

Forteresses Naines du Nord

La Citadelle Felbarr compte environ 7000 habitants dont 80 % au moins sont des nains d'écu. Cette forteresse a été reprise aux orques par le roi **Emerus Warcrown**, LB homme nain d'écu, et les siens. A ce jour, la citadelle est dirigée par son libérateur. Ses principaux conseillers sont : **Unnal Hornwinder**, LB femme nain d'écu clerc de Berronar Truesilver, **Durnen Stonehallow**, LB homme nain d'écu paladin de Moradin et **Khunad Darkstone**, NB homme nain doré qui est aussi le maître ingénieur de la Cité ; **Anthos Harmglade**, LB homme nain d'écu maître artisan (outils de forgeron), un exceptionnel fabricant d'armes, propriétaire d'*Aux Armes de Harmglade*. La citadelle compte environ 700 **gardes d'élite nains**.

La Citadelle Adbar compte plus de 19000 habitants dont là aussi plus de 80% de nains d'écu. Cette citadelle existe depuis plus de 1000 ans et n'a jamais été prise. La citadelle compte des mines, des forges, une grande roue à eau pour fournir de l'énergie et *le Hall de la Forge de Moradin*, le temple de Moradin. La citadelle est dirigée par le roi **Harbromm**, LB homme nain d'écu. Le Hall de la Forge de Moradin et le corps d'élite des *Marteaux de Moradin* (une trentaine de paladins, de clercs et de moines de Moradin) sont dirigés par **Rorann Stonehammer**, NB homme nain d'écu clerc de Moradin, conseiller et ami du roi. **Throm Forkbeard**, LB homme nain d'écu, paladin de Gorm Gulthyn, commande les *Gardes du Roi*. Capitaine **Bruenor Shieldcleaver**, CB homme nain d'écu, commande la *Garde de Fer*, la force armée de la citadelle (plus de 2000 **gardes d'élite nains**). **Helva Darkwatcher**, CB femme nain d'écu, commande les *Eclaireurs des Profondeurs*, une vingtaine d'éclaireurs spécialisés dans les combats dans les profondeurs. **Dama Blademaker**, N femme nain d'or, créatrice d'objets magiques et meilleure forgeron de la citadelle.

Mithral Hall compte environ 5000 habitants dont 80 % au moins sont des nains d'écu. Mithral Hall est dirigé par **Bruenor Battlehammer**, NB homme nain d'écu. **Raurinn « Casse-Crâne » Standstone**, NB homme nain d'écu **vétéran** (statistiques disponibles page 99 de *Storm King's Thunder*), capitaine de la Garde Royale. **Ulgar Crossedaxe**, LB homme nain d'écu, clerc de Clangeddin Silverbeard et clerc le plus puissant de la citadelle. **Bulwar Dissengulp**, NB homme svirfneblin, chef des svirfneblins réfugiés à Mithral Hall. L'armée de Mithral Hall est composée d'environ 400 **gardes d'élite nains**.

Garde d'élite nain

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier)

Points de vie 32 (4d8+12)

Vitesse 7,5 m

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

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +6

Sens perception passive 10

Langues commun, nain

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Bravoure. Le garde d'élite a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Résistance naine. Le garde d'élite a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Actions

Attaques multiples. Le Garde d'élite nain effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) 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* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants

Emerus Warcrown

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 160 (16d8+80)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Force +10, Constitution +10

Résistances aux dégâts de poison, de feu

Compétences Athlétisme +10, Persuasion +7

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

Langues commun, nain, commun des profondeurs

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Résistance naine. Emerus a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Emerus 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, Emerus peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Emerus 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). Emerus peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

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

Équipement particulier grande hache +2, harnois de résistance au feu

Actions

Attaques multiples. Emerus effectue trois attaques avec sa grande hache

Grande Hache +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 21 (2d12+7) dégâts tranchants

Unnal Hornwinder

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +5

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Médecine +9, Religion +6

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

Langues commun, nain, commun des profondeurs

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Résistance naine. Unnal a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Disciple de la vie A chaque fois que Unnal 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 Unnal 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. Unnal est une lanceuse 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). Unnal a préparé les sorts de cleric 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*

* Unnal jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Berronar Truesilver, *Bâton de guérison*

Actions

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts radiants

Bâton de guérison peut lancer *soins* (de 1 à 4 charges), *restauration partielle* (2 charges) ou *soins de groupe* (5 charges)

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie Unnal brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 65 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** Unnal 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 Unnal 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 Unnal 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.

Durnen Stonehallow

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 7,5 m

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

18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	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)

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +8, Religion +4

Sens perception passive 10, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, nain

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Résistance naine. Durnen a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Durnen 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 Durnen touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sorts. Durnen 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 Durnen :

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 Moradin, *Grande Hache +1*

Actions

Attaques multiples. Durnen effectue deux attaques avec une arme.

Grande Hache +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d12+5) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Durnen 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** Durnen 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 Durnen 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 Durnen 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) Durnen 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, Durnen 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

Khunad Darkstone

Humanoïde (nain doré) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (*armure de cuir clouté +2*)

Points de vie 140 (14d8+70)

Vitesse 7,5 m

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

14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)	10 (0)
---------	---------	---------	---------	---------	--------

Sauvegardes Intelligence +8

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Histoire +8, Nature +8, Arcanes +8, Investigation +13, Perception +6, Perspicacité +6

Outils maîtrisés Outils de bricoleur, outils de forgeron, outils de menuisier, outils de maçon

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

Langues commun, nain, gnome, commun des profondeurs, géant

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Résistance naine. Khunad a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Robustesse naine. Les points de vie maximums de Khunad augmentent de 1 à chaque niveau

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

Serviable. Khunad peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

Aide inspirante Si Khunad aide quelqu'un, le bénéficiaire reçoit également 1d6 à ajouter à son d20.

Expertise Le bonus de maîtrise de Khunad est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Investigation, les outils de bricoleur, de forgeron et de menuisier

Touche-à-tout Khunad ajoute +2 à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà son bonus de maîtrise

Dérobade Lorsque Khunad 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.

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

Équipement particulier : *Armure de cuir clouté +2, Marteau de guerre +1*

Attaques multiples. Khunad effectue deux attaques avec sa hache d'armes

Marteau de guerre +1. *Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.*

Touché : 7 (1d8+3) dégâts contondants

Harbromm



Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 187 (17d8+102)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Force +12, Constitution +10

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +12, Perspicacité +6

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

Langues commun, nain, commun des profondeurs

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Résistance naine. Harbromm a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Armes à deux mains & Défense

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

Sursaut (2 fois entre un repos court ou long). Au cours de son tour, Harbromm peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (3 fois entre deux repos longs). Harbromm 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). Harbromm peut utiliser une action bonus pour récupérer 22 (1d10+17) points de vie.

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

Robuste Harbromm gagne 2 points de vie supplémentaires par niveau

Équipement particulier grande hache ardente, ceinturon de force de géant des pierres

Actions

Attaques multiples. Harbromm effectue trois attaques avec sa grande hache

Grande Hache Ardente. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 20 (2d12+6) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de feu

Rorann Stonehammer

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 22 (*harnois +1*, bouclier, 24 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 7,5 m

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

16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +12, Charisme +8, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Résistances aux dégâts de poison, contondants, tranchants et perforants par des attaques non magiques

Immunité aux dégâts de feu

Compétences Persuasion +7, Religion +6

Outils maîtrisés outils de forgeron, outils de maçon

Sens perception passive 15, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, nain

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

Résistance naine. Rorann a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Bénédiction de la forge (1 fois entre deux repos longs) Rorann peut conférer un bonus magique de +1 à une armure ou une arme. Rorann confère généralement un bonus à son harnois.

Âme de la forge Rorann est résistant au feu et gagne un bonus de +1 à la CA quand il porte une armure lourde

Sorts. Rorann 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). Rorann 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, frappe ardente, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, arme magique, chauffer le métal*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, arme élémentaire, protection contre l'énergie*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, animation des objets, création*

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*

* Rorann jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Moradin, *Marteau de guerre +2, Anneau de protection*

Actions

Marteau de guerre +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 9 (1d8+5) dégâts contondants +9 (2d8) dégâts de feu

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Bénédiction de l'artisan. Rorann peut créer un objet non magique contenant du métal d'une valeur de moins de 100 po grâce à un rituel d'une heure **ou Renvoi des mort-vivants** Rorann 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 Rorann 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 Rorann 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.

Throm Forkbeard

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (*harnois +1, 21 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 120 (15d8+51)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Sagesse+6, Charisme +8, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Résistances aux dégâts de poison

Immunité contre les états *malade, terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +8

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

Langues commun, nain

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Résistance naine. Throm a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Throm 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 Throm est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

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

Sorts. Throm 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 Throm :

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 +1, Harnois +1, Symbole sacré de Gorm Gulthyn*

Actions

Attaques multiples. Throm effectue deux attaques avec une arme.

Grande Hache +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 19 (2d12+5) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion Chaque créature choisie par Throm 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 Throm. Cet effet prend fin si Throm est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Throm 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) Throm 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) Throm 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, Throm 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. Throm 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.

Druggath Shieldcleaver

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 140 (14d8+70)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Force +10, Constitution +10

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +10, Perception +6

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

Langues commun, nain, commun des profondeurs

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Résistance naine. Druggath a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Druggath 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, Druggath peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Équipement particulier grande hache +1, anneau du bélier

Actions

Attaques multiples. Druggath effectue trois attaques avec sa grande hache

Grande Hache +1. Attaque d'arme au corps à corps : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 20 (2d12+6) dégâts tranchants

Anneau du bélier. Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 18 m, une créature. **Touché :** 11 (2d10) dégâts de force par charge dépensée + repoussé sur 1,50 m

Helva Darkwatcher

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Force +7, Dextérité +6, Sagesse +6

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Survie +10, Athlétisme +7, Perception +6, Discrétion +10

Outils maîtrisés outils de voleur

Sens perception passive 16, vision dans le noir à 27 m

Langues commun, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Résistance naine. Helva a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Helga est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Survie et Discrétion

Assassinat Helga 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.

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Helva 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 Helva peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour d'elle

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

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

Embuscade effrayante Helva a un bonus de l'initiative de +2. Pendant le premier tour de combat, la vitesse d'Helva augmente de 3 mètres, elle bénéficie d'une attaque supplémentaire si elle prend l'action attaquer et si cette attaque touche, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires.

Vision des ombres Dans les ténèbres, Helva est invisible à toute créature qui tente de la repérer à l'aide de vision dans le noir

Précis Lorsque Helva touche avec une arme, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sorts. Helva 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 rôleur connus par Helva :

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

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

Équipement particulier : Symbole sacré de Dumathoin, *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Helva 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 :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+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

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché :* 11 (2d8+2) dégâts perforants

Dama Blademaker

Humanoïde (nain d'or) de taille M, neutre

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

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Résistances aux dégâts de poison

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

Compétences Histoire +12, Arcanes +12

Outils maîtrisés outils de forgeron

Sens perception passive 12, vision dans le noir 18 m

Langues commun, nain, gnome, commun des profondeurs, géant, draconique

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Résistance naine. Dama a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Robustesse naine. Les points de vie maximums de Dama augmentent de 1 à chaque niveau

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

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

Sorts secrets. Lorsque Dama 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, Dama 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. Dama 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). Dama 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*

* Dama jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Anneau de protection

Actions

Attaques multiples. Dama 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

Bruenor Battlehammer



Humanoïde (nain d'écu) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 154 (14d8+84)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Force +9, Constitution +10

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +6

Outils maîtrisés outils de forgeron

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

Langues commun, nain, commun des profondeurs

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Résistance naine. Bruenor a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Robuste Bruenor gagne 2 points de vie supplémentaires par niveau

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Bruenor 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, Bruenor peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Équipement particulier grande hache +3, gantelets de puissance d'ogre

Actions

Attaques multiples. Bruenor effectue trois attaques avec sa grande hache

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

Ulgar Crossedaxe

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

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

Compétences Médecine +7, Religion +4

Sens perception passive 13

Langues commun, Illuskan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Résistance naine. Ulgar a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

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

Sorts. Ulgar 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). Ulgar 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 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre*, compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flamme, immobilisation de monstre,*

* Ulgar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Clangeddin Silverbeard

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 tranchants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +4 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 Ulgar 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** Ulgar 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 Ulgar 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 Ulgar 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.

Bulwar Dissengulp

Humanoïde (svirfneblin) de taille P, neutre bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 71 (11d6+27)

Vitesse 7,5 m

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

8 (-1)	17 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +3, Dextérité +7, Sagesse +6

Compétences Perception +6, Discrétion +7, Survie +6

Sens perception passive 16, vision dans le noir à 45 m

Langues commun, gnome, commun des profondeurs, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Style de combat Combat à deux armes

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

Explorateur-né Bulwar 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 Bulwar 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), Bulwar 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 Bulwar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des fiélons)

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

Camouflage naturel Si Bulwar 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

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

Embuscade effrayante Bulwar a un bonus de l'initiative de +2. Pendant le premier tour de combat, la vitesse de Bulwar augmente de 3 mètres, elle bénéficie d'une attaque supplémentaire si elle prend l'action attaquer et si cette attaque touche, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires.

Vision des ombres Dans les ténèbres, Bulwar est invisible à toute créature qui tente de la repérer à l'aide de vision dans le noir

Rafale du traqueur Une fois par tour, lorsque Bulwar rate une attaque d'arme, il peut porter une autre attaque d'arme dans le cadre de la même action.

Sorts. Bulwar 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 rôdeur connus par Bulwar :

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

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches, silence, corde enchantée*

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

* Bulwar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Symbole sacré de Segojan Earthcaller, *Epée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Bulwar effectue deux attaques avec son épée courte magique et une attaque avec son autre épée courte ou deux attaques avec son arc court

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

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

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d6+3) dégâts perforants.