

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^{ème} 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^{ème} édition), Waterdeep and the North (de la 1^{ère} 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^{ème} 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^{ème} 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 sottée 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 humain, 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 humain, est originaire de Calimshan mais vit à Eauprofonde 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 Eauprofonde, il loue généralement une chambre au Palais Pourpre (P25)

Texter, LB homme humain, 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 palace 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 humain **prêtre** de Siamorphe, la quarantaine, sœur du seigneur **Laeros Assumbar** ; **Hester Barch**, LB femme humain **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 humain **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 humain **magistrat**, connu pour son sens de l'équité ; Dame **Kylynn 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 **Wylind 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

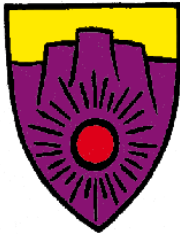
Ordre de l'Âme Solaire : Monastère du Soleil (A46), 144 membres, ordre ancien lié à Lathandre, Sunie et Séluné

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 **Lynne 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

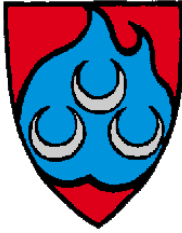
Résidences villa au N33

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

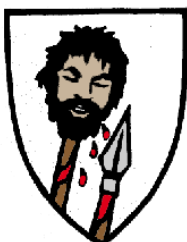
Résidences villa au M27, vaste domaine agricole à Amphail

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

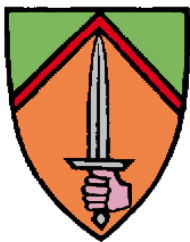
Résidences villa en M52

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

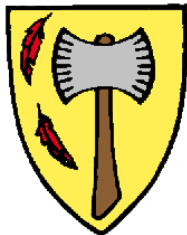
Résidences villa en M11

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

Cragmere



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

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

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

Autres membres **Telbran Nelarn**, CN homme humain, fondateur de la famille sous le nom de Raeraeth Cragmere, 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

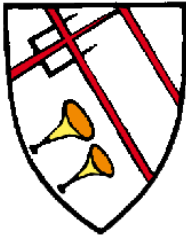
Résidences villa en N13.

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

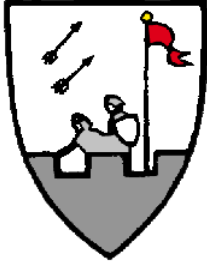
Résidences villa en M51, propriété au Téthyr.

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

Limite de ressources 38000 po

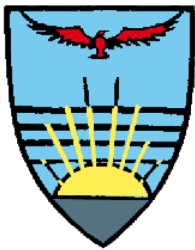
Membres nobles dans la famille 22

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 Eauptrofonde 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)

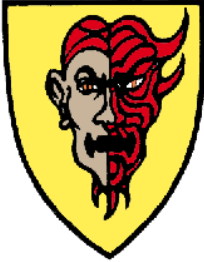
Résidences villa en N57

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

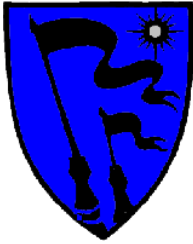
Résidences villa en M24

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

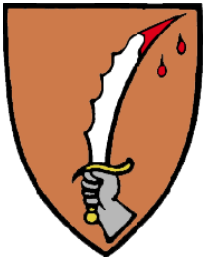
Résidences villa en N35

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

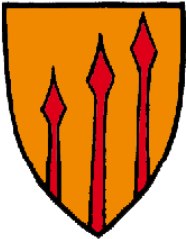
Résidences villa en M31, maison d'Orlpar en N59.

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

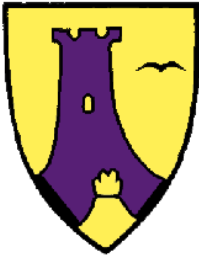
Résidences maison « Noifoyer » en C62 et villa en M35.

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 Eauptrofonde.

Activités soldats, garnison

Limite de ressources 23000 po

Nombre total de nobles dans la famille 41

Jhansczil



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

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

Héritier Seigneur **Arrikes Jhansczil**, 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

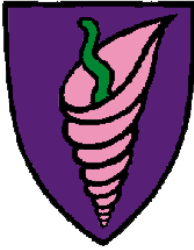
Résidences villa en N15, cabaret de la Mère Gothal, NB femme humain, à Amphail (*cf. fichier sur Amphail*)

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

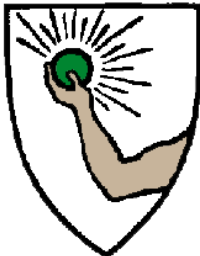
Résidences villa en N17

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

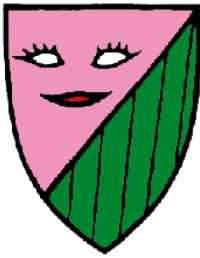
Résidences villa en N37

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

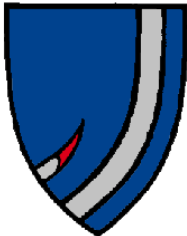
Résidences villa en N31, mines d'argent dans la région de Mirabar

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

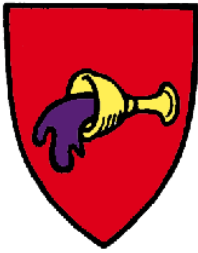
Résidences villa en M28, *Helvenblade*, propriété d'été au nord-ouest de Westbridge

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

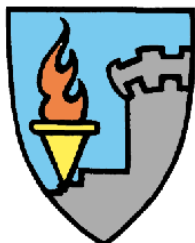
Résidences villa en N12 et caveau Sultlue en CM 14

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

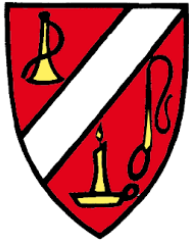
Résidences villa en N9 et terres au sud-est de la forêt d'Ardeep

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

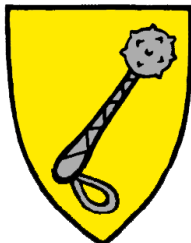
Résidences villa en M49

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



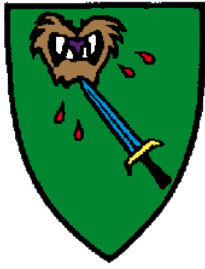
Patriarche/ Matriarche Seigneur **Baerom Thunderstaff II**, LB homme humain **mage**
Consort Dame **Marle Thunderstaff**, NB femme humain **noble**
Héritiers Seigneur **Arsten Thunderstaff II**, LN homme humain **noble**, arrière-neveu
Alignements prédominants LB, NB, LN
Divinités favorites Mystra
Année 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

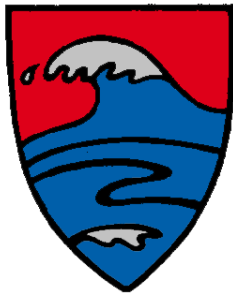
Résidences villa en N55, tour (autrefois de Syndra Wands) en C63 et résidence de Scirkhel en A41.

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 Henndeever* 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 humain 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 humain, 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 humain **prêtre** de Lathandre, et leur fille, **Tamsil Dryndilstann**, NB femme humain, a le profil d'un agent du

Guet. Le personnel de l'auberge est composé :

- De la serveuse **Luranla Dreer**, NB femme humain, a le profil d'un **bandit**
- De la serveuse en chef **Marrauda Belaskurth**, NB femme humain, 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 humain **roturier**, **Hendra Stornshar**, NB femme humain **roturier**, **Pheldelopae Eleintwind**, CB femme humain **roturier**, et **Yamra Stelkyn**, CB femme humain **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 humain de la famille Eirontalar, principal agent à Eauprofonde 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 Eauprofonde.

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 humain, 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 humain, **archer**. Ses bracelets de couleur noire sont des *bracelets d'archer*.

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

Quartier Maritime

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

Amasanna Vumendir, NB femme humain **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 Felhour* 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 **Ormbra 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 Vitrierie 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 *Cuir 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 lancée *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 apparait, 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 videurs 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 **brasseur** (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 téthyrien 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 **tyranoeil** 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 **tyranoeil 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 Ressatar, CM homme humain **espion**, une des meilleurs « oreilles indiscretes » 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 **Myrnd 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^{er} niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *châtiment ardent*, *détection du mal et du bien*, *duel forcé*, *injonction*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse*, *zone de vérité*, *protection contre le poison*, *lien de protection*

3^e niveau (3 emplacements) : *aura de vitalité*, *aura du croisé*, *esprits gardiens*, *frappe aveuglante*

4^e niveau (3 emplacements) : *gardien de la foi*, *liberté de mouvement*, *aura de pureté*, *aura de vie*, *bannissement*

5^e 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'élue 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'Eauprofonde, 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^{er} 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 orangeuse. 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^{er} niveau (4 emplacements) déguisement, carreau ensorcelé, armure du mage*, vague tonnante

2^{ème} niveau (3 emplacements) invisibilité, fracassement, image miroir

3^{ème} niveau (3 emplacements) pas de tonnerre, éclair

4^{ème} niveau (3 emplacements) peau de pierre*, sphère de tempête

5^{ème} niveau (2 emplacements) cercle de téléportation, dominer un humanoïde

6^{ème} 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^{er} niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *détection du mal et du bien*, *frappe ardente*, *duel forcé*, *injonction*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse*, *arme magique*, *lien de protection*, *zone de vérité*, *trouver une monture*

3^e niveau (3 emplacements) : *aura de vitalité*, *frappe aveuglante*, *esprits gardiens*, *aura du croisé*

4^e niveau (3 emplacements) : *frappe assomante*, *bannissement*, *gardien de la foi*

5^e 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^{er} 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^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse*, *lien de protection*, *zone de vérité*

3^e niveau (3 emplacements) : *aura de vitalité*, *frappe aveuglante*, *esprits gardiens*, *aura du croisé*

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

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

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, protection contre l'énergie*

4^e niveau (3 emplacements) : *peau de pierre*, liberté de mouvement, localiser une créature*

5^e 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^{er} niveau (4 emplacements) *mains brûlantes, orbe chromatique, bouclier*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *flambée d'Aganazzar, image miroir*

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

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, mur de feu*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *immolation*

6^{ème} niveau (1 emplacement) *sacre des flammes*

7^{ème} 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^{er} 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^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

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

4^e 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) : *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*

* 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

Raprière. *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

Bénédiction 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

Bénédiction 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^{er} niveau (4 emplacements) : *duel forcé*, *faveur divine*, *frappe ardente*, *bouclier de la foi*, *protection contre le mal et le bien*, *sanctuaire*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse*, *restauration inférieure*, *zone de vérité*

3^e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie*, *arme élémentaire*, *frappe aveuglante*, *lueur d'espoir*, *aura du croisé*

4^e 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 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*

* 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.

Suprémie 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^{er} 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^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

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

4^e 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^{er} 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^e 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^{er} niveau (4 emplacements) : *injonction, frappe ardente, bouclier de la foi, soins, charme-personne, repli expéditif*

2^e niveau (3 emplacements) : *arme magique, frappe lumineuse, image miroir, invisibilité*

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

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

3^e niveau (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 clerc 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, 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*

* 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^{er} niveau (4 emplacements) *déguisement, armure du mage*, rayon empoisonné, simulacre de vie*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *invisibilité, flambée d'Aganazzar, ténèbres*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *vol, caresse du vampire*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, flétrissement*

5^{ème} niveau (3 emplacements) *énervation*

6^{ème} niveau (2 emplacements) *cage des âmes, cercle de mort*

7^{ème} niveau (2 emplacements) *téléportation, doigt de mort*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

9^{ème} 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^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, collet*

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

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

4^e 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^{er} niveau (4 emplacements) *déguisement, sommeil, projectile magique, tentacules d'Hadar, murmures dissonnants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *invisibilité, nuée de dagues, image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *vol, boule de feu, faim inextinguible de Hadar, envoi de message*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, porte dimensionnelle, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *dominer un humanoïde, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

6^{ème} 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 féérique 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^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines*

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

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

4^e niveau (1 emplacement) : *peau de pierre**

* Scirkhel jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki, *Epée 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.

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

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

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, protection contre une énergie*

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

2^e niveau (3 emplacements) : *restauration partielle, esprit guérisseur*

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

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

3^e niveau (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

Epée 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'écailles, 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^{er} 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^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

3^e 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^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines*

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

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

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

3^e niveau (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 clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *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

Bénédictio 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, fracassement*

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

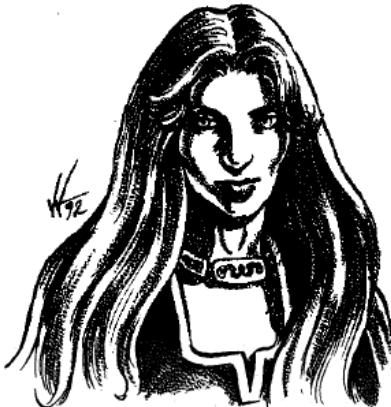
Fureur de l'ouragan Lorsqu'une créature que le Seigneur d'Ecume peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui le touche, il peut utiliser sa réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon 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

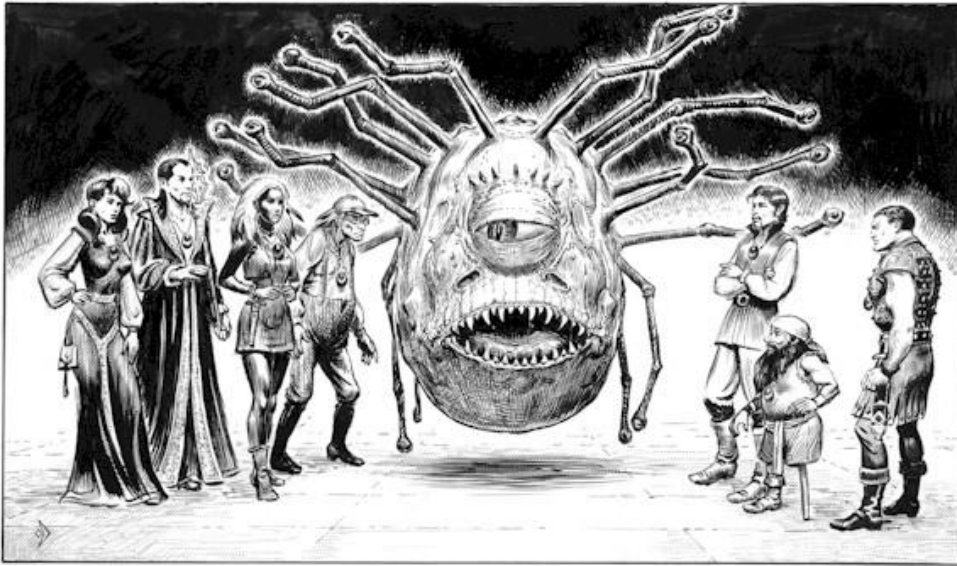
Attaques multiples. Shyrrhr effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec sa seconde dague

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 **tyranneuil** 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^{er} niveau (4 emplacements) *projectile magique, bouclier, image silencieuse, tentacules d'Hadar, murmures dissonants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *boule de feu, faim inextinguible de Hadar, communication à distance*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, porte dimensionnelle, œil magique, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *cône de froid, cercle de téléportation, scrutation, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

6^{ème} 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, goblin

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 graduels*

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^{er} niveau (4 emplacements) *armure du mage*, charme-personne, tentacules d'Hadar, murmures dissonants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *suggestion, image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *boule de feu, faim inextinguible de Hadar, communication à distance*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, porte dimensionnelle, œil magique, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *mission, scrutation, cercle de téléportation, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

6^{ème} 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'écailles, 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^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

2^e niveau (3 emplacements) : *protection contre le poison*

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

2^e niveau (3 emplacements) : *vision dans le noir*

3^e 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^{er} 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^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

3^e 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^{er} niveau (4 emplacements) orbe chromatique, bouclier, couteau de glace

2^{ème} niveau (3 emplacements) immobilisation de personne, nuée de boules de neige de Snilloc, souffle du dragon, image miroir

3^{ème} niveau (3 emplacements) tempête de neige, vol

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

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

Équipement particulier : Symbole sacré de 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^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

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

3^e 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'antre 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'antre mais compte tenu de ses responsabilités au sein de la guilde du Xanathar n'a que 25% de chances de se trouver dans l'antre. 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'antre du Xanathar. Ici, le passage X4 conduit à la *Chope Noire* à Port-Crâne.