

**Iriaébor** est une cité de 16100 habitants située sur un éperon rocheux. C'est une cité caravanière et marchande. Par faute de place dans l'enceinte de la ville, les habitants construisent en hauteur avec les familles marchandes rivalisant pour savoir laquelle aura la tour la plus élevée.

**Bron**, LB homme humain, paladin d'Eldath est le seigneur de la ville. Il réside et règne depuis la Haute Tour d'Iriaébor, l'édifice le plus haut de la cité (*plus amplement décrite dans Power of Faerun*). Bron fait aussi office de juge. Il est secondé par un conseil de marchands de 40 personnes. La Défense de la cité est assurée par **Les Boucliers**, une force montée d'environ 1000 combattants. Les principales activités de la cité sont l'élevage et l'entraînement de montures et chevaux de bât, fabrication de barils et de barges ainsi que la production de bière.

Les mages notables de la cité sont : **Ambraddon**, LN homme humain, un mage puissant et respecté qui soutient Bron quand cela est nécessaire ; **Nathlar**, CM homme humain, un membre du Zhentarim qui a été exilé de la cité mais est toujours présent et utilise sa magie pour se déguiser ; **Prespos**, LN homme humain, un explorateur jeune et enthousiaste rarement chez lui mais un conseiller de confiance et un soutien de Bron.

Les temples de la ville sont :

*Le Manoir du Silence*, temple d'Eldath, dirigé par Dame de Paix **Luaqqa Absalassrin**, N femme humain clerc d'Eldath, une femme solennelle et rondelette. Le temple compte 9 **prêtres** et **acolytes**.

*L'Arène Dorée de la Déesse*, temple de Chauntea, dirigée par la Haute Maîtresse du Culte **Nalva Imthree**, NB femme humain, clerc de Chauntea, une toute petite femme vouée à la fertilité et à la bonne agriculture. Le temple compte 42 **prêtres** et **acolytes**.

*Le Haut Autel de la Lune*, temple de Séluné, dirigé par la Haute Vierge Sélunienne **Astyaril Hulemène**, CB femme humain, clerc de Séluné, une alliée des Ménestrels. Le temple compte 36 **prêtres** et **acolytes**.

*La Tour de l'Or*, temple de Waukyne, dirigé par le haut prêtre **Hathalon Ormliir**, N homme humain clerc de Waukyne, un homme rusé et tortueux, influent auprès des familles marchandes. Le temple compte 56 **prêtres** et **acolytes**.

La cité compte aussi des chapelles dédiées à Aurile, Lathandre, Tymora, Talos et Tempus.

Parmi les autres personnalités notables de la ville, on peut citer : **Ahlimon**, LN homme humain **sage** (nature, spécialement toutes les créatures vivantes mais aussi les mort-vivants), probablement un de ceux qui en sait le plus sur les dracoliches en dehors du Culte du Dragon ; **Piyarathur**, CN homme humain **vétéran**, un maître de caravane et également un Chevalier du Bouclier ; **Syntel**, LN femme demi-elfe **barde**, un membre fondateur du Priakos des 6 Coffres ; **Garstul Hathcanter**, NB homme humain **vétéran** (avec *Insigne des Ménéstrels*), un maître de caravanes et un Ménéstrel.

Le ville est aussi le siège de la compagnie de mercenaires des Griffes Noires qui comptent environ 120 membres dont 20 **éclaireurs** et 100 **soldats à cheval** et . Elle est dirigée par **Taugosz « Dix-Marteaux » Khosann**, N homme humain, à la force et à la taille hors-normes.

Des membres d'une organisation secrète de marchands et de nobles avec un goût pour l'aventure, *les Hommes du Basilic*, résident également à Iriaébor. Leur nombre en ville serait compris entre 7 et 15 membres.

La guilde de voleurs locale est dirigée par **Cormik**, N homme humain **maître voleur** qui est aussi un soutien et un allié de Bron.

La ville compte aussi une base du *Transmarche des Mille Têtes* et une autre du *Transmarche de l'œil du Dragon*. **Iltravan**, LN homme humain **noble**, un des deux frères fondateurs de ce transmarche réside en ville (l'autre habite Elturel). Les deux magasins les plus remarquables de la cité sont : *Donne-moi des ailes pour voler* spécialisé dans la vente de montures aériennes (généralement des griffons, des hippogriffes et des pégases) et *Le Magicien bien habillé* spécialisé dans la vente de vêtements et de bâtons de la meilleure qualité (donc qui peuvent être enchantés) pour les magiciens. La rumeur dit que le propriétaire en serait une **liche**.

Les auberges les plus connues de la cité sont : *Le Sanglier Noir* pour les gens snobs et les marchands qui complotent sans cesse.

*La Wiverne Errante*, à la fois taverne et auberge où on se sent comme chez soi. Elle est tenue par **Shalangul Adept**, LN homme humain **roturier**. Un passage secret mènerait à un sanctuaire d'un culte bestial abandonné.

*Le Signe du Dragon Rêveur* qui dispose de son propre jardin clos de murs, de balcons et d'une excellente cuisine. Cette auberge est tenue par un couple de halfelins : **Jolle**, LN homme halfelin **roturier** et **Estel**, LN femme halfelin **prêtre**

d'Eldath, ancienne aventurière et membre de la compagnie nommée *La Fraternité du Dragon Rêveur*.

*Le Vieux Bœuf Parlant* est aussi une excellente auberge appréciée par les aventuriers mais elle se situe à environ une heure de chevauchée au nord de la ville. Elle dispose de ses propres écuries et est tenue par d'anciens **vétérans**. Une **horreur casquée** garde la cave à vins. Une rumeur prétend qu'un anneau magique serait caché dans l'auberge.

## Bron

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)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +6, 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 12

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre

**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, Bron 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.

**Aura du gardien** Bron peut protéger les autres des dommages au prix de sa propre santé. Par une réaction lorsqu'une créature dans un rayon de 3 mètres autour de Bron subit des dégâts, il peut prendre par magie ces dégâts à la place de la créature. Cette capacité ne transfère aucun autre effet qui pourrait accompagner les dégâts, et ces dégâts ne peuvent être réduits en aucune façon.

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

**Sorts.** Bron 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 Bron :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, sommeil, sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, apaisement des émotions, rayon affaiblissant*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *contresort, frappe aveuglante, motif hypnotique, aura du croisé*

**Équipement particulier :** Symbole religieux d'Eldath, *Épée à deux mains +1*

## Actions

**Attaques multiples.** Bron 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 +4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Emissaire de paix** Bron peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour augmenter votre présence grâce à la puissance divine. Par une action bonus, il s'accorde un bonus de +5 à votre prochain jet de Charisme (Persuasion) dans les prochaines 10 minutes ou **Blâme du violent.** Bron peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour réprimander ceux qui utilisent la violence. Par une réaction lorsqu'un ennemi dans un rayon de 9 mètres autour de vous inflige des dégâts avec une attaque au corps à corps à une créature autre que vous-même, il force cet attaquant à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, l'attaquant subit un nombre de dégâts radiants égal aux dégâts qu'il vient d'infliger. En cas de sauvegarde réussie, il ne prend que la moitié des dommages **ou Renvoi des impies** Bron 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 Bron 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 Bron 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) Bron 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, Bron 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

### Les Boucliers

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles)

**Points de vie** 24 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences** Athlétisme +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Bravoure.** Le soldat à cheval a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

#### Actions

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants

**Lance d'arçon.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts perforants

**Arc long.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

### Soldat à Cheval

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles)

**Points de vie** 24 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences** Athlétisme +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Bravoure.** Le soldat à cheval a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

#### Actions

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants

**Arbalète légère.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

## Targosz « Dix-Marteaux » Khosann



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 18 (*cotte de mailles +1*)

**Points de vie** 120 (12d8+60)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +9

**Compétences** Athlétisme +9, Intimidation +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains, Défense

**Brute** Lorsque Targosz 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, Targosz peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Targosz 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).** Targosz peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

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

**Équipement particulier** Cotte de mailles +1

### Actions

**Attaques multiples.** Targosz effectue trois attaques avec son maillet

**Maillet.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 17 (3d6+5) dégâts contondants

## Ambraddon

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

**Points de vie** 102 (17d8+17)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +6, Intelligence +10

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

**Immunité** contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

**Compétences** Histoire +10, Arcanes +10

**Sens** perception passive 10

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

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

### Capacités

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

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

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

**Sorts.** Ambraddon 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). Ambraddon a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

\* Ambraddon jette ces sorts avant le combat.

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

### Actions

**Bâton.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d6-1) dégâts contondants ou *injonction* (1 charge)

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

## Prespos

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**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, draconique, céleste, infernal, abyssal

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

## Capacités

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

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

**Sorts.** Prespos 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). Prespos 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*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, changement de plan, rayons prismatiques*

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

\* Prespos jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Anneau de protection, Bracelets de défense, Sac sans fond*

## Actions

**Attaques multiples.** Prespos 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 Prespos 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.



## Nathlar

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, Chondathan, orque, commun des profondeurs, goblin, nain

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Nathlar 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). Nathlar 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\**

\* Nathlar jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Baguette de détection de l'ennemi, Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Nathlar 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** Nathlar 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.

## Astyaril Hulemène

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.** Astyaril a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

**Lincoln de minuit** Quand Astyaril 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.** Astyaril 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). Astyaril 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, 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*

\* Astyaril jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Séluné, *Bâton d'envoûtement, 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

**Bâton d'Envoûtement.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants ou sorts : *charme-personne, injonction* ou *compréhension des langues* (1 charge)

**Bénédiction vigilante** Astyaril 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.** Astyaril 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, Astyaril 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** Astyaril 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 Astyaril 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 Astyaril 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

### Réactions

**Bâton d'envôtement.** Astyaril peut transformer un jet de sauvegarde raté contre un sort d'enchantement en succès. Au prix d'une charge, elle peut aussi renvoyer ce sort à son lanceur originel.

### Nalva Imthree

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, bouclier, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 66 (11d8+11)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +7

**Compétences** Religion +7, Nature +7

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre, elfique, gnome

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Nalva 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 Nalva 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.** Nalva est une lanceuse 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). Nalva 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\**, *injonction, sanctuaire, bénédiction, soins*

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, aube, relever les morts, soins de groupe*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison*

\* Nalva jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Chauntea

### 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* : 2 (1d4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie** Nalva brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 55 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** Nalva 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 Nalva 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 Nalva 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.

## Hathalon Ormliir

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 18 (cuirasse, *bouclier +1*, 20 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)	15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +7

**Compétences** Persuasion +7, Tromperie +7

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, gnome

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Sorts.** Hathalon 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). Hathalon a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, 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, barrière de lames*

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

\*Hathalon jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Waukyne, *Bouclier +1, Masse d'armes +1*

### Actions

**Masse d'armes +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison

**Bénédictio de l'escroc** Hathalon 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, Hathalon 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, Hathalon 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** Hathalon 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 Hathalon 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 Hathalon 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.

## Luaqqa Absalassrin

Humanoïde (humaine) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 91 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

**Compétences** Religion +6, Perception +9, Médecine +9, Perspicacité +9

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

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Incantation puissante** Luaqqa bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'elle inflige avec des sorts mineurs.

**Sort mineur de magicien.** *main du mage*

**Sorts.** Luaqqa 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). Luaqqa 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, héroïsme, sanctuaire*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, prière de guérison, aide, lien de protection*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, mot de guérison de groupe, communication à distance, lueur d'espoir*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, aura de pureté, sphère résiliente d'Otiluke*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, restauration supérieure, lien télépathique de Rary*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison*

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine*

\* Luaqqa jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Eldath, *amulette du dévot* (+2)

### Actions

**Attaques multiples.** Luaqqa effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 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

**Lien de Courage (5 fois entre deux repos longs).** Luaqqa peut créer un lien de jusqu'à 5 créatures consentantes (y compris elle-même) à 9 mètres d'elle qui dure jusqu'à 10 minutes ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau. Tant qu'une créature se trouve à moins de 9 mètres d'une autre liée, elle peut ajouter 1d4 à un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde. Chaque créature ne peut utiliser ce bénéfice qu'une fois par tour. De plus, chaque fois qu'une créature liée va subir des dégâts, une autre créature liée peut utiliser sa réaction pour se téléporter à 1,5 m de la première créature et subir tous les dégâts à la place de la première créature.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Baume de paix** Luaqqa peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour se déplacer par une action. Ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité et elle peut restaurer 11 (2d6+4) points de vie à toute créature dont elle passe à 1,5 m ou moins durant ce déplacement **ou Renvoi des mort-vivants** Luaqqa 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 Luaqqa 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 Luaqqa 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 mortsvivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.