

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 créé 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 surnoise (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

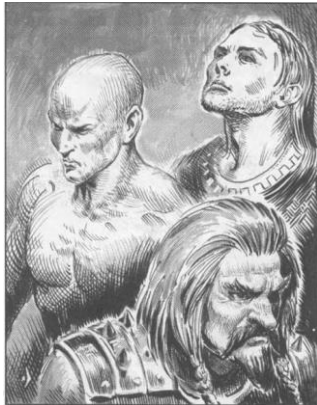
Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants

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*

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

Équipement particulier : Symbole sacré de Malar

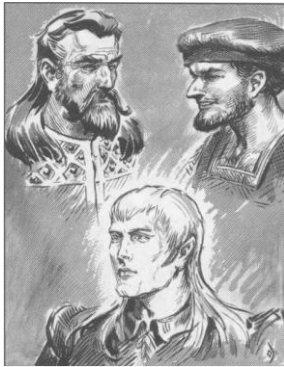
Actions

Attaques multiples. Skitt effectue deux attaques avec une arme

Épée 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 messenger 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.