

La Chasse

Shasslan Timtrane

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 20 (+5) | 14 (+2) | 18 (+4) | 10 (+0) | 13 (+1) | 11 (+0) |

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, draconique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Duel & Défense

Brute Lorsque Shasslan 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, Shasslan peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Équipement particulier : *Épée ardente*

Actions

Attaques multiples. Shasslan effectue trois attaques avec son *épée ardente*

Épée ardente. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts tranchants +7 (2d6) dégâts de feu

Crommlar Muirel

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 Crommlar utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

Sorts. Crommlar 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). Crommlar 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*

* Crommlar 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 Crommlar 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** Crommlar 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 Crommlar 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 Crommlar 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.

Darrstul

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 64 (9d8+24)

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, Darrstul peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Darrstul est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences discrétion et acrobaties

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

Actions

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

Gultim

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 14 (+2) | 18 (+4) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Gultim 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, Gultim peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

Actions

Attaques multiples. Gultim 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

Heldorm Umbrav

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique 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, halfelin

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

Brute Lorsque Heldorm 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, Heldorm peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

Équipement particulier Épée longue +1

Actions

Attaques multiples. Heldorm 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 : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Illar (Illara) Zund

Humanoïde (femme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 36 (6d8+6)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 9 (-1) | 18 (+4) | 13 (+1) | 14 (+2) | 11 (+0) | 15 (+2) |

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Persuasion +5, Discrétion +10, Escamotage +10, Acrobaties +7

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 10

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

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

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

Attaque surnoise (1/tour). Illara 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'Illara qui n'est pas incapable d'agir et qu'Illara n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Illara est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Escamotage et Discrétion

Mains Lestes Illara 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 Illara 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.

Actions

Attaques multiples. Illara 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* : 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

Réactions

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

Laelin Blackhand

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 49 (7d8+14)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 9 (-1) | 18 (+4) | 15 (+2) | 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, halfelin, gobelin, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

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

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

Escarmourche Laelin 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

Narbas « Fou de bataille »

Humanoïde (homme 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, Illuskan, géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Rage (4 fois entre deux repos longs) Narbas 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 Narbas 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 Narbas a l'avantage aux jets d'initiative

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

Frénésie Pour la durée de sa rage, Narbas peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours après celui-ci. Lorsque sa rage se termine, il subit un niveau d'épuisement.

Rage inébranlable Narbas ne peut pas être charmé ou effrayé tant qu'il est en rage.

Actions

Attaques multiples. Narbas 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* : 20 (2d12+4) dégâts tranchants +3 dégâts de la rage

Orlin Thabbar

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 7,5 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 9 (-1) | 16 (+3) | 14 (+2) | 18 (+4) | 13 (+1) | 12 (+1) |

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +7

Compétences Investigation +7, Arcanes +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, halfelin, gnome, elfique, draconique, céleste

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Sorts. Orlin 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). Orlin 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) : *projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage**

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

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

Niveau 4 (2 emplacements) : *assassin imaginaire, invisibilité supérieure*

* Orlin jette ces sorts avant le combat.

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

Réactions

Double illusoire Orlin 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.

Szellim Thunn

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 49 (7d8+14)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 11 (+0) | 13 (+1) | 15 (+2) | 9 (-1) | 18 (+4) | 14 (+2) |

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Perspicacité +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

* Szellim jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

Bénédiction de l'escroc Szellim 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, Szellim 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** Szellim 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 Szellim 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 Szellim 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.

Tanagost Arletoll

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 56 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +3, Intelligence +7

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

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

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

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

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

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

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

* *Tanagrost jette ces sorts avant le combat.*

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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Tanagrost 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.

Thavran Torl

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 35 (5d8+10)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +3, Charisme +6

Immunité contre les états *malade*

Compétences Athlétisme +6, Religion +3

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Thavran 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. Thavran est un lanceur de sorts de niveau 5. 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 Thavran :

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

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

Équipement particulier : Symbole religieux de Tymora

Actions

Attaques multiples. Thavran effectue deux attaques avec une arme.

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

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Thavran 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** Thavran 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 Thavran 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 (4 fois/ repos long) Thavran 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, Thavran peut restaurer jusqu'à 25 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

Vhelt Marrim

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 49 (7d8+14)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 14 (+2) | 10 (+0) | 14 (+2) | 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, Chondathan, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Sorts. Vhelt est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Vhelt 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 (1 emplacement) : *liberté de mouvement, peau de pierre*, compulsion, gardien de la foi*

* Vhelt jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Vhelt 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** Vhelt 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 Vhelt 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 Vhelt 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.

Voras Warburr

Humanoïde (femme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 42 (6d8+12)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 18 (+4) | 16 (+3) | 15 (+2) | 11 (+0) | 13 (+1) | 9 (-1) |

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Athlétisme +7, Dressage +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

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

Actions

Attaques multiples. Voras effectue deux attaques avec une arme

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

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

Zemmas

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +5, Constitution +6

Compétences Acrobaties +7, Survie +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

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

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

Actions

Attaques multiples. Zemmas effectue deux attaques avec une arme

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 8 (1d12+2) dégâts tranchants

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.