

LE BRAS AMICAL est une place-forte fortifiée composée d'une auberge de bonne qualité, d'un petit temple dédié à Garl Glittergold, le dieu des gnomes, des écuries, des jardins, une mare et des abris pour les chariots. Le lieu est tenu par un ancien aventurier, **Bentley Mirrorshade**, CB homme gnome des roches et son épouse, **Gellana Mirrorshade**, NB femme gnome des roches, clerc de Garl Glittergold.

Bentley Mirrorshade

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique bon

Classe d'armure 14 (*anneau de protection, 17 avec armure du mage*)

Points de vie 96 (12d6+36)

Vitesse 7,5 m

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

8 (-1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	10 (+0)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +8, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Discrétion +11, Arcanes +7

Outils outils de voleur

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

Langues commun, gnome, commun des profondeurs, géant, gith, jargon des voleurs

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise d'Bentley est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les outils de voleur et Discrétion

Attaque sournoise (1/tour). Bentley inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Bentley qui n'est pas incapable d'agir et qu'Bentley n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Restauration magique Lors d'un repos court, Bentley choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Bentley ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Mains Lestes Bentley 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 Bentley peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'il effectue un saut en longueur, la distance qu'il peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Sorts. Bentley est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Bentley 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*

Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation*

Déplacement (Recharge après qu'Bentley ait lancé un sort d'illusion de niveau 1 ou supérieur). Par une action bonus, Bentley projette une illusion qui le fait apparaître à quelques centimètres de son emplacement réel, faisant en sorte que les créatures ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre lui. L'effet se termine si Bentley subit des dégâts, est incapable d'agir ou si sa vitesse tombe à 0.

* Bentley jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Anneau de protection

Actions

Attaques multiples. Bentley effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Gellana Mirrorshade

Humanoïde (gnome des roches) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 70 (10d6+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Compétences Perspicacité +8, Religion +4

Outils outils de bricoleur

Sens perception passive 14

Langues commun, gnome

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Sorts. Gellana est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Gellana a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde, modification de mémoire, colonne de flammes, sanctification*

*Gellana jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora

Actions

Masse d'armes +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +6 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Gellana 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, Gellana crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, elle peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Gellana 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 Gellana 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 Gellana et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.