

Le Zhentarim

Cercle intérieur :

Manshoon



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (*bâton de puissance, robe de l'archimage*)

Points de vie 207 (23d8+92)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)	18 (+4)	19 (+4)

Sauvegardes Sagesse+12, Intelligence +14, 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 +12, Arcanes +12

Sens perception passive 13

Langues commun, damarien, profond, draconique, commun des profondeurs, orque, elfique

Dangerosité 19 (22000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Manshoon peut lancer *charme-personne* et *ténèbres* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Manshoon a *éclair* et *contresort* 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.

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

Sorts secrets. Lorsque Manshoon 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, Manshoon 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.

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

Sorts. Manshoon est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +16 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, décharge électrique*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, rayon affaiblissant, ténèbres, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, dissipation de la magie, caresse du vampire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, bouclier de feu, peau de pierre*, métamorphose, flétrissement, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, nuage mortel, dominer un humanoïde, invoquer un élémentaire*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, désintégration*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, doigt de mort*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *emprisonnement*

* *Manshoon jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *Robe de l'archimage (noire), bâton de surpuissance, anneau de stockage des sorts (contient passe-muraille)*

Actions

Bâton de puissance. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d6+3) si tenue à deux mains et Manshoon peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

Note Manshoon dispose de plusieurs clones à maturité de lui-même dissimulés dans des endroits différents

Fzoul Chembryl



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (*harnois en adamantium, bouclier, 22 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 168 (21d8+63)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7

Compétences Persuasion +9, Religion +8

Sens perception passive 15

Langues commun, Damarien, Profond, géant

Dangerosité 18 (20000 PX)

Capacités

Sorts. Fzoul est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Fzoul a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, soins, éclair traçant, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, silence, cécité/surdité, immobiliser un humanoïde, amélioration de caractéristique*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *protection contre la mort, gardien de la foi, compulsion, localiser une créature*

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, arme sacrée, communion, dominer un humanoïde*

Niveau 6 (2 emplacements) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel, contagion*

Niveau 7 (2 emplacements) : *parole divine, tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe, portail*

* *Fzoul jette ces sorts avant le combat.*

Voix d'autorité. Fzoul peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Fzoul choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Fzoul lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Immortalité En tant qu'élue de Baine, Fzoul est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Harnois en adamantium. Un coup critique contre Fzoul devient un coup normal grâce à son harnois.

Équipement particulier Symbole sacré de Baine, *Sceptre de l'œil du Tyran (légendaire, harmonisation requise)* : *masse d'armes +3*, objet intelligent LM, Int 6, Sag 17, Cha 14, communique en transmettant ses émotions à la créature qui l'équipe ou qui le manie, ouïe et vision dans le noir à 36 mètres, le sceptre cherche à défendre les serviteurs et intérêts de Baine, tant que le sceptre est harmonisé avec son porteur, il lui confère : *vol* (recharge 6), *flétrissement* (recharge 6), *immobilisation de monstre* (recharge 6), *téléportation* (recharge 6), *cape de la chauve-souris*, *anneau d'action libre*, *harnois en adamantium*

Actions

Sceptre de l'œil du Tyran. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques

Intervention divine Fzoul peut utiliser son action pour appeler Baine à son aide.

Canalisation d'énergie divine (3 fois par repos) : **Besoin d'ordre** Fzoul peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de

Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou** **Renvoi des mort-vivants** Fzoul 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 Fzoul 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 Fzoul 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 4 sont immédiatement détruits.

Sememmon



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 114 (19d8+19)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)

Sauvegardes Sagesse+10, Intelligence +11

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, Damarien, elfique, draconique, commun des profondeurs, géant

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Sememmon peut lancer *armure du mage* et *modification d'apparence* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort
Maître du savoir Le jet d'initiative de Sememmon est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Sememmon 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, Sememmon 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.

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

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, sommeil, projectile magique, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *modification d'apparence, suggestion, voir l'invisible*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *tempête de grêle, œil magique, peau de pierre*, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, nuage mortel, dominer un humanoïde, cercle de téléportation*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, désintégration*

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

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *hurlement psychique*

* Sememmon jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : bracelets de défense, heaume de téléportation, anneau de régénération, dague venimeuse

Actions

Dague de venin. *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* : 6 (1d4+4) 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.

Citadelle du Corbeau :

Seigneur Kandar Milinal, fidèle, adepte de la discipline, commande

une troupe de 2500 soldats

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, *cape de protection*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

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

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +6

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Kandar 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, Genos peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Kandar 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). Kandar peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Kandar peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui 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 Kandar. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Kandar est incapable d'agir.

Équipement particulier : *Epée à deux mains +1, cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Kandar effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (3d6+5) dégâts tranchants

Capitaine Cvaal Daoran, chef des Frères du Poing Noir, un groupe de 27 soldats d'élite

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +4, Charisme +6, bonus de +2 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 +7, Religion +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien, orque

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Cvaal 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.

Aura de conquête Une aura menaçante émane de Cvaal tant qu'il n'est pas incapable d'agir. Cette aura s'étend sur un rayon de 3 mètres autour de lui, mais est bloquée en cas d'abris total. S'il effraie une créature, sa vitesse est réduite à 0 tant qu'elle est située dans l'aura, et cette créature prend des dégâts psychiques égaux à 8 si elle commence son tour à l'intérieur de l'aura.

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

Sorts. Cvaal est un lanceur de sorts de niveau 11. 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 Cvaal :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, armure d'Agathys, injonction*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, arme spirituelle, immobilisation de personne*

3^e niveau (3 emplacements) : *malédiction, frappe aveuglante, peur, aura du croisé*

Équipement particulier : Symbole religieux de Baine, *Morgenstern* +1

Actions

Attaques multiples. Cvaal effectue deux attaques avec une arme.

Morgenstern +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants +4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Présence conquérante. Cvaal peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine afin d'exalter une présence terrifiante. Par une action, il force toutes les créatures de son choix qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, il effraie la créature durant 1 minute. La créature effrayée peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, et mettre un terme à cet effet en cas de succès.

Frappe guidée. Cvaal peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine afin de frapper avec une précision surnaturelle. Lorsqu'il fait un jet d'attaque, il peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour ajouter un bonus de +10 au jet.

Sens divin (3 fois/ repos long) Cvaal 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, Cvaal peut restaurer jusqu'à 55 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

Mara Kalaliv, commande l'ordre du Gantelet de Fer, un ordre de moines dédiés à Baine

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (*cape de protection*)

Points de vie 67 (11d8+11)

Vitesse 15 m

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

Sauvegardes Force +7, Dextérité +9, + 1 à tous les autres jets

Immunités poison et maladie

Compétences Discrétion +8, Acrobaties +8, Athlétisme +6, Religion +4

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

Langues commun, elfique, Profond

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Défense sans armure. La CA de Mara prend en compte son modificateur de Sagesse.

Frappes de ki. Les attaques à mains nues de Mara sont considérées comme des attaques magiques pour ce qui est de vaincre la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non-magiques.

Dérobade. Lorsque Mara 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.

Équipement particulier : *Cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Mara effectue trois attaques à mains nues ou à distance

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

Rayon de soleil radiant. *Attaque de sort à distance* : +8 pour toucher, portée 9 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts radiants

Intégrité physique Mara peut récupérer 33 points de vie. Elle ne peut utiliser cette capacité de nouveau qu'après avoir terminé un repos long.

Tranquillité Entre deux repos longs, Mara bénéficie de l'effet d'un sort de *sanctuaire*. Le DD de sauvegarde pour ce sort est de 15.

Tranquillité de l'esprit. Mara peut mettre fin à un effet qui l'affecte et qui cause l'état *charmé* ou *terrorisé*

Réactions

Parade de projectiles. Lorsqu'elle est touchée par une attaque à distance avec une arme, Mara dévie le projectile qui la frappe. Les dégâts qu'elle subit de l'attaque sont réduits de 20. Si les dégâts sont réduits à 0, Mara attrape le projectile s'il est suffisamment petit pour pouvoir tenir dans une main et qu'elle a une main de libre.

Bourse Temlor, LM homme humain Maître de la Haine

Maître de la Haine

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

Classe d'armure 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Histoire +4, Religion +4

Sens perception passive 13

Langues commun, Damarien

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Le Maître de la Haine peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Maître de la Haine choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque le Maître de la Haine lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Le Maître de la Haine est un lanceur de sorts de niveau 11. 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 Maître de la Haine a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

* Le Maître de la Haine jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole de Baine, Masse d'armes +1

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Le Maître de la Haine peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Maître de la Haine 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 Maître de la Haine 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 Maître de la Haine 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 2 sont immédiatement détruits.

Ampherd Holt, un des seconds de Kandar Milinal

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

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

Compétences Médecine +8, Religion +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre**, *compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

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

* *Ampherdo jette ces sorts avant le combat.*

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

Actions

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

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

Ampherd 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**

Ampherd 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'Ampherd 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'Ampherd et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Fesric, un des seconds de Kandar Milinal

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

Brute Lorsque Fesric 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, Fesric peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

Équipement particulier Épée longue +1

Actions

Attaques multiples. Fesric effectue deux attaques avec son épée longue +1 et une attaque avec son épée courte

Épée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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

Sarthor, fidèle de Baine et de Fzoul

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (*Cape de protection*, 16 avec *armure du mage*)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +9, 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 +4, Arcanes +8

Sens perception passive 10

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

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

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

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

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, rayon de givre, poigne électrique, mains brûlantes*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *flèche acide de Melf, invisibilité*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, tentacules noirs d'Evard, peau de pierre**

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

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

* Sarthor jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Cape de Protection*

Actions

Attaques multiples. Sarthor 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. Lorsque Sarthor 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.

Zilkatrix,

est un **tyrannoeil** avec les modifications suivants :

Dangerosité 14 (11500 PX), 15 (13000 PX) dans son antre de la Citadelle du Corbeau

Capacités

Défenses psychiques Zilkatrix a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé

Pensées invasives Zilkatrix peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est actif, il peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue, elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si le Xanathar est incapable d'agir, s'il meurt ou s'il utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

Sorts. Zilkatrix est un lanceur de sorts de niveau 6. 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 d'ensorceleur connus par Zilkatrix :

Tours de magie (à volonté) : *message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, esprit désorienté*

1^{er} niveau (4 emplacements) *projectile magique, bouclier, simulacre de vie, tentacules d'Hadard, murmures dissonants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *image miroir, invisibilité, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *boule de feu, protection contre une énergie, faim inextinguible de Hadard, communication à distance*

La Forteresse Noire :

Le Pereghost, commandant des troupes de la Forteresse Noire, longs cheveux blonds avec une queue de cheval, cicatrice sur la joue droite, efficace et dur, porte un harnois peint en blanc avec un heaume à l'apparence d'un crâne, déteste Dhamir Ercals.



Le Pereghost / Le Mortfantôme

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 21 (*harnois en adamantium*, bouclier)

Points de vie 135 (15d8+60)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Intimidation +7, Dressage +7

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Style de combat Duel & Défense

Brute Lorsque Le Pereghost 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, Le Pereghost peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le Pereghost peut utiliser une action bonus pour récupérer 20 (1d10+15) points de vie.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Le Pereghost peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Critique supérieur. Les attaques du Pereghost avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Harnois en adamantium. Un coup critique contre Le Pereghost devient un coup normal grâce à son harnois.

Équipement particulier : *Harnois en adamantium*, cheval de guerre, Sandusk, équipé de *fers de Zéphyr*, Détermination, *épée longue +3 intelligente*, LM, Int 17, Sag 16, Cha 10, peut parler lire et comprendre le commun et communiquer par télépathie avec son porteur et lancer soins (recharge 6), *détection du bien/ mal* (recharge 6), *localisation d'objet* (recharge 6), *invisibilité* (recharge 6).

Actions

Attaques multiples. Le Pereghost effectue trois attaques avec une arme **Epée Longue +3**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 18 (2d8+9) dégâts tranchants

Réactions

Parade. Le Pereghost augmente sa CA de 5 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.

Riviar Darkwin, commandante en second de la Forteresse Noire, capitaine de la troupe d'élite de la Garde-Tempête, attirée par Dag Zoreth et détestée des trois autres capitaines de la Forteresse Noire. Riviar a la peau bronzée du Sud et des cheveux courts noirs et bouclés. Son armure est noire et arbore le symbole de Cyric.

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Duel

Brute Lorsque Riviar 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, Riviar peut utiliser une action supplémentaire.

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Riviar peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

Tactique de groupe. Riviar a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir

Spécialiste de l'épée longue. Riviar bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'elle effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Riviar effectue trois attaques avec son *épée longue +1*

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

Angus Materi, capitaine des Patrouilleurs de la Forteresse Noire, déteste le Cormyr, ses soldats et son roi, contrôle les bandes de bandits de la région, a conclu une alliance avec Yarkul, a de longs cheveux noirs, une armure vert sombre et son écu arbore un faucon attaquant un dragon pourpre miniature

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 99 (11d8+44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +8

Compétences Dressage +4, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Duel & Défense

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

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

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Angus peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Angus peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

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

Spécialiste de l'épée longue. Angus bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

Équipement particulier : Épée longue +1

Actions

Attaques multiples. Angus effectue trois attaques avec une arme

Épée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (2d8+6) dégâts tranchants

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Nimos Palanthor, capitaine des archers de la Forteresse Noire, les Plumes Grises, large d'épaules, cheveux marrons, fine moustache, porte une cape vert clair avec son symbole personnel, une corne de chasseur

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +7

Compétences Acrobaties +8, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Illuskan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Archerie, Défense

Précis au tir Lorsque Nimos touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Nimos peut utiliser une action supplémentaire.

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

Objectif figé (3 fois entre deux repos courts longs) Les attaques de tir de Nimos ignorent les abris partiels et les abris importants et pour chaque attaque réussie, l'arme inflige 7 dégâts supplémentaires.

Oeil de l'archer (3 fois entre deux repos longs). Par une action bonus, Nimos peut ajouter 1d10 à son prochain jet d'attaque ou de dégâts avec un arc court ou long.

Équipement particulier Arc long +1

Actions

Attaques multiples. Nimos effectue deux attaques avec une arme

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants.

Épée courte *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Otto Oturka, capitaine de la milice et de l'intendance, énorme et lâche.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 35 (5d8+10)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Constitution +5

Compétences Intimidation +3, Perspicacité +5

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsqu'Otto 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, Otto peut utiliser une action supplémentaire.

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

Actions

Attaques multiples. Otto effectue deux attaques avec son épée longue

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts tranchants ou 15 (2d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Imir Castdie, chef du contingent de géants, gros buveur mais fidèle au Pereghost, est un **géant des collines** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 15 (demi-plate)

Points de vie 160

Dangerosité 9 (5000 PX)

Actions

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

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 26 (6d6+5) dégâts tranchants

Il commande à une troupe de **30 géants des collines** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 15 (demi-plate)

Points de vie 120

Dangerosité 6 (2300 PX)

Actions

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

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 26 (6d6+5) dégâts tranchants

Dhamir Ercals, chef du culte de Cyric de la Forteresse Noire, froid et calculateur, commandant en second après Sememmon.

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +8

Résistance aux dégâts de feu

Compétences Persuasion +8, Religion +7

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, géant, draconique

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Sorts. Dhamir 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). Dhamir 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) : *gardien de la foi, 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*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

* Dhamir jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Cyric, *Collier de perles de prière* (avec une perle de chaque type), *Dague +2, Demi-plate de résistance (feu)*

Actions

Dague +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Dhamir 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, Dhamir 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, Dhamir 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*** Dhamir 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 Dhamir 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 Dhamir 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 3 sont immédiatement détruits.

Dark Master Malchior, gras, cupide, rusé, a une courte barbe grise et réside souvent à Eauprofonde

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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, orque, draconique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Sorts. Malchior 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). Malchior 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*

* Malchior jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Cyric, *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

Bénédictio de l'escroc Malchior 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, Malchior 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, Malchior 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** Malchior 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 Malchior 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 Malchior 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.

Dag Zoreth

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Sorts. Dag Zoreth 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). Dag Zoreth a préparé les sorts de clerc suivants :

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

* Dag Zoreth jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Cyric, Dague +1

Actions

Dague +1 Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédiction de l'escroc Dag Zoreth 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, Dag Zoreth 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, Dag Zoreth 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** Dag Zoreth 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 Dag Zoreth 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 Dag Zoreth 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.

Kurth Dracomore, NM homme humain, **Maître de la Haine** chapelain de la Forteresse Noire, homme longiligne, nerveux avec des cheveux roux bouclés

Ashemmi



Humanoïde (elfe de lune) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 84 (14d8+14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

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)*

Compétences Histoire +14, Arcanes +14, Perception +6

Sens perception passive 11

Langues commun, elfique, draconique, commun des profondeurs, géant, halfelin, gnome

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Sort mineur de magicien. *Main du mage*

Ascendance féérique Ashemmi 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, Ashemmi 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. Ashemmi ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Ashemmi 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, Ashemmi 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. Ashemmi est une lanceuse 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). Ashemmi a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, aspersion d'acide, glas funèbre, prestidigitation, message*

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

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

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

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, téléportation*

* Ashemmi jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense, bottes elfiques, broche de défense

Actions

Attaques multiples. Ashemmi 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

Kadorr, grand et fin, cheveux, barbe et moustaches marrons, yeux noisette, apprenti préféré d'Ashemmi, secrètement amoureux d'elle.

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre

Classe d'armure 13 (*cape de protection*, 16 avec *armure du mage*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +9, + 1 aux jets de sauvegarde

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

Compétences Histoire +8, Arcanes +8, Investigation +8, Perspicacité +3

Sens perception passive 9, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, halfelin, orque, géant, draconique, goblin

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Ascendance féérique Kadorr 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, Kadorr 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. Kadorr ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Kadorr est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Kadorr a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, rayon ardent, immobilisation de personne*

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

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

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

Équipement particulier *cape de protection*

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants ou 5 (1d8+1) dégâts contondants si tenu à deux mains

Magie protectrice. Lorsque Kadorr 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.

Yarkul, apprentie d'Ashemmi aux cheveux noirs, rêve de la remplacer

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 12 (*cape de protection*, 15 avec *armure du mage*)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +9, 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 +4, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque, géant, draconique, gobelin

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Yarkul choisit des emplacements de sorts qu'elle 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. Yarkul ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Yarkul est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Yarkul a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

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

Équipement particulier *cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Yarkul 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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Yarkul 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.

2 **wivernes** qui sont généralement montées par Yarkul et Kadorr.

Sashen, apprenti d'Ashemmi, myope avec des lunettes, sans ambition et seulement intéressé par ses recherches, porte une robe bigarrée et souvent sale, LM homme humain **mage Zhentarim**

Ilthond, apprenti d'Ashemmi, frêle et pâle, robe grise, déteste les autres magiciens et n'hésiterait pas à trahir la Forteresse Noire si besoin, NM homme humain **mage Zhentarim**

Guin Terabuck, escroc chargé de "vendre" des châteaux sur plan, joufflu et souriant.

N homme halfelin **Expert (niv 6)**

2 **onis**, gardes du corps de Guin Terabuck

Les Massacreurs de la Hache Sanglante sont une bande d'humanoïdes maléfiques opérant en dehors de la Forteresse Noire. Ils ont notamment pour objectif de protéger les caravanes du Zhentarim et d'attaquer celles qui n'arborent pas les couleurs du Réseau Noir. La bande est composée de 16 **ogres** et 3 **géants des collines**. Elle est menée par un orque du nom de Thergod qui n'a jamais été battu au combat.

Thergod est un **tanarukk** avec les modifications suivantes :

Son alignement est loyal mauvais

Classe d'armure 16 (demi-plate)

Points de vie 130

Dangerosité 8 (3900 PX)

Actions

Attaques multiples. Thergod effectue quatre attaques : une de morsure et trois avec son épée à deux mains

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps avec une arme* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants

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

Les Trois : Mairhe, Iltur et Sahbonn sont les assassins personnels de Manshoon, résidant occasionnellement à la Forteresse Noire.

Mairhe, grand et maigre, s'habille en noir et est un fidèle de Baine, LM homme humain **assassin**

Iltur, petit et rondouillard. Chauve, porte des chapeaux fréquemment et s'habille plutôt comme un marchand. Toujours jovial même quand il assassine, NM homme humain **assassin**

Sahbonn, change fréquemment d'apparence (après chaque meurtre) et même de poids, CM femme humain **assassin**

Cirque Errant de Nith

Asbarode, demi-elfe aux formes généreuses et aux cheveux argent, se fait passer, sous le nom de Nith, pour la patronne d'un petit cirque errant qui, en vérité, recrute des espions pour le compte du Zhentarim. Ne se rend à la Forteresse Noire que ponctuellement. Reporte à Ashemmi.

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre

Classe d'armure 17 (armure de cuir cloutée, *cape de protection*)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +6, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perception +5, Discrétion +8, Acrobaties +12, Persuasion +6, Escamotage +8, Tromperie +10

Outils maîtrisés Outils de voleur

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

Langues commun, elfique, nain, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise d'Asbarode est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Tromperie et Acrobaties

Dérobade Lorsque Asbarode 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.

Mains Lestes Asbarode 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 Asbarode peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue

un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Asbarode a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Équipement particulier *cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Asbarode effectue trois attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte

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

Slim, fin mais pas émacié, jongleur et comptable de la bande, plus ancien compagnon d'Asbarode

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Tromperie +4, Discrétion +8, Acrobaties +12, Perception +5

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement

Sens perception passive 15

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

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Slim est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Acrobaties et le kit de déguisement

Dérobade Lorsque Slim 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 Slim 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 Slim 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 Slim a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Actions

Attaques multiples. Slim effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Epée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+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. Slim réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Slim doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Kolvar, jongleur, acteur, chanteur et bon récitant de poèmes elfiques, N homme elfe **barde**

Bauble, conteur et équilibriste, bon cambrioleur, a des cheveux blonds bouclés et plusieurs boucles à une oreille, CN homme halfelin **espion**

Sem, actrice et récitante de poèmes, cheveux marrons, N femme humaine **espion**

Thudbunny, CN homme **ogre**

Château-Zhentil

Scyllua Darkhope, Général suprême de l'armée Zhentilar



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (*harnois +2, 22 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse+7, Charisme +7, bonus de +1 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Résistance aux dégâts de feu (quand montée sur **Targaraene**)

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

Compétences Athlétisme +11, Intimidation +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien,

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand elle touche une créature avec une arme de corps à corps, Scyllua 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.

Aura de conquête Une aura menaçante émane de Scyllua tant qu'elle n'est pas incapable d'agir. Cette aura s'étend sur un rayon de 3 mètres autour d'elle, mais est bloquée en cas d'abris total. Si elle effraie une créature, sa vitesse est réduite à 0 tant qu'elle est située dans l'aura, et cette créature prend des dégâts psychiques égaux à 8 si elle commence son tour à l'intérieur de l'aura.

Blâme méprisant Chaque fois qu'une créature touche Scyllua avec une attaque, elle prend des dégâts psychiques égaux à 1 si Scyllua n'est pas incapable d'agir.

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

Harnachement infernal. Scyllua est équipée d'éperons qui font partie d'un *harnachement infernal* lui permettant d'invoquer Targaraene, son compagnon **destrier noir** à la robe blanche.

Sorts. Scyllua est une lanceuse de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Scyllua :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *bouclier de la foi, faveur divine, armure d'Agathys, injonction*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, arme spirituelle, immobilisation de personne*

3^e niveau (3 emplacements) : *peur, malédiction, frappe aveuglante*

4^e niveau (3 emplacements) : *gardien de la foi, liberté de mouvement, châtiment assommant, peau de pierre, domination de bête*

5^e niveau (1 emplacement) : *colonne de flamme, arme sacrée, domination d'humanoïde, nuage mortel*

Équipement particulier : *Épée longue +2, Harnois +2, Harnachement infernal (rare, harmonisation requise), Symbole de Baine*

Actions

Attaques multiples. Scyllua effectue deux attaques avec une arme.

Épée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d8+7) dégâts tranchants quand tenue à deux mains + 4 (1d8) dégâts radiants + 11 (2d10) dégâts radiants contre fiélon ou mort-vivant.

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Présence conquérante. Scyllua peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine afin d'exalter une présence terrifiante. Par une action, elle force toutes les créatures de son choix qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle effraie la créature durant 1 minute. La créature effrayée peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, et mettre un terme à cet effet en cas de succès.

Frappe guidée. Scyllua peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine afin de frapper avec une précision surnaturelle. Lorsqu'elle fait un jet d'attaque, elle peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour ajouter un bonus de +10 au jet.

Contact purifiant (1 fois/ repos long) Scyllua peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur elle ou une créature consentante qu'elle touche

Sens divin (2 fois/ repos long) Scyllua peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, elle 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, Scyllua peut restaurer jusqu'à 85 points de vie. Elle peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

Thagdal, maître de la Tour de l'Art, la guilde de magiciens de Château-Zhentil



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	16 (+3)	11 (+0)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

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

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*)

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, Damarien, gnome, draconique, géant, elfique, profond

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Thagdal choisit des emplacements de sorts qu'il 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. Thagdal ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Thagdal 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, Thagdal 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. Thagdal est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Thagdal 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, serviteur invisible, armure du mage**

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

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

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

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

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

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

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

* *Thagdal jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense, figurine merveilleuse (chouette en serpentine)

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

Seigneur Général Ulgrym, chef des troupes de Château-Zhentil

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +7

Sens perception passive 12

Langues commun, Damarien, orque, géant

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Duel et Défense

Brute Lorsque Ulgrym 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, Ulgrym peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Ulgrym 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). Ulgrym peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Ulgrym peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui 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 Ulgrym. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Ulgrym est incapable d'agir.

Équipement particulier : Hache d'armes +3

Actions

Attaques multiples. Ulgrym 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

Général Vrakk, chef des troupes non humaines de Château-Zhentil

Humanoïde (demi-orque) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 117 (13d8+52)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9

Compétences Athlétisme +10, Survie +5, Intimidation +4

Sens perception passive 10, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, orque

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Endurance implacable. Lorsque Vrakk tombe à 0 point de vie, mais qu'il n'est pas tué sur le coup, il peut passer à 1 point de vie à la place. Il doit terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Attaques sauvages. Lorsque Vrakk réalise un coup critique lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, il peut jeter l'un des dés de dégâts de l'arme une deuxième fois et l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Vrakk 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, Vrakk peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Vrakk 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). Vrakk peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

Équipement particulier : Grande Hache +2

Actions

Attaques multiples. Vrakk effectue trois attaques avec une arme

Grande Hache +2. Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 21 (2d12+7) dégâts tranchants

Kharembar, garde du corps de Fzoul, énorme (2,10 m) homme du sud musclé

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (demi-plate, *cape de protection*)

Points de vie 99 (11d8+44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

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

Compétences Athlétisme +9, Perception +3

Sens perception passive 13

Langues commun, Turmic

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Protection et Défense

Brute Lorsque Kharembar 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, Kharembar peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Kharembar 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). Kharembar peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

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

Équipement particulier *Cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Kharembar effectue trois attaques avec sa grande hache

Grande Hache. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 18 (2d12+5) dégâts tranchants

Seigneur Mystère **Asdag**, responsable de la sécurité de Château-Zhentil, un tortionnaire gras et cruel et un fidèle de Fzoul

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +7, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Religion +8, Perspicacité +10

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, profond, orque

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Asdag peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Asdag choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Asdag lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Asdag est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Asdag a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

Niveau 9 (1 emplacement) : *portail*

* *Asdag jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole de Baine, *Masse d'armes +2, Harnois +1, Anneau de protection*

Actions

Masse d'armes +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts contondants + 13 (3d8) dégâts psychiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Asdag peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou**

Renvoi des mort-vivants Asdag 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 Asdag 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 Asdag 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 4 sont immédiatement détruits.

Temple de Baine de Château-Zhentil

Seigneur Mystère **Casildar**, seconde Fzoul pour la direction du temple de Baine à Château-Zhentil

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (demi-plate, bouclier, *anneau de protection*, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 120 (15d8+45)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +8, +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +7, Religion +5, Perspicacité +9, Histoire +5

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, profond

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Voix d'autorité. Casildar peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Casildar choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Casildar lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Casildar est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Casildar a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* *Casildar jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole de Baine, *Masse d'armes +2, Anneau de protection*

Actions

Masse d'armes +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : **Besoin d'ordre** Casildar peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Casildar 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 Casildar 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 Casildar 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.

Gloganna, NM femme humain, fidèle de Fzoul, sous les ordres de Casildar mais aussi parfois en missions spéciales autour de la Mer de Lune



Gloganna est un **Seigneur de la Ruine** avec les modifications suivantes :

Son alignement est neutre mauvais

FOR 10 (+0)

INT 12 (+1)

Compétences Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, orque

Actions

Masse d'armes +1 *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 force

Hroth, LM homme humain, **Maître de la Haine**, haut prêtre du temple de Baine à Château-Zhentil

Szeldon, LM homme humain, **Maître de la Haine**, haut prêtre du temple de Baine à Château-Zhentil

30 prêtres ou gantelets noirs de Baine

60 acolytes de Baine

Aghebar, chef des marchands du Zhentarim

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

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 +8, Intelligence +7

Compétences Tromperie +11, Intimidation +7, Persuasion +11, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de dés

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, Alzhedo, Chondathan, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Aghebar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

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

Actions

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

Marchands connus reportant à Aghebar:

Nix, N femme humain **espion**

Huldin, NM homme humain **expert (niv 5)**

Olbeg, LM homme humain **expert (niv 6)**

Seveldur, N homme demi-elfe **barde**

Bim, N homme humain **expert (niv 5)**

Tarbon, NM homme demi-orque profil de **malfrat**

Dathnir, LM femme humaine **expert (niv 4)**

Maethlin, NM homme humain, le fils de Maglor, Soirétoile, Cormyr

Maethlin

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (*chemise de mailles +1*)

Points de vie 48 (8d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Constitution +4, Intelligence +7

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

Compétences Nature +7, Arcanes +7

Outils Matériel d'alchimiste, Kit d'herboriste

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque, goblin, nain, gnome

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Expertise d'outil Le bonus de maîtrise de Maethlin est doublé pour tout jet de caractéristique qu'il réalise avec le matériel d'alchimiste et le kit d'herboriste

Alchimiste Quand Maethlin fabrique un objet magique de type potion, cela ne lui prend qu'un quart du temps habituel et ne lui coûte que la moitié du prix.

Maîtrise alchimique Maethlin ajoute +4 points aux sorts causant des dégâts d'acide ou de poison ainsi qu'aux sorts rendant des points de vie. De plus, Maethlin peut lancer quatre fois *restauration partielle* sans dépenser d'emplacement de sort, du moment qu'il utilise son matériel d'alchimiste comme focaliseur. Il récupère l'usage de cette capacité après avoir terminé un repos long.

Sorts. Maethlin 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). Maethlin a préparé les sorts d'artificier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, simulacre de vie, arme arcanique, identification, sanctuaire, purification de nourriture et d'eau, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, flou, lévitation, flèche acide de Melf, toile d'araignée*

Équipement particulier objets imprégnés : *chemise de mailles +1, dague +1, bottes de la voie sinueuse*

Actions

Attaques multiples. Maethlin effectue deux attaques au corps à corps avec sa *dague +1*

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* : 6

(1d4+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.

Meer, dirige les caravanes du Zhentarim

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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, Damarien, orque, géant, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat : Combat à deux armes

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

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

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

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

Dérobade Lorsque Meer 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 Meer maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

Actions

Attaques multiples. Meer 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* : 7 (1d6+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.

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

Escarmouche Meer 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

Selon les rumeurs, il serait possible que Meer soit en possession d'un cimenterre magique intelligent du nom de **Shazzelim** *Arme (cimenterre)*, très rare, sentient, harmonisation requise

Shazzelim est un cimenterre avec une garde en fer aux serpents dressés. Il aurait été fabriqué par Lauzoril, le zulkir de Thay de l'enchantement. Sa poignée est faite de cuir teint en rouge. Il dispose des propriétés suivantes :

- C'est un cimenterre +1
- Il est d'alignement neutre mauvais, a une Intelligence de 16, Sagesse de 12 et Charisme de 10.
- Il parle le commun et le jargon des voleurs
- Il peut entendre et voir dans un rayon de 9 m
- Il peut lancer *détection de la magie*
- Il peut lancer *localisation d'objet*
- Il a pour dessein de tuer les bardes

Dans ce cas, la première épée courte de Meer serait remplacé ainsi :

Shazzelim *(cimenterre+1)*. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts tranchants

Maîtres de Caravanes sous ses ordres :

Ultan Rathelstan, NM homme humain **archer**

Krommiar Kethyr, N homme demi-elfe **vétéran**

Samras Quolcon, CM femme demi-elfe **bretteur**

Tamek Iturin, LM homme humain **vétéran**

Shounra Shalassalar, dirigeante de la guide de voleurs de Château-Zhentil, les Vers, reporte toute information utile directement à Manshoon, se fait passer pour une courtisane travaillant pour Payr'Adar.

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +8, Sagesse +6

Immunité aux dégâts de poison et à l'état empoisonné

Compétences Tromperie +14, Discrétion +9, Persuasion +14, Perception +6

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 16

Langues commun, Damarien, Alzhedo, Illuskan, elfique, Chondathan, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Shounra est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

Dérobade Lorsque Shounra 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. Shounra 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. Shounra 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.

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

Talent. Chaque fois que Shounra 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.

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

Esprit impénétrable Shounra maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Équipement particulier : *bracelets de défense, dague +2, amulette antidote*

Actions

Attaques multiples. Shounra effectue deux attaques avec sa *dague +2*

Dague +2. *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 :* 11 (2d4+6) 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. Shounra réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Shounra doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Redirection. Shounra peut faire qu'une créature finisse par être la cible d'une attaque qui la visait. Lorsque qu'elle est ciblée par une attaque alors qu'une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle lui offre un abri contre cette attaque, elle peut utiliser sa réaction pour que la cible de l'attaque soit cette créature, à sa place.

Verblen, chef des esclavagistes, s'occupe des opérations, reporte à Marsh Belwintle (cf. ci-dessous)



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	11 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +6, Constitution +7

Compétences Acrobaties +13, Intimidation +10

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 9

Langues commun, Damarien, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Tactique de groupe. Verblen a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Verblen peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Verblen est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Intimidation et Acrobaties.

Attaque sournoise (1/tour). Verblen inflige 3 (1d6) 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 Verblen qui n'est pas incapable d'agir et que Verblen n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Équipement particulier : fouet +1

Actions

Attaques multiples. Verblen effectue deux attaques avec son fouet et une attaque avec son épée courte

Fouet +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 11 (2d4+6) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts perforants

Verblen commande aux esclavagistes suivants :

Jhaven, NM homme humain **vétéran**

Hammon, LM homme humain **archer**

Hastil, NM homme humain **bretteur**

Helve, NM homme humain **vétéran**

Membres du conseil des Seigneurs de Château-Zhentil (avant 1368 CV), en plus de Manshoon et Fzoul :

Lord Syal Amandon

N homme humain **noble**

Fils du fameux général Rorst Amandon. Cette riche famille contrôle le commerce des armes et du fer à Château-Zhentil. Craint Manshoon.

Lord Marsh Belwintle, NM homme humain **noble** (avec 32 points de vie) le seigneur esclavagiste

Riche marchand contrôlant le commerce des esclaves et membre du Zhentarim. Son second est Verblen.

Lord Taerun Blackryn

LM homme humain **noble**

Chef d'une des quatre plus anciennes familles nobles de la ville (avec Chess, Orgauth et Manshoon). Sa famille contrôle le commerce de biens exotiques (notamment tissus, armes et épices)

Lord Osconivon, LM homme humain **noble** (avec 16 points de vie), membre du conseil alcoolique et corruptible. Fils d'un riche marchand. Tout dévoué à Manshoon. Osconivon est aussi le juge de la ville en charge de rendre la justice. Osconivon a, à son service, 2 baillis **géants de pierre** et 3 escadrons de soldats Zhentilar. Aime envoyer les accusés dans l'arène afin qu'ils prouvent leur innocence lors de combats.

Lord Phandymm, LM homme humain **Maître de la Haine**, allié de Fzoul au conseil, secrètement un prêtre de Baine

Rapporteur Urathyl, LM homme humain **noble**, Administrateur du conseil, bureaucrate.

Lord Hael, N homme humain **noble**, à moitié fou, constamment sous l'effet de drogues

Lord Chess, premier seigneur du conseil, obèse, lâche et allié de Manshoon



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +8

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

Compétences Religion +8, Arcanes +8

Sens perception passive 12

Langues commun, Damarien, profond, draconique, orque, goblin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Bénédiction de l'escroc Chess peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discretion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

Sorts. Chess est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Chess a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

Niveau 4 (1 emplacement) : *peau de pierre**

* *Chess jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Leira, *Bracelets de défense*

Actions

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

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

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Chess crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible **ou Arcanes divines** En tant qu'action bonus, Chess dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'elle lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Réactions

Parade. Chess 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.

Lord Orgauth, vétéran de l'armée et associé de Lord Marsh Belwintle.



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Persuasion +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien, nain, halfelin

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsqu'Orgauth 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, Orgauth peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Équipement particulier Épée à deux mains +1

Actions

Attaques multiples. Orgauth effectue deux attaques avec son épée à deux mains +1

Épée à deux mains +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 17 (3d6+5) dégâts tranchants

Lady Alicia, ambitieuse apprentie de Manshoon



Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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)	12 (+1)	16 (+3)

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)*

Compétences Persuasion +8, Arcanes +14

Sens perception passive 12

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

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Alicia 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, Alicia 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. Alicia est une lanceuse 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). Alicia 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, boule de feu, envoi de message*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Alicia jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense

Actions

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

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

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

Lord Taradril Aumraven, habile diplomate et marchand. Conseille Sememmon afin de développer le commerce de la Forteresse Noire. Pense que Sememmon ferait un meilleur chef pour le Zhentarim que Manshoon.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (*anneau de protection, bracelets de défense*)

Points de vie 120 (15d8+45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	18 (+4)

Sauvegardes Dextérité +9, Sagesse +7, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +14, Tromperie +14, Investigation +6, Perception +11, Perspicacité +11

Outils matériel de calligraphie

Sens perception passive 21

Langues commun, Damarien, commun des profondeurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Serviable. Taradril peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

Expertise Le bonus de maîtrise de Taradril est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Tromperie, Persuasion, Perspicacité et Perception

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

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

Esprit impénétrable Taradril maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

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

Actions

Attaques multiples. Taradril 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 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.

Lord Halaster, ancien militaire, propriétaire terrien et marchand qui a fait fortune dans le commerce des fourrures (avec le Thar).

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse, *cape de protection*)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

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

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

Compétences Perspicacité +9, Persuasion +10

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Serviable. Halaster peut prendre l'action aider en utilisant une action bonus

Expertise Le bonus de maîtrise de Halaster est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Perspicacité et Persuasion.

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Halaster 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, Halaster peut utiliser une action supplémentaire.

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

Tactique de groupe. Halaster a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Équipement particulier : *Cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Halaster 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 perforants

Lord Payr'Adar, originaire de Chessentie. Pourvoyeur de salles de banquets et de courtisanes dans la ville. Allié du Zhentarim.

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Tromperie +11, Intimidation +11, Persuasion +7, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 14

Langues commun, Mulien, elfique, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Payr'Adar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Intimidation et Tromperie

Dérobade Lorsque Payr'Adar 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. Payr'Adar 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. Payr'Adar 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 Payr'Adar touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. Payr'Adar effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. *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* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (2d4) 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. Payr'Adar réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Payr'Adar doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Lord Ssorg, tieffelin difforme et hideux. Spécialisé dans le commerce des gemmes et du charbon mais peut revendre n'importe quel bien.

Fournisseur du Zhentarim

Humanoïde (tieffelin) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté, *cape de protection*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Sauvegardes Dextérité +10, Intelligence +8, +1 aux autres jets de sauvegarde

Résistance dégâts de feu

Compétences Tromperie +10, Intimidation +7, Persuasion +10, Perception +5

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de dés

Sens perception passive 15, vision dans le noir 18 m

Langues commun, infernal, nain, gnome, draconique, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Ascendance infernale (à volonté) *thaumaturgie, (1 fois entre deux repos longs) représailles infernales, ténèbres*

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Ssorg est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion, Tromperie.

Dérobade Lorsque Ssorg 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. Ssorg 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. Ssorg 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.

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

Précis Lorsque Ssorg 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. Ssorg effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6+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.

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 :* 5 (2d4) 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. Ssorg réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Ssorg doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Forteresse de Tethyamar

Kara Chermosk, commandante de la forteresse de Tethyamar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +6

Sens perception passive 13

Langues commun, Damarien

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

Brute Lorsque Kara 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, Kara peut utiliser une action supplémentaire.

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

Tactique de groupe. Kara a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Voix d'autorité. Kara peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Kara choisit l'allié qui effectue l'attaque.

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

Sorts. Kara est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Kara a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (2 emplacements) : *bouclier de la foi**, *fléau, éclair traçant, soins, injonction, héroïsme*

* Kara jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Morgenstern +1

Actions

Attaques multiples. Kara effectue deux attaques avec sa *morgenstern +1* et une attaque avec son épée courte

Morgenstern +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants

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

Vounlar

Buorstag Hlammythyl, bron (ou sheriff) de Vounlar, gros, fort, arbore de nombreuses cicatrices sur la moitié du visage, moustachu, est surnommé le « sanglier », fidèle de Baine.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 81 (9d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien, orque

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Buorstag 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, Buorstag peut utiliser une action supplémentaire.

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

Tactique de groupe. Buorstag a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Buorstag 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* : 16 (3d6+4) dégâts tranchants

Gormstadd, LM homme humain **Maître de la Haine**, dirige le temple de Vounlar, La Main du Sombre Seigneur. Gormstadd a une petite tête au-dessus d'un corps musclé.

Yulash

Darik Berskan, NM homme humain **sorcier d'archifée**, chef attiré du « protectorat » de Yûlash. Darik est un homme tranquille souhaitant rester relativement anonyme. Il rend compte à Scyllua.

Valdague

Tren Noemfor, ancien aventurier et prévôt de Chutes de la Dague.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Perspicacité +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Tren 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, Tren peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

Équipement particulier Épée longue +1

Actions

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

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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

La Tour Enflammée, en lisière de la Forêt de l'Orée

Pitsmin Finival, capitaine de la Tour Enflammée.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Pitsmin 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, Pitsmin peut utiliser une action supplémentaire.

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

Tactique de groupe. Pitsmin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Equipement particulier Épée longue +1

Actions

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

Épée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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

Notes : les troupes de la Tour Enflammée se composent de 30 **soldats zhentilars**, 6 **sergents zhentilars** et 3 **lieutenants zhentilars** ainsi que 5 **géants du feu** : un père (avec 195 points de vie) et ses quatre fils.

Le plan de la Tour Enflammée figure sur une fiche de la boîte Ruins of Zhentil Keep.

Soldat Zhentilar

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

Classe d'armure 16 (demi-plate)

Points de vie 12 (2d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +4, Constitution +4

Compétences Athlétisme +5, Intimidation +1

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le soldat zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

Actions

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

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Sergent Zhentilar

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

Classe d'armure 16 (demi-plate)

Points de vie 28 (4d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +5, Constitution +4

Compétences Athlétisme +5, Intimidation +1

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Tactique de groupe. Le Sergent Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, le sergent zhentilar peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le sergent zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 9 (1d10+4) points de vie.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Lieutenant Zhentilar

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

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +2

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Tactique de groupe. Le lieutenant Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, le lieutenant zhentilar peut utiliser une action supplémentaire.

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

Actions

Attaques multiples. Le lieutenant zhentilar effectue deux attaques avec une arme

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

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

Le Temple dans le Ciel, attaché à la Tour Enflammée

Xulla, dirige le Temple dans le Ciel, est un **tyranneuil**

Travin Murl, chef du culte qui vénère Xulla

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peau, *bouclier +1*, 18 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Religion +4, Nature +4

Sens perception passive 13

Langues commun, Damarien

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Sorts. Travin est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Travin 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, amitié avec les animaux, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, croissance d'épines, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, croissance végétale, mur de vent*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, fléau d'insectes, passage par les arbres*

* Travin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier bouclier +1

Actions

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

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Charmer les animaux et les plantes Chaque créature du type bête ou plante que Travin peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de

sauvegarde, elle la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que Travin la charme, la créature est amicale envers elle et toutes autres créatures qu'elle désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Travin 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 Travin 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 Travin 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

Atténuer les éléments Si Travin ou une créature située à 9 mètres ou moins d'elle prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, Travin peut utiliser sa réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.

Notes les cultistes du Temple dans le Ciel sont 24 LM homme ou femme humain **cultistes**

Le plan du Temple dans le Ciel figure sur une fiche de la boîte Ruins of Zhentil Keep ou dans *Power of Faerun*.

Valbalafre

Les troupes d'occupation de Château-Zhentil (officiellement 12 soldats Zhentilars mais, en fait, 10 fois plus en comptant les mercenaires et autres malfrats travaillant pour eux) sont commandées par l'ambitieuse **Ithana Redstave**, LM femme humaine, **mage Zhentarim** (cf. ci-dessous)

Capeneige

Ragnoth, LM homme humain, **mage Zhentarim**, membre du Zhentarim, commandant des troupes à Capeneige, méthodique et bon administrateur



Mage Zhentarim

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +8

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

Compétences Investigation +8, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque, géant, nain, goblin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

Sorts. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. 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 a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation, cône de froid*

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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque le mage 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.

Vallée du Tesh

Guthbert Golthammer, capitaine Zhentilar pas plus futé qu'un boeuf.



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	7 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +2

Sens perception passive 9

Langues commun, Damarien

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Guthbert 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, Guthbert peut utiliser une action supplémentaire.

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

Tactique de groupe. Guthbert a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Guthbert effectue deux attaques avec une arme **Épée à deux mains**. **Attaque d'arme au corps à corps** : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 17 (3d6+5) dégâts tranchants

Toren, second de Guthbert est un **lieutenant Zhentilar** demi-orque avec les modifications suivantes :

Il est d'alignement neutre mauvais

Sens vision dans le noir à 18 m

Langues commun, orque

Il possède les traits raciaux suivants :

Endurance implacable. Lorsque Toren tombe à 0 point de vie, mais qu'il n'est pas tué sur le coup, il peut passer à 1 point de vie à la place. Il doit terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Attaques sauvages. Lorsque Toren réalise un coup critique lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, il peut jeter l'un des dés de dégâts de l'arme une deuxième fois et l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Teshvague

Zerana Hellesk, chef militaire de Teshvague. Brutale et sans pitié.

Reconnaissable à ses cheveux roux striés de blanc et ses marques de brûlure à la gorge. Reporte à Manxam.

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

Brute Lorsque Zerana 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, Zerana peut utiliser une action supplémentaire.

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

Tactique de groupe. Zerana a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Equipement particulier Epée longue +1

Actions

Attaques multiples. Zerana effectue deux attaques avec son épée longue +1 et une attaque avec son épée courte

Epée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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

Manxam, dirigeant de Teshvague, plus ancien et plus puissant tyranneuil présent dans les contrées du Mitan Occidentales, allié de Fzoul. Manxam est un **tyranneuil** avec les modifications suivantes :
Points de vie 218 (23d10+92)
Dangerosité 15 (13000 PX), 16 (15000 PX) dans son antre

Les Vaux

Eregul Freestaff, agent dans la région des Vaux



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 17 (*anneau de protection, mailles elfiques*)
Points de vie 105 (15d8+30)
Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +9, 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 11

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, géant, orque

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

Sorts. Eregul 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). Eregul 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*

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

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

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

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

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

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

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

* *Eregul jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *Anneau de protection, Mailles elfiques*

Actions

Attaques multiples. Eregul 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 Eregul est touchée 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 7 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.

Miraun, diplomate du Zhentarim



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)

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 Persuasion +8, Arcanes +9

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan, nain, orque, halfelin, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

Regard hypnotique. Par une action, Miraun choisit une créature qu'il peut voir située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible peut le voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre son DD de 17, ou il la charme jusqu'à la fin de son prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, Miraun peut utiliser son action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de son prochain tour. Cependant, cet effet se termine si Miraun se déplace à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni le voir ni l'entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, Miraun ne peut plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

Partage d'enchantement Lorsqu'Miraun lance un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature

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

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, immobilisation de personne, suggestion*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde, immobilisation de monstre, mission, modification de mémoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, danse irrésistible d'Otto*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Miraun jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *bracelets de défense, anneau de barrière mentale, cape de protection*

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

Réactions

Charme instinctif (Recharge après avoir lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur). Miraun tente de détourner par magie une attaque faite contre lui, à condition que l'attaquant se trouve à 9 mètres ou moins de lui et qu'il puisse le voir. Miraun doit décider de le faire avant que l'attaque touche ou rate. L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre qu'Miraun et lui-même. Si plusieurs créatures sont à égale distance, l'attaquant choisit celle qu'il cible.

Yorel, Capitaine Zhentilar qui a servi à Vounlar et à Yulash



Capitaine Zhentilar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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, Intimidation +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque le capitaine Zhentilar 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, le capitaine peut utiliser une action supplémentaire.

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

Tactique de groupe. Le capitaine a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Actions

Attaques multiples. Le capitaine 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* : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

Llorkh

Geildarr Ithym, LM homme humain **Mage Zhentarim**, commande les 400 **soldats Zhentilars** qui occupent la ville. Le temple de Cyric récemment construit est dirigé par **Mythkar Leng**, NM homme humain, clerc de Cyric.

Mythkar Leng

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (cuirasse, 17 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 Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

* *Mythkar jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Cyric, *Dague +1*

Actions

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

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

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

Bénédictio de l'escroc Mythkar 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, Mythkar 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** Mythkar 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 Mythkar 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 Mythkar 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.

Mulmastre

Selfaril (Rassendyll) Uoumdolphin, Haute Lame de Mulmastre, frère jumeau de Selfaril qu'il a secrètement remplacé avec l'aide du Zhentarim, longue moustache et longs cheveux gris, nez de faucon, maintient son frère jumeau emprisonné dans une gemme enchâssée dans le pommeau de son épée.



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 23 (*harnois +2, bouclier sentinelle*)

Points de vie 201 (22d8+88)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Sauvegardes Force +11, Constitution +10

Compétences Athlétisme +11, Perception +8

Sens perception passive 18

Langues commun, Damarien, orque

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Style de combat Duel, Défense et Archerie

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

Maître épéiste Selfaril 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, Selfaril peut utiliser une action supplémentaire.

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

Critique supérieur. Les attaques de Selfaril avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Survivant Au début de chacun de ses tours, Selfaril récupère 9 points de vie s'il ne lui reste pas plus de la moitié de ses points de vie initiaux. Il ne gagne pas cet avantage s'il est à 0 point de vie.

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

Bouclier Sentinelle Tant que Selfaril est équipé de ce bouclier, il est avantage à ses jets d'initiative et ses jets de Sagesse (Perception)

Sorts. Selfaril est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Selfaril :

1^{er} niveau (2 emplacements) : *marque du chasseur, soins*

Équipement particulier : *Épée longue gardienne, harnois +2, bouclier sentinelle*

Actions

Attaques multiples. Selfaril effectue quatre attaques avec une arme

Épée longue gardienne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 24 (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 Selfaril 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.

Arc long *Attaque d'arme à distance* : +11 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants

Zhessae, LM homme humain **Seigneur de la Ruine**, fidèle de Fzoul, dirige le nouveau temple de Baine à Mulmastre, la Demeure du Seigneur Noir et est un des archiprêtres de la ville.

Seigneur de la Ruine

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

Classe d'armure 19 (demi-plate,, bouclier, *cape de protection*, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +8, +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +7, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, langue régionale

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Le Seigneur de la Ruine peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Seigneur de la Ruine choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque le Seigneur de la Ruine lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Le Seigneur de la Ruine 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). Le Seigneur de la Ruine a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

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

* *Le Seigneur de la Ruine jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole de Baine, *Masse d'armes +1, Cape de protection*

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Le Seigneur de la Ruine peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Seigneur de la Ruine 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 Seigneur de la Ruine 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 Seigneur de la Ruine 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 2 sont immédiatement détruits.

Delbeg, second du temple de Baine à Mulmastre, LM homme humain
Maître de la Haine.

Scornubel, un des trois hauts conseillers du seigneur de Scornubel est un membre du Zhentarim. Il s'agit de **Deep Ulunan**.

Deep Ulunan

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, gnome, commun des profondeurs, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Deep est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

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

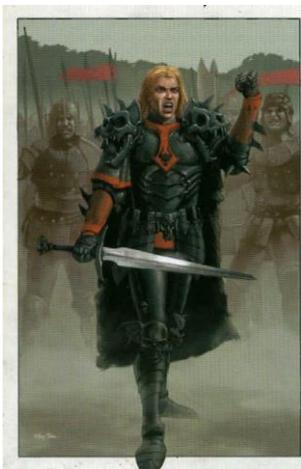
Ma'atar et Olomaa sont deux oasis créées par le Zhentarim dans le désert d'Anauroch sur la Route Noire. Olomaa est dirigé par **Xualahuu**, un **tyrannoeil** fidèle à Manshoon.

Mintar

Teldorn Darkhope, Seigneur de la Ruine, allié de Fzoul qui l'a aidé à fabriquer le sceptre de l'œil du Tyran, tyran de Mintar

Xavlal, LM **tyranneuil**, a le même profil que **Zilkatrix**

Daren Timbide, capitaine des Zhentilars de Mintar, chef charismatique et fidèle de Baine



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Persuasion +8

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 8 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Daren peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui 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 Daren. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Daren est incapable d'agir.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Daren peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Daren peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

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

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

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

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Daren effectue trois attaques avec son *épée longue +1* et une attaque avec son épée courte

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants

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

Alliés

Passé du Serpent Jaune

Harondalbar, dragon noir ancien, allié de la Forteresse Noire

Note le plan de l'ancre de Harondalbar figure sur une fiche de la boîte Ruins of Zhentil Keep.

Faren Starlight, LM femme humain **Enchanteur,** ancienne apprentie de Manshoon et Sememmon vivant dans l'ancre du dragon, séductrice et manipulatrice.

Dekanter

Les ruines de Dekanter sont occupées par un **tyrannoeil** et les **gnolls** sous ses ordres, allié du Zhentarim. Il contrôle la passe dans les Montagnes des Pics Gris pour le compte du Zhentarim.

Cité drow de Ssahamath, située sous la Forteresse Noire

Alok Faerzhind

Humanoïde (elfe drow) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	16(+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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*)

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14, Perception +5

Sens perception passive 15, vision dans le noir à 36 m

Langues Commun, elfique, gnome, draconique, nain, profond

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Incantation innée Alok peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15) : A volonté : *lumières dansantes*, 1/ jour chacun : *lumières féériques, ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, Alok a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Restauration magique Lors d'un repos court, Alok choisit des emplacements de sorts qu'il 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. Alok ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Alok 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, Alok 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. Alok est un lanceur 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). Alok 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, serviteur invisible, armure du mage**

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

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

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, téléportation*

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

* Alok jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense, rapière +2

Actions

Rapière +2. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (1d8+5) dégâts perforants