

Ci-dessous, vous trouverez une adaptation du royaume du Cormyr des Royaumes Oubliés aux règles de D&D5. Les PNJ du Cormyr présentés ci-dessous correspondent à la période 1360-1367. Cette période (donc celle correspondant aux suppléments de la 2^{ème} édition) me semble être celle pour laquelle il existe le plus de contenu et finalement, être aussi celle qui offre le plus de possibilités pour les maîtres de jeu. Au-delà de cette date, les romans ont eu tendance à supprimer des PNJ (Azoun, ses cousins, une de ses filles) ou carrément des lieux (Tilverton) sans prendre la peine de les remplacer. Ces périodes me semblent donc moins riches de contenu pour le jeu de rôle.

A propos des PNJ présentés ci-dessous, j'ai cependant choisi d'oublier certains magiciens de haut niveau mentionnés dans le *Volo's guide to Cormyr* car il y en avait définitivement trop par rapport aux autres personnages de haut niveau des autres classes.

Pour les mages de guerre du Cormyr, j'ai utilisé la tradition arcanique *magie de guerre* et pour les chevaliers du dragon pourpre, l'archétype présenté dans le *guide des aventuriers de la Côte des Epées*.

La Famille Royale

Azoun IV Obarskyr, Roi du Cormyr, Cheveux et barbe bruns teintés de gris. Yeux marron perçants. 1,78m



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 26 (*harnois +3, bouclier +2, sceau royal*)

Points de vie 205 (20d8+100)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	17 (+3)	17 (+3)	20 (+5)

Sauvegardes Force +13, Constitution +12, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perspicacité +9, Perception +9, Persuasion +17

Sens perception passive 19

Langues commun, Chondathan, elfique, géant, halfelin, nain

Dangerosité 18 (20000 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

Maître épéiste Azoun ajoute un dé de dégâts supplémentaires avec toute épée qu'il manie

Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Azoun peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (3 fois entre deux repos longs). Azoun 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). Azoun peut utiliser une action bonus pour récupérer 25 (1d10+20) points de vie.

Cri de ralliement. Quand Azoun utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 20 points de vie.

Sursaut d'inspiration. Quand Azoun utilise son aptitude sursaut d'activité, il peut désigner deux alliés dans un rayon de 18 m. Chacun d'entre eux, s'il peut le voir ou l'entendre, peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Rempart. Quand Azoun utilise son aptitude indomptable pour relancer un jet de sauvegarde de Sagesse, Intelligence ou Charisme et qu'il n'est pas neutralisé, il peut choisir un allié dans un rayon de 18 m qui a également échoué à son jet de sauvegarde contre le même effet. Cet allié, s'il peut le voir ou l'entendre, peut relancer son jet de sauvegarde et doit alors utiliser le résultat du nouveau jet.

Équipement particulier : *Épée longue vorpale, harnois +3, bouclier +2* arborant un dragon pourpre sur un fond noir, *sceau royal, manuel d'exercices physiques* (lu)

Actions

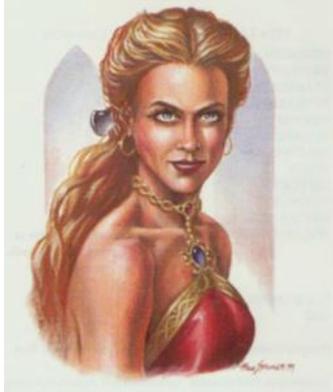
Attaques multiples. Azoun effectue quatre attaques avec une arme

Épée longue vorpale. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 24 (3d8+11) dégâts tranchants. Cette épée magique confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts

effectués avec elle. De plus, elle ignore la résistance aux dégâts tranchants. Lorsque Azoun attaque une créature qui possède au moins une tête avec cette arme et qu'il obtient un 20 naturel sur son jet d'attaque, il décapite la créature de l'une de ses têtes. La créature meurt si elle ne peut pas survivre après avoir perdu sa tête. Une créature est immunisée à cet effet si elle est immunisée aux dégâts tranchants, n'a pas besoin de sa tête, ou n'a pas de tête, possède des actions légendaires, ou sa tête est trop grosse pour être amputée avec cette arme. De telles créatures subissent à la place 6d8 dégâts tranchants supplémentaires de ce coup.

Les Lames du Roi, la garde personnelle d'Azoun composée des six hauts chevaliers des dragons pourpres (cf. la partie sur les Dragons Pourpres) : **Jostlyn Huntsilver**, LB homme humain, **Asbras Orthwood**, LB homme humain, **Baeryn Dautinghorn**, LB homme humain, **Albryn Emmarask**, LB homme humain, **Ondryn Thundersword**, LB homme humain, fils bâtard d'Azoun et **Ilbreth Truesilver**, LB homme humain. Les membres de la garde personnelle d'Azoun reçoivent la même solde que des commandeurs des dragons pourpres.

Filfaeril Selazair Obarskyr, Reine du Cormyr, Cheveux dorés, yeux bleus clairs, peau d'albâtre, née en 1311, 1,65m.



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense, anneau de la famille royale*)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Sauvegardes Charisme +9, Sagesse +8, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +14, Investigation +12, Perception +8, Perspicacité +13, Représentation +14

Sens perception passive 18

Langues commun, Chondathan, elfique, halfelin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Filfaeril est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Représentation, Persuasion, Perspicacité et Investigation

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

Ouïe fine. Si Filfaeril est capable d'entendre, elle peut assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins d'elle.

Esprit impénétrable Filfaeril maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Résistance à la magie. Filfaeril a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à son scarabée de protection.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Scarabée de protection, anneau de la famille royale*

Actions

Attaques multiples. Filfaeril attaque deux fois avec sa dague

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Réactions

Scarabée de protection. Si Filfaeril échoue un jet de sauvegarde contre un sort de nécromancie ou un effet néfaste provenant d'une créature morte-vivante, elle peut utiliser sa réaction pour dépenser 1 charge et ainsi convertir cet échec en réussite. Le scarabée tombe en miettes et est détruit lorsque ses 12 charges sont dépensées.

Parade. Filfaeril augmente sa CA de 5 points contre une attaque de corps à corps qui devrait la toucher. Pour ce faire, elle doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Tanalasta Obarskyr, Fille aînée d'Azoun et de Filfaeril. Longs cheveux marrons, grande et fine, 26 ans (en 1360), 1,80m.



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense, cape de mage de guerre, anneau de la famille royale du Cormyr*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)

Sauvegardes Intelligence +9, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +10, Investigation +12, Perception +7, Perspicacité +11, Histoire +12

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, elfique, sylvestre

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Tanalasta est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Histoire, Persuasion, Perspicacité et Investigation

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

Équipement particulier : *Bracelets de défense, cape de mage de guerre, anneau de la famille royale*

Actions

Attaques multiples. Tanalasta attaque deux fois avec sa dague

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 3 (1d4+1) dégâts perforants

Réactions

Parade. Tanalasta augmente sa CA de 5 points contre une attaque de corps à corps qui devrait la toucher. Pour ce faire, elle doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Alusair Nacacia Obarskyr, Fille cadette d'Azoun et de Filfaeril.
 Maître de bataille au sein des Dragons Pourpres.
 Cheveux dorés, yeux marrons, 25 ans (en 1360), 1,67m, athlétique.



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon
Classe d'armure 20 (harnois, *anneau de la famille royale du Cormyr*)
Points de vie 120 (14d8+42)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perception +7, Athlétisme +9, Persuasion +13, Survie +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, nain, gobelin

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Défense

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

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Alusair peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Alusair peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Alusair peut relancer un jet de sauvegarde qu'elle a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Cri de ralliement. Quand Alusair utilise son aptitude second souffle, elle peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 13 points de vie.

Sursaut d'inspiration. Quand Alusair utilise son aptitude sursaut d'activité, elle peut désigner un allié dans un rayon de 18 m. Si cet allié peut la voir ou l'entendre, il peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Explorateur-né Alusair 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

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Alusair a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Équipement particulier : *Harnois en mithral, épée à deux mains +2, amulette d'anti-détection, anneau de la famille royale*

Actions

Attaques multiples. Alusair effectue trois attaques avec une arme

Épée à deux mains +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 21 (3d6+7) dégâts tranchants

Compagnons d'Alusair : **Rowen Cormaeril**, NB homme humain ; **Brace Skatterhawk**, LN homme humain **capitaine des Dragons Pourpres** ; **Beldred Truesilver**, LB homme humain **capitaine des Dragons Pourpres** ; **Threldryn Imbranneth**, NB homme humain **vétéran** ; **Harandil Thundersword**, LB homme humain **lieutenant des Dragons Pourpres** ; **Kortyl Rowanmantle**, CB homme humain **lieutenant des Dragons Pourpres** ; **UInder Huntcrown**, LN homme humain **chevalier** ; **Dagh Illance**, CN homme humain **vétéran**.

Les Dragons Pourpres

Les Dragons Pourpres sont donc la force armée du Cormyr. D'après des estimations faites sur internet par d'autres (le site de candlekeep en anglais), « l'armée de terre » serait composée d'environ 16000 Dragons Pourpres dont 12000 fantassins, 2500 cavaliers, 900 archers, une troupe de 100 chasseurs de monstres et 440 chevaliers montés (sur des hippogriffes). Quant à la marine du Cormyr (surnommée parfois les Dragons Bleus), elle compterait environ 4600 membres (y compris marins, soldats de marine et officiers).

Voici une version (simplifiée) des titres et rémunérations au sein de l'armée du Cormyr. Les niveaux sont fournis à titre indicatif. Il est toujours possible d'avoir des PNJ pistonnés (et qui se retrouvent à un grade supérieur à leur capacité) ou des vétérans qui refusent d'assumer des responsabilités supplémentaires.

Rangs	Paie/ mois	Paie/ jour	
Soldat	12 po	4 pa	
Sergent	18 po	6 pa	
Lieutenant	24 po	8 pa	
Capitaine (lionar)	45 po	15 pa	
Commandeur (ornrion)	96 po	32 pa	
Maître de Bataille / Amiral	108 po	36 pa	
Haut Maréchal / Grand Amiral	120 po	40 pa	

Le Haut Maréchal des Dragons Pourpres est le duc Bhereu, le cousin d'Azoun. Le frère cadet de Bhereu, le baron Thomdor a aussi un rang parmi les Dragons Pourpres en plus de porter le titre de Gouverneur (= défenseur) des Marches Orientales.

Duc Bhereu Ammaeth, Haut Maréchal du Cormyr, Commandant suprême de tous les Dragons Pourpres du Cormyr, cousin d'Azoun. Reporte à Azoun lui-même. Chauve, yeux gris.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 22 (*harnois +1, bouclier, anneau de la famille royale*)

Points de vie 171 (18d8+72)

Vitesse 9 m

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

20 (+5)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +12, Constitution +11, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Athlétisme +11, Dressage +8, Persuasion +14

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, orque

Bonus de maîtrise : +6

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

Maître épéiste Bhereu ajoute un dé de dégâts supplémentaires avec toute épée qu'il manie

Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Bhereu peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (3 fois entre deux repos longs). Bhereu 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). Bhereu peut utiliser une action bonus pour récupérer 23 (1d10+18) points de vie.

Anneau de renvoi des sorts Bhereu a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts dont il est la cible unique (mais pas les sorts de zone). De plus, s'il obtient un 20 naturel à son jet de sauvegarde contre un sort de niveau 7 ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur lui et cible son propre lanceur à la place, en utilisant le niveau d'emplacement de sort, le DD au jet de sauvegarde des sorts, le bonus à l'attaque du sort, et la caractéristique d'incantation de son lanceur originel.

Cri de ralliement. Quand Bhereu utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 18 points de vie.

Sursaut d'inspiration. Quand Bhereu utilise son aptitude sursaut d'activité, il peut désigner deux alliés dans un rayon de 18 m. Chacun d'entre eux, s'il peut le voir ou l'entendre, peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Repart. Quand Bhereu utilise son aptitude indomptable pour relancer un jet de sauvegarde de Sagesse, Intelligence ou Charisme et qu'il n'est pas neutralisé, il peut choisir un allié dans un rayon de 18 m qui a également échoué à son jet de sauvegarde contre le même effet. Cet allié, s'il peut le voir ou l'entendre, peut relancer son jet de sauvegarde et doit alors utiliser le résultat du nouveau jet.

Équipement particulier : *Épée longue +3, harnois +1, anneau de renvoi des sorts, anneau de la famille royale*

Actions

Attaques multiples. Bhereu effectue trois attaques avec une arme

Épée longue +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 23 (3d8+10) dégâts tranchants

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d12+5) dégâts perforants

Baron Thomdor Ammaeth, Gouverneur des Marches Orientales, cousin d'Azoun et frère cadet de Bhereu, maître de bataille au sein des Dragons Pourpres. Reporte à Bhereu, le Haut Maréchal du Cormyr. Gros, cheveux noirs teints de gris en bataille.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier, *anneau de la famille royale*)

Points de vie 162 (17d8+68)

Vitesse 9 m

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

20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +12, Constitution +11, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perspicacité +7, Intimidation +8, Persuasion +14

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, géant, nain

Bonus de maîtrise : +6

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

Maître épéiste Thomdor ajoute un dé de dégâts supplémentaires avec toute épée qu'il manie

Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Thomdor peut utiliser une action supplémentaire.

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

Cri de ralliement. Quand Thomdor utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 17 points de vie.

Sursaut d'inspiration. Quand Thomdor utilise son aptitude sursaut d'activité, il peut désigner deux alliés dans un rayon de 18 m. Chacun d'entre eux, s'il peut le voir ou l'entendre, peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Rempart. Quand Thomdor utilise son aptitude indomptable pour relancer un jet de sauvegarde de Sagesse, Intelligence ou Charisme et qu'il n'est pas neutralisé, il peut choisir un allié dans un rayon de 18 m qui a également échoué à son jet de sauvegarde contre le même effet. Cet allié, s'il peut le voir ou l'entendre, peut relancer son jet de sauvegarde et doit alors utiliser le résultat du nouveau jet.

Équipement particulier : *Épée longue gardienne, anneau du bélier, anneau de la famille royale*

Actions

Attaques multiples. Thomdor effectue trois attaques avec une arme

Épée longue gardienne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 23 (3d8+10) dégâts tranchants. Cette épée magique confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. La première fois que Thomdor attaque avec cette épée au cours de chacun de ses tours, il peut transférer tout ou partie du bonus de l'épée vers sa Classe d'Armure, plutôt que d'utiliser ce bonus sur ses attaques de ce tour.

Anneau du bélier. *Attaque d'arme à distance* : +7 pour toucher, portée 18 m, une créature. *Touché* : 11 (2d10) dégâts de force par charge dépensée + repoussé sur 1,50 m

Autres commandants notables des Dragons Pourpres (possèdent tous un *anneau de commandant des Dragons Pourpres*) :

Thursk Dembarron, LB homme humain, paladin de Heaume, commandant de Haute-Corne, maître de bataille au sein des Dragons Pourpres. Reporte à Bhereu, le Haut Maréchal du Cormyr. *Le plan de Haute-Corne figure dans Power of Faerun.*

Ayesunder Truesilver, LB homme humain, Gouverneur du Port de Marsembre, Grand Amiral du Cormyr, Chef de la Marine Impériale et de la famille Truesilver. Reporte à Bhereu, le Haut Maréchal du Cormyr.

Sthaver, LB homme humain, seigneur magistère de Suzail et maître de bataille au sein des Dragons Pourpres de Suzail. Reporte à Bhereu, le Haut Maréchal du Cormyr.

Hazen Kelafin, NB homme humain, amiral du Cormyr, Suzail. Reporte au Grand Amiral, Ayesunder Truesilver.

Bren Tallsword, LN homme humain **Commandant des Dragons Pourpres** avec Intimidation +7 au lieu de Perspicacité, commandant de Château Crag, commandeur au sein des Dragon Pourpres. Reporte au baron Thomdor.

Dutharr, LN homme humain **Commandant des Dragons Pourpres**, chef de la police à Arabel, commandeur. Reporte au baron Thomdor.

Hector Dautinghorn, LB homme humain, commandant d'un escadron de la marine à Marsembre, a le rang de commandeur. Reporte au Grand Amiral.

Korvarr Rallyhorn, LB homme humain, **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, commandant des Dragons Pourpres en charge de la garde du palais royal de Suzail, a le rang de commandeur.

Faril Laheralson, LN homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres** avec Survie +5 au lieu de Perspicacité, commandant des Dragons Pourpres de Thunderstone, a le rang de commandeur au sein des Dragon Pourpres.

Charnae Truesil, NB femme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, chef des Dragons Pourpres de Marsembre, a le rang de commandeur, reporte à Ayesunder Truesilver, le Grand Amiral du Cormyr.

Autres capitaines notables des Dragons Pourpres :

Vorndren Longlance, CB homme humain **capitaine des Dragons Pourpres**, un capitaine respecté des Dragons Pourpres à Immersea. Loyal, aimé et populaire auprès des habitants d'Immersea. Vorndren est grand et aimable. Il ressemble à un Azoun IV jeune et sans barbe. Bâtard d'Azoun.

Aleka Ravenheart, LB femme humain **capitaine des Dragons Pourpres**, athlétique avec des cheveux noirs portés en une longue tresse, Suzail

Flaergan Hondh LB homme humain **capitaine des Dragons Pourpres**, capitaine des Dragons Pourpres de Soirétoile.

Thursk Dembarron

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Charisme +8, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

Compétences Athlétisme +9, Religion +6

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

Contact purifiant (3 fois/ repos long) Thursk peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

Volonté inflexible Thursk est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

Sorts. Thursk est un lanceur de sorts de niveau 16. 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 Thursk :

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) : *bannissement, frappe assommante, gardien de la foi, aura de vie, liberté de mouvement*

Équipement particulier : *Symbole religieux de Heaume, Épée à deux mains +2, anneau de commandant des dragons pourpres*

Actions

Attaques multiples. Thursk effectue deux attaques avec une arme.

Épée à deux mains +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (3d6+6) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

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

Sens divin (3 fois/ repos long) Thursk 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, Thursk peut restaurer jusqu'à 80 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

Réactions

Allégeance divine. Thursk 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.

Ayesunder Truesilver

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 18 (cuirasse, bouclier)

Points de vie 142 (15d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Survie +7, Persuasion +11

Outils maîtrisés Outils de navigateur, véhicules aquatiques

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, primordial

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Ayesunder peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Ayesunder 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). Ayesunder peut utiliser une action bonus pour récupérer 20 (1d10+15) points de vie.

Cri de ralliement. Quand Ayesunder utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 13 points de vie.

Sursaut d'inspiration. Quand Ayesunder utilise son aptitude sursaut d'activité, il peut désigner un allié dans un rayon de 18 m. Si cet allié peut le voir ou l'entendre, il peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Rempart. Quand Ayesunder utilise son aptitude indomptable pour relancer un jet de sauvegarde de Sagesse, Intelligence ou Charisme et qu'il n'est pas neutralisé, il peut choisir un allié dans un rayon de 18 m qui a également échoué à son jet de sauvegarde contre le même effet. Cet allié, s'il peut le voir ou l'entendre, peut relancer son jet de sauvegarde et doit alors utiliser le résultat du nouveau jet.

Équipement particulier : Hache d'armes +3, anneau de commandant des dragons pourpres

Actions

Attaques multiples. Ayesunder effectue trois attaques avec une arme

Hache d'armes +3. Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 19 (2d8+9) dégâts tranchants.

Sthaver

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 130 (15d8+45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Perception +7, Perspicacité +7, Persuasion +12

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, nain

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Sthaver peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Sthaver 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). Sthaver peut utiliser une action bonus pour récupérer 20 (1d10+15) points de vie.

Cri de ralliement. Quand Sthaver utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 13 points de vie.

Sursaut d'inspiration. Quand Sthaver utilise son aptitude sursaut d'activité, il peut désigner un allié dans un rayon de 18 m. Si cet allié peut le voir ou l'entendre, il peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Rempart. Quand Sthaver utilise son aptitude indomptable pour relancer un jet de sauvegarde de Sagesse, Intelligence ou Charisme et qu'il n'est pas neutralisé, il peut choisir un allié dans un rayon de 18 m qui a également échoué à son jet de sauvegarde contre le même effet. Cet allié, s'il peut le voir ou l'entendre, peut relancer son jet de sauvegarde et doit alors utiliser le résultat du nouveau jet.

Équipement particulier : *Épée longue +2, anneau de commandant des dragons pourpres*

Actions

Attaques multiples. Sthaver effectue trois attaques avec une arme

Épée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 18 (2d8+8) dégâts tranchants ou 19 (2d10+6) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Hazen Kelafin

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 130 (14d8+56)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	18 (+4)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +6

Compétences Acrobaties +9, Survie +12, Athlétisme +5, Persuasion +6

Outils maîtrisés Outils de navigateur, véhicules aquatiques

Sens perception passive 12

Langues commun, Alzhedo, primordial, elfique, jargon des voleurs

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Hazen est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Survie et les outils de navigateur

Dérobade Lorsque Hazen subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Audace Hazen ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et il peut utiliser attaque sournoise sans avoir l'avantage au jet d'attaque si aucune autre créature que sa cible se trouve à 1,50 m ou moins de lui et qu'il n'a pas de désavantage.

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

Style de combat Combat à deux armes

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Hazen peut utiliser une action supplémentaire.

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

Cri de ralliement. Quand Hazen utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 6 points de vie.

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

Équipement particulier : Rapière +1, dague +1, anneau de commandant des dragons pourpres

Actions

Attaques multiples. Hazen effectue trois attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

Rapière +1. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 15 (2d8+5) dégâts perforants

Dague +1. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. **Touché** : 10 (2d4+5) dégâts perforants

Réactions

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

Commandant des Dragons Pourpres

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

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 120 (13d8+52)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Perception +6, Perspicacité +6, Persuasion +12

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, le Commandant des Dragons Pourpres peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le Commandant peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Le Commandant des Dragons Pourpres peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Cri de ralliement. Quand le haut commandant des dragons pourpres utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 13 points de vie.

Sursaut d'inspiration. Quand le commandant des Dragons pourpres utilise son aptitude sursaut, il peut désigner un allié dans un rayon de 18 m. Si cet allié peut le voir ou l'entendre, il peut utiliser sa réaction pour faire une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Équipement particulier : *Epée longue +1, anneau de commandant des dragons pourpres*

Actions

Attaques multiples. Le commandant des Dragons pourpres effectue trois attaques avec une arme

Epée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts tranchants.

Hector Dautinghorn est un **commandant des Dragons Pourpres** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 18 (demi-plate, bouclier)

Compétences Survie +6 à la place de Perspicacité

Outils maîtrisés Outils de navigateur, véhicules aquatiques

Haut Chevalier des Dragons Pourpres

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Perception +5, Perspicacité +5, Persuasion +10

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, le haut chevalier peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le Haut chevalier peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Le Haut chevalier peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Cri de ralliement. Quand le haut chevalier utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 10 points de vie.

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

Équipement particulier : *anneau de commandant des dragons pourpres*

Actions

Attaques multiples. Le haut chevalier effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts perforants

Capitaine des Dragons Pourpres

Humanoïde (presque tous humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +6

Compétences Athlétisme +8, Perception +4, Persuasion +9

Sens perception passive 14

Langues selon race

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat combat à deux armes

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le capitaine des dragons pourpre peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Cri de ralliement. Quand le capitaine des dragons pourpres utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 9 points de vie.

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

Équipement particulier : anneau des dragons pourpres

Actions

Attaques multiples. Le capitaine des Dragons pourpres effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée 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

Lieutenant des Dragons Pourpres

Humanoïde (presque tous humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 56 (7d8+21)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Persuasion +7

Sens perception passive 13

Langues selon race

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le lieutenant des dragons pourpre peut utiliser une action bonus pour récupérer 12 (1d10+7) points de vie.

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, le lieutenant des dragons pourpres peut utiliser une action supplémentaire.

Cri de ralliement. Quand le lieutenant des dragons pourpres utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 7 points de vie.

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

Actions

Attaques multiples. Le lieutenant des Dragons pourpres effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants

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

Sergent des Dragons Pourpres

Humanoïde (presque tous humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre bon

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 40 (5d8+15)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues selon race

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le sergent des dragons pourpres peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, le sergent des dragons pourpres peut utiliser une action supplémentaire.

Cri de ralliement. Quand le sergent des dragons pourpres utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 5 points de vie.

Actions

Attaques multiples. Le sergent des Dragons pourpres effectue deux attaques avec son épée longue

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts tranchants

Soldat des Dragons Pourpres

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre bon

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 21 (3d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Force +5, Constitution +4

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens perception passive 13

Langues selon race

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le dragon pourpre peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, le dragon pourpre peut utiliser une action supplémentaire.

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

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts tranchants

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts perforants

LES MAGES DE GUERRE ET AUTRES MAGICIENS

Le Conseil des Mages du Cormyr (16 magiciens ou autres lanceurs de sorts profanes assistant généralement au conseil, une fois tous les 30 jours).

Vangerdahast, LN homme humain, Haut mage royal, Chef du conseil, Chef des mages de guerre, Suzail.

Tessaril Winter, CB femme humaine, seigneur de Soirétoile

Filfaeril Stormbillow, CB femme humaine, la cinquantaine, encore jolie, ancienne aventurière, fabricante fortunée d'objets magiques et de potions, Marsembre.

Laspeera Naerinth, Lady Eveningspire, NB femme humaine, seconde du conseil, Suzail

Caladnei, NB femme humaine, mage de guerre, nouvelle venue, Suzail

Ruldan Nysgart, NB homme humain, formateur des mages de guerre, alentours d'Espar

Vindala Chalanther, NB femme humaine illusionniste, professeur et mage à louer, Marsembre

Valantha Shimmerstar, CB femme humaine, mage de guerre, connue pour son chant, son don pour le déguisement et son sens de l'humour, Suzail

Myschanta Halarra, CB femme humaine, mage à louer, Arabel

Tammarth, LN homme humain **mage de guerre senior**, chef des mages de guerre d'Arabel

Kyler Blackbone, LB homme humain **mage de guerre senior**, chef des mages de guerre de Marsembre.

Rouizel, NB homme humain **mage de guerre senior**, Arabel

Argûl Marammas, LN homme humain, chercheur (autres plans d'existence et sorts de protection et de dissimulation), vend des parchemins de sorts, Suzail

Maxer Hlarr, NB homme humain **évocateur** possédant un *manuel des golems*, inventeur de créatures artificielles, Défenseur de Suzail

Iyrytharna Dantras, CB femme humaine **sorcier d'archifée**, mariée à un pégase-garou du nom de Thorn, maison souterraine dans les environs de Juniril

Tsharlura de Blackthorne, LB femme humaine **mage érudit**, gentille, très bonnes manières, mène des recherches magiques, environs de Soirétoile

Filani de Tantras, N femme humaine **mage érudit**, Sage : Histoire et Politique, Tilverton

Les Mages de Guerre du Cormyr

Certains membres du Conseil ci-dessus font partie des mages de guerre du Cormyr, les mages qui combattent aux côtés des Dragons Pourpres et aident à faire régner l'ordre dans le pays mais pas tous. Les mages de guerre sont de tous niveaux et même si la plupart sont des magiciens, certains peuvent être des ensorceleurs ou même des sorciers. Il y en a environ 500 en tout. A Suzail, il y a 92 mages de guerre, 59 à Marsembre et 60 environ à Arabel. Après, on en trouve aussi dans d'autres villes du Cormyr, dans les forteresses de Haute-Corne ou Château Crag ou en patrouilles avec les Dragons Pourpres.

Le Haut Mage Royal **Vangerdahast Aeiulvana**. Bedonnant, grande barbe blanche.



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 162 (18d8+72)

Vitesse 9 m

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

12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +11, Intelligence +12, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

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 +11, Arcanes +11

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, géant, halfelin, nain

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

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

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

Maîtrise des sorts Vangerdahast peut lancer *armure de mage* et *image miroir* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Résistance à la magie. Vangerdahast a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. Vangerdahast est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Vangerdahast 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, mains brûlantes, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de pensées, rayon ardent, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, boule de feu*

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, immobilisation de monstre, cercle de téléportation, scrutation*

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

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

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps, mur prismatique*

* Vangerdahast jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Anneau de la famille royale, Bracelets de défense, Dague +3, Anneau de triple souhait, Bâton de givre

Actions

Dague +3. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 7 (1d4+5) dégâts perforants

Anneau de triple souhait lancement du sort *souhait*

Bâton de givre Tant que Vangerdahast le tient, il peut utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant son propre DD des sorts (18) : *cône de froid* (5 charges), *nappe de brouillard* (1 charge), *tempête de grêle* (4 charges) ou *mur de glace* (4 charges).

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Vangerdahast 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.

Tessaril Winter



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 19 (*mailles elfiques, bouclier, cape de mage de guerre*)

Points de vie 144 (18d8+54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Sauvegardes Sagesse +10, Intelligence +11, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Perspicacité +9, Arcanes +10

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, draconique, nain, orque, goblin

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

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

Style de combat Duel

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Tessaril peut utiliser une action supplémentaire.

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

Cri de ralliement. Quand Tessaril utilise son aptitude second souffle, elle peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut la voir ou l'entendre, regagne 6 points de vie.

Sorts. Tessaril est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Tessaril a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flambée d'Aganazzar, invisibilité, immobilisation de personne, détection de pensées*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, charme-monstre, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immolation, cercle de téléportation, immobilisation de monstre*

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

* Tessaril jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Liens de fer de Bilarro, Épée longue +2, mailles elfiques, cape de mage de guerre,*
familier : un *tressym* mâle

Actions

Attaques multiples. Tessaril effectue deux attaques avec son épée

Epée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.
Touché : 12 (1d8+8) dégâts tranchants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Tessaril est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Filfaeril Stormbillow

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

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

Compétences Histoire +9, Arcanes +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, géant, gnome

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Filfaeril choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Filfaeril ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Filfaeril est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Filfaeril 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, charme-personne, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées, rayon ardent*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, cage de force*

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

* Filfaeril jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection, Bracelets de défense, Dague +1 (2)*

Actions

Attaques multiples. Filfaeril effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Filfaeril est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Laspeera Naerinth, seconde du conseil, mage de guerre, bras droit de Vangerdahast

Petite, avec des lunettes, la trentaine, directrice d'une école pour jeunes filles de la noblesse

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (*bracelets de défense, anneau de la famille royale, cape de mage de guerre, 20 avec armure de mage*)

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +11, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14, Persuasion +7

Sens perception passive 12

Langues Commun, Chondathan, nain, draconique, gnome, elfique

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Laspeera choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Laspeera ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Laspeera 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, Laspeera 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. Laspeera est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Laspeera a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, prestidigitation, message*

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

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

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

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

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

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

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

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

* Laspeera jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de la famille royale, bracelets de défense, cape de mage de guerre

Actions

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Caladnei



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Constitution +6, Charisme +9

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

Compétences Arcanes +7, Persuasion +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Turmic, nain, orque, primordial

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Cœur de tempête. Chaque fois que Caladnei lance un sort de niveau 1 ou supérieur qui inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, elle peut choisir des créatures qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Ces créatures prennent des dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix) égaux à 6.

Cap de déplacement. Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Caladnei. Si elle subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Caladnei est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

Style de combat Combat à deux armes

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Caladnei peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Caladnei peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

Cri de ralliement. Quand Caladnei utilise son aptitude second souffle, elle peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut la voir ou l'entendre, regagne 3 points de vie.

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

Sorts. Caladnei est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Caladnei :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, coup au but, lame tonnante, protection contre les armes, trait de feu, poigne électrique*

1^{er} niveau (4 emplacements) *feuille morte, bouclier, armure du mage**

2^{ème} niveau (3 emplacements) invisibilité, détection des pensées

3^{ème} niveau (3 emplacements) vol, éclair, dissipation de la magie

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

5^{ème} niveau (2 emplacements) cercle de téléportation, cône de froid

6^{ème} niveau (1 emplacement) chaîne d'éclairs

* Caladnei jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Rapière +1, Cape de déplacement, Bracelets de défense

Actions

Attaques multiples. Caladnei effectue une attaque avec sa rapière et une attaque avec sa dague

Rapière +1. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Magie de tempête Caladnei peut utiliser une action bonus à son tour pour voler sur 3 mètres sans provoquer d'attaques d'opportunité, immédiatement avant ou après avoir lancé un sort de niveau 1 ou supérieur.

Ruldan Nysgart

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (*anneau de protection, bracelets de défense, 18 avec armure du mage*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, céleste

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Ruldan choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Ruldan ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Ruldan 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, Ruldan augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Sorts. Ruldan est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ruldan a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, prestidigitation, message*

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, envoi de message*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *cage de force, téléportation*

* Ruldan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *anneau de protection, bracelets de défense*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Vindala Chalanther

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +7, 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 Persuasion +7, Arcanes +9

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, elfique, halfelin, gnome, nain

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Vindala choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Vindala ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Vindala est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Vindala 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, 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) : *projection d'image, téléportation*

* Vindala jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *cartes d'illusion, anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Vindala 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

Réalité illusoire Lorsque Vindala lance un sort d'illusion de niveau 1 ou plus, elle peut choisir un objet inanimé non magique qui fait partie de l'illusion et en faire un objet réel par une action bonus lorsque le sort est en cours. L'objet reste réel pendant 1 minute.

Réactions

Double illusoire Vindala peut créer une copie illusoire d'elle-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre elle, elle peut utiliser sa réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et elle. L'attaque le manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois qu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long.

Valantha Shimmerstar est un **mage de guerre senior** avec les modifications suivantes :

Son alignement est chaotique bon

CHA 16 (+3)

Compétences Représentation +8 à la place d'Histoire

Mage de Guerre Senior

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

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

Points de vie 85 (13d8+26)

Vitesse 9 m

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

12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Perspicacité +7, Arcanes +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, orque, géant

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, le mage de guerre choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le mage de guerre ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Esprit tactique. Le mage de guerre a un bonus à l'initiative de +4.

Sorts. Le mage de guerre est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage de guerre a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, décharge électrique, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, onde de choc, armure du mage**

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, communication à distance, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, domination d'humanoïde*

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

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

* *Le mage de guerre jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Cape de mage de guerre*

Actions

Attaques multiples. Le mage de guerre 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 le mage de guerre 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.

Myschanta Halarra

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*Bracelets de défense, Anneau de protection, 19 avec armure du mage*)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, 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)* et aux dégâts des sorts

Compétences Médecine +6, Arcanes +9

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, géant

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Myschanta choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Myschanta ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Protection arcanique. Lorsque Myschanta lance un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, elle peut utiliser simultanément un brin de la magie du sort pour créer un sceau arcanique sur elle-même qui dure jusqu'à ce qu'elle termine un repos long. Le sceau possède 32 points de vie. Chaque fois qu'elle subit des dégâts, le sceau prend les dommages à sa place. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, elle prend les dommages restants. À 0 point de vie, le sceau ne peut plus absorber les dégâts, mais sa magie persiste. Chaque fois que Myschanta lance un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, le sceau récupère un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau du sort. Une fois qu'elle a créé un sceau, elle ne peut en créer d'autres jusqu'à ce qu'elle ait terminé un repos long.

Abjuration améliorée. Quand Myschanta lance un sort d'abjuration et que celui-ci l'oblige à faire un jet de caractéristique (comme avec *contresort* ou *dissipation de la magie*), elle ajoute son bonus de maîtrise au jet de caractéristique.

Résistance aux sorts. Myschanta a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Sorts. Myschanta est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Myschanta a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, lumières dansantes, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, onde de choc, projectile magique, absorption des éléments, armure du mage**

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, dissipation de la magie, protection contre une énergie*, éclair*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Myschanta a jeté ces sorts avant un combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Myschanta effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Argûl Marammas

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 14 (*Bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +8

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

Compétences Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, Illuskan, elfique, draconique, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Argûl 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, Argûl augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Sorts. Argûl 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). Argûl 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*

* Argûl jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Bracelets de défense*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Mage Erudit

Humanoïde (humain) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 13 (*Bracelets de défense*, 16 avec *armure du mage*)

Points de vie 66 (11d8+11)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +8

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

Compétences Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, gnome, elfique, draconique, nain

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque le mage érudit 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. Elle 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, le mage érudit augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Sorts. Le mage érudit est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage érudit a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, prestidigitation, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, déguisement, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, immobiliser un humanoïde, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, dominer un humanoïde, cercle de téléportation*

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

* Le mage érudit jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Bracelets de défense*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

Autres magiciens du Cormyr

Delthrin Everett, le Maître-Morts, NM homme humain **nécromant** possédant une *Pierre de Ioun* (*nourriture*) et un *collier d'adaptation*, connu pour disposer d'un repaire sous la ville où il crée de nouveaux morts-vivants. Selon la rumeur, contrôle une gigantesque créature mort-vivante faite avec les restes d'un requin géant et d'autres créatures aquatiques. A défendu la ville contre un raid de pirates il y a quelques années, Marsembre.

Elhazir, CN homme humain, possède un magasin de coûteux objets exotiques et de curiosités (boucliers en écailles de dragons, baignoires en crânes de wyvernes...) à Arabel

Gahlaerd Mossmere, NB homme humain, est connu pour ses recherches de nouveaux sortilèges et pour traiter avec les Matois qu'il aide en leur fournissant à la fois sa magie et un abri, Tilverton.

Mellomir, LN homme humain, Sage : histoire, prophéties, divination, Arabel.

Baskor, NB homme humain **mage**, gros et hargneux connu pour fréquenter les tavernes de Suzail.

Elhazir

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*, 18 avec *armure du mage*)

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +6, Charisme +9

Compétences Arcanes +7, Histoire +7, Persuasion +9, Tromperie +9

Sens perception passive 11

Langues commun, Alzhedo, primordial, draconique, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Capacités

Pacte du Grimoire Elhazir connaît 3 sorts mineurs supplémentaires de n'importe quelle classe qu'il peut lancer à volonté

Armure des ombres Elhazir peut lancer *armure de mage* sur lui-même, à volonté

Explosion insoutenable ajoute +4 aux dégâts du sort *explosion occulte*

Sculpteur de chair (1/ repos long) Ekvor peut lancer *métamorphose* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Il doit terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation de nouveau.

Visions de royaumes lointains Ekvor peut lancer *œil magique* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Séduction Elhazir maîtrise les compétences Persuasion et Tromperie

Pas aérien Elhazir peut lancer *lévitation* à volonté sur lui-même sans dépenser d'emplacement de sort

Visions embrumées Elhazir peut lancer *image silencieuse* à volonté sans dépenser d'emplacement de sort

Incantation innée. Elhazir est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

A volonté : *main du mage, protection contre les armes, prestidigitation, explosion occulte, embrasement, résistance, moquerie cruelle, armure de mage, lévitation (personnel), image silencieuse, œil magique*

En dépensant un de ses 3 emplacements de sorts de niveau 5 (récupération après un repos court ou long) : *métamorphose, serviteur invisible, armure d'Agathys*, charme-personne, représailles infernales, invisibilité, image miroir, suggestion, épine mentale, éclair, flétrissement, porte dimensionnelle, assassin imaginaire, mur de lumière*

1 fois/ repos long : *prison mentale, cage de force, domination de monstre*

* Elhazir jette ces sorts avant le combat.

Résistance élémentaire À chaque fin de chaque repos long, Elhazir gagne la résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu ou de foudre (selon son choix). Cet effet dure jusqu'à la fin de son prochain repos long. Tant que votre Réceptacle du collectionneur est actif, la créature bénéficie également de la résistance au type de dégâts qu'il a choisie.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Tapis volant*

Actions

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

Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Réceptacle du collectionneur (4 fois entre deux repos longs) Elhazir peut cibler une créature qu'il peut voir, et qui se trouve 30 mètres ou moins de lui pour créer une chaîne de vapeur élémentaire qui le relie à elle. La chaîne dure 1 heure ou jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité, que la créature soit réduite à 0 point de vie ou qu'elle termine son tour à plus de 30 mètres de lui. Tant que Elhazir est lié à cette créature, il gagne les avantages suivants :

- Il ajoute son modificateur de Charisme (+4) à ses jets de Sagesse (Perception).
- Quand il lance un sort, il peut le lancer comme s'il était à la place de la créature liée.

Distraction géniale (1 fois entre deux repos longs) Elhazir tente d'envoyer une créature qui se trouve à 27 mètres ou moins de lui et qu'il peut voir aux côtés de son patron. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme

contre DD 17 ou être magiquement absorbé dans son réceptacle et être téléportée vers son patron, dans les plans élémentaires. Une fois là-bas, la cible est étourdie et le patron d'Elhazir (un génie de l'air) peut s'émerveiller de la nature de l'être qui se tient devant lui, mais ne lui fera aucun mal. La cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle réapparaît dans l'espace qu'elle occupait ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Si la créature reste auprès du patron d'Elhazir durant 1 minute, le génie la lui renvoie à la fin de son tour comme si elle avait réussi son jet de sauvegarde et Elhazir regagne la possibilité d'utiliser cette capacité.

Appel du collectionneur (1 fois entre deux repos longs). Elhazir peut effectuer un jet de Charisme (Persuasion) contre un DD 17. Si le jet réussit, il peut choisir un des effets suivants :

- Une créature que Elhazir peut voir et qui se trouve à 18 mètres ou moins de lui regagne 8d6 points de vie et il met fin à une maladie ou à une condition qui l'affecte parmi les conditions suivantes : aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé ou empoisonné.
- Une créature que Elhazir peut voir et qui se trouve à 18 mètres ou moins de lui a un désavantage à ses jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début de son prochain tour.
- Elhazir peut lancer le sort *légende* sans composante matérielle.

Elhazir peut récupérer cette capacité prématurément en offrant à son patron un trésor non magique d'une valeur d'au moins 500 po. Pour cela, le trésor doit se situer à 3 mètres ou moins de lui pendant au moins 1 minute, période à la fin de laquelle il peut utiliser une action pour téléporter le trésor au côté de son patron, dans les plans élémentaires, à condition qu'il ait le Réceptacle du collectionneur en mains.

Réactions

Souhait protecteur. Elhazir peut utiliser son Réceptacle de collectionneur pour demander une protection supplémentaire pour lui ou la créature avec laquelle il est lié. Lorsque l'un des deux est touché par une attaque, Elhazir peut utiliser sa réaction pour les téléporter, échangeant leurs positions, et changeant donc celui qui va subir les dégâts.

Gahlaerd Mossmere

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 14 (*Bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +8

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

Compétences Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, Illuskan, elfique, draconique, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Gahlaerd 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, Gahlaerd augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Sorts. Gahlaerd 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). Gahlaerd 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*

* *Gahlaerd jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier *Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Gahlaerd 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

Mellomir

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (*robe de l'archimage, anneau de protection*)

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse+10, Intelligence +12, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

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 +11, Arcanes +11

Sens perception passive 13

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

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Mellomir choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Mellomir ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Mellomir peut lancer *détection de la magie* et *détection des pensées* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Mellomir a *clairvoyance* et *langues* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'il a préparé, et il peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. S'il veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, il doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

Présage Quand Mellomir termine un repos long, il lance trois d20 et note les résultats. Il peut remplacer n'importe quel jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, qu'il soit lancé par lui ou par une créature qu'il peut voir, par l'un de ces jets anticipés. Il doit choisir de faire cela avant de lancer le dé, et il ne peut remplacer qu'un seul jet par tour. Chaque jet anticipé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsqu'il termine un repos long, il perd tous les jets anticipés non-utilisés.

Expert en divination. Lorsque Mellomir lance un sort de divination de niveau 2 ou plus, en utilisant un emplacement de sort, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement qu'il regagne doit être d'un niveau inférieur au sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être d'un niveau supérieur à 5.

Résistance à la magie. Mellomir a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à sa *robe de l'archimage*.

Sorts. Mellomir est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +13 pour toucher avec les attaques de sort).

Il a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, charme-personne, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, invisibilité, immobiliser un humanoïde, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, contresort, éclair, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, peau de pierre*, métamorphose, œil magique*

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, légende, scrutation*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs, vision suprême*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, rayons prismatiques*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *prémonition**

* Mellomir jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Robe de l'archimage (grise), anneau de vision aux rayons x, anneau de protection*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Troisième œil. Mellomir peut choisir l'un des avantages suivants, lequel dure jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou qu'il prenne un repos, court ou long. Il ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité jusqu'à ce qu'il termine un repos. **Vision dans le noir** : Il gagne vision dans le noir à 18 mètres ; **Vision éthérée** : Il peut voir dans le plan éthéré dans un rayon de 18 mètres autour de lui ; **Compréhension ultime** : Il peut lire toutes les langues ; **Voir l'invisible** : il peut voir les créatures et les objets invisibles dans un rayon de 3 mètres autour de lui et dans sa ligne de mire.

Les Seigneurs locaux et leurs hérauts :

Suzail

Seigneur : Sthaver, LB homme humain Chevalier, seigneur magistère de Suzail

Héraut : Xorn Hackhand, CB homme humain rôdeur de Chauntea

Marsembre

Seigneur : Ildoul, CN homme humain **chevalier**

Héraut : Bledryn Scoril, LB homme humain, chef de la famille Scoril

Arabel

Seigneur : Myrmeen Lhal, CB femme humaine, rôdeur de Mailikki

Héraut : Westar des Portes, NB homme humain, **capitaine des Dragons Pourpres**

Tiverton

Seigneur : Alasalynn Rowanmantle, CB femme humaine **bretteur**, régente de Tilverton.

Héraut : Cuthric Snow, NB homme humain, profil de **sergent des dragons pourpres**

Waymout

Seigneur : Filfar Woodbrand « Tueur de trolls », LB homme humain

Héraut : Dhag Greybeard, LN homme humain, rôdeur de Silvanus

Wheloun

Seigneur : Sarp Redbeard, NB homme humain

Héraut : Elaerue Estspirit, CB femme demi-elfe rôdeur de Chauntea

Immersea

Seigneur : Samtavan Sulacar, LN homme humain **roturier**

Héraut : Geldroon Culspiir, LN homme demi-elfe **espion**

Soirétoile

Seigneur : Tessaril Winter, CB femme humaine

Héraut : Tzin Tzummer, NB homme humain **barde**

Dhedluk

Seigneur : Thiombur, NB homme humain **vétéran**

Héraut : Ildul Stonegiant, LN femme humaine **expert (niv.4)**

Hilp

Seigneur : Doon Dzavar, NB homme humain **expert (niv.5)**

Héraut : Baldask Delzantar, NB homme humain **lanceur de sorts (mage, niv.5)**

Espar

Seigneur : Hezom de Heaume, LB homme humain, clerc de Heaume

Héraut : Gzelder "Yellow Hand" Yespar, NB homme humain **maître barde**

Tyrluk

Seigneur : **Suldag le Sanglier**, NB homme humain, profil de lieutenant des dragons pourpres

Héraut : **Nzal « Tooth » Tursa**, LN homme humain, profil de sergent des dragons pourpres

Haute Corne

Seigneur : **Thursk Dembarron**, LB homme humain, paladin de Heaume et commandant de Haute Corne

Héraut : **Dhag Greybeard**, LN homme humain, rôdeur de Silvanus

Xorn Hackhand

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Sauvegardes Force +8, Dextérité +8

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

Compétences Histoire +5, Athlétisme +9, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

Explorateur-né Xorn 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 Xorn 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), Xorn 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 aberrations et Xorn a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Camouflage naturel Si Xorn reste immobile, ceux qui cherchent à la détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Disparition Xorn peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Xorn ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf s'il choisit de laisser une trace.

Tueur de colosses. Quand Xorn touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Xorn ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Xorn ont un désavantage.

Attaque tourbillonnante Xorn peut utiliser son action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins de lui, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

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

Sorts. Xorn est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Xorn :

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

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

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

4^e niveau (1 emplacement) : *peau de pierre** * Xorn jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Symbole sacré de Chauntea, Epée longue +2, Epée courte +1

Actions

Attaques multiples. Xorn effectue deux attaques avec son arc long ou deux attaques avec son épée longue et une avec son épée courte

Epée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts tranchants.

Epée courte +1. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d6+5) dégâts perforants
Arc long. Attaque à distance avec une arme : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (1d8+2) dégâts perforants.

Ildool

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sauvegardes Force +3, Constitution +7

Compétences Persuasion +4, Tromperie +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, halfelin, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Précis Lorsqu'Ildool 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, Ildool peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Actions

Attaques multiples. Ildool effectue deux attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

Rapière. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8+4) dégâts perforants

Dague. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (2d4+4) dégâts perforants

Réactions

Parade. Ildool augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Bledryn Scoril

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Histoire +4, Perspicacité +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Bledryn 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, Bledryn peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Bledryn 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). Bledryn peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Actions

Attaques multiples. Bledryn effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants

Réactions

Parade. Bledryn augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Myrmeen Lhal, Seigneur d'Arabel, Belle, grande, svelte, brune, yeux bleus, la quarantaine, paraît plus jeune que son âge.



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 120 (15d8+45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Sauvegardes Force +8, Dextérité +8

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

Compétences Persuasion +9, Discrétion +9, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, orque, goblin

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

Explorateur-né Myrmeen 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 Myrmeen 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), Myrmeen a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : aberrations (+4 aux jets d'attaque contre les aberrations et Myrmeen a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des aberrations)

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

Camouflage naturel Si Myrmeen reste immobile, ceux qui cherchent à la détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Disparition Myrmeen peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Myrmeen ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf si elle choisit de laisser une trace.

Tueur de colosses. Quand Myrmeen touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Myrmeen ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Myrmeen ont un désavantage.

Attaque tourbillonnante Myrmeen peut utiliser son action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins d'elle, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Dérobade Si Myrmeen subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle subit à la place la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de succès.

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

Sorts. Myrmeen est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Myrmeen :

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

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

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

4^e niveau (2 emplacements) : *peau de pierre*, liberté de mouvement*

* Myrmeen jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Épée longue tranchante, Insigne des Ménestrels*

Actions

Attaques multiples. Myrmeen effectue deux attaques avec son arc long ou deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue tranchante *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants. Si la cible est un objet, le coup lui inflige 20 points de dégâts. Si la cible est une créature et que Myrmeen obtient un 20 naturel à son jet d'attaque, la cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires et Myrmeen lance un autre d20. Si elle fait de nouveau un 20 naturel, elle ampute la cible de l'un de ses membres ou une autre partie de son corps si elle n'a pas de membre.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

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

Filfar Woodbrand « Tueur de trolls »

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Survie +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Arme à deux mains et Défense

Brute Lorsque Filfar 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, Filfar peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Actions

Attaques multiples. Filfar effectue deux attaques avec son épée à deux mains

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants

Dhag Greybeard

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +6

Compétences Survie +7, Histoire +4, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

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

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

Camouflage naturel Si Dhag reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Dhag touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Dhag ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Dhag ont un désavantage.

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

Sorts. Dhag est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Dhag :

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

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

3^e niveau (2 emplacements) : *invocation de tir de barrage, protection contre une énergie*

Équipement particulier : Symbole sacré de Silvanus, *Hache d'armes +1*

Actions

Attaques multiples. Dhag effectue deux attaques avec sa hache d'armes et une attaque avec sa hachette.

Hache d'armes +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Hachette. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Sarp Redbeard

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Persuasion +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Illuskan, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Sarp 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, Sarp peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Sarp 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). Sarp peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Actions

Attaques multiples. Sarp effectue deux attaques avec son épée à deux mains

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants

Elaerue Estspirit

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5, Histoire +4, Nature +4

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

Langues commun, elfique, draconique, sylvestre

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Ascendance féérique Elaerue a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Elaerue 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 Elaerue 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), Elaerue 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 : dragons (+4 aux jets d'attaque contre les géants et Elaerue a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des dragons)

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

Tueur de colosses. Quand Elaerue touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Elaerue ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Elaerue ont un désavantage.

Sorts. Elaerue est une lanceuse 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 Elaerue :

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

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

Équipement particulier : Symbole sacré de Chauntea

Actions

Attaques multiples. Elaerue effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou deux attaques avec son arc long

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

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

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Hezom de Heaume

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (harnois, 20 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

Compétences Perspicacité +8, Religion +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Guérisseur béni. Quand Hezom utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, il regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Sorts. Hezom 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). Hezom a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants, embrasement*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, duel forcé, protection contre le bien et le mal*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, aide, protection contre le poison*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, sphère résiliente d'Otituke*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, restauration supérieure, coquille antivie, mur de force*

* Hezom jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Défense radiante Par une action, Hezom peut protéger un allié qu'il peut voir et qui se situe à 9 mètres ou moins de lui. La première fois que cet allié est touché par une attaque dans la minute suivante, l'attaquant subit des dégâts rayonnants égaux à 21 **ou Renvoi des mort-vivants** Hezom 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 Hezom 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 Hezom et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

Bouclier des fidèles. Quand une créature attaque une cible autre qu'Hezom mais située dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui, Hezom peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Pour ce faire, Hezom être en mesure de voir à la fois l'attaquant et la cible.

Maître barde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Charisme +8

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

Compétences Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Le maître barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Le maître barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le maître barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise du maître barde est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Le maître barde connaît quatre sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

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

Sorts Le maître barde est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracasement, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, éclair, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire, cône de froid*

Équipement particulier : *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Le maître barde effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, le maître barde peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, le maître barde et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre le maître barde pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si le maître barde est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Les Temples du Cormyr

Les Tours de la Bonne Fortune : Maître de la Chance **Manarech Eskwain**, CB homme humain, clerc de Tymora, 14 **prêtres** et **acolytes**, 240 suivants, Suzail

La Pièce Silencieuse : Maître du savoir **Thaun Khelbor**, NB homme humain, clerc de Deneir, **Haut prêtre du domaine du savoir**, 4 **prêtres**, 42 suivants, Suzail.

Le Hall des Brumes Matinales : Seigneur de l'Aube **Chansobal Dreen**, NB homme humain, clerc de Lathandre, 16 **prêtres** et **acolytes**, Marsembre.

La Maison de la Dame : **Daramos Lauthyr**, CB homme humain, clerc de Tymora, 24 **prêtres** et **acolytes** dont **Doust Sulwood**, CB homme humain, fondateur des Chevaliers de Myth Drannor, 300 suivants, Arabel.

La Maison de l'Aube : **Charisbonde « Trueservant » Belon**, NB homme humain, clerc de Lathandre, 28 **prêtres** et **acolytes** dont **Myrkyr**, NB homme humain et **Jelde Asturien**, NB homme humain, sénéchal du temple, fondateur des Chevaliers de Myth Drannor, 170 suivants, Soirétoile.

Temple de Chauntea de Wheloon : **Harandave Donohar**, NB homme humain clerc de Chauntea, sa fille, **Katriana Donohar**, NB femme humain **prêtre** de Chauntea, et 14 suivants, Wheloon.

Demeure du Faiseur de Merveilles : **Burlan Almaether**, N homme humain **Haut prêtre du domaine du savoir**, clerc de Gond, 40 prêtres, 39 suivants, Tilverton.

La Maison de la Demoiselle : **Mère Lledew**, CB femme humaine, clerc de Séluné, Immersea.

Les Sons de la Joie : **Hezarai Moonbolt**, NB femme demi-elfe, clerc de Llira (autrefois de Waukyne), Waymout.

La Main Protectrice : **Gothric de Tymora**, CB homme humain, clerc de Tymora, 3 **prêtres**. Gothric est un ancien soldat qui est devenu prêtre après avoir été béni par Tymora sur le champ de bataille, Waymout.

Chapelle de Tempus de Thunderstone : Chapelain de bataille **Saerlia Asheley**, CN femme humaine, clerc de Tempus couverte de cicatrices, Thunderstone.

Temple de Torm de Pic d'Aigle : **Lorandia de Torm**, CB homme humain **prêtre** de Torm, 3 suivants.

Manarech Eskwain

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 18 (cuirasse, bouclier, *anneau de protection*, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Compétences Persuasion +6, Religion +7

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin, gnome

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Sorts. Manarech 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). Manarech a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, parole divine*

* Manarech jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, *Anneau de protection*

Actions

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

Bénédiction de l'escroc Manarech 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, Manarech 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, Manarech 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** Manarech 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 Manarech 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 Manarech et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Haut prêtre du domaine du savoir

Humanoïde (humain) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 18 (cuirasse, bouclier, *cape de protection*, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perspicacité +8, Médecine +6, Religion +10, Histoire +10

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan,

Dangerosité 10 (5900 PX)

Incantation puissante Le Haut prêtre bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Le Haut prêtre est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le Haut prêtre a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

* Le Haut prêtre jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Deneir, *Cape de protection*

Actions

Masse d'armes *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Le Haut prêtre peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes **ou**

Lecture des pensées Le Haut prêtre peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son

action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou**

Renvoi des mort-vivants Le Haut prêtre présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour du Haut prêtre 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 Haut prêtre et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Chansobal Dreen

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (*demi-plate +1*, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, primordial

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Incantation puissante Chansobal bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Chansobal 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). Chansobal a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dissipation du mal et du bien, colonne de flammes, scrutation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*

* Chansobal jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre, *demi-plate +1*

Actions

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Chansobal peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 24 (2d10+13) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Chansobal n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Chansobal 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 Chansobal 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 Chansobal et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Chansobal est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Chansobal peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées

lorsqu'il termine un repos long. Chansobal peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Damos Lauthyr

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Persuasion +6, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Sorts. Damos est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Damos a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, mot de rappel*

* Damos jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, Dague +1

Actions

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Damos 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, Damos 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** Damos 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 Damos 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 Damos et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Doust Sulwood



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 20 (demi-plate, bouclier +1, cape de protection, 22 avec bouclier de la foi)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Sorts. Doust est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Doust 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 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

* Doust jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, bouclier +1, cape de protection

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

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

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

Charisbonde « Trueservant » Belon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Incantation puissante Charisbonde bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Charisbonde est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Charisbonde a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flammes, scrutation*

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

* Charisbonde jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

Masse d'armes +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Charisbonde peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 20 (2d10+9) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Charisbonde n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Charisbonde 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 Charisbonde 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 Charisbonde et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour *Foncer* ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action *Esquiver*. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Charisbonde est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Charisbonde peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Charisbonde peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Jelde Asturien



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfe

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Incantation puissante Jelde bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Jelde est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Jelde a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, glyphe de protection, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *soins de groupe, colonne de flammes, scrutation*

* *Jelde jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre, *anneau de stockage de sorts (restauration supérieure)*

Actions

Masse d'armes *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Jelde peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 20 (2d10+9) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Jelde n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Jelde 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 Jelde 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 Jelde et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Jelde est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à

cette capacité. Jelde peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Jelde peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres

Myrkyr

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +4

Compétences Perspicacité +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Incantation puissante Myrkyr bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Myrkyr est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Myrkyr a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, prière de guérison, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, mur de feu*

* Myrkyr jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre

Actions

Masse d'armes *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Myrkyr peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 19 (2d10+8) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Myrkyr n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Myrkyr 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 Myrkyr 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 Myrkyr et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour *Foncer* ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action *Esquiver*. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Myrkyr est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Myrkyr peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Myrkyr peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres

Harandave Donohar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Nature +6, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, draconique

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Harandave 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 Harandave utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, il regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Sorts. Harandave est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Harandave a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *injonction, sanctuaire, mot de guérison, bénédiction, soins*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, 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*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

*Harandave jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Chauntea, *anneau de protection, harnois +1*

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie Harandave brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 80 points de vie entre autant de créatures qu'il le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou**

Renvoi des mort-vivants Harandave 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 Harandave 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 Harandave et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Mère Lledew

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Perspicacité +7, Religion +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Bravoure. Mère Lledew a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Sorts. Mère Lledew est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Mère Lledew a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, mot de guérison, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *prière de guérison, arme magique, immobiliser personne, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, cercle de pouvoir, rêve*

* Mère Lledew jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Séluné

Actions

Epée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Bénédictio vigilante Mère Lledew 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. Mère Lledew 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, Mère Lledew 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** Mère Lledew 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 Mère Lledew 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 Mère Lledew 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.

Hezarai Moonbolt

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 58 (8d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +6

Compétences Religion +4, Persuasion +6, Médecine +7, Perspicacité +7

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

Langues commun, elfique, halfelin, gnome

Dangerosité 6 (1800 PX)

Capacités

Ascendance féérique Hezarai a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Disciple de la vie A chaque fois que Hezarai 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 Hezarai 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. Hezarai est une lanceuse de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Hezarai a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *injonction, sanctuaire, bénédiction, soins*

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

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

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, divination, gardien de la foi, protection contre la mort*
* Hezarai jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Llira

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 + 4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie Hezarai brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 40 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** Hezarai présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour d'Hezarai 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 d'Hezarai 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.

Gothric de Tymora

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Perspicacité +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Sorts. Gothric est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Gothric a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

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

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

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

* Gothric jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora

Actions

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

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

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

Saerlia Asheley

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +4

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

Compétences Médecine +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Illuskan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Sorts. Saerlia est une lanceuse de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Saerlia a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre**, *compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

* Saerlia jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts tranchants

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

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

Autres prêtres, druides et paladins du Cormyr :

Emperel Ruousk, LB homme humain, paladin de Heaume, Gardien de ceux qui dorment, Rocterres et Essembra.

Thursk Dembarron, LB homme humain, commandant de Haute Corne.

Wendeira Illathos, CN femme humain **Haut prêtre du domaine du savoir**, clerc de Gond, propriétaire des Merveilles de Wendeira, Monksblade

Hezom de Heaume, LB homme humain, clerc de Heaume, seigneur d'Espar, Le Roc Gardien.

Roond Asmyrk, CB homme humain, clerc de Sunie, Propriétaire de la taverne de l'Escargot d'Argent Sembien, Wheloun.

Draguth Endroun, N homme humain, druide de Silvanus, chef du cercle druidique des Neuf Chevaliers du Bois, âgé, Forêt Royale.

Aubaerus, N homme humain druide de Silvanus, surnommé le Maître des Corbeaux car il aime prendre la forme animale d'un corbeau géant (mêmes caractéristiques qu'un **aigle géant**), Pics du Tonnerre.

Maestoon Huntsilver, NB homme humain, **Druide de la Forêt Royale**, druide d'Eldath, chef de la famille Huntsilver, Gardien de la Forêt Royale.

Orinstar Thirlthorn, N homme humain **Druide de la Forêt Royale**, Chapelle de Silvanus de Wheloun.

Emperel Ruousk

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Charisme +8, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

Compétences Athlétisme +9, Religion +6

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

Contact purifiant (3 fois/ repos long) Emperel peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

Pureté de l'esprit Emperel est toujours sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien*

Sorts. Emperel est un lanceur de sorts de niveau 16. 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 Emperel :

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

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

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

4^e niveau (2 emplacements) : *liberté de mouvement*, *frappe assommante*, *aura de pureté*, *gardien de la foi*, *aura de vie*

Équipement particulier : *Symbole religieux de Heaume*, *Epée à deux mains +2*, *Harnois +1*

Actions

Attaques multiples. Emperel effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (3d6+6) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Emperel 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** Emperel présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa *Canalisation d'énergie divine*. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour d'Emperel qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible d'Emperel 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) Emperel 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, Emperel peut restaurer jusqu'à 80 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

Druide de la Forêt Royale

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +4

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

Compétences Nature +4, Religion +4

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, sylvestre, druidique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Récupération naturelle Lors d'un repos court, le druide 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. Le druide ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, le druide a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Le druide 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). Le druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, lame de feu, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (2 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

* Le druide jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré

Actions

Cimeterre *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à 1

Roond Asmyrk

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +8, Religion +9

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Roond 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 Roond utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, il regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Sorts. Roond 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). Roond a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *sanctuaire, mot de guérison, bénédiction, soins*

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, relever les morts, soins de groupe*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, tempête de feu*

* *Ssaeryl jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Sunie, *Anneau de protection, Dague +1*

Actions

Attaques multiples. Roond effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie Roond brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 points de vie entre autant de créatures qu'il le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou**

Renvoi des mort-vivants Roond 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 Roond 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 Roond et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Aubaerus



Aubaerus est un **archidruide** avec les modifications suivantes :

Il est d'alignement neutre

Classe d'armure 16 (*armure de cuir +1*, bouclier)

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus, *armure de cuir +1*, *bâton de combat*

Actions

Bâton de combat. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de force par charge dépensée (3 charges maximum par attaque)

Draguth Endroun

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +5

Immunité poisons, maladies, aux états *charmé* et *effrayé* par les élémentaires ou les fées

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

Compétences Nature +5, Religion +5

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, sylvestre, druidique

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire à Draguth. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, Draguth a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Draguth est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Draguth a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, embrasement, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la naturee, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

Niveau 5 (2 emplacements) : *maëlstrom, soins de groupe, communion avec la nature, passage par les arbres*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, bosquet des druides*

* Draguth jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus, *Bâton des forêts*

Actions

Bâton des forêts. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) ou lancement de sorts : *amitié avec les animaux* (1 charge), *éveil* (5 charges), *peau d'écorce* (2 charges), *localisation d'animaux ou de plantes* (2 charges), *communication avec les animaux* (1 charge), *communication avec les plantes* (3 charges) ou *mur d'épines* (6 charges) ou *passage sans trace* (0 charge) ou transformation du bâton en arbre (1 charge). Faire reprendre sa forme initiale à l'arbre coûte aussi une action.

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à 1

Les familles nobles du Cormyr

Les Trois Familles Royales

Les Crownsilver

Kimba Crownsilver, N femme humaine **lanceur de sorts (mage, niv.3)**, matriarche la famille Crownsilver, Suzail.

Maniol Crownsilver, LN homme humain **noble**, fils de Kimba Crownsilver, veuf, habite le plus large domaine de la famille à Suzail.

Les Huntsilver

Maestoon Huntsilver, NB homme humain, **druide de la Forêt Royale**, druide d'Eldath, chef de la famille Huntsilver, Gardien de la Forêt Royale.

Jostlyn Huntsilver, LB homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, membre de la garde personnelle d'Azoun.

Les Truesilver

Ayesunder Truesilver, LB homme humain, Protecteur de Marsembre, Grand Amiral du Cormyr, Chef de la Marine Impériale et de la famille Truesilver.

Beldred Truesilver, LB homme humain **capitaine des Dragons Pourpres**

Ilbreth Truesilver, LB homme humain Chevalier **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, membre de la garde personnelle d'Azoun.

Les Familles Majeures

Les Bleth de Suzail

Gruen Bleth, N homme humain **lanceur de sorts (mage, niv.6)**, une personne aimable, chef de la famille Bleth, Suzail. Il gère les affaires du *Transmarche des Sept Soleils* au Cormyr. La famille Bleth est l'associé de cette compagnie pour le Cormyr.

Amarsa Bleth, N femme humaine **noble**, épouse de Gruen, aussi une personne aimable

Les Cormaeril de Suzail

Ohlmer Cormaeril, CN homme humain **noble**, chef de la famille Cormaeril, pas aussi respectable qu'il y paraît.

Lamiril Cormaeril, NB homme humain **noble** (avec Expertise au lieu de Parade), expert financier de la famille, Suzail.

Rowen Cormaeril, NB homme humain, rôdeur de Chauntea, compagnon d'Alusair.

Beliard Cormaeril, LB homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, demi-frère de Rowen, bâtard d'Azoun IV.

Les Arturinghorn de Suzail

Alexi Dautinghorn, LB homme humain **noble**, chef de la famille

Tremayne Dautinghorn, LB femme humain **noble**, épouse du précédent

Hector Dautinghorn, LB homme humain, commandant d'un escadron de la marine à Marsembre.

Baeryn Dautinghorn, LB homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, membre de la garde personnelle d'Azoun

Arturryn Dautinghorn, LB homme humain **noble**, frère de Delce, bâtard d'Azoun.

Delce Dautinghorn, LB homme humain **noble**, frère de Arturryn, bâtard d'Azoun.

Les Emmarask de Suzail

Waylan Emmarask, LB homme humain **noble**, chef de la famille Emmarask, a une réputation irréprochable.

Zara Emmarask, LB femme humaine **noble**, épouse du seigneur Waylan

Dier Emmarask, LB homme humain **noble** (avec Histoire +3 au lieu de Tromperie), assistant d'Alaphondar, Suzail

Alaphondar Emmarask, NB homme humain **sage** (histoire) (avec 45 points de vie), Sage Royal du Cormyr. Sage : histoire, généalogie et lois du Cormyr, de Sembie et de la côte des Dragons, Suzail

Albryn Emmarask, LB homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, membre de la garde personnelle d'Azoun

Les Huntcrown de Suzail

Krell Huntcrown, LN homme humain **noble**, chef de la famille, opposé aux chartes d'aventuriers.

Ohrmatha Huntcrown, LN femme humaine **noble**, épouse du précédent

Uinder Huntcrown, LN homme humain **chevalier**, compagnon d'Alusair

Les Illance de Suzail

Sorgar Illance, NM homme humain, chef de la famille Illance. Ancien aventurier gros et chauve. Apprécie la lutte, spécialement si elle est jusqu'à la mort.

Martin Freyault Illance, LN homme humain **noble** (avec 36 points de vie). Grand, fin, sombrement attirant, voix douce et cœur de marbre. A tenté de séduire les deux princesses Obarskyr en vain, Suzail.

Delamartina Illance, CB femme humaine **noble**, grand-mère de Martin Freyault, délicieusement belle dans sa jeunesse, réputée avoir donné naissance à pas moins de quatre bâtards royaux.

Dagh Illance, CN homme humain **vétéran**, compagnon d'Alusair

Mallik Illance, LN homme humain **bretteur**, capitaine de navire, vit à l'ambassade du Cormyr à Calimport mais déteste la ville et y demeure par devoir, a établi des liens avec d'autres honnêtes marchands.

Jhartos Illance, NM homme humain **noble** (avec 27 points de vie), jeune cousin de Mallik, vit à l'ambassade du Cormyr à Calimport, apprécie la décadence de la ville mais n'a pas le sens des affaires de son cousin.

Même si les Illance sont de Suzail, la famille est aussi bien implantée à Marsembre. Elle y possède une demeure nommée Lyrinthorn ainsi que d'autres biens via un réseau complexe de petites entreprises. Des rumeurs persistantes parlent de trafic d'esclaves utilisant les navires et les entrepôts de la famille Illance à Marsembre.

Les Marliir d'Arabel

Raynaar Marliir, LN homme humain **vétéran**, chef de la famille Marliir, Arabel

Dauneth Marliir, LB homme humain **bretteur**, plus jeune fils de Raynaar Marliir.

Dardreth Marliir, CM homme humain **bretteur**, froid et calculateur, fils aîné des Marliir.

Merelda Marliir, LN femme humain **roturier**, épouse de Raynaar et mère de Dauneth, une petite femme courtaude peu habituée aux usages de la Cour.

Les Rowanmantle de Suzail

Alasalynn Rowanmantle, CB femme humaine **bretteur**, régente de Tilverton.

Damaris Rowanmantle, CB homme humain **noble**, frère de la précédente.

Kortyl Rowanmantle, CB homme humain, lieutenant des Dragons Pourpres, compagnon d'Alusair

Les Silversword de Suzail

Melor Silversword, CN homme humain **noble**, le suave, vieillissant mais encore séduisant chef de la famille Silversword est un égoïste avide qui aime profondément les plaisirs de la vie et qui ne se soucie guère des torts qu'il peut causer à autrui.

Les Skatterhawk de Marsembre

Narbreth Scatterhawk, LN homme humain **noble**, « père » de Brace, chef de la famille et ami de Saryn Wintersun.

Brace Skatterhawk, LN homme humain capitaine des Dragons Pourpres compagnon d'Alusair, réputé pour être un bâtard d'Azoun

Les Thundersword de Starwater Meadow

Ondryn Thundersword, LB homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, fils bâtard d'Azoun, membre de la garde personnelle d'Azoun

Harandil Thundersword, LB homme humain **lieutenant des Dragons Pourpres** compagnon d'Alusair

Les Wyvernsur d'Immersea

Frefford Wyvernsur, NB homme humain **noble**, chef de la famille.

Gaylyn Wyvernsur, NB femme humain **noble**, épouse du précédent.

Giogioni Wyvernsur, CB homme humain **noble** (avec 36 points de vie), raccourci en Giogi, est le héros de la famille et peut se transformer en wyverne.

Cat Wyvernsur, CB femme humain **noble** (avec 18 points de vie), épouse de Giogi, cheveux cuivrés et yeux vert

Quelques familles mineures

Les Hawklin de Suzail

Barandos Hawklin, LN homme humain, chef de la famille Hawklin et ancien aventurier, Suzail. Les Hawklin ne sont nobles que depuis trois générations. Aimable, loyal à la couronne et détenteur de plusieurs chartes pour des compagnies d'aventuriers.

Tenshorn Hawklin, LM homme humain **bretteur**, plus jeune et moins connu que son frère Barandos. Cruel et, en secret, un membre des Hommes du Basilic.

Les Scoril de Marsembre

Bledryn Scoril, LB homme humain, chef de la famille Scoril et héraut de Marsembre.

Les Spurbright d'Espar

Malaglan Spurbright, LB homme humain **bretteur**, un fier, aimable et séduisant jeune homme aimant la chasse et les conquêtes féminines. Loyal à la couronne et apprenant à diriger, un jour, sa famille. Il n'est pas doué pour les finances et les demi-vérités. Parle franchement. Bâtard d'Azoun.

Les Rallyhorn

Urthrin Rallyhorn, LB homme humain **chevalier**, père de Korvarr et loyal serviteur des Obarskyr.

Korvarr Rallyhorn, LB homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, commandant des Dragons Pourpres en charge de la garde du palais royal de Suzail.

Orvendel Rallyhorn, N homme humain **noble**, plus jeune fils d'Urthrin et frère de Korvarr.

Les Dracohorn

Ondrin Dracohorn, CN homme humain **noble**, noble manipulateur de l'est du Cormyr, a rapidement augmenté sa fortune grâce à sa flotte de navires naviguant entre Suzail et Marsembre. Réputé pour aussi pratiquer la piraterie, la contrebande et l'esclavage. Incapable de garder un secret. Arbore des médailles qui ressemblent mais n'imitent pas exactement celles des soldats.

Les Hardcastle

Idamoar Hardcastle, LB homme humain **chevalier**, chef de la maison Hardcastle. Chauve mais encore vigoureux.

Guldrin Hardcastle, LB homme humain **lieutenant des Dragons Pourpres**, fils d'Idamoar, officier dans les Dragons Pourpres.

Rathtar Hardcastle, LB homme humain **lieutenant des Dragons Pourpres**, fils d'Idamoar, officier dans les Dragons Pourpres.

Les Goldsword

Emlar Goldsword, CB homme humain, un homme chauve, loyal au Cormyr mais pas forcément aux Obarskyr. Nombreux liens avec la Sembie et ses marchands.

Radalard Goldsword, CB femme humain **noble**, son épouse.

Les Longbrooke

Barrimore Longbrooke, LN homme humain **noble**, chef de la famille

Lahadinol Longbrooke, LN homme humain **noble** (avec 27 points de vie). Un vantard barbu qui ne soucie que des apparences et qui voudrait passer pour un héros alors qu'au final, il est surtout un lâche.

Les Wintersun

Sardyn Wintersun, LB homme humain **noble** (avec 36 points de vie), chef de la famille Wintersun et ami de Narbreth Scatterhawk.

Les Huntingdown des environs de la Starwater

Corgrast Huntingdown, LN homme humain **noble**, chef de la famille.

Lathdue Huntingdown, LN femme humain **noble**, sa fille encore jeune.

Les Huntinghorn

Malask Huntinghorn, CB homme humain **lieutenant des Dragons Pourpres**, rejeton de la famille, garde, membre des Dragons Pourpres et amant occasionnel d'Alusair.

Darvaer Huntinghorn, CB homme humain **archer**, un jeune noble avenant. Intelligent, discret, curieux, et habile chasseur qui parfois sponsorise des bandes d'aventuriers afin d'explorer les Rocterras.

Les Orthwood

Asbras Orthwood, LB homme humain **Haut Chevalier des Dragons Pourpres**, membre de la garde personnelle d'Azoun. Famille connaissant de gros problèmes financiers.

Les Mournsoul

Rhyn Mournsoul, CB homme humain **noble**, jeune homme fin vêtu de noir, proche de la trentaine, parcourt le Cormyr dans un état de perpétuelle dépression. A un goût pour la poésie morbide et les roses noires.

Les Indimber

Tavantra Indimber, CB femme humain **barde**. Jeune femme aux sens aiguisés avec de longs cheveux noirs et un intérêt pour les livres. Apparaît rarement à la Cour ou en société. Agent des Ménestrels. Bâtarde d'Azoun.

Les Scatterstar

Wyndghallow "Wyn" Scatterstars, NB homme humain **bretteur**. Un patriote, sarcastique et cynique. Loyal aux Obarskyr mais amère à propos de son héritage et de la manière dont ses oncles et tantes le traitent. Apprécié d'Azoun. Recruté par Laspeera pour être un agent de la Couronne. Bâtard d'Azoun.

Les Thistle

Partic Thistle, NB homme humain, Chancelier du Cormyr (officier en charge de la promulgation des chartes d'aventuriers et des nouvelles lois), chef de la famille Thistle qui est liée à celle des Cormaeril. Gentil et généreux. Ancien aventurier. Possède le manoir de Thistleflame à Suzail.

Rowen Cormaeril

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Force +6, Dextérité +7

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

Sens perception passive 16

Langues commun, Illuskan, elfique, sylvestre

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

Précis au tir Lorsque Rowen touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

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

Camouflage naturel Si Rowen reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Rowen touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Rowen ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Rowen ont un désavantage.

Sorts. Rowen est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Rowen : **1^{er} niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines*

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

3^e niveau (2 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

Équipement particulier : Symbole sacré de Chauntea, *cape elfique*

Actions

Attaques multiples. Rowen effectue deux attaques avec son arc long ou son épée courte et une attaque avec sa dague.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 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

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts perforants.

Sorgar Illance

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir cloutée, *cape de protection*)

Points de vie 45 (9d8)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +8, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Tromperie +11, Intimidation +7, Persuasion +11, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, Alzhedo, Illuskan, commun des profondeurs, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Sorgar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

Dérobade Lorsque Sorgar subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Maître des intrigues. Sorgar peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'il entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Sorgar peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'il utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de lui, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

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

Équipement particulier : *cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Sorgar effectue deux attaques avec une de ses dagues et une attaque avec l'autre

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts perforants

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

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

Barandos Hawklin

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +3

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Barandos 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, Barandos peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

Actions

Attaques multiples. Barandos 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

Emlar Goldsword

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 48 (8d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +6, Intelligence +5

Compétences Tromperie +8, Perspicacité +3, Persuasion +8, Perception +3

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, elfique, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Emlar inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Emlar qui n'est pas incapable d'agir et qu'Emlar n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Emlar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

Maître des intrigues. Emlar peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'il entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Emlar peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'il utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de lui, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

Actions

Attaques multiples. Emlar effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

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

Réactions

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

Parade. Emlar augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Partic Thistle

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (*mailles elfiques*)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Persuasion +6, Histoire +7

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, nain, halfelin, géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Duel & Défense

Précis Lorsque Partic 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, Partic peut utiliser une action supplémentaire.

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

Équipement particulier : *Mailles elfiques*

Actions

Attaques multiples. Partic effectue trois attaques avec sa rapière

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants

Réactions

Parade. Partic augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les sages du Cormyr

Alaphondar Emmarask, NB homme humain sage (histoire) avec 36 points de vie, Sage Royal du Cormyr.

Sage : histoire, généalogie et lois du Cormyr, de Sembie et de la côte des Dragons, Suzail

Asheyron le Savant, LN homme humain sage (nature et arcanes) avec 16 points de vie, expert en monstres et spécialement les gorgones. Propriétaire de l'auberge du Crâne d'Elfe à Arabel.

Baerelus l'Audacieux, N homme satyre (avec Histoire+8 et Nature +8 à la place de Représentation et Perception), expert en légendes, faune et flore de la Forêt Royale du Cormyr, Forêt Royale.

Elmdaerle l'Herboriste, NB homme humain sage (nature et kit d'herboriste), expert en faune et flore locale, chef de la guilde des naturalistes, propriétaire de l'auberge du Repos du Faucon, Arabel.

Adolphus, LN homme humain sage (instruments d'astronome et matériel d'alchimiste), expert en astronomie, sciences physiques, identification de métaux, minéraux, bois et plantes, ami d'Azoun, Arabel

Mellomir, LN homme humain, sage : histoire, prophéties, divination, Arabel.

Filani de Tantras, N femme humaine mage érudit, Sage : Histoire et Politique, Tilverton

Sage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

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

Compétences/ Outils 1 seule compétence liée à l'intelligence +10 ou deux compétences liées à l'intelligence +8 ou une compétence liée à l'intelligence et un outil ou deux outils

Sens perception passive 12

Langues cinq langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Haute Expertise Le bonus de maîtrise du sage est triplé pour les jets d'Intelligence que le sage fait avec une compétence utilisant l'intelligence ou il est doublé avec deux compétences ou bien un outil et une compétence liées à l'intelligence parmi Histoire, Nature, Religion, Investigation et Arcanes ou même deux outils

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

Les marchands du Cormyr

Peraphon Thond, CN homme humain **noble** (avec 45 points de vie), chef de la famille Thond spécialisée dans la joaillerie. Fin, petit, élégant, cheveux noirs, vêtements sombres, nombreuses bagues, Arabel.

Thentias, CN male humain **noble** (avec 27 points de vie), grand propriétaire terrien et ancien maître de caravane, connu pour utiliser des intermédiaires, avoir des gardes du corps dont le fidèle **Rhair Felsonn**, LN homme humain **vétéran**, posséder l'auberge de la Roue Tournante et le côté est de l'allée du Pont Brumeux à Suzail.

Szwentil Illeon, NM homme humain, un des fondateurs du Priakos des Six Coffres. Est réputé pour être extrêmement riche. A de nombreux gardes du corps (dont des **gages**), possède un grand manoir à Marsembre où peu de visiteurs sont reçus et l'auberge du Griffon Rugissant. Rumeurs à propos de contrebande, d'une richesse personnelle supérieure à plus de six millions de pièces d'or. Riche au point de pouvoir créer des pénuries de certaines marchandises. Fin, semble encore jeune, vêtu de noir, calculateur et amoral. Cherche actuellement à acheter des navires et des terres en Cormyr et Sembie pour se constituer son propre empire, Marsembre.

Lheskar Bhaliir, N homme humain **espion**, propriétaire des tavernes du Dragon Dansant et Dracolisk Dansant. Possède plusieurs magasins aux stocks variables (réputés être des objets volés), Arabel.

Bezenttar, CN homme humain **noble**, partenaire du Transmarche de l'œil du Dragon, Suzail.

Fallas de Thentie, LN homme humain **roturier**, un marchand spécialisé dans la dentelle, la soie et les bijoux pour les vêtements, Suzail.

Blaskin "l'Audacieux", LN homme humain **maitre artisan** (outils de charpentier), un indépendant spécialisé dans les travaux du bois, Arabel.

Maerun Stoutbold, CN homme humain, homme costaud à la face presque lunaire et marchand à la réputation douteuse spécialisé dans les filets, les cordes, les voiles et les navires, Suzail. Il achète, loue, répare et vend tout cela. Plus gros armateur de Suzail et investit également dans la construction navale de Marsembre où il passe l'hiver. Trempe dans de nombreuses activités illégales (contrebande, trafic d'esclaves, maquillage de navires...) et semble immunisé à toute lecture des pensées (anneau de barrière mentale). Possède le bateau de Shaliber, une auberge flottante amarrée à Suzail et anciennement la propriété de Shaliber.

Brieth Tanalar, CN homme humain **éclaireur** (avec 27 points de vie et Dressage +5 au lieu de Discrétion), éleveur de chevaux, Tilverton.

Khelve, CN homme humain **expert (niv 2)**, possède un magasin d'équipement avec un vaste choix à des prix compétitifs. Khelve a acquis une bonne réputation à Arabel.

Elhazir, CN homme humain, possède un magasin de coûteux objets exotiques et de curiosités (boucliers en écailles de dragons, baignoires en crânes de wyvernes...) à Arabel

Dundar, CB homme humain **vétéran** (avec maîtrise des outils de forgeron), fabricant d'armes, Tilverton.

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

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

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Maître artisan Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Maerun Stoutbold

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 13 (*chemise de mailles*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +4

Compétences Persuasion +10, Tromperie +10, Intimidation +10, Perspicacité +9, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, nain, halfelin

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Maerun est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Tromperie, Persuasion, Perspicacité et Intimidation

Actions

Attaques multiples. Maerun attaque deux fois avec son épée courte et une fois avec sa dague

Épée courte *Attaque d'arme au corps à corps* : +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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Szwentil Illeon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (*mailles elfiques, anneau de protection*)

Points de vie 120 (15d8+45)

Vitesse 9 m

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

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

Résistance froid

Compétences Persuasion +14, Tromperie +14, Investigation +6, Perception +11, Perspicacité +11

Sens perception passive 21

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

Serviabile. Szwentil peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

Expertise Le bonus de maîtrise de Szwentil est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Tromperie, Persuasion, Perspicacité et Perception

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

Esprit impénétrable Szwentil maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Équipement particulier : *Mailles elfiques, Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Szwentil attaque deux fois avec son épée courte et une fois avec sa dague

Épée courte +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 8 (2d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Les Mercenaires et explorateurs

Tannuth Ormbyr, CN homme humain **vétéran**, engage des compagnies d'aventuriers pour des clients fortunés et désirant demeurer anonymes, Marsembré.

Thurbrand des Rocterres, CN homme humain, célèbre aventurier local et explorateur des Rocterres âgé d'une quarantaine d'années. Possède l'auberge des Neuf Feux, Arabel.

Thurbrand des Rocterres

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +6

Compétences Survie +6, Nature +4, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

Explorateur-né Thurbrand 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 Thurbrand 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), Thurbrand a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

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

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

Camouflage naturel Si Thurbrand reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Thurbrand touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Thurbrand ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Thurbrand ont un désavantage.

Sorts. Thurbrand est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Thurbrand :

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

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

3^e niveau (2 emplacements) : *invocation de tir de barrage, protection contre une énergie*

Équipement particulier : Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque, *Epée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Thurbrand effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (3d6+4) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Les Organisations

Les Corbeaux Rouges sont une compagnie de mercenaires d'entre 100 et 300 individus basée à Arabel où ils ont un contrat avec la Couronne afin d'aider les Dragons Pourpres à patrouiller les environs et à éliminer les monstres des Rocterras. Les Corbeaux Rouges sont commandés par **Rayanna la Rose**, LN femme humain, qui a combattu aux côtés d'Azoun contre la horde Tuigane.

Rayanna La Rose

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 144 (16d8+64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9

Compétences Persuasion +7, Athlétisme +10

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Brute Lorsque Rayanna 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, Rayanna peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Rayanna peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Rayanna. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Rayanna est incapable d'agir.

Spécialiste de l'épée longue. Rayanna bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'elle effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'elle effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, elle a l'avantage au jet.

Équipement particulier : *Épée longue +3*

Actions

Attaques multiples. Rayanna effectue trois attaques avec une arme

Épée longue +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 19 (2d8+10) dégâts tranchants

La Bande d'Immurk est une organisation de pirates de la Mer des Etoiles Déchues. Un de leurs agents en charge de contrebande à Suzail est **Sazesk**, NM homme humain **espion**. Le contrebandier vit dans un réseau de caves sous *l'auberge des Six Chandelles* dont il est le propriétaire.

Les agents des Ménestrels opérant au Cormyr (tous les PNJ mentionnés ci-dessous disposent d'un *Insigne des Ménestrels* (mêmes pouvoirs qu'un *anneau d'action libre*)).

Elestra Blaebur, CB femme humain **maître barde** est une chanteuse et danseuse renommée mais aussi un talentueux messenger pour les Ménestrels, les Mages de Guerre et d'autres personnes prêtes à payer pour ses services, Marsembre.

Blenra Whaelbuckler, CB femme humain, Marsembre. Propriétaire du restaurant le "Plateau de l'Abondance", une fameuse cuisinière et nageuse, une montagne de femme et une farouche ennemie des pirates, Marsembre.

Joser Minstrelwish, CB homme halfelin, commerçant, magasin de chaînes, ceintures et fourreaux à Arabel.

La Sorcière Chuchotante est une auberge de Tilverton tenue par quatre Ménestrels : les sœurs **Aluana Nithrin**, CB femme humain **mage** et **Jhansabella Nithrin**, NB femme **sorcier d'archivée**, le cuisinier **Alstigar le Silencieux**, NB homme humain **maître barde** et le maître d'écurie **Kheldrar Ghaudelar**, LN homme humain.

Andalara, CB femme humain, rôdeur de Mailikki, est une Ménestrel qui voyage avec six **éclaireurs** demi-elfes afin de chasser les créatures maléfiques. Quand elle ne chasse pas, Andalara passe la plupart de son temps dans le magasin de son frère **Dundar** à Tilverton.

Tavantra Indimber, CB femme humain **barde**. Jeune femme aux sens aiguisés avec de longs cheveux noirs et un intérêt pour les livres. Apparaît rarement à la Cour ou en société. Agent des Ménestrels. Bâtarde d'Azoun.

Ghaddarondas 'Maître du Glaur' Rimmond, CB homme humain **maître barde**, professeur de musique et fabricant d'instruments (luth, viole de gambe, tambour, cornet), Aux Instruments de Rimmond, La Promenade, Suzail

Blenra Whaelbuckler

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 81 (9d8+36)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +7

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Blentra 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, Blentra peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Blentra 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). Blentra peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Équipement particulier Insigne des Ménéstrels

Actions

Attaques multiples. Blentra effectue deux attaques avec une arme

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

Joser Minstrelwish

Humanoïde (halfelin) de taille P, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 54 (9d6+18)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +5

Compétences Persuasion +6, Discrétion +12, Escamotage +8, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 14

Langues commun, halfelin, jargon des voleurs, nain

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Vaillant. Joser a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. Joser peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

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

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

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

Dérobade Lorsque Joser subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

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

Discrétion suprême Joser a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) s'il ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Équipement particulier Insigne des Ménestrels

Actions

Attaques multiples. Joser effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

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

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants

Réactions

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

Kheldrar Ghaudelar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +5

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +10, Athlétisme +3, Perception +7, Nature +8, Survie +7

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, orque, géant, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

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

Dérobade Lorsque Kheldrar 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 Kheldrar maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

Équipement particulier Insigne des Ménestrels

Actions

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

Escarmourche Kheldrar 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

Andalara

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +7

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

Sens perception passive 16

Langues commun, Illuskan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

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

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

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

Camouflage naturel Si Andalara reste immobile, ceux qui cherchent à la détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Andalara touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Andalara ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Andalara ont un désavantage.

Sorts. Andalara est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Andalara :

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

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

3^e niveau (2 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki, *Arc long +1, Insigne des Ménestrels*

Actions

Attaques multiples. Andalara effectue deux attaques avec une arme.

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

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Les Hérauts

Au Cormyr, les hérauts chargés de superviser l'usage de l'héraldique sont officiellement reconnus par la Couronne et un héraut local est attaché à chacun des seigneurs locaux (cf. leur liste ci-dessus). En plus de ces derniers, la charge du « Bouclier Vert » réside aussi au Cormyr. Le Bouclier Vert est en charge de l'organisation de la rencontre des Boucliers, qui a lieu tous les quatre ans, où est discutée la date des fêtes, des problèmes de généalogie, d'héritage et d'héraldique. Le symbole de cette charge est un bouclier vert sombre et un sceptre qui se termine par un bouclier miniature à chaque bout (fonctionne comme un *sceptre d'absorption* et un *sceptre de suzeraineté*). L'actuel détenteur de cette charge est **Naerlyn Phalphar**, NB homme humain, mêmes caractéristiques qu'**Andalara** sans *Insigne des Ménestrels*.

Les Matois de Tilverton sont la guilde de voleurs de Tilverton. Elle est composée d'environ 80 roublards et guerriers. Ses membres les plus connus sont :

Hasantasser Bloodshoulder, NB homme humain **espion**, dirige la Revanche de Grimwald, une des trois auberges de la ville et le repaire des Matois. Il a l'habitude de lâcher une grenouille tenue en cage lorsque les Matois réussissent un gros coup.

Artur "le Gros" Grossman, N homme humain, est le chef des Matois.

Lharae "la Petite" Grossman, CB femme humain, est la fille d'Artur. Grâce à son charme naturel, elle a gagné la confiance du clergé de Gond et des soldats de la ville ce qui lui permet de fournir tout un tas d'informations à la guilde.

Gahlaerd Mossmere, NB homme humain, est connu pour ses recherches de nouveaux sortilèges et pour traiter avec les Matois qu'il aide en leur fournissant à la fois sa magie et un abri.

Artur "le Gros" Grossman

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 17 (*armure de cuir clouté +1*)

Points de vie 92 (13d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +7

Compétences Perspicacité +5, Discrétion +9, Escamotage +14, Perception +6

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan, géant, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Artur inflige 24 (7d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Artur qui n'est pas incapable d'agir et que Artur n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Artur est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Escamotage et les outils de voleur

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

Dérobade Lorsque Artur subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

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

Discrétion suprême Artur a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) s'il ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Utilisation des objets magiques Artur ignore toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation des objets magiques

Équipement particulier : *armure de cuir clouté +1, épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Artur effectue trois attaques son épée courte magique et une attaque avec son autre épée courte

Épée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d6+5) dégâts perforants*

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (2d6) dégâts perforants*

Réactions

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

Lharae "la Petite" Grossman

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +6

Compétences Tromperie +12, Intimidation +12, Persuasion +12, Perception +9

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 19

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

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Lharae inflige 21 (6d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Lharae qui n'est pas incapable d'agir et que Lharae n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Lharae est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion, Tromperie, Perception et Intimidation

Dérobade Lorsque Lharae subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Maître des intrigues. Lharae peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Lharae peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'elle utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

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

Équipement particulier : *bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Lharae effectue deux attaques avec sa dague

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants

Réactions

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

Les anneaux du Cormyr :

Le Sceau royal du Cormyr (légendaire, requiert un lien) est un objet unique porté par le souverain du royaume. C'est une chevalière en or ornée du dragon pourpre du Cormyr. Il combine à la fois les pouvoirs d'un *anneau de protection*, d'un *anneau de légèreté* et d'un *anneau d'action libre*. En plus, il permet de lancer *téléportation* 1 fois/ jour, *communication à distance* 1 fois/jour et *lumière* à volonté. Enfin, il permet de connaître la direction et la distance de n'importe quel autre anneau du Cormyr (*anneau de la famille royale, anneau de commandant des Dragons Pourpres, anneau des Dragons Pourpres* mais sans pouvoir distinguer de quel type il s'agit exactement) dans un rayon de 30 mètres.

Anneau de la famille royale (très rare, requiert un lien). Les anneaux de la famille royale sont de simples anneaux en or mais ils sont néanmoins très rares. Il n'en existe probablement pas plus de 10. A ce jour, sont connus pour en porter : la reine Filfaeril, les princesses Tanalasta et Alusair, les deux cousins du roi, Bhereu et Thomdor, Vangerdahast et la magicienne Laspeera. Ils sont équivalents, à la fois, à des *anneaux de légèreté* et des *anneaux de protection* permettant de lancer *lumière* à volonté et *communication à distance* 1 fois/jour. Enfin, ils permettent de connaître la direction et la distance de n'importe quel autre anneau du Cormyr (*sceau de la famille royale, anneau de la famille royale, anneau de commandant des Dragons Pourpres* et *anneau des Dragons Pourpres* mais sans pouvoir distinguer de quel type il s'agit exactement) dans un rayon de 30 mètres.

Anneau de commandant des Dragons Pourpres (rare, requiert un lien). Les anneaux de commandant sont en argent. On estime qu'il en existe au moins 200. La plupart des officiers qui en portent ont au moins le rang de commandeur (ornrion). Ils sont équivalents à des *anneaux de légèreté* permettant de lancer *lumière* à volonté. Enfin, ils permettent de connaître la direction et la distance de n'importe quel autre *anneau de commandant des Dragons Pourpres* et *anneau des Dragons Pourpres* (mais sans pouvoir distinguer de quel type il s'agit exactement) dans un rayon de 30 mètres.

Anneau des Dragons Pourpres (peu commun, requiert un lien). Les anneaux des dragons pourpres sont en bronze. Les membres de l'armée qui les portent ont généralement au moins le rang de capitaine (lionar). On estime qu'il en existe environ 4000. Ils permettent de lancer *lumière* à volonté.

Cape de mages de guerre du Cormyr

Les mages de guerre qui atteignent un certain rang se voit octroyer une *cape de mage de guerre (rare, requiert un lien)* au col orné d'un dragon rampant. Une telle cape combine les pouvoirs d'une *cape de protection* et d'un *anneau de chaleur*. Elle confère également *communication à distance* 1 fois/ jour et *protection contre les armes* à volonté. Certains non mages de guerre amis de la couronne peuvent également en posséder.

Le Trône de Fer est une organisation marchande composée de 3500 membres environ. Le Trône de Fer veut contrôler le commerce et le transport des armes en Sembie, au Cormyr, le long de la Côte des Epées et autour de la Mer de Lune par n'importe quel moyen ce qui inclut le racket, le chantage, l'assassinat, l'attaque de caravanes de concurrents par des tribus humanoïdes ou des bandits recrutés dans ce but. A l'occasion, il transporte aussi des substances rares comme de la poudre noire ou illégales comme des drogues ou des poisons. Son quartier général secret est à Suzail. Le Trône a été crée par Sfena.



Sfena, “Tête” du Trône de Fer (dirigeante et fondatrice) et fille de Glasya, est une NM femme **cambion** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 23 (*armure d'écailles +3*)

Points de vie 152 (19d8+57)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9, Intelligence +8, Charisme +9

Compétences Tromperie +15, Intimidation +9, Discrétion +16, Perception +7

Sens perception passive 17

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Sfena inflige 28 (8d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Sfena qui n'est pas incapable d'agir et que Sfena n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Sfena subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Assassinat Sfena 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.

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

Équipement particulier : *armure d'écailles +3, rapière +2, dague de venin*

Actions

Attaques multiples. Sfena effectue quatre attaques au corps à corps avec sa rapière et une attaque avec sa dague ou utilise quatre fois son Rayon de feu

Rapière +2. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants

Dague de venin. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (2d4+1) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 11 (2d10) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Rayon de feu. *Attaque à distance avec un sort* : +10 au toucher, portée 36 m, une cible. *Touché* : 17 (5d6) dégâts de feu.

Charme satanique. Un humanoïde situé à 9 mètres ou moins de Sfena et qu'elle peut voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être charmé par magie pendant 1 journée. La cible charmée obéit aux paroles de Sfena. Si la cible subit des dégâts de la part de Sfena ou d'une autre créature, ou reçoit un ordre suicidaire de la part de Sfena, elle peut retenter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Charme satanique de Sfena pendant les prochaines 24 heures.

Les 3 conseillers

Krakosh, « Pied » du Trône de Fer (en charge des mercenaires : gardes de caravanes et bandits)

Est un homme **géant des tempêtes** chaotique neutre avec les modifications suivantes :

Langues primordial

Sorts. Krakosh est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Krakosh :

Tours de magie (à volonté) : *lame tonnante, protection contre les armes, poigne électrique,*

1^{er} niveau (4 emplacements) *onde de choc, éclair de sorcière, bouclier*

2^{ème} niveau (2 emplacements) *modification d'apparence*

Actions

Magie de tempête Krakosh peut utiliser une action bonus à son tour pour voler sur 3 mètres sans provoquer d'attaques d'opportunité, immédiatement avant ou après avoir lancé un sort de niveau 1 ou supérieur.

Maready, "Oeil" du Trône de Fer (gestion de l'information)

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Tromperie +12, Arcanes +14, Histoire +9, Persuasion +7, Perception +5

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

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

Langues commun, elfique, halfelin, draconique, géant, gnome, infernal, jargon des voleurs

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Ascendance féérique Maready a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir.

Restauration magique Lors d'un repos court, Maready choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Maready ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Maready est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Maready a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, décharge électrique, message*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité, détection des pensées*

Niveau 3 (3 emplacements) : *communication à distance, vol, boule de feu*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, téléportation*

* Maready jette ces sorts avant le combat.

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Maready est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Arcanes et Tromperie

Assassinat Maready 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.

Équipement particulier : *Figurine merveilleuse (manticore en serpentine, compte comme une statuette merveilleuse d'éléphant de marbre pour le reste), anneau de protection*

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Maready 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.

Ritchar "L'Homme Rouge", "Bras" du Trône de Fer (en charge des marchands et maîtres de caravanes)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Dextérité +10, Intelligence +8

Compétences Intimidation +6, Discrétion +15, Acrobaties +15, Perception +6

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan, halfelin, commun des profondeurs, infernal, jargon des voleurs

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Ritchar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties.

Dérobade Lorsque Ritchar 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 Ritchar 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.

Style de combat Combat à deux armes

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Ritchar peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

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

Équipement particulier : *Masque Rouge de Leira* (compte comme des *yeux de charme*), *rapière +1*, *dague +1*, serviteurs : *Riv* et *Winger*, **diablotins**

Actions

Attaques multiples. Ritchar effectue trois attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

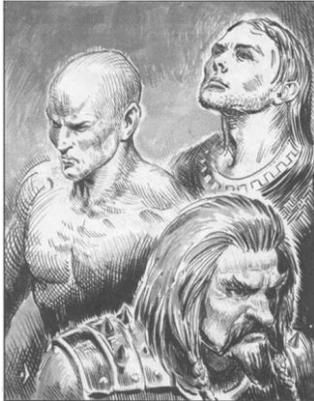
Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m. *Touché* : 11 (2d4+6) dégâts perforants

Réactions

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

Des conseillers mineurs connus (9 conseillers mineurs en tout, 3 par conseillers)



Hogley "Pied" du Trône de Fer, ancien esclave de Thay.

Humanoïde (nain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 90 (9d8+45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +9

Compétences Athlétisme +8, Survie +4

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

Langues commun, nain, géant

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Hogley 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, Hogley peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Hogley 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). Hogley peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

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

Équipement particulier : hache d'armes +1

Actions

Attaques multiples. Hogley effectue deux attaques avec sa hache d'armes +1 et une attaque avec sa hachette

Hache d'armes +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants

Hachette. 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 :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants

Seecher, N homme demi-elfe, "Oeil" du Trône de Fer, Suzail.

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +4

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

Compétences Nature +4, Religion +4, Arcanes +4, Perception +8

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 18

Langues commun, elfique, sylvestre, druidique

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Ascendance féérique Seecher a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Récupération naturelle Lors d'un repos court, Seecher 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. Seecher ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire à Seecher. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, Seecher a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Seecher est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Seecher a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, invisibilité, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, hâte, lumière du jour*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, charme-monstre, liberté de mouvement, divination*

Niveau 5 (1 emplacement) : *maëlstrom, soins de groupe, fléau d'insectes, rêve*

* Seecher jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus

Actions

Cimeterre *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à 1

Skitt, LM homme humain, « Bras » du Trône de Fer, Suzail et Cormyr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +4, Athlétisme +7, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

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

Tueur de colosses. Quand Skitt touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Skitt ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Skitt ont un désavantage.

Sorts. Skitt est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Skitt :

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

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

Équipement particulier : Symbole sacré de Malar

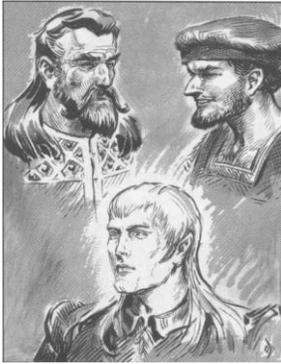
Actions

Attaques multiples. Skitt effectue deux attaques avec une arme

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Des membres connus



Thond de Wyvernwater, LN homme humain, porte-parole et « Œil » du Trône de Fer, homme d'âge moyen, négociant en bois, WyvernWater.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 30 (5d8+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse+5, Intelligence +6

Compétences Persuasion +5, Arcanes +6

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, sylvestre, elfique, gnome

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Thond choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 3, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Thond ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Présage Quand Thond termine un repos long, il lance deux d20 et note les résultats. Il peut remplacer n'importe quel jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, qu'il soit lancé par lui ou par une créature qu'il peut voir, par l'un de ces jets anticipés. Il doit choisir de faire cela avant de lancer le dé, et il ne peut remplacer qu'un seul jet par tour. Chaque jet anticipé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsqu'il termine un repos long, il perd tous les jets anticipés non-utilisés.

Sorts. Thond est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort).

Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, main du mage, protection contre les armes, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, charme-personne, compréhension des langues*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, épine mentale, suggestion*

Niveau 3 (2 emplacements) : *clairvoyance, communication à distance*

Bosson Ketanya, NM homme humain, "Bras" du Trône de Fer. Espionne d'autres marchands pour le compte du Trône de fer grâce à sa discrétion et ses *yeux de charme*.

Classe d'armure 14

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Persuasion +7, Discrétion +12, Escamotage +8, Tromperie +11

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 10

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

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

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

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

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

Dérobade Lorsque Bosson subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

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

Discrétion suprême Bosson a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) s'il ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Équipement particulier : *Yeux de charme*

Actions

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

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

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

Posetarik Woodlock, CN homme elfe (du soleil), **barde**, peintre, escrimeur, agent occasionnel du « Pied » en tant que chef de gardes de caravanes.

Des exécutants connus

Joshto Wanner, NM homme humain, **capitaine bandit**, tatouages sur les bras, chef en second d'un groupe de gardes, « Pied » du Trône de Fer.

Sebendo, LM homme humain, un gros homme craintif qui a été forcé à travailler pour le Trône de Fer en tant que messager et devin.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 20 (3d8+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Sauvegardes Sagesse+4, Intelligence +5

Compétences Histoire +5, Arcanes +5

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, gnome, nain, halfelin

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Sebendo choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 2, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Sebendo ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Présage Quand Sebendo termine un repos long, il lance deux d20 et note les résultats. Il peut remplacer n'importe quel jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, qu'il soit lancé par lui ou par une créature qu'il peut voir, par l'un de ces jets anticipés. Il doit choisir de faire cela avant de lancer le dé, et il ne peut remplacer qu'un seul jet par tour. Chaque jet anticipé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsqu'il termine un repos long, il perd tous les jets anticipés non-utilisés.

Sorts. Sebendo est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort).

Il a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, charme-personne, compréhension des langues*

Niveau 2 (2 emplacements) : *détection des pensées, épine mentale, suggestion*

Jikosstian, LM homme gnome **espion** (avec maîtrise des outils de bricoleur), un horloger qui travaille aussi comme receleur et contrebandier pour certaines substances illégales (drogues et poudre noire).

Crodan, CN homme humain, **prêtre** de Garagos, un amoureux des batailles qui passe son temps à recruter des mercenaires et des bandits pour le Trône de Fer.

Les Epées d'Etat

Ansrivarr, l'épée de mémoire

Portée par Mondar Bleth depuis l'Impiltur ancien quand sa famille et lui arrivèrent là où se trouverait plus tard Suzail, cette lame ancienne et usagée est plus vieille que le royaume lui-même. Adoptée par Faerlthann, le Premier-Roi, quand Mondar fut tué par les elfes (même si les légendes à ce propos disent qu'il s'agissait des orques) qui gouvernaient le Cormyr à l'époque, Ansrivarr fut l'épée portée par Faerlthann et ses fils durant leurs règnes. Puis, pendant des siècles, Ansrivarr a seulement été utilisée pour les couronnements des rois. A l'insu des Obarskyr, Etharr et les elfes de la cour d'Illiphar (et plus précisément, Alea Dahast, l'amante de Baerauble) ont lancé de nombreux sorts de protection sur la lame afin de la rendre incassable. Comme Ansrivarr représente le royaume, certains disent que les destins des deux sont liés. Ansrivarr est une *épée à deux mains +3 (très rare) dont la lame a la même dureté que si elle était faite d'adamantium* à cause des enchantements qui ont été lancés sur elle autrefois par les elfes.

Symylazarr, la lame de l'honneur

Symylazarr est une lame lourde et large forgée durant le règne de Rhiiman le Glorieux comme une preuve de la qualité du nouvel acier que le Cormyr pouvait produire. A l'origine conçue pour la parade, l'épée possède un pommeau sculpté représentant une tête de dragon. Bien que belle, l'épée est difficile à utiliser en combat pour la plupart (nécessite une force d'au moins 16 pour la manier sous peine de souffrir d'un désavantage aux jets d'attaque avec cette arme). Sa lame est acérée et mortelle. Elle a été utilisée la première fois pour le combat lorsqu'un jeune serviteur du nom de Varanth s'en servit pour défendre le prince héritier Moriann contre un assassin. En remerciement, Moriann fit de Varanth un garde du palais, lui fit cadeau de la lame et le surnomma « Thundersword ». Varanth mourut lors de la guerre contre le royaume goblin de Hlundadim mais le dernier de ses fils, Rayn, fut annobli après avoir prêté hommage au successeur de Moriann, Tharyann. Rayn donna naissance à la famille Thundersword. Depuis le règne de la reine Gantharla, l'épée a été utilisée pour les adoubs de chevaliers. *Symylazarr* est une *épée à deux mains vicieuse (rare) nécessitant une force d'au moins 16 pour ne pas subir de désavantage à ses jets d'attaque*.

Orblyn, le tranchant de la Justice

Forgée par Amedahast pour le roi Duar juste après la mort de Baerauble et sa nomination en tant que Haut Mage, *Orbyn* une arme exceptionnellement puissante. Communément nommé « Orblyn » suite à une erreur de prononciation d'un roi et la réticence d'un scribe à le contredire, l'épée est utilisée pour les serments de fidélité à la cour royale et l'exécution des nobles coupables de crimes capitaux. Orblyn brille dès qu'un mensonge est prononcé en sa présence. Elle est couramment reconnue comme l'épée des rois. *Orbyn* est une épée longue finement forgée avec des runes à peine visibles courant sur sa lame. Ceux qui ont tenu la lame ont eu l'impression que les runes paraissaient bouger. Elle a défait de nombreux ennemis de la Couronne, y compris Magrath le Minotaure, le capitaine pirate qui prit Suzail à Duar et le dragon Thauglor, l'ancien, qui a donné son nom aux Dragons Pourpres. *Orbyn* est une *épée longue incisive (rare, nécessite un lien)* qui confère l'avantage aux tests de Sagesse (perspicacité) de son porteur.

Rissar, la lame des épousailles

Commandée à l'origine par le prince Rhiigard (Rhiigard Ier, le roi endeuillé), *Rissar* est une épée courte admirablement forgée avec une fortune de gemmes incrustée dans son pommeau et sa garde. Rhiigard destinait la lame à être un cadeau de mariage pour la Princesse Aliia d'Impiltur, un des nombreux cadeaux qu'il avait achetés, fabriqués ou faits fabriquer pour sa promise. Après avoir appris la nouvelle de sa mort, Rhiigard envisagea de se suicider avec l'épée jusqu'à ce que finalement il enferme l'épée dans un coffre royal. La lame ne revit pas le jour avant 973 DR lorsque Bryntarth, le fils de Rhiigard l'utilisa comme cadeau pour son propre mariage, ignorant la signification de la lame pour son père. Rhiigard feignit le plaisir à la découverte de son fils et proclama que, dès lors, les vœux des mariages royaux se devaient d'être prononcés sur l'épée. *Rissar* est une épée courte +2 (rare) ornée de gemmes pour une valeur de 10000 pièces d'or.

Les Epées perdues

Ilbratha, la Maîtresse des Batailles

Forgée à la demande du prince (puis plus tard roi) Azoun I, cette épée courte en bronze possède encore un tranchant effilé après d'innombrables batailles. Pour les Cormyriens, la Maîtresse des Batailles est le symbole de la victoire d'Azoun I contre les armées de Shoon ainsi que la gloire et le butin perdus quand son navire, *Le Fléau de Valashar* sombra dans le lac des Dragons l'année de l'Autel de Bois (389 CV). Pendant plus de neuf siècles, Ilbratha a été appelée Haalorth, la Lame de l'Héritier. Elle est portée par l'héritier du royaume elfique sous-marin d'Eadraal et connue par le peuple aquatique comme le Croc du Guerrier. De son côté, le Cormyr recherche encore la Maîtresse des Batailles. Ilbratha est une épée courte de rapidité (similaire à un cimeterre de rapidité, très rare, nécessite un lien) qui confère l'avantage aux tests de Dextérité (acrobaties) de son porteur.

Shiningbite, la Dent du Dragon

Cette épée longue était toute simple lorsqu'elle fut découverte dans les armoiries royales par la jeune Gantharla qui ordonna qu'elle fût polie et que sa garde fut remplacée avant de partir combattre les hommes-lézards des marais de l'ouest du Cormyr. Deux dents du dragon Eaerdynnansczyk aussi nommé Eardynn ("ee-ar-din") furent ajoutées aux extrémités de sa garde en croix conférant une partie du pouvoir et de la légende du dragon à la lame. Par deux fois, la reine-guerrière l'utilisa pour abattre de jeunes dragons dans les Cornes des Tempêtes mais sa magie ne lui fut pas aussi utile lors de sa campagne contre les géants des collines de l'ouest qui tuèrent Gantharla et toute sa compagnie de chevaliers-rôdeurs. Les géants détroussèrent les cadavres de tout ce qui pouvait paraître utile, y compris la Dent du Dragon. Ce qu'il est advenu de l'épée après la mort de la reine demeure un mystère. Shiningbite est une épée longue tueuse de dragons.

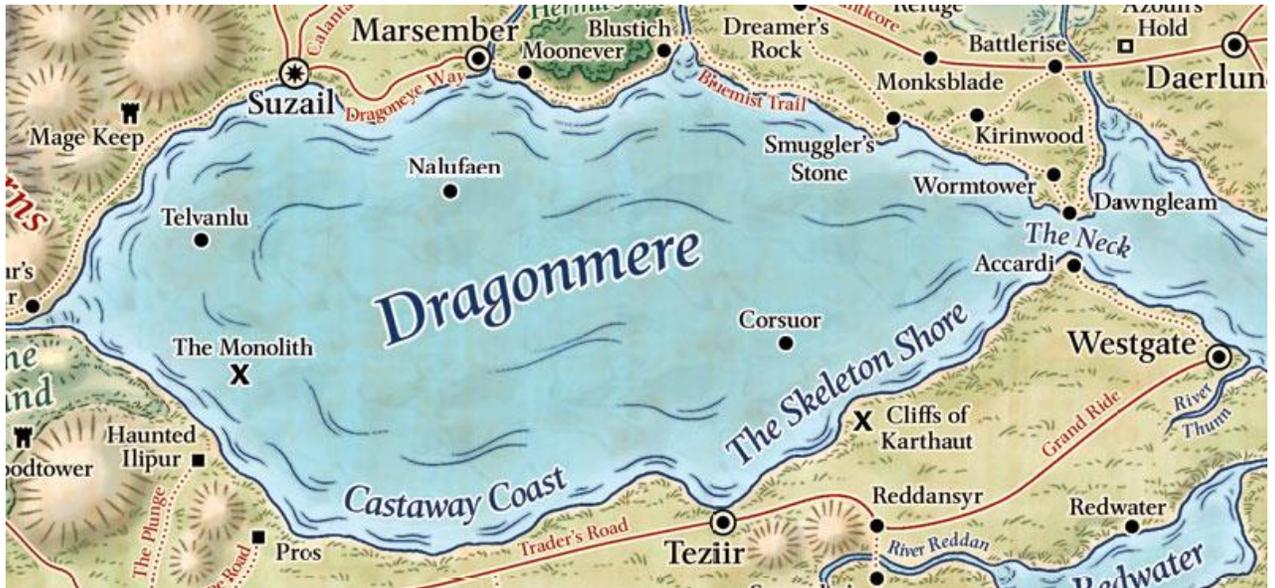
Idée de campagne au Cormyr

- **Sinister Secret of Saltmarsh (1er et 2ème niveau à Smuggler's Stone)**
- **Danger at Dunwater (3ème niveau depuis Smuggler's Stone)**
- **Salvage Operation (4ème niveau)**
- **Isle of the Abbey (5ème niveau) est une abbaye de Shar située dans la Mer des Dragons**
- **The Oracle at Sumbar (6ème niveau depuis Smuggler's Stone puis recherche navire à Marsembre)**
- **The final enemy (7ème niveau depuis Smuggler's Stone)**
- **Murder Most Magical (8ème niveau à Suzail)**
- **Practical Magic (9ème niveau à Marsembre)**
- **Le Voleur de Marsembre (10ème niveau à Marsembre)**

Comment adapter Ghosts of Saltmarsh au Cormyr ?

Il est assez facile de jouer des aventures de Ghosts of Saltmarsh avec quelques ajustements.

- Renommer *Saltmarsh* en *Smuggler's Stone*, situé sur la côte à l'est de Marsembre. Smuggler's Stone est décrit brièvement ici : https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Smuggler%27s_Stone



- Le *Kingdom of Keoland* est remplacé par le *Royaume du Cormyr* et le roi **Kimbertos Skotti** par **Azoun IV**
- *Azur Sea* est à remplacer par *la Mare des Dragons*
- La mine gnome abandonnée située dans les collines au nord de la ville a été reprise par les nains de **Manistrad Copperlocks**
- *Scarlet Brotherhood* est remplacé par le *Trône de Fer* ; pas de changement pour les factions traditionnalistes et loyalistes
- Les *Sea Princes* sont à remplacer par la *Bande d'Immurk*
- **Eliander Fireborn** est un capitaine des Dragons pourpres
- **Skerrin Wavechaser** est un des 3 conseillers mineurs du « Bras » du Trône de Fer
- **Kraddock Stonehorn** (bâtiment 2) est un lieutenant des Dragons Pourpres
- **Captain Xendros** (bâtiment 7) est un **prêtre** d'Umberlie achetant secrètement des denrées pour Thay
- Procan (bâtiment 26) est à remplacer par Valkur
- Obad-Hai (bâtiment 29) est à remplacer par Silvanus
- La carte de la page 23 doit être pivotée de 45° vers la gauche pour s'adapter à la côte du Cormyr avec les repaires des sahuagins et des hommes-lézards se trouvant dans la zone marécageuse constituée par l'estuaire du fleuve *Wiverne*.
- A propos des *Points of Interest*, *Burle* peut être conservé en tant qu'avant-poste des Dragons Pourpres tel qu'il est ou simplement le supprimer. Dans le cas où vous le conservez, **Kiara Shadowbreaker** est un LB demi-elfe haut chevalier des Dragons Pourpres. *Seaton* devient *Dawngleam* mais la description de la ville continue à s'appliquer. **Marik Feldren** n'est pas duc

mais un LN homme humain **commandant des dragons pourpres**. Pas de changement pour les autres points d'intérêt.

- A propos des *geographic features*, *Dreadwood* est remplacé par le *Grand Marais*, *Dunwater River* devient le *fleuve Wiverne*, *Drowned Forest* est remplacée par le *Bois de l'Ermitage*, bien moins sinistre, *Hool Marshes* et *Silverstand* peuvent être conservés en l'état.
- L'*Azure Sea* devient la *Mare des Dragons* et la *Mer des Etoiles Déchues* attenante. L'épave *Curiosity* était le navire d'un puissant magicien Rouge de Thay aujourd'hui décédé.

Comment adapter *the Oracle at Sumbar* pour D&D 5 ?

The Oracle at Sumbar est une aventure maritime pour la seconde édition publiée dans Dungeon Magazine 48 de Juillet/ Août 1994 disponible sur le web.

A l'origine, l'aventure débute à Yhaunn en Sembie mais il vous suffit de remplacer Yhaunn par Smuggler's Stone. Le voyage en mer n'en sera qu'un peu plus long (cela sera l'occasion de rajouter quelques rencontres en mer) mais cela ne changera rien à l'histoire.

- **Tante Marla**, NB femme humain **roturier**, **Nicodemus** (décrit ci-dessous en annexe, comme tous les PNJ dont le nom est souligné) et **Samantha**, LN femme humain **roturier** sont des habitants de Smuggler's Stone.
- **Strasus** peut être remplacé par **Keledék**, le mage de Saltmarsh
- **Sensular, comte de Culhane** peut être remplacé par **Sorgar Illance**, NM homme humain, chef de la famille Illance, qui séjourne fréquemment à Marsembre (ses caractéristiques détaillées figurent dans la partie sur la noblesse du Cormyr).
- La seconde partie de l'aventure devrait se dérouler à Marsembre. Nicodemus suggère, en effet, aux PJ de se rendre à Marsembre pour trouver rapidement un navire. Là encore, vous avez la possibilité d'ajouter une ou deux rencontres sur la route, à votre convenance.
- Les 8 huge sea gulls de la page 24 ont les caractéristiques de **vautour géants** et sont d'alignement neutre
- Le **diablotin** de la page 25 reste inchangé.
- Page 26, salle 2, il y a 8 **sahuagins zombis**. Les **sahuagins zombis** sont des zombis avec les modifications suivantes :
 - Ils ont CA 12 (armure naturelle)
 - En plus de l'attaque de coup du zombi, ils ont également une attaque de morsure : **Morsure**. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants
 - Leur indice de dangerosité est de 1/2 (100 PX)
- Page 27, les monstres de la salle 3 sont à remplacer par huit **pieuvres géantes**.
- Salle 4, **Immurk** est un **nécrophage** avec 66 points de vie, CA 15 (chemise de mailles) et qui réalise trois attaques avec une arme. Son indice de dangerosité est de 4 (1100 PX).
- Les objets magiques présents dans le trésor sont *une cape de la raie manta, un capuchon de respiration aquatique, une gemme élémentaire (eau) et des gants de nage et d'escalade*. A vous ensuite d'ajuster ensuite le montant de pièces et de bijoux selon vos goûts et la dette contractée par le fiston de tante Marla et tout cela, bien sûr, sans compter la fameuse couronne de Palaghard Ier.
- L'équipage de la *Flèche* est composé de :
 - **Seldar**, LB homme humain paladin de Torm

- **Throxis**, LB homme humain magicien
- **Benson**, LB homme humain **prêtre** de Torm
- **Jamie**, LB femme humain **acolyte** de Torm
- 37 membres d'équipage, LB ou NB homme ou femme humain **bandits**
- L'équipage de de l'*Orgueil de Procampur* est composé de :
 - **Rufus le Cruel**, NM homme humain roublard
 - **Malificat**, NM femmme humain clerc de Loviatar
 - 40 membres d'équipage, n'importe quel alignement mauvais homme ou femme humain **bandits**
 - 4 **ogres**

Nicodemus

Humanoïde (toute race) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 20 (4d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Histoire +10, Arcanes +8

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, primordial, draconique, sylvestre, nain, elfique

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Haute Expertise Le bonus de maîtrise de Nicodemus est triplé avec la compétence Histoire

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

Sorts secrets. Lorsque Nicodemus 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.

Sorts. Nicodemus est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Nicodemus a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup au but, lumière, main du mage, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, détection de la magie, identification, sommeil, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, épine mentale, vision dans le noir*

Équipement particulier : *Pilules de respiration aquatique* (8)

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Seldar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	17 (+3)

Sauvegardes Sagesse+5, Charisme +6, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

Compétences Athlétisme +7, Survie +5

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Seldar 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. Seldar est un lanceur de sorts de niveau 8. 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 Seldar :

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

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

Équipement particulier : Symbole sacré de Torm, *dague +1*

Actions

Attaques multiples. Seldar effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec sa dague

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 7 (1d4+5) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion Chaque créature choisie par Seldar 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 Seldar. Cet effet prend fin si Seldar est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Seldar peut soigner 5 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

Sens divin (4 fois/ repos long) Seldar 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, Seldar peut restaurer jusqu'à 40 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

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

Réactions

Allégeance divine. Seldar 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.

Throxis

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +7

Compétences Perspicacité +4, Arcanes +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, primordial, draconique, nain, elfique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

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

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, contrôle des flammes*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *lévitation, invisibilité, toile d'araignée, pattes d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, boule de feu, dissipation de la magie*

Niveau 4 (2 emplacements) : *métamorphose, invisibilité de navire* (décrit dans l'aventure)*

Équipement particulier : *médaille des pensées*

Actions

Attaques multiples. Throxis effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Throxis 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.

Rufus Le Cruel

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +4

Compétences Persuasion +6, Discrétion +6, Acrobaties +7, Athlétisme +7

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 14

Langues commun, elfique, jargon des voleurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Rufus est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Acrobaties

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

Dérobade Lorsque Rufus subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Audace Rufus ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et il peut utiliser attaque sournoise sans avoir l'avantage au jet d'attaque si aucune autre créature que sa cible se trouve à 1,50 m ou moins de lui et qu'il n'a pas de désavantage.

Actions

Attaques multiples. Rufus effectue une attaque avec chacun de ses épées courtes

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

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

Réactions

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

Malificat

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Tromperie +5, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Faucheur Malificat connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

Destruction inéluctable Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Malificat ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Sorts. Malificat est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Malificat a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins*, *éclair traçant*, *fléau*, *injonction*, *rayon empoisonné*, *simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde*, *arme magique*, *cécité/surdité*, *rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens*, *dissipation de la magie*, *protection contre une énergie*, *animation des morts*, *caresse du vampire*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement*, *gardien de la foi*, *flétrissement*, *protection contre la mort*

* Malificat jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Loviatar

Actions

Fléau d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort Malificat peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 21 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Malificat 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 Malificat 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 Malificat 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.