il est touché par une attaque à distance avec une arme, le moine dévie le projectile qui le frappe. Les dégâts qu'il subit de l'attaque sont réduits de 20. Si les dégâts sont réduits à 0, le moine attrape le projectile s'il est suffisamment petit pour pouvoir tenir dans une main et qu'il a une main de libre.

## Les Familles Nobles

### Regnet Amcathra

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Athlétisme +8, Histoire +4

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Regnet 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, Regnet peut utiliser une action supplémentaire.

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

**Commandement (*Recharge après un repos court ou long*)**. Pendant 1 minute, Regnet peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Regnet. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Regnet est incapable d'agir.

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

**Équipement particulier** *Cape de protection, Épée longue +1*

### Actions

**Attaques multiples**. Regnet effectue deux attaques avec son *épée longue +1* et une attaque avec sa seconde épée longue

**Épée longue +1**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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

## Huld Belabranta

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 14 (*Bracelets de défense, 17 avec armure du mage*)

**Points de vie** 128 (16d8+48)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +9

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

**Compétences** Histoire +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 12

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

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Huld choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Huld ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Sorts.** Huld est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Huld a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, assassin imaginaire, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, cône de froid*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *dominer un monstre*

\* Huld jette ces sorts avant le combat.

**Regard hypnotique.** Par une action, Huld choisit une créature qu'il peut voir située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible peut le voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre son DD de 17, ou il la charme jusqu'à la fin de son prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, Huld peut utiliser son action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de son prochain tour. Cependant, cet effet se termine si Huld se déplace à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni le voir ni l'entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, Huld ne peut plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

**Partage d'enchantement** Lorsqu'Huld lance un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature

**Équipement particulier** : *Bracelets de défense, Baguette d'entraves*

### 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 d'entraves** (DD 17). *Immobiliser un humanoïde* (2 charges) ou *Immobiliser un monstre* (5 ch) ou *échappatoire* (1 charge)

### Réactions

**Charme instinctif (Recharge après avoir lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur).** Huld tente de détourner par magie une attaque faite contre lui, à condition que l'attaquant se trouve à 9 mètres ou moins de lui et qu'il puisse le voir. Huld doit décider de le faire avant que l'attaquant touche ou rate.

L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre qu'Huld et lui-même. Si plusieurs créatures sont à égale distance, l'attaquant choisit celle qu'il cible.

**Baguette d'entraves échappatoire** (1 charge)

## Prendergast « Gast » Brokengulf

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 19 (*demi-plate +1*)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +9, Survie +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Gast 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, Gast peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (*2 fois entre deux repos longs*)**. Gast 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*)**. Gast peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

**Équipement particulier** : *demi-plate +1*

### Actions

**Attaques multiples**. Gast effectue trois attaques avec son épée longue et une attaque avec sa seconde épée longue

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

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

### Réactions

**Parade**. Gast augmente sa CA de 5 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Myrna Cassalanter



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Compétences** Tromperie +12, Discrétion +7, Persuasion +12, Perception +4, Représentation +8

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

**Sens** perception passive 14

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

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Myrna inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Myrna qui n'est pas incapable d'agir et que Myrna n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Myrna est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

**Dérobade** Lorsque Myrna subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Maître des intrigues.** Myrna peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle 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.** Myrna peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'elle 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 d'elle, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

**Provocation (4/jour).** Myrna peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins d'elle. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour de Myrna.

**Sorts** Myrna est une lanceuse de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Myrna 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** : *bracelets de défense, vaste fortune, manoir avec garde-robe, écuries, chevaux, carrosses, faucons, une bibliothèque traitant de l'héraldique et de l'histoire des familles nobles d'Eauprofonde.*

### Actions

**Attaques multiples.** Myrna effectue deux attaques avec sa dague

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

## Telbran Nelarn

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

**Points de vie** 140 (20d8+40)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Constitution +8, Charisme +11

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

**Compétences** Arcanes +9, Tromperie +11

**Sens** perception passive 12, vision dans le noir à 36 mètres

**Langues** commun, Netherese, draconique, géant, elfique

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Après un repos court, Telbran récupère 2 emplacements de sorts de niveau 1 ou 1 emplacement de sort de niveau 2

**Yeux des ténèbres** Telbran possède la vision dans le noir à 36 mètres et connaît gratuitement le sort *ténèbres*

**Affinité nécrotique** Lorsque Telbran lance un sort qui inflige des dégâts de type nécrotique, il peut ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet. De plus, Telbran connaît gratuitement le sort *Cage des âmes*.

**Traverser les ombres** Quand Telbran se trouve dans des zones de lumière faible ou de ténèbres, il peut, par une action bonus, se téléporter, jusqu'à une distance de 36 mètres, dans un emplacement inoccupé qu'il peut voir et qui se trouve également faiblement éclairé ou plongé dans les ténèbres. Egalement, il connaît gratuitement le sort *ténèbres*.

**Anneau de renvoi des sorts** Telbran a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts dont il est la cible unique (mais pas les sorts de zone). De plus, s'il obtient un 20 naturel à son jet de sauvegarde contre un sort de niveau 7 ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur lui et cible son propre lanceur à la place, en utilisant le niveau d'emplacement de sort, le DD au jet de sauvegarde des sorts, le bonus à l'attaque du sort, et la caractéristique d'incantation de son lanceur originel.

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

**Sorts.** Telbran est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Telbran :

**Tours de magie (à volonté) :** *lumière, message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, contact glacial*

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** *déguisement, armure du mage\*, rayon empoisonné, simulacre de vie*

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *invisibilité, flambée d'Aganazzar, ténèbres*

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *vol, caresse du vampire*

**4<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *peau de pierre\*, flétrissement*

**5<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *énervation*

**6<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** *cage des âmes, cercle de mort*

**7<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** *téléportation, doigt de mort*

**8<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

**9<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** *mot de pouvoir mortel*

\* Telbran jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier :** *Anneau de renvoi des sorts, Anneau de feu d'étoiles, Dague +3*

### Actions

**Dague +3.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 7 (1d4+5) dégâts perforants*

**Anneau de feu d'étoiles.** *Lumières dansantes ou lumière ou lucioles (1 charge) ou boule de foudre (2 charges) ou feu d'étoiles (1 à 3 charges)*

## Bleys Crommor

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**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** Défense

**Brute** Lorsque Bleys 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, Bleys peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

**Maître d'Hast.** Par une action bonus, Bleys peut porter une attaque supplémentaire avec le manche de sa hallebarde (cf. ci-dessous).

**Équipement particulier** Broche de protection

### Actions

**Attaques multiples.** Bleys effectue deux attaques avec la lame de sa hallebarde et une attaque avec le manche de sa hallebarde

**Hallebarde. Attaque d'arme au corps à corps :** +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts tranchants

**Hallebarde. Attaque d'arme au corps à corps :** +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts contondants

## Corinna Dezlentyr

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

**Classe d'armure** 17 (*bracelets de défense*, 20 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +6

**Compétences** Acrobaties +8, Perception +3, Survie +3, Histoire +7

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

**Langues** commun, elfique, draconique, commun des profondeurs, nain, gnome

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Ascendance féerique** Corinna 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

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

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

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

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

**Magie de guerre**. Quand Corinna utilise une action pour lancer un sort mineur, elle peut effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus

**Sorts**. Corinna est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Corinna a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu*, *message*

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

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

**Équipement particulier** *Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples**. Corinna effectue deux attaques avec sa rapière et une attaque avec sa seconde rapière

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

**Rapière**. *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* : 13 (2d8+4) dégâts perforants

## Breton Durinbold

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Intimidation +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Illuskan, nain

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Brute** Lorsque Breton 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, Breton peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

### Actions

**Attaques multiples.** Breton effectue deux attaques avec une arme

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

## Hylla Eirontalar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +7

**Compétences** Tromperie +14, Intimidation +9, Persuasion +14, Perception +7

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

**Sens** perception passive 17

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

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Hylla inflige 24 (7d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Hylla qui n'est pas incapable d'agir et que Hylla n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Hylla est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

**Dérobade** Lorsque Hylla subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Maître des intrigues.** Hylla peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle 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.** Hylla peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'elle 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 d'elle, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

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

**Talent.** Chaque fois que Hylla 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.

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

**Équipement particulier :** *bracelets de défense, dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Hylla effectue deux attaques avec sa *dague +1*

**Dague +1.** *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 :* 9 (2d4+4) 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.** Hylla réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Hylla doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

**Redirection.** Hylla peut faire qu'une créature finisse par être la cible d'une attaque qui la visait. Lorsque qu'elle est ciblée par une attaque alors qu'une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle lui offre un abri contre cette attaque, elle peut utiliser sa réaction pour que la cible de l'attaque soit cette créature, à sa place.

## Cliquetis

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 54 (9d6+18)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +5

**Compétences** Persuasion +6, Discrétion +12, Escamotage +8, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, halfelin, jargon des voleurs, gobelin

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

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

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

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Cliquetis inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Cliquetis qui n'est pas incapable d'agir et que Cliquetis n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Cliquetis est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec la compétence Discrétion et les outils de voleur

**Dérobade** Lorsque Cliquetis subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Mains Lestes** Cliquetis 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** Cliquetis peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

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

### Actions

Cliquetis effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

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

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

### Réactions

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



Thesp & Errya Eitorchul

### Thesp Eitorchul

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 14 (*Bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +8

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

**Compétences** Histoire +12, Arcanes +12

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, elfique, draconique, géant

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts secrets.** Lorsque Thesp 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, Thesp 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.** Thesp 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). Thesp a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

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

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

\* Thesp jette ces sorts avant le combat. **Équipement particulier** Bracelets de défense

### Actions

**Attaques multiples.** Thesp effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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

## Errya Eltorchul

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +7

**Compétences** Tromperie +11, Discrétion +7, Persuasion +11, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, Alzhedo, commun des profondeurs, profond, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Errya inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Errya qui n'est pas incapable d'agir et que Errya n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Errya est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

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

**Esprit tactique.** Errya a un bonus à l'initiative de +3.

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

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, coup au but, amis, aspersion d'acide*

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *motif hypnotique, toucher du vampire*

Niveau 4 (1 emplacement) : *peau de pierre\**

\* Errya jette ces sorts avant le combat

### Actions

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

**Magie protectrice.** Lorsque Errya 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.

## Dundald Gost

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**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)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Brute** Lorsque Dundald 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, Dundald peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

**Équipement particulier** Épée à deux mains +2

### Actions

**Attaques multiples.** Dundald effectue deux attaques avec une arme

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

**Touché :** 18 (3d6+6) dégâts tranchants

## Artor Morlin



Est un **vampire** avec les ajustements suivants :

**Classe d'armure** 20 (*Cuirasse +3*)

**Points de vie** 180 (20d8+80)

**FOR** 20 (+5)

**Dangerosité** 17 (18000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Défense, Armes à deux mains

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

**Critique supérieur**. Les attaques d'Artor Morlin avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

**Équipement particulier** *Epée à deux mains +3, Cuirasse +3*

### Actions

**Attaques multiples (forme de vampire uniquement)**. Artor Morlin effectue quatre attaques, mais seule l'une des quatre peut être une attaque de morsure.

**Epée à deux mains +3 (forme de vampire uniquement)**. *Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.*

**Morsure (forme de vampire ou de chauve-souris uniquement)**. *Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, incapable d'agir ou entravée. Touché : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampire récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0. Un humanoïde abattu de la sorte puis enterré se relève la nuit suivante en tant que vampirien sous le contrôle du vampire*

**Tam Gralhund** est un **bretteur** avec les modifications suivantes :

Humanoïde (tieffelin) de taille M, loyal mauvais

**Résistance** dégâts de feu

**Sens** vision dans le noir 18 m

**Langues** commun, infernal, commun des profondeurs

### Capacités

**Ascendance infernale (à volonté)** *thaumaturgie, (1 fois entre deux repos longs) représailles infernales, ténèbres*

**Équipement particulier** : *Chapeau de déguisement*

## Myrnd Gundwynd

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 81 (9d8+36)

**Vitesse** 12 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Survie +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Bothii

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Rage (4 fois entre deux repos longs)** Myrnd peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +3 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

**Sens du danger** Myrnd a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

**Instinct sauvage** Myrnd a l'avantage aux jets d'initiative

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

**Esprit totem** Lorsqu'il est en rage, Myrnd gagne une résistance à tous les types de dégâts sauf psychiques

**Aspect de la bête** La capacité de charge de Myrnd (dont son chargement maximal et sa capacité à soulever des objets) est doublée et il a l'avantage aux jets de Force effectués pour pousser, soulever, tirer ou briser des objets

**Équipement particulier** Bottes de marche et de saut

### Actions

**Attaques multiples.** Myrnd effectue deux attaques avec une arme

**Grande Hache.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d12+4) dégâts tranchants +3 dégâts de la rage

## Eremoes Hawkwinter

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 135 (15d8+60)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +6

**Compétences** Persuasion +7, Perception +6

**Sens** perception passive 18

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

**Brute** Lorsque Eremoes 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, Eremoes peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Eremoes 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).** Eremoes peut utiliser une action bonus pour récupérer 20 (1d10+15) points de vie.

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

**Équipement particulier :** Grande Hache +3

### Actions

**Attaques multiples.** Eremoes effectue trois attaques avec une arme

**Grande Hache +3.** Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 21 (2d12+7) dégâts tranchants

## Genos Hawkwinter

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +9, Intimidation +6

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

**Brute** Lorsque Genos 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, Genos peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Genos 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).** Genos peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

**Équipement particulier :** Epée à deux mains +2

### Actions

**Attaques multiples.** Genos effectue trois attaques avec une arme

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

**Touché :** 17 (3d6+6) dégâts tranchants

## Horth Hunabar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +7

**Compétences** Acrobaties +8, Intimidation +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Précis** Lorsque Horth 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, Horth peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

**Équipement particulier** Rapière +1

### Actions

**Attaques multiples.** Horth effectue deux attaques avec sa rapière +1 et une attaque avec son autre rapière

**Rapière +1** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts perforants

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

### Réactions

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

## Jandar Ilzimmer

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +7

**Compétences** Acrobaties +8, Histoire +3

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Archerie

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

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

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

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

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

**Équipement particulier** Arc long +1

### Actions

**Attaques multiples.** Jandar effectue deux attaques avec une arme

**Arc long +1.** Attaque à distance avec une arme : +11 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 14 (2d8+5) dégâts perforants.

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

## Morgunn Lathkule

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Survie +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Archerie

**Brute** Lorsque Morgunn 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, Morgunn peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

**Maître-arbalétrier** Morgunn ignore la propriété chargement des arbalètes et il n'est pas désavantagé lors des jets d'attaque à distance quand une créature hostile se trouve à moins de 1,50 m de lui.

**Équipement particulier** Hache d'armes +2

### Actions

**Attaques multiples.** Morgunn 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* : 15 (2d8+6) dégâts tranchants ou 17 (2d10+6) dégâts tranchants si tenue à deux mains

**Arbalète lourde** *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 7 (1d10+2) dégâts perforants.

## Hlanta Melshimber

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 13 (*Bracelets de défense*, 16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 60 (12d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +8

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

**Compétences** Histoire +12, Arcanes +12

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, elfique, draconique, commun des profondeurs

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

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

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

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

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

**Incantation alchimique.** En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Hlanta augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

**Sorts.** Hlanta est une lanceuse 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). Hlanta a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, dominer un humanoïde, cercle de téléportation*

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

\* Hlanta jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *Bracelets de défense*

### Actions

**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* : 3 (1d4+1) 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

### **Alathene Lunétoile**

Est une **liche** d'alignement chaotique bon avec la liste de sorts préparés suivante :

**Sorts mineurs (à volonté)** : *main de mage, prestidigitation, rayon de givre*

**Niveau 1 (4 emplacements)** : *détection de la magie, projectile magique, bouclier, onde de choc*

**Niveau 2 (3 emplacements)** : *détection des pensées, invisibilité, flèche acide de Melf, image miroir*

**Niveau 3 (3 emplacements)** : *envoi de message, contresort, dissipation de la magie, boule de feu*

**Niveau 4 (3 emplacements)** : *flétrissement, porte dimensionnelle*

**Niveau 5 (3 emplacements)** : *cône de froid, scrutation*

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

**Niveau 7 (1 emplacement)** : *rayons prismatiques, téléportation*

**Niveau 8 (1 emplacement)** : *domination de monstre, champ antimagie*

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

### **Vanrak Lunétoile**

Est un **chevalier de la mort** d'alignement neutre mauvais avec les modifications suivantes :

**Classe d'armure** 20 (*Armure en mithral (harnois)*, bouclier)

**DEX**

---

16 (+3)

**Équipement particulier** *Armure en mithral (harnois), Épée longue radieuse*

#### **Actions**

**Épée longue radieuse** *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 11 (1d8+7) dégâts radiants + 18 (4d8) dégâts nécrotiques ou +4 (1d8) dégâts radiants contre un autre mort-vivant

## Horingar « le Tueur d'Elfes » Nandar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +8, Dextérité +9

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

**Compétences** Survie +7, Discrétion +9, Perception +7

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Archerie

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

**Explorateur-né** Horingar 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** Horingar peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Horingar 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** : célestes (+4 aux jets d'attaque contre les célestes et Horingar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des célestes)

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

**Camouflage naturel** Si Horingar reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

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

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

**Salve**. Horingar peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

**Sorts**. Horingar est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Horingar :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, collet*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de flèches*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *flèche de foudre, flèches enflammées*

**4<sup>e</sup> niveau (1 emplacement)** : *peau de pierre\**

\* Horingar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Symbole sacré de Malar, Arc long +2, Hache d'armes +1*

### Actions

**Attaques multiples**. Horingar effectue deux attaques avec une arme.

**Hache d'armes +1** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants ou 10 (1d10+4) dégâts tranchants si tenue à deux mains

**Arc long +2**. *Attaque à distance avec une arme* : +13 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants.

## Aridarye Phylund



Humanoïde (humain) de taille M, neutre 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, Aridarye peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Aridarye inflige 21 (6d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Aridarye qui n'est pas incapable d'agir et que Aridarye n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

**Dérobade** Lorsque Aridarye subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Maître des intrigues.** Aridarye peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle 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.** Aridarye peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'elle 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 d'elle, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

**Talent.** Chaque fois qu'Aridarye 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.

**Équipement particulier :** *bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Aridarye effectue deux attaques avec sa dague

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

## Nleera Tarannath Tesper

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 15 (*Cape de protection*, 18 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 60 (12d8)

**Vitesse** 9 m

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

9 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +5, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**Compétences** Histoire +12, Arcanes +12

**Outils** Outils de voleur

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, elfique, draconique, gnome

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

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

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

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

**Incantation alchimique.** En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Nleera augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

**Sorts.** Nleera est une lanceuse 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). Nleera a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, modification de mémoire, cercle de téléportation*

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

\* Nleera jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *cape de protection, insigne des Ménéstrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Nleera effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

## Sylsinssath Sultue

Est un **yuan-ti sang-pur** avec les ajustements suivants :

**Classe d'armure** 16 (être déformé, *bracelets de défense*)

**Points de vie** 60 (12d8)

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

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Défenses psychiques** Sylsinssath a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être *effrayé* ou *charmé*

**Pensées invasives** Sylsinssath peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est actif, il peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si Sylsinssath est incapable d'agir, s'il meurt ou s'il utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

**Sorts.** Sylsinssath est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Sylsinssath :

**Tours de magie (à volonté) :** *lumière, message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, rayon de givre*

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** *déguisement, sommeil, projectile magique, tentacules d'Hadar, murmures dissonnants*

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *invisibilité, nuée de dagues, image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *vol, boule de feu, faim inextinguible de Hadar, envoi de message*

**4<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *peau de pierre\*, porte dimensionnelle, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

**5<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** *dominer un humanoïde, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

**6<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** *cercle de mort*

\* Sylsinssath jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier :** *bracelets de défense*

## Larissa Thongolir

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 14 (*bracelets de défense*)

**Points de vie** 111 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

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

---

9 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +7

**Compétences** Persuasion +14, Histoire +12, Perspicacité +10, Perception +5, Discrétion +12

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan, elfique, draconique

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Larissa est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion, Perspicacité, Histoire et Discrétion.

**Talent.** Chaque fois que Larissa 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.

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

**Équipement particulier :** *Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Larissa effectue deux attaques avec sa dague

**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

### Réactions

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

## Maskar Wands



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

**Points de vie** 126 (18d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +11, Intelligence +13, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**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 +17, Arcanes +17

**Sens** perception passive 13, vision des créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

**Langues** Commun, Chondathan, nain, draconique, géant, elfique, gnome

**Dangerosité** 16 (15000 PX)

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

**Maîtrise des sorts** Maskar peut lancer *serviteur invisible* et *détection des pensées* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

**Sorts secrets.** Lorsque Maskar 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, Maskar augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

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

**Sorts.** Maskar est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Maskar a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, protection contre les armes, message*  
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, identification, détection de la magie, armure du mage\*, serviteur invisible*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\**

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, dominer un humanoïde, télékinésie*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, cage de force, rayons prismatiques*

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

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

\* Maskar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier :** *Bracelets de défense, Bâton de puissance, Perle de puissance*

**Actions**

**Bâton de puissance.** *Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.*

*Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) si tenu à deux mains et Maskar peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.*

## Olanhar Wands

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**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, gnome

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

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

**Maîtrise de sorts** Olanhar peut lancer *déblocage* à son niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

**Incantation alchimique.** En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Olanhar augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

**Sorts.** Olanhar est une lanceuse 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). Olanhar 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) : *déblocage, invisibilité, image miroir*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, immolation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, rayon de soleil*

Niveau 7 (1 emplacement) :  *cage de force, rayons prismatiques, téléportation*

\* Olanhar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *anneau de protection, bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Olanhar 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* : 4 (1d4+2) 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

## Ellidis « Shadowink » Wands

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

**Classe d'armure** 14 (17 avec armure du mage)

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +7

**Compétences** Tromperie +6, Discrétion +12, Persuasion +6, Perception +8, Acrobaties +8, Histoire +7

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

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

**Langues** commun, elfique, nain, halfelin, gnome, Alzhedo, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

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

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

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

**Dérobade** Lorsqu'Ellidis 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** Lorsqu'Ellidis 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 Ellidis est caché d'une créature quand elle lui lance un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

**Sorts** Ellidis est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Ellidis connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, amis, illusion mineure*

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

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

### Actions

**Attaques multiples.** Ellidis effectue deux attaques avec sa rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants

## Scirkhel Wands

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 88 (11d8+33)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +5, Dextérité +7

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

**Compétences** Survie +6, Discrétion +7, Perception +6, Représentation +6

**Outils** Luth

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

**Explorateur-né** Scirkhel 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** Scirkhel peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Scirkhel 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** : fiélons (+4 aux jets d'attaque contre les fiélons et Scirkhel a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des fiélons)

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

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

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

**Provocation (2/jour)**. Scirkhel peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour de Scirkhel.

**Sorts**. Scirkhel est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Scirkhel :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de flèches*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *flèche de foudre, flèches enflammées*

**4<sup>e</sup> niveau (1 emplacement)** : *peau de pierre\**

\* Scirkhel jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Symbole sacré de Mailikki, Épée courte +1*

### Actions

**Attaques multiples**. Scirkhel effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague ou deux attaques avec son arc long.

**Épée courte +1**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) 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* : 8 (2d4+3) dégâts perforants

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

## Shauban Zulpair

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 17 (armure de cuir cloutée, *Pierre ioun*)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Investigation +6, Discrétion +12, Acrobaties +8, Perception +8

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

**Sens** perception passive 18

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

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

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

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

**Dérobade** Lorsque Shauban subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

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

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

**Équipement particulier :** *Gants piégeurs de projectiles, Pierre ioun de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Shauban effectue deux attaques avec sa rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) 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.** Shauban réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Shauban doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Jeryth Phaulkon



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 18 (*cuirasse +1*)

**Points de vie** 105 (15d8+30)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +8, Dextérité +8

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

**Compétences** Survie +7, Discrétion +8, Perception +7

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

**Explorateur-né** Jeryth 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** Jeryth peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Jeryth 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** : fiélons (+4 aux jets d'attaque contre les fiélons et Jeryth a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des fiélons)

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

**Camouflage naturel** Si Jeryth reste immobile, ceux qui cherchent à la détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

**Disparition** Jeryth peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Jeryth ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf si elle choisit de laisser une trace.

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

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

**Attaque tourbillonnante** Jeryth peut utiliser son action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins d'elle, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

**Dérobade** Si Jeryth subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle subit à la place la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de succès.

**Immortalité** En tant qu'élue de Mailikki, Jeryth est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

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

**Résistance à la magie** En tant qu'élue de Mailikki, Jeryth a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

**Sorts.** Jeryth est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Jeryth :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *cordon de flèches, sens animal*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *flèche de foudre, protection contre une énergie*

**4<sup>e</sup> niveau (2 emplacements) :** *peau de pierre\*, liberté de mouvement*

\*Jeryth jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier :** *Symbole sacré de Mailikki, Cuirasse +1, Épée longue +2*

### **Actions**

**Attaques multiples.** Jeryth effectue deux attaques avec son arc long ou deux attaques avec son épée longue et une avec sa dague

**Épée longue +2** *Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+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 : 8 (2d4+3) dégâts perforants*

**Arc long.** *Attaque à distance avec une arme : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants.*

## Guildes et Marchands

### Maître barde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 16 (chemise de mailles)

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +7, Charisme +8

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

**Compétences** Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** deux langues au choix

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Provocation (4/jour).** Le maître barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise du maître barde est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

**Secrets magiques** Le maître barde connaît quatre sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

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

**Sorts** Le maître barde est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc, héroïsme*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, éclair, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire, cône de froid*

**Équipement particulier** : *Épée courte +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Le maître barde effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

**Épée courte +1** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) 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* : 5 (2d4) dégâts perforants

### Réactions

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

### 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

### Sage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences/ Outils** 1 seule compétence liée à l'intelligence +10 ou deux compétences liées à l'intelligence +8 ou une compétence liée à l'intelligence et un outil ou deux outils

**Sens** perception passive 12

**Langues** cinq langues au choix

**Dangerosité** 1/8 (25 PX)

#### Capacités

**Haute Expertise** Le bonus de maîtrise du sage est triplé pour les jets d'Intelligence que le sage fait avec une compétence utilisant l'intelligence ou il est doublé avec deux compétences ou bien un outil et une compétence liées à l'intelligence parmi Histoire, Nature, Religion, Investigation et Arcanes ou même deux outils

#### Actions

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

### Artiste

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir)

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences** Représentation +8

**Outils** Un instrument de musique

**Sens** perception passive 12

**Langues** deux langues au choix

**Dangerosité** 1/8 (25 PX)

#### Capacités

**Haute Expertise** Le bonus de maîtrise de l'artiste est doublé pour les jets de Charisme qu'il fait avec la compétence Représentation

#### 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

## Vartain de Calimport

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	11 (+0)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +9

**Compétences** Perception +6, Histoire +9, Investigation +13, Escamotage +11

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Alzhedo, gnome, draconique, nain, elfique, géant, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

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

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Vartain est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Escamotage et Investigation

**Dérobade** Lorsque Vartain 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** Vartain 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** Vartain 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** Vartain 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.

### Actions

**Attaques multiples.** Vartain effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec la seconde **Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

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

### Zorondar « L'Agile » Riautar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 17 (chemise de mailles)

**Points de vie** 72 (12d8+12)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +7, Acrobaties +8

**Outils maîtrisés** Outils de menuisier

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, elfique

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Archerie

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Zorondar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les outils de menuisier

**Équipement particulier** : Arbalète légère +1

#### Actions

**Attaques multiples.** Zorondar effectue trois attaques avec une arme

**Arbalète légère +1.** *Attaque d'arme à distance* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants

**Rapière** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants

## Filiare

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +7

**Compétences** Athlétisme +11, Acrobaties +8, Perception +4, Persuasion +7

**Outils** outils de voleur

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, orque

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Filiare est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Athlétisme et Acrobaties

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Filiare inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Filiare qui n'est pas incapable d'agir et que Filiare n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Audace** Filiare 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.

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

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

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

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

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

**Équipement particulier :** *Épée longue +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Filiare effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec sa dague

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

**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 :* 8 (2d4+3) dégâts perforants

### Réactions

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

## Jhaax Dolbruin

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Dextérité +6

**Compétences** Survie +6, Discrétion +6, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Duel

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

**Explorateur-né** Jhaax 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** Jhaax peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

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

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

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

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

**Sorts**. Jhaax est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la 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 Jhaax :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *restauration partielle, esprit guérisseur*

**3<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *protection contre l'énergie*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki

### Actions

**Attaques multiples**. Jhaax effectue deux attaques avec une arme.

**Epée longue**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

## Elistar « Gardien » ThistleBuck

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 66 (11d6+22)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +5

**Compétences** Persuasion +6, Discrétion +12, Escamotage +8, Perception +5

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 15

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

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

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

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

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

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

**Dérobade** Lorsque Elistar 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** Elistar 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** Elistar 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** Elistar 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.

### Actions

Elistar effectue trois attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

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

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

### Réactions

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

## Travis Deepdell

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

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Dextérité +8

**Compétences** Survie +7, Discrétion +8, Perception +7, Nature +5, Investigation +5

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

**Langues** commun, elfique, sylvestre, géant

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

**Style de combat** Archerie

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

**Explorateur-né** Travis 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** Travis 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), Travis 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 Travis a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

**Camouflage naturel** Si Travis reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

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

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

**Salve**. Travis peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

**Sorts**. Travis est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Travis :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de flèches*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *flèche de foudre, flèches enflammées*

**Équipement particulier** : *Symbole sacré de Mailikki, Arc de Hosark*

### Actions

**Attaques multiples**. Travis effectue deux attaques avec une arme.

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

**Arc de Hosark (Arc long +2 avec portée augmentée)**. *Attaque à distance avec une arme* : +12 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants.

## Elraith « Le Serpent » Craulnober



Humanoïde (elfe de lune) de taille M, neutre mauvais  
**Classe d'armure** 17 (*anneau de protection*, 20 avec *armure du mage*)  
**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +8, 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** Tromperie +7, Arcanes +7, Perception +7

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

**Langues** commun, elfique, commun des profondeurs, draconique, goblin, sylvestre

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Sort mineur de magicien.** *Coup au but*

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

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

**Style de combat** Combat à deux armes

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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Elraith peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

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

**Esprit tactique.** Elraith a un bonus à l'initiative de +3.

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

**Sorts.** Elraith est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Elraith a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, lame aux flammes vertes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, onde de choc, armure du mage\**

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

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

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

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

\*Elaith jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : Anneau de Protection, Dague +1

#### Actions

**Attaques multiples.** Elaith effectue une attaque avec sa rapière et une attaque avec sa dague

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14

(2d8+5) dégâts perforants

**Dague +1.** *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* : 11 (2d4+6) dégâts perforants

#### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsqu'Elaith 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.

### Phalantar Orivan

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +7

**Compétences** Persuasion +5, Discrétion +8, Tromperie +5, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit d'herboriste

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

#### Capacités

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

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Phalantar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les kits dempoisonneur et d'herboriste

**Dérobade** Lorsque Phalantar subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

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

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

#### Actions

**Attaques multiples.** Phalantar effectue deux attaques avec sa dague

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d4+4) 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.** Phalantar réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Phalantar doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Gathgaer Milomynt

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure d'écailles, bouclier, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +4

**Compétences** Médecine +8, Religion +5

**Outils** kit d'herboriste, matériel d'alchimiste

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Faucheur** Gathgaer connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

**Destruction inéluctable** Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Gathgaer ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

**Sorts.** Gathgaer est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Gathgaer a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

\* Gathgaer jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Loviatar

### Actions

**Fléau d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort** Gathgaer peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 23 dégâts nécrotiques supplémentaires quand il réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Gathgaer 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 Gathgaer 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 Gathgaer 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

## Nurneene

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 15 (chemise de mailles, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +5

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +5, Discrétion +6

**Outils** Outils de voleur, outils de couturier

**Sens** perception passive 14

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

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Attaque surnoise (1/tour).** Nurneene inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Nurneene qui n'est pas incapable d'agir et que Nurneene n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Sorts.** Nurneene est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Nurneene a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

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

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

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

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

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

\* Nurneene jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Mask, *Dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Nurneene effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** *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+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

**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

**Bénédictio de l'escroc** Nurneene peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata** Par une action, Nurneene crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, Nurneene peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort ou **Renvoi des mort-vivants** Nurneene 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 Nurneene 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 Nurneene et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement

pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Hilmer



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 18 (*harnois*)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Intimidation +4

**Outils** outils de forgeron

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, nain

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Arme à deux mains

**Brute** Lorsque Hilmer 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, Hilmer peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

### Actions

**Attaques multiples.** Hilmer effectue deux attaques avec son épée à deux mains

**Épée à deux mains.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants

## Jannaxil Serpentil

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**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, infernal

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts secrets.** Lorsque Jannaxil 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, Jannaxil 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.** Jannaxil 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). Jannaxil 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, image miroir*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, immolation*

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

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

\* Jannaxil jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** anneau de protection, bracelets de défense

### Actions

**Attaques multiples.** Jannaxil 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* : 4 (1d4+2) 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

## Mhair Szeltune



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (*bracelets de défense, bâton de puissance, 20 avec armure de mage*)

**Points de vie** 126 (18d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +12, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**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** Perspicacité +12, Arcanes +16

**Sens** perception passive 10, vision des créatures et des objets invisibles

**Langues** Commun, Chondathan, halfelin, draconique, elfique, sylvestre

**Dangerosité** 16 (15000 PX)

### Capacités

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

**Maîtrise des sorts** Mhair peut lancer *sommeil* et *invisibilité* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

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

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

**Incantation alchimique.** En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Mhair augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

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

**Sorts.** Mhair est une lanceuse de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Mhair a préparé la liste de sorts de magicien suivante :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, armure du mage, projectile magique, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *voir l'invisible\*, image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, boule de feu*

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

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

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

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

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

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

**Équipement particulier** : *Bracelets de défense, Bâton de puissance, Chapeau de déguisement, pégase*

**Actions**

**Bâton de puissance.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) si tenue à deux mains et Mhair peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

## Orlar Thammas

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 14 (*Bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +8

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

**Compétences** Histoire +12, Arcanes +12

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, elfique, draconique, géant

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts secrets.** Lorsqu'Orlar 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, Orlar 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.** Orlar 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). Orlar a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

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

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

\* Orlar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Orlar effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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

## Essimuth Lanys

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 17 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Perspicacité +4, Discrétion +8, Escamotage +8, Perception +9

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 19

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Essimuth est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Perception et les outils de voleur

**Dérobade** Lorsqu'Essimuth 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** Essimuth 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** Essimuth ajoute son modificateur de Charisme à sa CA tant qu'il ne porte qu'une armure légère et pas de bouclier

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

**Équipement particulier :** *Épée courte +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Essimuth effectue trois attaques avec son *épée courte +1* et une attaque avec sa dague

**Épée courte +1.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts perforants

**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 :* 5 (2d4) dégâts perforants

### Réactions

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

## Aurora d'Euapprofonde



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

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

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

**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)*

**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 +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, elfique, Damarien, Alzhedo, Illuskan

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Aurora choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Aurora ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

**Sorts.** Aurora est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Aurora a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées, suggestion*

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

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

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

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, suggestion de groupe*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques*

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

\* Aurora jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Anneau de protection, Bracelets de défense, Sac sans fond*

### Actions

**Attaques multiples.** Aurora effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Aurora 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

## Broonwyn Caradoon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Persuasion +9, Discrétion +8, Histoire +10, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit de déguisement

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Broonwyn inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Broonwyn qui n'est pas incapable d'agir et que Broonwyn n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Broonwyn est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion et Histoire

**Dérobade** Lorsque Broonwyn subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Mains Lestes** Broonwyn 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** Broonwyn peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

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

**Équipement particulier :** *Insigne des Ménéstrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Broonwyn effectue deux attaques avec sa rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants

### Réactions

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

## Alice Tinker

Humanoïde (gnome) de taille P, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 42 (6d6+18)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Compétences** Discrétion +10, Perception +3, Histoire +8, Escamotage +7

**Outils** Outils de voleur

**Sens** perception passive 10, vision dans le noir à 18 m

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

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

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

**Style de combat** Combat à deux armes

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Alice peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

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

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Alice inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Alice qui n'est pas incapable d'agir et qu'Alice n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Alice est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Histoire

**Mains Lestes** Alice 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** Alice peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

**Équipement particulier :** *Insigne des Ménéstrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Alice effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

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

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

## Feldyn Goadolfyn

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 18 (*armure de cuir clouté +1*)

**Points de vie** 128 (16d8+48)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	11 (+0)

**Sauvegardes** Dextérité +10, Intelligence +8, Sagesse +7

**Compétences** Investigation +8, Discrétion +15, Acrobaties +10, Perception +12

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

**Sens** perception passive 21

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, orque, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Feldyn inflige 28 (8d6) 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 Feldyn qui n'est pas incapable d'agir et que Feldyn n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

**Dérobade** Lorsque Feldyn subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

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

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

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

**Frappe mortelle** Quand Feldyn attaque et touche une créature qui est surprise, elle doit réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 18. En cas d'échec, les dégâts de cette attaque sont doublés.

**Esprit impénétrable** Feldyn maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

**Équipement particulier :** *Figurines merveilleuses (lions d'or), armure de cuir clouté +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Feldyn effectue trois attaques avec sa rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

### Réactions

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



Dandalus « Œil de Feu » Ruell & Arathka « Rella » Ruell, son épouse

### Dandalus « Œil de Feu » Ruell

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier)

**Points de vie** 112 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +8

**Compétences** Perspicacité +7, Perception +7

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, Profond

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Duel

**Brute** Lorsque Dandalus 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, Dandalus peut utiliser une action supplémentaire.

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

**Équipement particulier :** Anneau d'action libre, Epée longue +1

### Actions

**Attaques multiples.** Dandalus effectue trois attaques avec une arme

**Epée longue +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d8+7) dégâts tranchants

### Réactions

**Parade.** Dandalus augmente sa CA de 5 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Hlethvagi Anteos

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +5

**Compétences** Perspicacité +9, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Faucheur** Hlethvagi connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

**Destruction inéluctable** Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Hlethvagi ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

**Sorts.** Hlethvagi est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Hlethvagi a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, symbole*

\* Hlethvagi jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Loviatar, bâton de flétrissement

### Actions

**Bâton de flétrissement.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 11 (2d10) dégâts nécrotiques (1 charge) et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être désavantagé aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort** Hlethvagi peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 31 dégâts nécrotiques supplémentaires quand il réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Hlethvagi 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 Hlethvagi 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 Hlethvagi 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Guerrier / Roublard urbain

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

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 88 (11d8+33)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +6

**Compétences** Persuasion +5, Investigation +10, Perception + 8, Perspicacité +4

**Outils** kit de contrefaçon, kit de déguisement, jeu de dés, outils de voleur

**Sens** perception passive 18

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

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Expertise** Le bonus de maîtrise du Guerrier / Roublard est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Investigation et Perception

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Le Guerrier / Roublard inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du Guerrier / Roublard qui n'est pas incapable d'agir et que le Guerrier / Roublard n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Ouïe de la Tromperie.** Chaque fois que le Guerrier / Roublard fait un jet de Sagesse (Perspicacité) pour détecter si une créature lui ment, il utilise le résultat de son jet ou 8 + son modificateur de Sagesse, selon le plus élevé. S'il maîtrise la compétence Perspicacité, il ajoute son bonus de maîtrise au résultat.

**Vue du détail.** Le Guerrier / Roublard peut utiliser l'action bonus accordée par sa capacité Ruse pour faire un jet de Sagesse (Perception) et repérer une créature ou un objet caché, faire un jet d'Intelligence (Investigation) pour découvrir et déchiffrer des indices, ou pour utiliser Combat perspicace (voir ci-dessous).

**Combat perspicace.** Le Guerrier / Roublard gagne la capacité de déchiffrer les tactiques de l'adversaire et de développer des parades contre elles. Par une action (ou une action bonus en utilisant Vue du détail), il effectue un jet de Sagesse (Perspicacité) contre une créature qu'il peut voir et qui n'est pas incapable d'agir, opposé à un jet de Charisme (Tromperie) de la cible. S'il réussit, il peut utiliser Attaque sournoise contre cette créature, même s'il ne dispose pas d'un avantage contre elle ou si aucun ennemi de la cible n'est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci. Il peut utiliser Attaque sournoise de cette façon même s'il a un désavantage contre la cible. Cet avantage dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il utilise avec succès Combat perspicace contre une cible différente.

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, le Guerrier / Roublard peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

**Critique amélioré.** Les attaques du Guerrier / Roublard avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Équipement particulier :** Épée courte +1

### Actions

**Attaques multiples.** Le Guerrier / Roublard effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

**Épée courte +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) 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 : 8 (2d4+3) dégâts perforants

### Réactions

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

## Kiber Ederick

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 88 (11d8+33)

**Vitesse** 9 m

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

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

**Sauvegardes** Sagesse +4, Charisme +6, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

**Compétences** Athlétisme +7, Religion +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Kiber peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

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

**Sorts.** Kiber est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Kiber :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *dissipation de la magie, frappe aveuglante, lueur d'espoir, aura du croisé*

**Équipement particulier :** Symbole religieux de Heaume, *Epée à deux mains +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Kiber effectue deux attaques avec une arme.

**Epée à deux mains +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 15 (3d6+4) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée** Kiber peut imprégner l'arme qu'il tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, il ajoute son modificateur de Charisme (soit +2) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Kiber 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 Kiber 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 Kiber 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**.

**Sens divin** (3 fois/ repos long) Kiber peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Kiber peut restaurer jusqu'à 55 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

## Bensyl Iyirivvin

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

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

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +7

**Compétences** Tromperie +11, Discrétion +7, Persuasion +11, Perception +4, Investigation +7, Histoire +7

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

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

**Langues** commun, elfique, gnome, commun des profondeurs, draconique, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

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

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Bensyl inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Bensyl qui n'est pas incapable d'agir et que Bensyl n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Bensyl est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

**Dérobade** Lorsque Bensyl subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Escamotage et main de mage** Lorsque Bensyl lance main de mage, elle peut rendre la main spectrale invisible, et elle 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. Elle peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature si elle réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, elle peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

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

**Sorts** Bensyl est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Bensyl connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, amis, illusion mineure*

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

Niveau 2 (2 emplacements) : *invisibilité, couronne du dément*

**Équipement particulier** : *Insigne des Ménestrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Bensyl effectue deux attaques avec sa rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants

## Munzrim Marlpar

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 17 (armure naturelle, bouclier)

**Points de vie** 48 (6d8+18)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +6, Survie +4, Perception +4, Nature +3

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, draconique

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

**Retenir son souffle** Munzrim peut retenir son souffle pendant 15 minutes

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

### Actions

**Attaques multiples.** Munzrim effectue deux attaques avec sa morsure ou son gourdin ainsi qu'une attaque avec son bouclier

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

**Gourdin lesté.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants.

**Bouclier à pointe.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

**Mâchoires affamées.** Par une action bonus, Munzrim peut faire une attaque spéciale avec sa morsure. Si l'attaque touche, la cible subit les dégâts ordinaires et Munzrim gagne 3 points de vie temporaires. Munzrim doit terminer un repos court ou long avant de pouvoir utiliser cette capacité à nouveau.

## Olhin Shalut

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 20 (harnois)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +7, Intimidation +5

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan, nain

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes & Défense

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

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

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

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

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

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

**Équipement particulier :** Épée longue +1

### Actions

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

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

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

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

## Kaeroven « Sourires » Yuluth

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 20 (harnois)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +7, Intimidation +4

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Défense & Combat à deux armes

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

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

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

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

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

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

**Anneau de régénération** Tant que Kaeroven est équipé de cet anneau, il récupère 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si Kaeroven perd un membre, l'anneau fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 + 1 jours, à condition que Kaeroven ait au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

**Équipement particulier :** Anneau de régénération

### Actions

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

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

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

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

## Daunt Buirune

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 92 (13d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +9, Intelligence +7

**Compétences** Perspicacité +5, Discrétion +9, Escamotage +14, Perception +6

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan, géant, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Daunt inflige 24 (7d6) 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 Daunt qui n'est pas incapable d'agir et que Daunt n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Daunt est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Escamotage et les outils de voleur

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

**Dérobade** Lorsque Daunt 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** Daunt 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** Daunt 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** Daunt 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.

**Utilisation des objets magiques** Daunt ignore toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation des objets magiques

**Équipement particulier :** *baguette merveilleuse*

### Actions

**Attaques multiples.** Daunt effectue trois attaques avec sa rapière

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

**Baguette merveilleuse** effet de sort aléatoire

### Réactions

**Esquive.** Daunt réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Daunt doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Ongamar Tathloon

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 18 (*harnois*)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Intimidation +4

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Illuskan, nain

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Brute** Lorsque Ongamar 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, Ongamar peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Ongamar 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).** Ongamar peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

### Actions

**Attaques multiples.** Ongamar effectue deux attaques avec son épée à deux mains

**Épée à deux mains.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (3d6+4) dégâts tranchants

### Réactions

**Parade.** Ongamar augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Blazidon le Borgne

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Perspicacité +6

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Blazidon 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, Blazidon peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Blazidon 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).** Blazidon peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Blazidon avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Combattant à deux armes** Blazidon bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Équipement particulier** Épée longue +1

### Actions

**Attaques multiples.** Blazidon effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

**Épée longue +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants

## Les Ménéstrels

### Kylia

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique bon

**Classe d'armure** 15 (*anneau de protection*, 18 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 78 (13d6+26)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Histoire +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 11, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, gnome, elfique, commun des profondeurs, halfelin

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Ruse gnome** Kylia a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Kylia choisit des emplacements de sorts qu'elle 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. Kylia ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Sorts.** Kylia est une lanceuse de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Kylia a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message, illusion mineure*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, sommeil, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, motif hypnotique*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, assassin imaginaire*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, double illusoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

\* *Kylia jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** : *Anneau de protection, Insigne des Ménéstrels*

### Actions

**Attaques multiples.** Kylia effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 6 (1d4+4) 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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Double illusoire** Kylia peut créer une copie illusoire d'elle-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre elle, elle peut utiliser sa réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et elle. L'attaque la manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois qu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long.

## Tantuss Shieldsun

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +7, Dextérité +7

**Compétences** Survie +6, Discrétion +7, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Archerie

**Précis au tir** Lorsque Tantuss touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Explorateur-né** Tantuss 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** Tantuss peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Tantuss 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 Tantuss a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

**Déplacement fluide** : Tantuss peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

**Camouflage naturel** Si Tantuss reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

**Tueur de colosses**. Quand Tantuss 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. Tantuss ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Tantuss ont un désavantage.

**Sorts**. Tantuss est un lanceur de sorts de niveau 10. 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 Tantuss :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de flèches*

**3<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *flèche de foudre, flèches enflammées*

**Équipement particulier** : *Symbole sacré de Mailikki, Arc long +1, insigne des Ménestrels*

### Actions

**Attaques multiples**. Tantuss 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* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

**Arc long +1**. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

## Vedellen Hawkhand

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +6, Dextérité +8

**Compétences** Survie +6, Discrétion +8, Perception +6, Nature +5, Investigation +5

**Sens** perception passive 16, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, sylvestre, géant

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Vedellen a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

**Style de combat** Archerie

**Précis au tir** Lorsque Vedellen touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Explorateur-né** Vedellen 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** Vedellen 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), Vedellen 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 Vedellen a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

**Déplacement fluide** : Vedellen peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

**Camouflage naturel** Si Vedellen reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

**Tueur de colosses**. Quand Vedellen 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. Vedellen ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Vedellen ont un désavantage.

**Salve**. Vedellen peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

**Sorts**. Vedellen est un lanceur de sorts de niveau 11. 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 Vedellen :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de flèches*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *flèche de foudre, flèches enflammées*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque, *Cimeterre +1*, *Insigne des Ménestrels*

### Actions

**Attaques multiples**. Vedellen effectue deux attaques avec une arme.

**Cimeterre +1**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts tranchants

**Arc long**. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

## Le Zhentarim

### Malchior

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 18 (cuirasse, bouclier, *anneau de protection*, 20 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 91 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

**Compétences** Persuasion +6, Religion +7

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, orque, draconique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Sorts.** Malchior est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Malchior a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, envoi de message, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, mot de rappel, barrière de lames*

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, parole divine*

\* Malchior jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Cyric, *Anneau de protection*

### Actions

**Masse d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédiction de l'escroc** Malchior 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, Malchior 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, Malchior 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** Malchior 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 Malchior 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 Malchior et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Dag Zoreth

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 18 (cuirasse, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +5

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, orque

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Sorts.** Dag Zoreth est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Dag Zoreth a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, mot de rappel, barrière de lames*

\*Dag Zoreth jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Cyric, *Dague +1*

### Actions

**Dague +1** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédiction de l'escroc** Dag Zoreth 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, Dag Zoreth 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, Dag Zoreth 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** Dag Zoreth 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 Dag Zoreth 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 Dag Zoreth et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Les Voleurs de l'Ombre



*La Vipère Noire & Marune*

## Orniiv "L'Eclipse" Fandarfall

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 19 (cuirasse, bouclier, *cape de protection*, 21 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 91 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Perception +9, Religion +6

**Sens** perception passive 19

**Langues** commun, Chondathan, orque

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Sorts.** Orniiv est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Orniiv a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, mot de rappel*

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, symbole*

\* Orniiv jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Mask, *Masse d'armes +2, Cape de protection*

### Actions

**Masse d'armes +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 (1d6+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédictio de l'escroc** Orniiv 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, Orniiv 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, Orniiv 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** Orniiv 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 d'Orniiv 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 d'Orniiv et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Alauneth Oranne « La Vipère Noire »

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 19 (*armure de cuir clouté +1*)

**Points de vie** 128 (16d8+48)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +10, Intelligence +7, Sagesse +5

**Compétences** Escamotage +10, Discrétion +15, Acrobaties +15, Perception +5

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Illuskan, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, La Vipère Noire peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** La Vipère Noire inflige 28 (8d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de La Vipère Noire qui n'est pas incapable d'agir et que La Vipère Noire n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de La Vipère Noire est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties.

**Dérobade** Lorsque La Vipère Noire subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Assassinat** La Vipère Noire a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si elle attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Précis** Lorsque La Vipère Noire attaque avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Ouïe fine.** Si La Vipère Noire est capable d'entendre, elle peut assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins d'elle.

**Frappe mortelle** Quand La Vipère Noire attaque et touche une créature qui est surprise, elle doit réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 18. En cas d'échec, les dégâts de cette attaque sont doublés.

**Esprit impénétrable** La Vipère Noire maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

**Combattant à deux armes** La Vipère Noire bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'elle manie une arme de corps à corps dans chaque main. Elle peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Équipement particulier :** *Croc-Vipère (dague de venin), armure de cuir cloutée +1*

### Actions

**Attaques multiples.** La Vipère Noire effectue trois attaques avec sa rapière et une attaque avec *Croc-Vipère Rapière*. **Attaque d'arme au corps à corps :** +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché :** 14 (2d8+5) dégâts perforants

**Croc-Vipère.** **Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :** +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. **Touché :** 6 (2d4+1) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 11 (2d10) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

### Réactions

**Esquive.** La Vipère Noire réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. La Vipère Noire doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Marune Le Masqué

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 15 (*bracelets de défense, cape de protection, 18 avec armure du mage*)

**Points de vie** 119 (17d8+34)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Intelligence +12, 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), nécrotiques*

**Compétences** Histoire +11, Arcanes +11

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, elfique, draconique, infernal, abyssal, géant

**Dangerosité** 15 (13000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Marune 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. Marune ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Sinistre Moisson** Marune gagne la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures qu'il tue avec ses sorts. Une fois par tour, quand il tue une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, il regagne un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsqu'il tue des créatures artificielles ou des morts-vivants.

**Résistance à la magie.** Marune a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

**Immortalité** Grâce au *masque d'Andrathath*, Marune est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

**Mémoire des sorts** Marune peut lancer un sort qu'il a préparé sans dépenser un emplacement de sort. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

**Sorts.** Marune est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Marune a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rayon de givre, lumière, main du mage, glas funèbre, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, rayon empoisonné, déguisement, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, caresse du vampire, transfert de vie, animation des morts*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, danse macabre, énervation, déluge d'énergie négative*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, cercle de mort*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, doigt de mort*

Niveau 8 (1 emplacement) : *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

Niveau 9 (1 emplacement) : *projection astrale*

\* Marune jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *Bracelets de défense, Masque d'Andrathath* (compte comme un *manteau de résistance aux sorts* conférant *immortalité* et *mémoire des sorts* (cf. ci-dessus)), *Cape de protection*, *Arbatel d'Orjalun* (grimoire contenant les sorts *caresse du vampire, transfert de vie, flétrissement, animation des morts, danse macabre, énervation, déluge d'énergie négative, cercle de mort, doigt de mort, épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim* et *projection astrale*)

### Actions

**Bâton.** *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* : 3 (1d6) dégâts contondants

**Contrôle des morts-vivants** Marune peut choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui et qu'il peut voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD de 19. Si elle réussit, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Marune et obéit à ses ordres jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité de nouveau. Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou

plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

## L'Association des Krakens

### Le Seigneur d'Ecume

Est un **aboeth** avec les ajustements suivants :

**Classe d'armure** 17 (19 avec *bouclier de la foi*)

**SAG** 18 (+4)

**Résistances aux dégâts** de feu

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Fureur destructrice** Le Seigneur d'Ecume peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour effectuer des dégâts maximums de foudre ou de tonnerre au lieu de lancer des dés **ou Renvoi des mort-vivants** Le Seigneur d'Ecume 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 Seigneur d'Ecume 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 Seigneur d'Ecume 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1/2 sont immédiatement détruits.

**Sorts.** Le Seigneur d'Ecume est un lanceur de sorts de niveau 7 dont la caractéristique d'incantation est la Sagesse et un lanceur de sorts de niveau 6 dont la caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de **clerc** et connaît les sorts d'**ensorceleur** suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *résistance, flamme sacrée, mot de radiance, assistance, contact glacial, coup au but, coup de tonnerre, main de mage, protection contre les armes, message, gelure*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, onde de choc, bouclier de la foi\*, injonction, soins, blessure, nappe de brouillard, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, invisibilité, image miroir, prière de guérison, immobilisation de personne, bourrasque, fracasement*

Niveau 3 (3 emplacements) : *caresse du vampire, éclair, protection contre une énergie, dissipation de la magie, animation des morts, appel de la foudre, tempête de neige*

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, liberté de mouvement, contrôle de l'eau, tempête de grêle*

Niveau 5 (2 emplacements)

Niveau 6 (1 emplacement)

Niveau 7 (1 emplacement)

\* Le Seigneur d'Ecume jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Umberlie

### Réactions

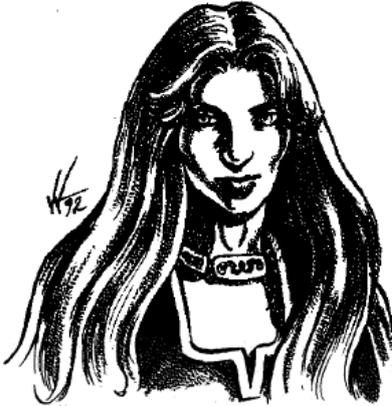
**Fureur de l'ouragan** Lorsqu'une créature que le Seigneur d'Ecume peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui le touche, il peut utiliser sa réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon son choix), ou la moitié en cas de réussite. Il peut utiliser cette capacité quatre fois. Il regagne toutes ses charges après un repos long.

**Défense liquide (1 fois entre deux repos)** Lorsque le Seigneur d'Ecume est atteint par une attaque qui inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants, il peut réduire ces dégâts d'une quantité égale à 10.

Puis il peut se déplacer jusqu'à 9 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.

## L'Alliance des Seigneurs

### Shyrrhr



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 15 (*insigne du Guet*)

**Points de vie** 103 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +7

**Compétences** Persuasion +13, Tromperie +13, Investigation +12, Perception +10, Perspicacité +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan, elfique, Alzhedo

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

#### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Shyrrhr peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Serviable.** Shyrrhr peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Shyrrhr est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Perception, Investigation, Perception et Tromperie

**Talent.** Chaque fois que Shyrrhr 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.

**Équipement particulier :** *Yeux de charme, Insigne du Guet*

#### Actions

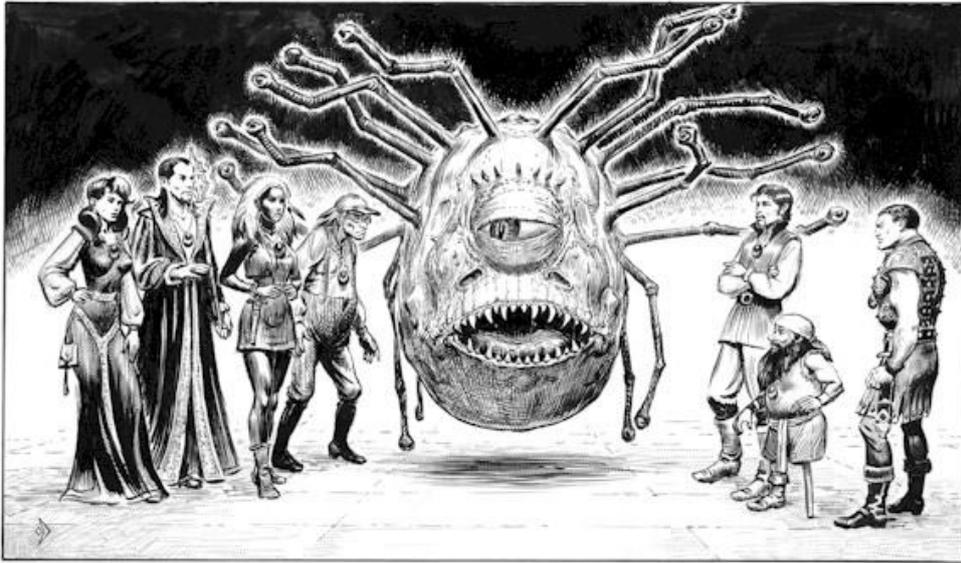
**Attaques multiples.** Shyrrhr effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec sa seconde dague

**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 :* 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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 :* 2 (1d4) dégâts perforants

**Yeux de charme.** *Charme-personne* (DD 13, 1 charge) sur un humanoïde situé à moins de 9 mètres et qui peut se voir mutuellement avec Shyrrhr

## La Guilde du Xanathar



De gauche à droite : Avareene, Colstan Rhuul, Shindia Darkeyes, Slink Monteskor, l'Oeil, Randulaith de Mirabar, Ott Orteil-d'Acier, Slan Thurbel

### Xanathar (ou l'Oeil)

est un **tyrannoeil** avec les ajustements suivants :

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)* et aux dégâts psychiques.

**Dangerosité** 15 (13000 PX), 16 (15000 PX) dans son antre (qui peut être aussi bien l'Antre du Xanathar décrit dans *Waterdeep : Le vol des dragons* ou le repaire de l'œil décrit en annexe 3 du fichier sur *Port-Crâne*).

### Capacités

**Défenses psychiques** Xanathar a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être *effrayé* ou *charmé*

**Pensées invasives** Le Xanathar peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est actif, il peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue, elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si le Xanathar est incapable d'agir, s'il meurt ou s'il utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

**Sorts.** Xanathar est un lanceur de sorts de niveau 12. 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 Xanathar :

**Tours de magie (à volonté) :** *message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, esprit désorienté, illusion mineure*

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** *projectile magique, bouclier, image silencieuse, tentacules d'Hadar, murmures dissonants*

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *boule de feu, faim inextinguible de Hadar, communication à distance*

**4<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *peau de pierre\*, porte dimensionnelle, œil magique, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

**5<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** *cône de froid, cercle de téléportation, scrutation, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

**6<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** *chaîne d'éclairs*

\* Xanathar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier :** *Anneau d'invisibilité* (sur son pédoncule lançant des rayons de terreur), *anneau de protection mentale* (sur son pédoncule lançant des rayons de sommeil) et *anneau de résistance (force)* sur son pédoncule qui lance des rayons de lenteur.

## Avareene

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 14 (17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 72 (12d8+12)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+3)

**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

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, Profond, draconique, elfique

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Avareene choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 6, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Avareene ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Avareene a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Avareene 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). Avareene a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, glas funèbre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *toile d'araignée, invisibilité, immobilisation de personne*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, mur de feu, métamorphose*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, désintégration*

\* Avareene jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Baguette d'entraves*

### Actions

**Attaques multiples.** Avareene effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Baguette d'entraves.** *immobilisation de personne* (DD 17, 2 charges) ou *immobilisation de monstre* (DD 17, 5 charges) ou *échappatoire* (1 charge)

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsqu'Avareene 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.

**Baguette d'entraves échappatoire** (1 charge)

### Slink Monteskor

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 11 (armure de cuir)

**Points de vie** 40 (5d8+15)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

**Compétences** *Guilde du Xanathar* (histoire et comptabilité) +10

**Outils** de scribe et comptable

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, Profond, commun des profondeurs, nain, gobelin

**Dangerosité** 1/2 (100 PX)

#### Capacités

**Haute Expertise** Le bonus de maîtrise de Slink est doublé pour les jets d'Intelligence qu'il fait avec la compétence *Guilde du Xanathar* et avec les outils de scribe et comptable

#### Actions

**Attaques multiples.** Slink effectue deux attaques avec sa dague et une attaque avec sa seconde dague

**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* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Ahmaergo

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 19 (*harnois en adamantium*)

**Points de vie** 110 (11d8+55)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +9

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Athlétisme +9, Perception +4

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, nain

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

#### Capacités

**Résistance naine.** Ahmaergo a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

**Brute** Lorsque Ahmaergo 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, Ahmaergo peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Ahmaergo 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).** Ahmaergo peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Ahmaergo avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Harnois en adamantium.** Un coup critique contre Ahmaergo devient un coup normal grâce à son harnois.

**Équipement particulier** *Harnois en adamantium, Maillet +1*

#### Actions

**Attaques multiples.** Ahmaergo effectue trois attaques avec sa grande hache

**Maillet +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (3d6+6) dégâts tranchants

## Colstan Rhuul

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 16 (*bracelets de défense, 18 avec bouclier de la foi*)

**Points de vie** 55 (11d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +5

**Compétences** Persuasion +5, Perspicacité +7

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, Profond, gobelin

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Voix d'autorité.** Colstan 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, Colstan choisit l'allié qui effectue l'attaque.

**Suprématie de l'ordre** Lorsque Colstan 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.

**Sorts.** Colstan Rhuul est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Colstan a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, éclair traçant, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, arme spirituelle, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur, esprits gradiens*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

\* Colstan jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Baine, *Bracelets de défense*

### Actions

**Dague** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts psychiques

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre** Colstan 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 Renvoi des mort-vivants** Colstan 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 Colstan 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 Colstan 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Slan Thurbel

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 81 (9d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Intimidation +4

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Slan 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, Slan peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Slan 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).** Slan peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

**Tactique de groupe.** Slan a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir

**Combattant à deux armes** Slan bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

### Actions

**Attaques multiples.** Slan effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

## Shindia Darkeyes

Humanoïde (demi-elfe drow) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 17 (*bracelets de défense*)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +9, Intelligence +6

**Compétences** Persuasion +6, Discrétion +9, Acrobaties +9, Perception +5, Tromperie +9, Intimidation +9

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

**Sens** perception passive 15, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, commun des profondeurs, Profond, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Shindia a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

**Ruse.** À chacun de ses tours, Shindia peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Shindia inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Shindia qui n'est pas incapable d'agir et que Shindia n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Shindia est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Tromperie et Intimidation

**Dérobade** Lorsque Shindia subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Assassinat** Shindia a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si elle attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Précis** Lorsque Shindia attaque avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Équipement particulier** *Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Shindia effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts perforants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants

**Arbalète de poing** *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Shindia réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Shindia doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Ott Orteil-d'Acier

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 99 (11d8+44)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +5

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Acrobaties +12, Intimidation +3, Perception +5, Tromperie +3, Survie +9, Nature +9

**Outils** outils de voleur, outils de brasseur, véhicules maritimes

**Sens** perception passive 15, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, nain, commun des profondeurs, jargon des voleurs

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Résistance naine.** Ott a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

**Style de combat** Combat à deux armes

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Ott est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Acrobaties et les véhicules maritimes

**Ruse.** À chacun de ses tours, Ott peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Ott inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Ott qui n'est pas incapable d'agir et que Ott n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Survivance** Ott maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Ott peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Ott peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

**Précis** Lorsque Ott touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

### Actions

**Attaques multiples.** Ott effectue deux attaques avec son cimeterre et une attaque avec sa dague

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) 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 : 9 (2d4+4) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Ott réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Ott doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

**Escarmouche** Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 m ou moins d'Ott, ce dernier peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

## Randulaith de Mirabar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 14 (17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 45 (9d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +4, Intelligence +8

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Tromperie +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, Profond, nain, elfique

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Randulaith 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. Randulaith ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Randulaith a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Randulaith 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). Randulaith 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, armure du mage\**

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) : *scrutation, cercle de téléportation*

**Équipement particulier** : *Anneau de protection mentale, baguette de paralysie*

### Actions

**Attaques multiples.** Randulaith effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Baguette de paralysie.** *Attaque à distance* : portée 18 m, une créature (DD 15)

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Randulaith 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.

## Jhant Daxer

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 17 (armure de cuir cloutée, *cape de protection*)

**Points de vie** 45 (9d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

9 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +9, Intelligence +8, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

**Compétences** Tromperie +11, Intimidation +7, Persuasion +11, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, Alzhedo, Illuskan, commun des profondeurs, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Jhant peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Jhant 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 Jhant qui n'est pas incapable d'agir et que Jhant n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Jhant est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

**Dérobade** Lorsque Jhant 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.** Jhant 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.** Jhant 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.

**Précis** Lorsque Jhant touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Équipement particulier :** *cape de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Jhant effectue deux attaques avec une de ses dagues et une attaque avec l'autre

**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 :* 9 (2d4+4) dégâts perforants

**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 :* 5 (2d4) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Jhant réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Jhant doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Orlpar Husteem

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 48 (8d8+8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

---

11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +6, Intelligence +5

**Compétences** Tromperie +8, Perspicacité +3, Persuasion +8, Perception +3

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, elfique, commun des profondeurs, jargon des voleurs

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Orlpar peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Orlpar inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Orlpar qui n'est pas incapable d'agir et qu'Orlpar n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Orlpar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

**Maître des intrigues.** Orlpar 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.** Orlpar 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.

**Équipement particulier :** *Chaussons de pattes d'araignée*

### Actions

**Attaques multiples.** Orlpar effectue deux attaques avec sa rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Orlpar réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Orlpar doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

**Parade.** Orlpar augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## L'Invisible

**Hlaavin** est un **doppelganger** avec les ajustements suivants :

*Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre mauvais*

**Classe d'armure** 17 (être déformé)

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**CHA** 18 (+4)

**Compétences** Tromperie +8, Perspicacité +5

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)* et aux dégâts psychiques.

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Précis** Lorsque Hlaavin touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Défenses psychiques** Hlaavin a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être *effrayé* ou *charmé*

**Pensées invasives** Hlaavin peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est actif, il peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue, elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si Hlaavin est incapable d'agir, s'il meurt ou s'il utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

**Sorts.** Hlaavin est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Hlaavin :

**Tours de magie (à volonté) :** *message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, esprit désorienté, illusion mineure*

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** *armure du mage\*, charme-personne, tentacules d'Hadar, murmures dissonants*

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *suggestion, image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *boule de feu, faim inextinguible de Hadar, communication à distance*

**4<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *peau de pierre\*, porte dimensionnelle, œil magique, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

**5<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** *mission, scrutation, cercle de téléportation, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

**6<sup>ème</sup> niveau (1 emplacement)** *chaîne d'éclairs*

*\* Hlaavin jette ces sorts avant le combat.*

### Actions

**Attaques multiples.** Hlaavin effectue quatre attaques au corps à corps

**Coup.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts contondants

**Note :** *Unseen Waterdeep présente une autre version de Hlaavin*

**Ptola** est un **doppelganger** avec les ajustements suivants :

*Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre mauvais*

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Compétences** Perspicacité +5, Discrétion +12, Perception +9

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

**Sens** Perception passive 19

**Résistances aux dégâts** psychiques. De plus, Ptola a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour ne pas être effrayé.

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

#### **Capacités**

**Ruse.** À chacun de ses tours, Ptola peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Ptola 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 Ptola qui n'est pas incapable d'agir et que Ptola n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Ptola est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Perception

**Dérobade** Lorsque Ptola subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Assassinat** Ptola a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Précis** Lorsque Ptola attaque avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

#### **Actions**

**Attaques multiples.** Ptola effectue quatre attaques au corps à corps

**Coup.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts contondants

**Fengharl** a le même profil que **Ptola** (cf. ci-dessus)

**Khnarek** est un **doppelganger** avec les ajustements suivants :

*Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre mauvais*

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Compétences** Perspicacité +4

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

#### **Capacités**

**Style de combat** Duel

**Critique amélioré.** Les attaques de Khnarek 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, Khnarek peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Khnarek peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

#### **Actions**

**Attaques multiples.** Khnarek effectue quatre attaques au corps à corps

**Coup.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants

**Gonehl** est un **doppelganger** avec les ajustements suivants :

*Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, chaotique mauvais*

Pour le reste, son profil est identique à celui de **Khnarek** (cf. ci-dessus)

**Drejdd** est un **doppelganger** avec les ajustements suivants :

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 91 (13d8+26)

**Compétences** Perspicacité +4, Discrétion +10, Perception +7

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

**Sens** Perception passive 17

**Résistances aux dégâts** psychiques. De plus, Drejdd a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour ne pas être effrayé.

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

#### **Capacités**

**Ruse.** À chacun de ses tours, Drejdd peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Drejdd inflige 14 (4d6) 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 Drejdd qui n'est pas incapable d'agir et que Drejdd n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Drejdd est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Perception

**Dérobade** Lorsque Drejdd subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Assassinat** Drejdd a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

#### **Actions**

**Attaques multiples.** Drejdd effectue quatre attaques au corps à corps

**Coup.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants

### **Nylaersyn Floshin « La Changeline »**

Est un **sorcier de fiélon** avec les modifications suivantes :

Humanoïde (elfe du soleil) de taille M, chaotique mauvais

**Compétences** Perception +4

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, abyssal

#### **Capacités**

**Sort mineur de magicien.** *Embrassement*

**Ascendance féerique** Nylaersyn a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne pas l'endormir

## Les Rats Pestiférés

**Teltaera des Sept Fléaux** est un **rat-garou** avec les ajustements suivants :

**Classe d'armure** 16 (*bracelets de défense*, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 78 (13d8+13)

**DEX** 18 (+4) **SAG** 18 (+4)

**Compétences** Discrétion +12, Perception +12

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Langues** jargon des voleurs

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Teltaera peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Teltaera inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Teltaera qui n'est pas incapable d'agir et que Teltaera n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Teltaera est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Perception

**Assassinat** Teltaera a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si elle attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Précis** Lorsque Teltaera attaque avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Faucheur** Teltaera connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

**Destruction inéluctable** Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Teltaera ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

**Sorts.** Teltaera 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). Teltaera a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, flétrissement, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, fléau d'insectes, coquille anti-vie, nuage mortel*

\* Teltaera jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Talona, *Bracelets de défense*

### Actions

**Rapide.** **Attaque d'arme au corps à corps** : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 13 (2d8+4) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques 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

**Morsure (forme de rat ou hybride uniquement).** **Attaque au corps à corps avec une arme** : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (1d4+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être atteinte de la lycanthropie de rat-garou.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort** Teltaera peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 25 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Teltaera 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 Teltaera 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 Teltaera 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.

## La tribu du Taureau-élan

### Hagar « Ours Bleu » Hlutwigsson



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 18 (*armure d'écailles de dragon bleu, anneau de protection*)

**Points de vie** 120 (15d8+45)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +11, Constitution +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Athlétisme +10, Survie +5

**Sens** perception passive 10

**Résistances aux dégâts** de foudre

**Langues** commun, Bothii

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

#### Capacités

**Rage (5 fois entre deux repos longs)** Hagar peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +3 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

**Sens du danger** Hagar a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

**Instinct sauvage** Hagar a l'avantage aux jets d'initiative

**Brute** Lorsque Hagar touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Rage implacable** Sa rage permet à Hagar de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui l'affectent. S'il tombe à 0 point de vie pendant sa rage et qu'il ne meurt pas sur le coup, il peut faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. S'il le réussit, il retourne immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois qu'il utilise cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand il termine un repos court ou long le DD retombe à 10.

**Rage ininterrompue** La rage de Hagar est si intense qu'elle ne s'arrête prématurément qu'à la condition qu'il tombe inconscient ou qu'il choisisse de l'arrêter.

**Esprit totem** Lorsqu'il est en rage, Hagar gagne une résistance à tous les types de dégâts sauf psychiques

**Aspect de la bête** La capacité de charge de Hagar (dont son chargement maximal et sa capacité à soulever des objets) est doublée et il a l'avantage aux jets de Force effectués pour pousser, soulever, tirer ou briser des objets

**Lien totémique** Lorsque Hagar est en rage, toute créature située à 1,50 mètre de lui, et qui lui est hostile, a un désavantage aux jets d'attaque effectué contre une cible autre que lui, ou tout personnage avec cette capacité. Un ennemi est immunisé à cet effet s'il ne peut pas voir ou entendre Hagar ou qu'il ne peut pas être effrayé.

**Équipement particulier** Anneau d'Ellatharion (*anneau de protection*), *armure d'écailles de dragon bleu*

#### Actions

**Attaques multiples.** Hagar effectue trois attaques avec une arme

**Grande Hache.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 18 (2d12+5) dégâts tranchants + 3 dégâts de rage

## Les Sorciers Rouges de Thay

### Ethur Anszim

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 15 (*anneau de protection*, 18 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 128 (16d8+48)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +6, Intelligence +9

**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** Persuasion +7, Arcanes +9

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Thayianais, orque, commun des profondeurs, goblin, nain

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Ethur choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Ethur ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Sorts.** Ethur est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ethur a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message, illusion mineure*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, motif hypnotique*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, assassin imaginaire, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *double illusoire, apparence trompeuse*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, prison mentale*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, projection d'image*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable\**

\* Ethur jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Baguette de détection de l'ennemi, Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Ethur effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Double illusoire** Ethur peut créer une copie illusoire de lui-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre lui, il peut utiliser sa réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et lui. L'attaque le manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois qu'il utilise cette capacité, il ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'il termine un repos court ou long.

## Thazar Arkanak « Crânetempête »

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 20 (harnois)

**Points de vie** 108 (12d8+48)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Thayianais, orque

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Défense & Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Thazar 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, Thazar peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Thazar 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).** Thazar peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

**Tactique de groupe.** Thazar a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir

**Spécialiste de l'épée longue.** Thazar bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

**Combattant à deux armes** Thazar bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Équipement particulier :** Épée longue +1

### Actions

**Attaques multiples.** Thazar effectue trois attaques avec son épée longue +1 et une attaque avec son épée courte

**Épée longue +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants

## Orgin Ulmokina

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 18 (*armure de cuir clouté +2*)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +4

**Compétences** Perspicacité +10, Perception +6, Nature +8, Survie +10, Intimidation +9, Tromperie +5

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Thayianais

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Orgin peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Orgin 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 Orgin qui n'est pas incapable d'agir et que Orgin n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Orgin est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Intimidation et Perspicacité

**Dérobade** Lorsque Orgin 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** Orgin maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

**Équipement particulier :** *armure de cuir clouté +2*

### Actions

**Attaques multiples.** Orgin effectue deux attaques avec une épée courte et une attaque avec sa dague ou une attaque avec son arbalète légère

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d6+5) 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.

**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 :* 2 (1d4) 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.

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) 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.** Orgin réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Orgin doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

**Escarmouche** Orgin 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

## Contrebandiers, Receleurs et autres Ruffians

### Zabbas Thuul

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (19 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 72 (12d8+12)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)

**Sauvegardes** Dextérité +9, Intelligence +7

**Compétences** Tromperie +8, Discrétion +13, Persuasion +4, Escamotage +9, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, nain, commun des profondeurs, Thayianais, jargon des voleurs

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Sort mineur de magicien.** *Main du mage*

**Ascendance féérique** Zabbas 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, Zabbas peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Zabbas 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 Zabbas qui n'est pas incapable d'agir et que Zabbas n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Zabbas est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Tromperie

**Dérobade** Lorsque Zabbas 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 Zabbas 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 Zabbas 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.

**Combattant à deux armes** Zabbas bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Sorts** Zabbas est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Zabbas 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, déguisement, armure du mage*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, pattes d'araignée, lame d'ombres, image miroir*

**Équipement particulier** : *Dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Zabbas effectue trois attaques avec sa rapière et une avec sa dague

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants

**Dague +1.** *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* : 3 (1d4+1) 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

## Thear Chessar

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Acrobaties +11, Discrétion +7, Athlétisme +11, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, outils de brasseur

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, nain, gnome, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Résistance naine.** Thear a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

**Ruse.** À chacun de ses tours, Thear peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Thear inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Thear qui n'est pas incapable d'agir et que Thear n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Thear est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Athlétisme et Acrobaties

**Dérobade** Lorsque Thear subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Mains Lestes** Thear 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** Thear peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

**Discrétion suprême** Thear a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

### Actions

**Attaques multiples.** Thear effectue deux attaques avec sa hache d'armes

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

### Réactions

**Esquive.** Thear réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Thear doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Paerro

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 54 (9d6+18)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +7

**Compétences** Acrobaties +11, Discrétion +7, Escamotage +7, 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** Paerro a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

**Ruse.** À chacun de ses tours, Paerro peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Paerro 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 Paerro qui n'est pas incapable d'agir et que Paerro n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Paerro est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Acrobaties et les outils de voleur

**Dérobade** Lorsque Paerro 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** Paerro 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** Paerro 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** Paerro 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.

### Actions

**Attaques multiples.** Paerro effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Paerro réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Paerro doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Duromil « L'intrépide »

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 17 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +5

**Compétences** Athlétisme +10, Discrétion +8, Acrobaties +12, Escamotage +8

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Duromil peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque surnoise (1/tour).** Duromil 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 Duromil qui n'est pas incapable d'agir et que Duromil n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Duromil est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Athlétisme et Acrobaties

**Dérobade** Lorsque Duromil 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** Duromil 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** Duromil 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** Duromil 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.

**Combattant à deux armes** Duromil bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

### Actions

**Attaques multiples.** Duromil effectue deux attaques avec sa première rapière et une attaque avec sa seconde rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Duromil réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Duromil doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Juz'la

Est un **yuan-ti sang-pur** avec les ajustements suivants :

Humanoïde (yuan-ti) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 13 (16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 108 (18d8+18)

**DEX** 16 (+3) **CON** 13 (+1) **INT** 15 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +6

**Compétences** Tromperie +10, Discrétion +11, Persuasion +6, Perception +9

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 19

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

## Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Juz'la peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Juz'la inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Juz'la qui n'est pas incapable d'agir et que Juz'la n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Juz'la est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Perception

**Dérobade** Lorsque Juz'la subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Escamotage et main de mage** Lorsque Juz'la lance main de mage, elle peut rendre la main spectrale invisible, et elle 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. Elle peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature si elle réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, elle peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

**Embuscade magique** Si Juz'la est cachée d'une créature quand elle lui lance un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

**Sorts** Juz'la est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Juz'la connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, message, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil, déguisement, armure du mage*

Niveau 2 (2 emplacements) : *invisibilité, image miroir*

## Actions

**Attaques multiples.** Juz'la effectue deux attaques avec son premier cimeterre et une avec son second cimeterre

**Cimeterre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 17 (5d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

**Cimeterre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts tranchants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 17 (5d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

## Isabeau Thione

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Persuasion +7, Discrétion +8, Escamotage +12, Tromperie +11

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, Alzhedo, elfique, jargon des voleurs

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Isabeau peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Isabeau inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Isabeau qui n'est pas incapable d'agir et que Isabeau n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Isabeau est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Escamotage et Tromperie

**Dérobade** Lorsqu'Isabeau subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Mains Lestes** Isabeau 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** Isabeau peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

**Discrétion suprême** Isabeau a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

### Actions

**Attaques multiples.** Isabeau effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec la seconde

**Dague. Attaque d'arme au corps à corps :** +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d4+4) dégâts perforants

**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 :* 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Isabeau réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Isabeau doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Magiciens et Alchimistes indépendants

### Tessalar Hulicorn

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 15 (*bracelets de défense, anneau de protection, 18 avec armure de mage*)

**Points de vie** 105 (15d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)

**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, draconique, géant, elfique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Tessalar choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Tessalar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Maître du savoir** Le jet d'initiative de Tessalar est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

**Sorts secrets.** Lorsque Tessalar 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, Tessalar 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.** Tessalar est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Tessalar 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, bouclier, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *œil magique, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cercle de téléportation, scrutation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *cage de force, téléportation, boule de feu à retardement*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe*

\* Tessalar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** anneau de protection, bracelets de défense

### Actions

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

**Touché** : 4 (1d4+2) dégâts perforants



Alcedor & Duhlark Kolat

### Alcedor Kolat

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon  
**Classe d'armure** 12 (15 avec *armure de mage*)  
**Points de vie** 105 (15d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +9

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Investigation +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 12

**Langues** Commun, Chondathan, gnome, draconique, géant, elfique

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Alcedor choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Alcedor ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Regard hypnotique.** Par une action, Alcedor choisit une créature qu'il peut voir située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible peut le voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre son DD de 17, ou il la charme jusqu'à la fin de son prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, Alcedor peut utiliser son action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de son prochain tour. Cependant, cet effet se termine si Alcedor se déplace à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni le voir ni l'entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, Alcedor ne peut plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

**Partage d'enchantement** Lorsqu'Alcedor lance un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature

**Sorts.** Alcedor est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Alcedor a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, amis, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, charme-personne, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, immobilisation de personne, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde, immobilisation de monstre, mission, modification de mémoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, danse irrésistible d'Otto*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *domination de monstre*

\* *Alcedor jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** bâton d'Alcedor (*bâton d'envoûtement*), amulette d'Alcedor (compte comme une *baguette d'entraves*), familier (hibou).

#### Actions

**Bâton d'Alcedor.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d6-1) dégâts contondants ou sorts : *charme-personne, injonction* ou *compréhension des langues* (1 charge)

**Amulette d'Alcedor** (DD 17). *Immobiliser un humanoïde* (2 charges) ou *Immobiliser un monstre* (5 ch) ou *échappatoire* (1 charge)

#### Réactions

**Charme instinctif (Recharge après avoir lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur).** Alcedor tente de détourner par magie une attaque faite contre lui, à condition que l'attaquant se trouve à 9 mètres ou moins de lui et qu'il puisse le voir. Alcedor doit décider de le faire avant que l'attaque touche ou rate. L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre qu'Alcedor et lui-même. Si plusieurs créatures sont à égale distance, l'attaquant choisit celle qu'il cible.

**Bâton d'Alcedor.** Alcedor peut transformer un jet de sauvegarde raté contre un sort d'enchantement en succès. Au prix d'une charge, il peut aussi renvoyer ce sort à son lanceur originel.

**Amulette d'Alcedor échappatoire** (1 charge)

## Duhlark Kolat

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 15 (*Bracelets de défense*, 18 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +9

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Perspicacité +7, Arcanes +9

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, elfique, sylvestre, gnome

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Duhlark choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Duhlark ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Sorts.** Duhlark est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Duhlark a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, prestidigitation, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *repli expéditif, projectile magique, feuille morte, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *pattes d'araignée, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, clignotement*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, passe-muraille, télékinésie*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, pétrification, désintégration*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, dissimulation*

Niveau 8 (1 emplacement) : pas de sort \* *Duhlark jette ces sorts avant le combat.*

### Pierre du transmutateur

Duhlark peut passer 8 heures pour créer une pierre du transmutateur capable de contenir de la magie de transmutation. Il peut utiliser la pierre lui-même ou la donner à une autre créature. Une créature gagne un avantage de son choix tant que la pierre est en sa possession. Quand il crée la pierre, il choisit son avantage parmi les options suivantes :

- Augmentation de la vitesse de 3 mètres quand la créature n'est pas encombrée
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance à l'acide, au feu, à la foudre, au froid ou au tonnerre (à choisir en même temps que l'avantage)
- Vision dans le noir à une distance de 18 mètres

Chaque fois qu'il lance un sort de transmutation de niveau 1 ou plus, il peut changer l'effet de sa pierre si celle-ci est en sa possession. Si Duhlark crée une nouvelle pierre du transmutateur, celle précédemment créée cesse de fonctionner.

**Métamorphe** Duhlark peut lancer *métamorphose* sans dépenser d'emplacement de sort. En lançant le sort de cette manière, il ne peut que se cibler lui-même et se transformer en une bête dont le facteur de dangerosité est de 1 ou moins. Après avoir lancé *métamorphose* de cette manière, il ne peut plus le faire jusqu'à ce qu'il termine un repos court ou long, bien qu'il puisse le lancer normalement en utilisant un emplacement de sort disponible.

**Maître transmutateur** Duhlark peut détruire sa pierre du transmutateur pour :

- Mettre fin à toutes les maladies, malédictions et poisons qui affectent une créature en contact avec la pierre du transmutateur. La créature regagne également tous ses points de vie.
- Ou lancer le sort *rappel à la vie* sur une créature qu'il touche au moyen de la pierre du transmutateur, sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sort ou d'avoir le sort écrit dans son livre de sorts.

**Équipement particulier** : *Bracelets de défense, Cape de la chauve-souris*

### Actions

**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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**Cape de la chauve-souris** *métamorphose (chauve-souris)*

## Kappiyan Flurmastyr

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (*bracelets de défense, anneau de protection, bâton de puissance*)

**Points de vie** 180 (20d8+80)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	19 (+4)	19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)

**Sauvegardes** Constitution +16, Intelligence +18, bonus de +8 à tous les autres jets de sauvegarde

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre), d'acide et de poison

**Immunité** condition empoisonné

**Compétences** Nature +10, Arcanes +10

**Outils** Matériel d'alchimiste, Kit d'herboriste

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, draconique, elfique, sylvestre, gnome

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

### Capacités

**Expertise d'outil** Le bonus de maîtrise de Kappiyan est doublé pour tout jet de caractéristique qu'il réalise avec le matériel d'alchimiste et le kit d'herboriste

**Alchimiste** Quand Kappiyan 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** Kappiyan ajoute +4 points aux sorts causant des dégâts d'acide ou de poison ainsi qu'aux sorts rendant des points de vie. De plus, Kappiyan peut lancer quatre fois *restauration partielle* et une fois *restauration supérieure* 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.

**Homoncule alchimique** Kappiyan a un homoncule à 104 points de vie à son service.

**L'artifice dans l'âme** Kappiyan peut se lier avec six objets magiques à la fois. En outre, il gagne un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde pour chaque objet magique avec lequel il est actuellement lié, soit un bonus de +6.

**Sorts.** Kappiyan est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Kappiyan a préparé les sorts d'artificier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, lumière, aspersion d'acide, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, simulacre de vie, arme arcanique, identification, purification de nourriture et d'eau, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, flèche acide de Melf, toile d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, clignotement, vol, création de nourriture et d'eau, nuage puant*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, œil magique, sphère de vitriol, sphère résiliente d'Otituke, flétrissement, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *main de Bigby, nuage mortel, rappel à la vie*

\*Kappiyan jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** bâton de puissance et objets imprégnés : *bracelets de défense, anneau de protection, anneau d'action libre, amulette de santé, gemme de vision*

### Actions

**Attaques multiples.** Kappiyan effectue deux attaques au corps à corps avec son *bâton de puissance*

**Bâton de puissance.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) si tenue à deux mains et Kappiyan peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.



*Kappiyan Flurmastyr & Shalara Malarkkin*

### Shalara Malarkkin

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 15 (*armure de cuir +1*)

**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 Shalara est doublé pour tout jet de caractéristique qu'elle réalise avec le matériel d'alchimiste et le kit d'herboriste

**Alchimiste** Quand Shalara 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** Shalara ajoute +4 points aux sorts causant des dégâts d'acide ou de poison ainsi qu'aux sorts rendant des points de vie. De plus, Shalara peut lancer quatre fois *restauration partielle* sans dépenser d'emplacement de sort, du moment qu'elle utilise son matériel d'alchimiste comme focaliseur. Elle récupère l'usage de cette capacité après avoir terminé un repos long.

**Sorts.** Shalara 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). Shalara 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, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, flou, lévitation, flèche acide de Melf, toile d'araignée*

**Équipement particulier** objets imprégnés : *armure de cuir +1, dague +1, bottes de la voie sinueuse*

### Actions

**Attaques multiples.** Shalara effectue deux attaques au corps à corps avec sa *dague +1*

**Dague +1.** *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* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

## Ellandra Tolbert



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 17 (*armure de cuir +2, cape de protection*)

**Points de vie** 70 (14d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)

**Sauvegardes** Constitution +6, Intelligence +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre), d'acide et de poison*

**Immunité** condition *empoisonné*

**Compétences** Médecine +8, Nature +8

**Outils** Matériel d'alchimiste, Kit d'herboriste, Outils de chirurgien

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, nain, elfique, gnome

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Expertise d'outil** Le bonus de maîtrise d'Ellandra est doublé pour tout jet de caractéristique qu'elle réalise avec le matériel d'alchimiste, le kit d'herboriste et les outils de chirurgien

**Alchimiste** Quand Ellandra 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** Ellandra ajoute +3 points aux sorts causant des dégâts d'acide ou de poison ainsi qu'aux sorts rendant des points de vie. De plus, Ellandra peut lancer quatre fois *restauration partielle* et une fois *restauration supérieure* sans dépenser d'emplacement de sort, du moment qu'elle utilise son matériel d'alchimiste comme focaliseur. Elle récupère l'usage de cette capacité après avoir terminé un repos long.

**Homoncule alchimique** Ellandra a un homoncule à 73 points de vie à son service.

**Sorts.** Ellandra est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Ellandra a préparé les sorts d'artificier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, lumière, aspersion d'acide, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, simulacre de vie, arme arcanique, purification de nourriture et d'eau, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, flèche acide de Melf, toile d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *réanimation, clignotement, protection contre une énergie, création de nourriture et d'eau, nuage puant*

Niveau 4 (2 emplacements) : *peau de pierre\*, œil magique, sphère de vitriol, flétrissement, protection contre la mort*

\*Ellandra jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *amulette de cicatrisation* et objets imprégnés : *dague +2, armure de cuir +2, cape de protection, chapeau de déguisement*

### Actions

**Attaques multiples.** Ellandra effectue deux attaques au corps à corps avec sa *dague +2*

**Dague +2.** *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* : 7 (1d4+5) dégâts perforants

## Yolanda Shamat



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 18 (armure d'écaillés, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	11 (+0)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +4

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Faucheur** Yolanda connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

**Destruction inéluctable** Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Yolanda ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

**Sorts.** Yolanda 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). Yolanda a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, flétrissement, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, contagion, coquille anti-vie, nuage mortel*

\* Yolanda jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Loviatar, *Bâton de la vipère*

### Actions

**Bâton de la vipère.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques et la cible et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort** Yolanda peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 25 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Yolanda 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 Yolanda 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 Yolanda 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.

## Maaril, le Mage Dragon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais



**Classe d'armure** 16 (*bracelets de défense, 19 avec armure du mage*)

**Points de vie** 102 (17d8+17)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +6, Intelligence +10

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Histoire +10, Arcanes +10

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, draconique, infernal, abyssal, géant

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Maaril 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. Maaril ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Maître du savoir** Le jet d'initiative de Maaril est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

**Sorts secrets.** Lorsque Maaril 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, Maaril 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.

**Bâton dragon d'Aghairon** Maaril a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les souffles des dragons ainsi que toutes les attaques de souffle.

**Sorts.** Maaril est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Maaril a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, glas funèbre, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, rayon affaiblissant, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, caresse du vampire, boule de feu, vol*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\**, *flétrissement*  
Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid*, *déluge d'énergie négative*  
Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*, *désintégration*  
Niveau 7 (1 emplacement) :  *téléportation*, *doigt de mort*  
Niveau 8 (1 emplacement) : *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*  
Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

*\* Maaril jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** *Bâton dragon d'Ahghairon* (décrit dans *Waterdeep : Le vol des dragons*), *bracelets de défense*

#### **Actions**

**Bâton.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d6-1) dégâts contondants ou *injonction* (1 charge)

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

## Felibarr Blacklance



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 13 (*Anneau de protection*, 16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	9 (-1)

**Sauvegardes** Sagesse +5, 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 +4, Arcanes +8

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, orque, goblin, draconique, géant

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Felibarr 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. Felibarr ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Felibarr a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Felibarr 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). Felibarr a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, rayon de givre, poigne électrique, coup de tonnerre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, onde de choc, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *flèche acide de Melf, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, boule de feu, clignotement*

Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, tentacules noirs d'Evard, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, lance noire\*\**

\* Felibarr jette ces sorts avant le combat.

\*\* Lance noire est identique au sort *chaîne d'éclairs* hormis qu'il inflige des dégâts nécrotiques

**Équipement particulier** : *Anneau de Protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Felibarr effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Felibarr 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.

## Narthindlar des neuf sorts

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 13 (*Bracelets de défense*, 16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +8

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Nature +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 13 ; vision des créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre, elfique, draconique, Primordial

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Narthindlar 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. Narthindlar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Protection arcanique.** Lorsque Narthindlar lance un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, il peut utiliser simultanément un brin de la magie du sort pour créer un sceau arcanique sur lui-même qui dure jusqu'à ce qu'il termine un repos long. Le sceau possède 28 points de vie. Chaque fois qu'il subit des dégâts, le sceau prend les dommages à sa place. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, il prend les dommages restants. À 0 point de vie, le sceau ne peut plus absorber les dégâts, mais sa magie persiste. Chaque fois que Narthindlar lance un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, le sceau récupère un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau du sort. Une fois qu'il a créé un sceau, il ne peut en créer d'autres jusqu'à ce qu'il ait terminé un repos long.

**Abjuration améliorée.** Quand Narthindlar lance un sort d'abjuration et que celui-ci l'oblige à faire un jet de caractéristique (comme avec *contresort* ou *dissipation de la magie*), il ajoute son bonus de maîtrise au jet de caractéristique.

**Sorts.** Narthindlar 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). Narthindlar a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, lumières dansantes, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, onde de choc, protection contre le mal et le bien\*, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir\*, voir l'invisible\**

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, non-détection\*, cercle magique\*, protection contre une énergie\*, éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, bannissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité\**

\* *Narthindlar a jeté ces neuf sorts avant un combat.*

**Équipement particulier** : *Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Narthindlar effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

## Guides et Mercenaires

### Myrmith Splendon

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +7

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

**Brute** Lorsque Myrmith 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, Myrmith peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Myrmith 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).** Myrmith peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Myrmith avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Spécialiste de l'épée longue.** Myrmith bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

**Équipement particulier :** *Épée longue +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Myrmith effectue trois attaques avec son *épée longue +1*

**Épée longue +1.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 15 (2d8+5) dégâts tranchants ou 17 (2d10+5) dégâts tranchants si tenue à deux mains

## Varbrace Zaalen

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 20 (harnois)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes & Défense

**Brute** Lorsque Varbrace 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, Varbrace peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Varbrace 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).** Varbrace peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Varbrace avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Combattant à deux armes** Varbrace bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Équipement particulier** Hache d'armes +1

### Actions

**Attaques multiples.** Varbrace effectue deux attaques avec sa hache d'armes +1 et une attaque avec son épée courte

**Hache d'armes +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants

## Aluar Zendos

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +7, Dextérité +6

**Compétences** Survie +6, Nature +4, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Brute** Lorsque Aluar touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Explorateur-né** Aluar 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** Aluar peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Aluar 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** : aberrations (+4 aux jets d'attaque contre les aberrations et Aluar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des aberrations)

**Déplacement fluide** : Aluar peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

**Camouflage naturel** Si Aluar reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

**Tueur de colosses**. Quand Aluar 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. Aluar ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Aluar ont un désavantage.

**Sorts**. Aluar est un lanceur de sorts de niveau 10. 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 rôleur connus par Aluar :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *protection contre le poison*

**3<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *invocation de tir de barrage, protection contre une énergie*

**Équipement particulier** : *Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque, Épée à deux mains +1*

### Actions

**Attaques multiples**. Aluar effectue deux attaques avec une arme.

**Épée à deux mains +1**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 15 (3d6+4) dégâts tranchants

**Arc long**. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

## Flambos Axemaster

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 18 (demi-plate)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +7, Dextérité +6

**Compétences** Survie +7, Athlétisme +7, Perception +7

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Flambos touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Explorateur-né** Flambos 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** Flambos peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Flambos 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 Flambos a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

**Déplacement fluide** : Flambos peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

**Camouflage naturel** Si Flambos reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

**Tueur de colosses**. Quand Flambos 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. Flambos ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Flambos ont un désavantage.

**Combattant à deux armes** Flambos bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Flambos peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Sorts**. Flambos est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Flambos :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *vision dans le noir*

**3<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *invocation de tir de barrage, protection contre une énergie*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki, *Hache d'armes +1*

### Actions

**Attaques multiples**. Flambos effectue deux attaques avec sa hache d'armes et une attaque avec son épée courte.

**Hache d'armes +1**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants

**Arc long**. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

## Jemuril

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 99 (11d8+44)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +8

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Athlétisme +7, Perception +7

**Outils** outils de forgeron

**Sens** perception passive 17, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, nain

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Résistance naine.** Jemuril a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

**Brute** Lorsque Jemuril 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, Jemuril peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Jemuril 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).** Jemuril peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Jemuril avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Spécialiste du marteau de guerre.** Jemuril bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'elle effectue avec un marteau de guerre. De plus, lorsqu'elle effectue une attaque d'opportunité avec un marteau de guerre, elle a l'avantage au jet.

**Équipement particulier** Marteau de guerre +1

### Actions

**Attaques multiples.** Jemuril effectue trois attaques avec une arme

**Marteau de guerre +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants ou *Touché* : 16 (2d10+4) si tenue à deux mains

**Arbalète légère.** *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

# Les Compagnies d'Aventuriers

## Les Chevaliers de la Côte des Epées

### Vhonna Deepdell

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 18 (harnois, 20 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +4, Charisme +7, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Immunité** contre les états *malade, charmé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres), *terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Compétences** Athlétisme +7, Religion +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, elfique

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Châtiment divin** Quand elle touche une créature avec une arme de corps à corps, Vhonna peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Brute** Lorsque Vhonna touche avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Sorts.** Vhonna est un lanceur de sorts de niveau 12. 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 de paladin préparés par Vhonna :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *dissipation de la magie, frappe aveuglante, lueur d'espoir, aura du croisé*

**Équipement particulier :** Symbole religieux de Torm, *Epée à deux mains +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Vhonna effectue deux attaques avec une arme.

**Epée à deux mains +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

**Touché :** 15 (3d6+4) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée** Vhonna peut imprégner l'arme qu'elle tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, elle ajoute son modificateur de Charisme (soit +3) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Vhonna 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 Vhonna 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 Vhonna et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**.

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Vhonna peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, elle détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Vhonna peut restaurer jusqu'à 60 points de vie. Elle peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

## Les Laveurs de Boucles

### Tannyth Moonharness

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre bon  
**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 36 (6d6+12)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +3

**Compétences** Acrobaties +10, Discrétion +10, Perception + 4, Persuasion +5

**Outils** outils de voleur

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Tannyth a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Tannyth peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Tannyth est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties

**Ruse.** À chacun de ses tours, Tannyth peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Tannyth inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Tannyth qui n'est pas incapable d'agir et que Tannyth n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Audace** Tannyth ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et elle peut utiliser attaque sournoise sans avoir l'avantage au jet d'attaque si aucune autre créature que sa cible se trouve à 1,50 m ou moins d'elle et qu'elle n'a pas de désavantage.

**Style de combat** Combat à deux armes

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Tannyth peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Tannyth peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

### Actions

**Attaques multiples.** Tannyth effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d6+4) 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 : 6 (1d4+4) dégâts perforants

## Carthax Nayusiyim

Humanoïde (gnome) de taille P, loyal bon

**Classe d'armure** 11 (14 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 42 (6d6+18)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	10 (+0)

**Sauvegardes** Sagesse +4, Intelligence +7

**Compétences** Histoire +7, Arcanes +7

**Sens** perception passive 11, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, gnome, elfique, nain, halfelin, sylvestre

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Ruse gnome** Carthax a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Carthax choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 3, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Carthax ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Sorts.** Carthax est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Carthax a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, message, illusion mineure*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité, force fantasmagorique*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, motif hypnotique*

**Déplacement (Recharge après que Carthax ait lancé un sort d'illusion de niveau 1 ou supérieur).** Par une action bonus, Carthax projette une illusion qui le fait apparaître à quelques centimètres de son emplacement réel, faisant en sorte que les créatures ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre lui. L'effet se termine si Carthax subit des dégâts, est incapable d'agir ou si sa vitesse tombe à 0.

\* Carthax jette ces sorts avant le combat.

### Actions

**Attaques multiples.** Carthax effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

## Oscó

Humanoïde (halfelin) de taille P, loyal neutre

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 36 (6d6+12)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +4

**Compétences** Acrobaties +10, Discrétion +10, Perception + 3, Intimidation +5

**Outils** outils de voleur

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, halfelin, gnome, jargon des voleurs

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Oscó a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Oscó peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Oscó est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties

**Ruse.** À chacun de ses tours, Oscó peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Oscó inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Oscó qui n'est pas incapable d'agir et que Oscó n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Mains Lestes** Oscó 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** Oscó 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.

**Précis** Lorsque Oscó touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

### Actions

**Attaques multiples.** Oscó effectue une attaque avec chacune de ses épées courtes

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

**Épée courte.** *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* : 7 (2d6) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Oscó réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Oscó doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Dimvel Stoutkeg

Humanoïde (halfelin) de taille P, chaotique bon

**Classe d'armure** 15 (défense sans armure)

**Points de vie** 36 (6d6+12)

**Vitesse** 10,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +6, Intimidation +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, halfelin

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Dimvel a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Dimvel peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

**Rage (4 fois entre deux repos longs)** Dimvel peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +2 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

**Sens du danger** Dimvel a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet, il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

**Instinct sauvage** Dimvel a l'avantage aux jets d'initiative

**Brute** Lorsque Dimvel touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Frénésie** Durant sa rage, Dimvel peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours. Lorsque la rage de Dimvel se termine, il subit un niveau d'épuisement.

### Actions

**Attaques multiples.** Dimvel effectue deux attaques avec sa première hachette et une attaque avec sa seconde

**Hachette.** 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 : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

**Hachette.** 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 : 7 (2d6) dégâts tranchants

## Bungobar Talltankard

Humanoïde (halfelin) de taille P, chaotique bon

**Classe d'armure** 17 (cuirasse)

**Points de vie** 42 (7d6+14)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +5

**Compétences** Athlétisme +7, Acrobaties +6

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, halfelin

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Bungobar a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Bungobar peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

**Style de combat** Défense

**Brute** Lorsque Bungobar 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, Bungobar peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Bungobar peut utiliser une action bonus pour récupérer 12 (1d10+7) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Bungobar avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

### Actions

**Attaques multiples.** Bungobar 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 : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

## Lyratha Talltankard

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 24 (6d6)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +6, Charisme +5

**Compétences** Religion +4, Peruasion +5

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, halfelin, gnome

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Lyratha a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Lyratha peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

**Sorts.** Lyratha est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Lyratha a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédictio, faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, prière de soins, 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*

**Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre

### Actions

**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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube** Par une action, Lyratha peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 17 (2d10+6) 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 Lyratha n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Lyratha 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 Lyratha 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 Lyratha 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 1/2 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsque Lyratha est attaquée par une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle peut la voir, elle peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Lyratha peut utiliser cette capacité trois fois. Elle en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'elle termine un repos long.

## Les Ennemis du Croc

### Argent Corsucan

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 81 (9d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +7, Survie +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Argent 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, Argent peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Argent 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).** Argent peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques d'Argent avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Combattant à deux armes** Argent bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Équipement particulier** *Épée longue tueuse de géants*

### Actions

**Attaques multiples.** Argent effectue deux attaques avec son *épée longue tueuse de géants* et une attaque avec son épée courte

**Épée longue tueuse de géants.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants

## Rand Ceunnen

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 63 (9d6+27)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Persuasion +5, Discrétion +12, Escamotage +8, Perception +3

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, gnome, jargon des voleurs, halfelin, nain

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Ruse gnome.** Rand a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

**Ruse.** À chacun de ses tours, Rand peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Rand 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 Rand qui n'est pas incapable d'agir et que Rand n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Rand est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Discrétion et les outils de voleur

**Précis** Lorsque Rand touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Dérobade** Lorsque Rand 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** Rand 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.

**Équipement particulier** Épée courte +1

### Actions

**Attaques multiples.** Rand effectue deux attaques avec son épée courte +1 et une attaque avec sa seconde épée courte

**Épée courte +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d6+5) 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.** Rand réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Rand doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Jandar Ilbaereth

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 14 (17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

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, Perception +4

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, sylvestre, géant, gnome, draconique

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Sort mineur de magicien.** *message*

**Ascendance féérique** Jandar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Jandar 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. Jandar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Jandar a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Jandar 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). Jandar 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, bouclier, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité, pas brumeux*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *œil magique, peau de pierre\**

Niveau 5 (1 emplacement) : *immolation, cercle de téléportation*

### Actions

**Attaques multiples.** Jandar effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Jandar 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.

## Les Sept Sauvages

### Aumrazaum

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 13 (16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**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

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Aumrazaum 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. Aumrazaum ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Aumrazaum a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Aumrazaum 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). Aumrazaum 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, armure du mage\**

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

**Attaques multiples.** Aumrazaum 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

**Magie protectrice.** Lorsque Aumrazaum 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.

## Rhiitel

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16

**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), froid

**Compétences** Arcanes +4, Intimidation +7

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Illuskan, draconique, primordial

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Résistance draconique** Rhiitel est résistant aux dégâts de froid. De plus, lorsqu'il ne porte pas d'armure, sa CA est de 16.

**Affinité élémentaire** Lorsque Rhiitel lance un sort qui inflige des dégâts de froid, il peut ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet.

**Sorts.** Rhiitel 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 Rhiitel :

**Tours de magie (à volonté) :** lumière, rayon de givre, gelure, protection contre les armes, lumières dansantes, main de mage

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** orbe chromatique, bouclier, couteau de glace

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** immobilisation de personne, nuée de boules de neige de Snilloc, souffle du dragon, image miroir

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** tempête de neige, vol

**4<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** peau de pierre\*, tempête de grêle

\* Rhiitel jette ces sorts avant le combat.

### Actions

**Attaques multiples.** Rhiitel 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

## Thiraphel

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 17 (cuirasse, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +5

**Compétences** Perspicacité +7, Religion +3

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Sorts.** Thiraphel 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). Thiraphel 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*

\* *Thiraphel jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tymora

### Actions

**Masse d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédiction de l'escroc** Thiraphel 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, Thiraphel 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** Thiraphel 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 Thiraphel 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 Thiraphel 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.

## Tlazar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**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
14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +4

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Médecine +7, Religion +3

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Prêtre de guerre** (4 fois entre deux repos longs) Quand Tlazar utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

**Sorts.** Tlazar 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). Tlazar 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*

\* Tlazar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tempus

### Actions

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) 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** Tlazar 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** Tlazar 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 Tlazar 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 Tlazar 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

## Thiirus

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 72 (8d8+32)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +7, Survie +4

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Thiirus 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, Thiirus peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Thiirus peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Thiirus avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Combattant à deux armes** Thiirus bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

### Actions

**Attaques multiples.** Thiirus effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou deux attaques avec son arc long

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

**Arc long** *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

## Dzilfar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +6, Dextérité +5

**Compétences** Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Explorateur-né** Dzilfar 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** Dzilfar peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Dzilfar 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 Dzilfar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

**Déplacement fluide** : Dzilfar peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

**Tueur de colosses**. Quand Dzilfar 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. Dzilfar ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Dzilfar ont un désavantage.

**Sorts**. Dzilfar est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Dzilfar :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2e niveau (3 emplacements)** : *cordon de fêches, vision dans le noir*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Silvanus

### Actions

**Attaques multiples**. Dzilfar effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte ou deux attaques avec son arc long

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

**Arc long**. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

## Silvar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Compétences** Acrobaties +7, Discrétion +10, Athlétisme +3, Perception +7, Nature +8, Survie +7

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan, orque, géant, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Silvar peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Silvar inflige 14 (4d6) 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 Silvar qui n'est pas incapable d'agir et que Silvar n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Silvar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Perception

**Dérobade** Lorsque Silvar 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** Silvar maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

### Actions

**Attaques multiples.** Silvar effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde ou une attaque avec son arbalète légère

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance* : +7 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

### Réactions

**Esquive.** Silvar réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Silvar doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

**Escarmouche** Silvar 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

## Les Aventuriers Fous

### Tolgar Anuvien



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 19 (harnois, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 90 (18d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +9

**Compétences** Persuasion +9, Religion +9

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, elfique, géant, nain

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

#### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Tolgar 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 Tolgar utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, il regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

**Guérisons suprême** Quand Tolgar aurait dû lancer un ou plusieurs dés afin de redonner des points de vie avec un sort, il applique directement le maximum de chaque dé.

**Sorts.** Tolgar est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Tolgar a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *injonction, sanctuaire, mot de guérison, bénédiction, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, arme spirituelle, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, lueur d'espoir, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, bannissement, gardien de la foi, protection contre la mort*

Niveau 5 (3 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, rappel à la vie, soins de groupe*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe*

\* Tolgar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Chauntea, *Masse d'armes +3, Anneau de stockage de sorts* (contient *soins, mot de guérison* et *dissipation de la magie*)

#### Actions

**Masse d'armes +3.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d6+6) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts radiants

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 3 (1d8-1) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Préserver la vie** Tolgar brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 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** Tolgar 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 Tolgar 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 Tolgar 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 4 sont immédiatement détruits.

## Loene



Loene

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 20 (harnois)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +7, Acrobaties +7

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes & Défense

**Critique amélioré.** Les attaques de Loene 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, Loene peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Loene peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Loene peut relancer un jet de sauvegarde qu'elle a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

**Brute** Lorsque Loene touche avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Combattant à deux armes** Loene bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'elle manie une arme de corps à corps dans chaque main. Elle peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Équipement particulier :** *Anneau de stockage de sorts* (contenant *communication à distance* et *lévitation*)

### Actions

**Attaques multiples.** Loene effectue trois 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* : 12 (2d8+3) dégâts tranchants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

**Arc long.** *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Dégâts : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

## Nain Keenwhistler

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 15 (*bracelets de défense, 18 avec armure du mage*)

**Points de vie** 85 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +9

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Histoire +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, géant

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Nain 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. Nain ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Nain a un bonus à l'initiative de +4.

**Cape de déplacement.** Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Nain. S'il subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Nain est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

**Sorts.** Nain est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Nain a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, onde de choc, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, communication à distance, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, domination d'humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *boule de feu à retardement, téléportation*

\* Nain jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Bracelets de défense, Cape de déplacement*

### Actions

**Attaques multiples.** Nain effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Nain 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.

## Savengriffe

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 14 (*anneau de protection*, 17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +9, 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 +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, elfique, draconique, géant, céleste

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Savengriffe choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Savengriffe ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Savengriffe a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Savengriffe est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Savengriffe a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, sommeil, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, toile d'araignée, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, clairvoyance*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immolation, immobilisation de monstre*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *éclat du soleil*

\* Savengriffe jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Anneau de protection, Bâton de bannissement*

### Actions

**Attaques multiples.** Savengriffe effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Bâton de bannissement** (*Bâton, rare, harmonisation requise avec un ensorceleur, un magicien, un sorcier ou un clerc*) Ce bâton possède 10 charges. Tant que Savengriffe le tient, il peut utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant son propre DD des sorts (17) et le modificateur de sa caractéristique d'incantation (+4) : *protection contre le mal et le bien* (1 charge), *cercle magique* (3 charges) ou *bannissement* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour au lever du soleil. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton disparaît pour toujours dans un flash de lumière.

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Savengriffe 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour de lui subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

## Les Chasseurs du Crépuscule

### Lehcarir

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Compétences** Acrobaties +8, Discrétion +12, Athlétisme +4, Perception +8, Nature +10, Survie +8, Intimidation +6, Tromperie +6

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 18, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, orque, géant, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Lehcarir a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

**Ruse.** À chacun de ses tours, Lehcarir peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Lehcarir 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 Lehcarir qui n'est pas incapable d'agir et que Lehcarir n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Lehcarir est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Perception

**Dérobade** Lorsque Lehcarir 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** Lehcarir maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

**Équipement particulier :** *Épée courte +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Lehcarir effectue deux attaques avec son *épée courte +1* et une attaque avec sa seconde épée courte ou une attaque avec son arbalète légère

**Épée courte +1. Attaque d'arme au corps à corps :** +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d6+5) 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.

**Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps :** +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 3 (1d6) 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.

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance :* +8 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) 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.** Lehcarir réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Lehcarir doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

**Escarmouche** Lehcarir 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

**Nimbrethul** est un **maître barde** avec les modifications suivantes :

Il est d'alignement chaotique bon

**Ascendance féérique** Nimbrethul a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

**Compétences** Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5, Perception +4, Investigation +5

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, gnome, draconique

## Stalker

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +7, Dextérité +6

**Compétences** Survie +6, Athlétisme +7, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Explorateur-né** Stalker 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** Stalker peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Stalker 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 Stalker a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

**Déplacement fluide** : Stalker peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

**Tueur de colosses**. Quand Stalker 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. Stalker ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Stalker ont un désavantage.

**Brute** Lorsque Stalker touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Sorts**. Stalker est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la 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 Stalker :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de fêches, vision dans le noir*

**3<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *invocation de tir de barrage*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki

### Actions

**Attaques multiples**. Stalker effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque la seconde ou deux attaques avec son arc long

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants

**Arc long**. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

## Les Trois Défenseurs

### Amstor

Humanoïde (halfelin) de taille P, loyal bon

**Classe d'armure** 18 (cuirasse, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 42 (7d6+14)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +6, Charisme +4

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Médecine +6, Religion +3

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, halfelin

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Prêtre de guerre** (3 fois entre deux repos longs) Quand Amstor utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

**Sorts.** Amstor est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Amstor a préparé les sorts de cleric 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, prière de guérison, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe*

Niveau 4 (1 emplacement) : *liberté de mouvement, peau de pierre\**, *protection contre la mort, gardien de la foi*

\* Amstor jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Arvorien

### Actions

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance* : +6 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée** Amstor 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** Amstor 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 d'Amstor 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 d'Amstor 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1/2 sont immédiatement détruits.

## Pithar

Humanoïde (halfelin) de taille P, chaotique bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 36 (6d6+12)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +5

**Compétences** Intimidation +5, Acrobaties +7

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, halfelin

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Pithar a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Pithar peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

**Style de combat** Combat à deux armes

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Pithar peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Pithar peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Pithar avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

### Actions

**Attaques multiples.** Pithar effectue deux attaques avec sa première épée courte et une autre avec sa seconde épée courte

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts tranchants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts tranchants

## Les Conscrits de Mask

### Thad Ruchel

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 67 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Acrobaties +12, Discrétion +12, Tromperie +5, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, goblin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Thad peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Thad 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 Thad qui n'est pas incapable d'agir et que Thad n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Thad est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences discrétion et acrobaties

**Dérobade** Lorsque Thad subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Assassinat** Thad a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Précis** Lorsque Thad attaque avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

### Actions

**Attaques multiples.** Thad effectue deux attaques avec sa rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Thad réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Thad doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Wendyll Tintoworth

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 42 (6d8+12)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Compétences** Discrétion +10, Perception +3, Acrobaties +10, Escamotage +7

**Outils** Outils de voleur

**Sens** perception passive 10, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, jargon des voleurs, commun des profondeurs, orque, nain

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Wendyll 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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Wendyll peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Wendyll peut utiliser une action supplémentaire.

**Ruse.** À chacun de ses tours, Wendyll peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Wendyll inflige 7 (2d6) 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 Wendyll qui n'est pas incapable d'agir et que Wendyll n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Wendyll est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties

**Assassinat** Wendyll a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

### Actions

**Attaques multiples.** Wendyll effectue une attaque avec son épée courte et une avec sa dague

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

## Volmir

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 14 (17 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 36 (6d8+6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +6

**Compétences** Tromperie +5, Discrétion +10, Arcanes +9, Perception +3, Investigation +6, Peruasion +5

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, nain, gnome, orque, goblin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Volmir a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

**Ruse.** À chacun de ses tours, Volmir peut utiliser une action bonus pour *Se désengager*, *Se cacher* ou *Foncer*.

**Attaque sournoise (1/tour).** Volmir inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Volmir qui n'est pas incapable d'agir et que Volmir n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Volmir est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences *Discrétion* et *Arcanes*

**Escamotage et main de mage** Lorsque Volmir 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.

**Sorts** Volmir est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Volmir connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage*, *amis*, *illusion mineure*

Niveau 1 (3 emplacements) : *charme-personne*, *sommeil*, *déguisement*, *armure du mage*

### Actions

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13.

En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

## Hashak

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 48 (6d8+18)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Dextérité +6, Intelligence +3

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +4, Athlétisme +6

**Outils** outils de voleur, outils de maçon

**Sens** perception passive 15, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Résistance naine.** Hashak a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Hashak est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et les outils de voleur

**Ruse.** À chacun de ses tours, Hashak peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Assassinat** Hashak a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Attaque sournoise (1/tour).** Hashak inflige 7 (2d6) 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 Hashak qui n'est pas incapable d'agir et que Hashak n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Style de combat** Combat à deux armes

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Hashak peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Hashak peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Hashak avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

### Actions

**Attaques multiples.** Hashak effectue une attaque avec chacune de ses hachettes

**Hachette.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

**Hachette.** 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 : 6 (1d6+3) dégâts tranchants

## Enris « le Gris »

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 36 (6d6+12)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +4

**Compétences** Acrobaties +10, Discrétion +10, Perception + 3, Intimidation +5

**Outils** outils de voleur

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, halfelin, gnome, jargon des voleurs

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Enris a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Enris peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Enris est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties

**Ruse.** À chacun de ses tours, Enris peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Enris inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Enris qui n'est pas incapable d'agir et que Enris n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Assassinat** Enris a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Précis** Lorsque Enris touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

### Actions

**Attaques multiples.** Enris effectue une attaque avec chacune de ses épées courtes

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

**Épée courte.** *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* : 7 (2d6) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Enris réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Enris doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Le Sourire de Séluné

### Vajra Valmeyjar



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 21 (harnois, bouclier)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Résistances aux dégâts** de feu

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Duel & Défense

**Brute** Lorsque Vajra 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, Vajra peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Vajra 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).** Vajra peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Vajra avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Spécialiste de l'épée longue.** Vajra bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'elle effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'elle effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, elle a l'avantage au jet.

**Équipement particulier :** *Épée longue de givre*

#### Actions

**Attaques multiples.** Vajra effectue trois attaques avec son *épée de givre*

**Épée de givre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts tranchants +3 (1d6) dégâts de froid

## Onyx « L'invincible »

Humanoïde (nain d'or) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 120 (12d8+60)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Athlétisme +12, Perception +4, Acrobaties +9

**Outils** outils de voleur, outils de forgeron

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Résistance naine.** Onyx a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Onyx est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Athlétisme et Acrobaties

**Ruse.** À chacun de ses tours, Onyx peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Assassinat** Onyx a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Attaque sournoise (1/tour).** Onyx inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Onyx qui n'est pas incapable d'agir et que Onyx n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Brute** Lorsque Onyx touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Style de combat** Combat à deux armes

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Onyx peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Onyx peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques d'Onyx avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Combattant à deux armes** Onyx bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Onyx peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

**Équipement particulier :** Pollux (*dague +1*)

### Actions

**Attaques multiples.** Onyx effectue deux attaques avec sa hache d'armes et une attaque avec sa *dague +1* ou deux attaques avec sa sarbacane

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

**Dague +1.** *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* : 10 (2d4+5) dégâts perforants

**Sarbacane.** *Attaque d'arme à distance* : +7 pour toucher, portée 7,50 m/30 m, une créature. *Touché* : 4 (1+3) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Onyx réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Onyx doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Tymoth Eyesbright

Humanoïde et créature monstrueuse (centaure) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 17 (cuirasse)

**Points de vie** 90 (10d8+40)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +3, Survie +3

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, sylvestre

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Charge** Si Tymoth se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec une attaque au corps à corps avec une arme pendant le même tour, il jette les dés de dommage de son arme deux fois et les additionne. Une fois qu'il a utilisé cette capacité, il doit finir un repos court ou long pour l'utiliser à nouveau.

**Forme équine** Tymoth compte comme une créature une taille plus grande pour déterminer sa capacité de charge et le poids qu'il peut pousser ou faire glisser. De plus, toute escalade nécessitant des mains et des pieds est particulièrement difficile pour lui à cause de ses sabots. Lors d'une telle ascension, chaque mètre lui coûte 4 mètres de plus au lieu de 2. Enfin, une créature de taille M ou plus petite peut monter sur le dos équin de Tymoth. Dans une telle situation, Tymoth continue à agir de manière indépendante, et non pas comme une monture contrôlée.

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

**Brute** Lorsque Tymoth 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, Tymoth peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Tymoth 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).** Tymoth peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Tymoth avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Équipement particulier** Épée longue +1

### Actions

**Attaques multiples.** Tymoth effectue deux attaques avec son épée longue +1 et une attaque avec ses sabots ou deux attaques avec son arc long

**Épée longue +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d10+5) dégâts tranchants quand tenue à deux mains

**Sabots.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) dégâts contondants

**Arc long.** Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

## Kyriani Agrivar

Humanoïde (demi-elfe drow) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 13 (16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 106 (14d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +5, Intelligence +9

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Histoire +9, Arcanes +9, Investigation +9, Perspicacité +5

**Sens** perception passive 10, vision dans le noir 18 m

**Langues** commun, elfique, nain, commun des profondeurs, draconique, géant, gnome

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Ascendance féérique** Kyriani a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Kyriani choisit des emplacements de sorts qu'elle 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. Kyriani ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Kyriani a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Kyriani est une lanceuse 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). Kyriani a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, détection de la magie, main du mage, prestidigitation, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, fracassement, flambée d'Aganazzar, tourbillon de poussière*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, peau de pierre\*, sphère résiliente d'Otiluke*

Niveau 5 (2 emplacements) : *télékinésie, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *rayons prismatiques*

\* Kyriani jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Anneau de feu d'étoiles

### Actions

**Attaques multiples.** Kyriani effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Anneau de feu d'étoiles.** *Lumières dansantes* ou *lumière* ou *lucioles* (1 charge) ou *boule de foudre* (2 charges) ou *feu d'étoiles* (1 à 3 charges)

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Kyriani 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 7 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

## Annexe 2 : Comment jouer Waterdeep : le vol des Dragons en 1360 ?

Il est assez facile d'adapter Waterdeep : le vol des Dragons à l'époque 1360 CV en procédant à quelques ajustements :

- Il est préférable de choisir Xanathar (Printemps) ou Jarlaxle Baenre (Automne) comme antagonistes car ce sont les deux antagonistes qui vont demander le moins d'ajustements. Les ajustements que je propose ci-dessous permettent de seulement jouer avec ces deux antagonistes en 1360 CV.
- Le trésor caché est en fait de l'or frappée en Amn et cachée à Eauprofonde par Inselm Hhune, premier Seigneur du Conseil du Bouclier, des Chevaliers du Bouclier. Cet or devait servir à prendre le pouvoir à Eauprofonde mais les manigances de Lucia Thione ont été découvertes et le duo a quitté Eauprofonde précipitamment. La *Pierre de Golorr* permet d'accéder au trésor de la même façon que décrit dans *Waterdeep : le vol des dragons*.
- Tous les membres du Zhentarim, autres que les Pillards de Tenures, que les PJ affrontent dans l'aventure (envoyés par Manshoon dans *Waterdeep : le vol des dragons*) ne sont pas véritablement membres du Zhentarim même s'ils le croient et même si certains en arborent les symboles : ils ont tous été recrutés par **Urstul Floxin** qui est un membre des Voleurs de l'Ombre et qui reporte directement à la Silhouette d'Eauprofonde, **Alauneth Oranne « La Vipère Noire »** qui reçoit l'assistance de **Marune Le Masqué**. Ce subterfuge permet également d'attirer l'attention des autorités sur le Zhentarim plutôt que sur les Voleurs de l'Ombre qui préfèrent se faire discrets en attendant de retrouver leur pleine puissance. En plus d'apprendre la vérité d'Urstul Floxin, les PJ peuvent aussi apprendre par Davil Chantétoile, Istrid Corne et Tashlyn Yafeera s'ils les croisent au cours de l'aventure qu'ils ignorent tout de ces membres du Zhentarim.
- Les statues vivantes sont au même emplacement mais toutes dans le plan astral, hormis la statue vivante nommée le sahuagin déférent qui se tenait au pied du mont Waterdeep (comme expliqué p.183)
- A propos d'Esvele Rosznar, il serait préférable qu'Esvele soit membre de la famille Urnbrusk. En 1360-1370, la moralité de la famille Urnbrusk concorde mieux avec le personnage. Et, bien sûr, Esvele ne se fait pas appeler « la Vipère Noire », le titre étant déjà pris par une autre. Alors pourquoi pas « La Mante Grise » qui se poserait en rivale récente de la précédente ?
- Au chapitre 1, la boutique du vieux Xoblob est tenue par **Dandalus « Œil de Feu » Ruell**, CB homme humain, avec son épouse **Arathka « Rella » Ruell**, CB femme humaine, clerc de Séluné (cf. précédemment). Dandalus dit avoir vu passer Floon et son compagnon, dont il ignore le nom devant sa boutique, puis un peu après, les cinq hommes aux allures de canaille portant des armures de cuir noir mais il ne les a pas vus les attaquer (sinon, il serait intervenu).
- Au chapitre 1, le nom de famille de Renaer est **Renaer Hhune**. Il est le fils, issue d'un premier mariage d'Inselm Hhune et fâché avec son père. Il s'est installé à Eauprofonde pour justement être sûr de ne pas y rencontrer son père qui a dû quitter la ville précipitamment il y a quelques années et qui n'y est pas le bienvenu.
- Au chapitre 2, à propos de la quatrième mission de Bregan d'Aerthe, le membre de la Guilde du Xanathar est un nain du nom de **Ramulf pieds-lourds**. Il est identique à Ott Orteil d'Acier tel que décrit dans *Waterdeep : le vol des dragons* hormis que le véritable Ott Orteil d'Acier est le chef de la contrebande du Xanathar (ses caractéristiques sont disponibles en annexe 1) et il a plus important à faire que de s'occuper d'un poisson.
- Au chapitre 2, à propos des missions de l'Enclave d'Émeraude, le contact des PJ peut être Melannor Mortebranche, le gardien de la propriété Phalkonmere (mais Jeryth Phaulkon est bien vivante) ou bien **Briosar Helmsing**, NB homme humain rôdeur de Mailikki ou **Anarakin Iriboar**, N homme humain, druide de Silvanus, des Autels de la Nature.

- Au chapitre 2, à propos des missions de Griseforce, elles sont confiées au PJ par **Khelben « Bâton Noir » Arunsun** au lieu de Vajra Safahr.
- Au chapitre 2, à propos des missions des Ménestrels, elles sont confiées au PJ par **Laeral Silverhand Arunsun** au lieu de Mirt. Le rendez-vous a bien lieu au théâtre Chantelumière, un repaire des Ménestrels. La quatrième mission de la faction a aussi pour but d'évaluer si les doppelgangers sont déjà membres de l'Invisible ou s'ils pourraient être recrutés par l'Invisible. La fête de la mission 5 se déroule à la villa Tesper et est organisée par Dame **Nleera Tarannath Tesper** au lieu de Dame Remallia Sylvasile.
- Au chapitre 2, à propos des missions de l'Alliance des Seigneurs, **Jalester Silvermane**, le contact des PJ, rend compte à Piergeiron plutôt qu'à Laeral.
- Au chapitre 2, à propos des missions de l'Ordre du Gantelet, **Savra Belabranta** peut être une nièce du seigneur **Huld Belabranta** et avoir le profil de **paladin de Tyr** (décrit en Annexe 1) plutôt que celui de **chevalier**. A propos de la mission 4, la rumeur (toute aussi fausse) fait de la Vipère Noire (celle de 1360-1370) fait d'elle la sœur jumelle de Dame **Erin Dezlentyr Cassalanter**, épouse du seigneur Dezlentyr et fille du seigneur Cassalanter.
- Au chapitre 2, à propos des missions du Zhentarim, c'est donc Esvele Urnbrusk qui attend la livraison des PJ lors de la mission 2 et, dans la mission 5, Skeemo Gourdétrange a trahi le Zhentarim en faveur des Voleurs de l'Ombre. C'est pour cela qu'**Urstul Floxin** a si bien réussi à faire croire à tout le monde qu'il est membre du Zhentarim.
- Au chapitre 3, le gnome Dalakahr est un agent de Inselm Hhune revenu à Eauprofonde pour récupérer l'or des Chevaliers du Bouclier.
- Au chapitre 3, il faut remplacer la famille Gralhund par la famille Zun et donc, Orond Gralhund par **Lungar Zun II** et Yalah Gralhund par **Triine Zun** mais leurs caractéristiques restent identiques. Les Zun sont réellement convaincus que **Urstul Floxin** est membre du Zhentarim. Le *cercle de téléportation* permanent de la zone G15b de la villa a été créé par Marune.
- Au chapitre 4, Aurinax garde l'or pour le compte de Inselm Hhune, premier Seigneur du Conseil du Bouclier, des Chevaliers du Bouclier qui le lui a confié avant de devoir quitter Eauprofonde précipitamment. En paiement de ses services, Aurinax a reçu un *anneau de renvoi des sorts* (le *bâton-dragon d'Ahghairon* étant la propriété de **Maaril** en 1360-1370 CV). Aurinax a cependant été autorisé à entrer dans la cité par Maaril à la demande de Inselm Hhune (et contre paiement d'une forte somme à Maaril par les Chevaliers du Bouclier)
- Au chapitre 4, concernant les renforts envoyés par les différentes factions : pour les Ménestrels, c'est **Laeral Silverhand Arunsun** qui vient au lieu de Mirt. Elle est accompagnée de la gnome **Kylia** et de **Renaer Hhune**, si possible ou sinon d'uniquement **Kylia** ; pour Griseforce, **Meloon Dragon-de-Guerre** est envoyé par Khelben et pour l'Alliance des Seigneurs, **Piergeiron Paladinson** vient en compagnie de Jalester Silvermane et de son champion, **Madeiron Sunderstone**.
- A la fin du chapitre 4, au lieu de Jelenn Urnbrusk, c'est **Sammereza « Sammer » Sulphontis** qui requiert un prêt aux personnages. Sa dette est envers le Seigneur **Halam Urnbrusk** ou un autre usurier de votre choix.
- Au chapitre 5, **Ahmaergo** n'est pas le majordome de l'ancre du Xanathar mais le responsable de la surveillance et de la vente des esclaves à Port-Crâne. Il dispose bien d'appartements en X11 et X12 de l'ancre mais compte tenu de ses responsabilités au sein de la guilde du Xanathar n'a que 25% de chances de se trouver dans l'ancre. Le nain qui s'occupe de Sylgar n'est pas **Ott Orteil d'Acier** mais **Ramulf pieds-lourds**. Ramulf a les caractéristiques d'Ott Orteil d'Acier tel que fourni dans *Waterdeep : le vol des dragons*. Le véritable Ott Orteil d'Acier est le chef de la contrebande du Xanathar (ses caractéristiques sont disponibles en annexe 1) et il réside au repaire de l'œil et non dans l'ancre du Xanathar. Ici, le passage X4 conduit à la *Chope Noire* à Port-Crâne.