

Le Pont de Boreskyr, Le Capuchon du Serpent et leurs environs

- **Le Pont de Boreskyr** est une communauté de 1100 habitants environ. Il s'agit principalement d'un campement de tentes et de chariots de caravanes entourant un fort de pierre de forme circulaire. Le pont a été reconstruit à plusieurs reprises. Le pont actuel est en pierre noire, assez large pour permettre le passage de deux chariots de front, orné à chaque extrémité d'une statue de Cyric et une autre de Bhaal. Dans la communauté, l'ordre est maintenu par les anciens aventuriers, le guerrier **Barim Stagwinter**, NB homme humain **vétéran** et le clerc de Tyr **Theskul Mirroreye**, LB homme humain **prêtre**.
- **Le Capuchon du Serpent** est un village de 800 habitants environ situé en amont du Pont de Boreskyr et à l'orée ouest de la Forêt des Dragons. Il est composé de maisons en bois autour d'une place carrée. Les habitants sont principalement des bûcherons, des chasseurs, des pêcheurs et des fermiers. *Le Dragon Poussiéreux* est le seul restaurant du village. Le village est construit sur des ruines souterraines remontant à l'époque de Néthénil. Parmi les personnalités les plus notables du village, on peut citer : **Helskar « Le Sournois » de Soubar**, CM homme **yuan-ti, sang-pur** (avec 45 points de vie), barman et espion de Najara ; **« Poussière » Helmspoke**, CB homme humain **roturier**, propriétaire du *Dragon Poussiéreux* ; **Delwyn Whitedyke**, LB homme humain **paladin de Tyr**, capitaine de la Garde ; **Atad Yelloweyes**, CB homme yuan-ti sang-pur, membre des Ménestrels qui ne pénètre jamais en ville mais peut être contacté via *le Dragon Poussiéreux* pour servir de guide dans les Collines du Serpent.
- **Propriété Aile-de-Cœur** est une ferme située à Capuchon du Serpent dont la propriétaire est **Aluena Halacanter**, N femme humain. C'est un membre des Ménestrels qui veille sur Le Capuchon du Serpent et la troisième aventurière qui maintient l'ordre au Pont de Boreskyr (avec **Barim Stagwinter** et **Theskul Mirroreye**). C'est aussi une éleveuse et entraîneuse de **pégases**. Elle les vend pour 5000 po chaque mais uniquement à des gens dignes de confiance.
- **Le Fort de Lyran** est la ruine d'un château à la lisière ouest de la Forêt des Dragons construit par le bandit Lyran dont il ne subsiste qu'une tour, des caves et des passages souterrains. L'endroit est maintenant occupé par deux anciens aventuriers rêvant de contrôler le commerce qui passe au niveau du Pont de Boreskyr : **Durg Earthforge**, NM homme nain d'écu et **Songya de la Porte de Baldur**, LM femme humain clerc de Loviatar.

Paladin de Tyr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +3, Charisme +5, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

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

Compétences Athlétisme +6, Religion +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, Illuskan

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, le Paladin de Tyr 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. Le Paladin de Tyr est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par le Paladin de Tyr :

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

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, arme magique, restauration inférieure, zone de vérité*

Équipement particulier : Symbole religieux de Tyr

Actions

Attaques multiples. Le Paladin de Tyr effectue deux attaques avec une arme.

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

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Le Paladin de Tyr 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** Le Paladin de Tyr 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 Paladin de Tyr qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible du paladin et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver.

Sens divin (3 fois/ repos long) Le Paladin de Tyr 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, Le Paladin de Tyr 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

Atad Yelloweyes

Humanoïde (yuan-ti, sang-pur) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Immunité aux dégâts de poison

Immunité aux conditions empoisonné

Sauvegardes Force +7, Dextérité +6

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

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

Langues commun, abyssal, draconique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée d'Atad est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Atad peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : amitié avec les animaux (serpents uniquement), vaporisation de poison

1 fois/ repos long : suggestion

Résistance à la magie. Atad a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Style de combat Combat à deux armes

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

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

Tueur de colosses. Quand Atad 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. Atad ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

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

Sorts. Atad est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Atad :

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

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

3^e niveau (2 emplacements) : *invocation de tir de barrage*

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki

Actions

Attaques multiples. Atad effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque la seconde ou deux attaques avec son arc long

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

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

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

Aluena Halacanter

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 14 (17 avec *armure du mage*)

Points de vie 72 (12d8+12)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +8

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

Compétences Dressage +4, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, gnome, draconique, elfique, sylvestre

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *toile d'araignée, invisibilité, immobilisation de personne*

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

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

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

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

* Aluena jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *bottes de lévitation*

Actions

Attaques multiples. Aluena 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

Réactions

Magie protectrice. Lorsqu'Aluena 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.

Songya de la Porte de Baldur

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +4

Compétences Perspicacité +8, Religion +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Faucheur Songya 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 Songya ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, contagion, coquille anti-vie, nuage mortel*

Niveau 6 (1 emplacement) : *contamination*

* *Songya jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Loviatar, *Bâton de la vipère*

Actions

Bâton de la vipère. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques et la cible et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort Songya peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 25 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Songya 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 Songya 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 Songya et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Durg Earthforge

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

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 10,5 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +5

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +12, Tromperie +6, Perception +8, Nature +10, Survie +8

Outils maîtrisés Outils de voleur, outils de maçon

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

Langues commun, nain, orque, géant, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Durg inflige 21 (6d6) 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 Durg qui n'est pas incapable d'agir et que Durg n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Durg 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 Durg 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 : Hachette +1

Actions

Attaques multiples. Durg effectue deux attaques avec sa hachette +1 et une attaque avec sa seconde hachette ou une attaque avec son arbalète légère

Hachette +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 8 (1d6+5) 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.

Hachette. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 3 (1d6) 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.

Arbalète légère Attaque d'arme à distance : +8 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 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Escarmourche Durg 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