

## Les Ennemis du Croc

Cette compagnie d'aventuriers est spécialisée dans la traque de vampires à Eauprofonde et le Nord. Elle est dirigée par **Corinna Lathankin**, LB femme demi-elfe, a un visage d'ange, une voix autoritaire et du mal à contrôler ses émotions, elle est la demi-sœur bâtarde du seigneur **Djarrus Gost** jamais reconnue par son géniteur, élevée par le temple de Lathandre et fondatrice de la compagnie des *Ennemis du Croc* et son amant, **Jandar Ilbaereth**, LB homme elfe, un elfe de la nuit aux cheveux blancs, aux yeux pourpres mouchetés d'or et à la peau si pâle qu'elle semble teintée de bleu.

Le Seigneur **Djarrus Gost**, NB homme humain **noble**, fils aîné de la famille Gost qui remplit déjà les fonctions de patriarche, est aussi le mécène secret de la compagnie mais aussi son meilleur informateur. Ce dernier est, en réalité, manipulé par **Artor Morlin**, LM homme **vampire**, « Le Baron du Sang », un très ancien et très puissant vampire qui considère Eauprofonde comme son domaine exclusif, sous les traits de **Delinth Oberlin**, sénéchal de la famille Gost, en vérité, **Artor Morlin**.

Les autres membres de la compagnie sont: **Rand Ceunnen**, CN homme gnome, un ancien marin et un des rares survivants d'un navire dont tout l'équipage a été décimé par un vampire ; **Argent Corsucan**, LN homme humain, a été formé par **Caladorn Cassalanter**, NB homme humain au Stade du Triomphe (M77), il a hérité son épée magique de son père ; **Bleys Dhacrylon**, CB homme humain, un clerc de Sunie brave dans la mêlée mais qui s'assure de toujours garder son visage et ses vêtements propres en toutes circonstances.

## Corinna Lathankin

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

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

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +5, Intelligence +8

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

**Compétences** Religion +8, Arcanes +8, Histoire +8, Médecine +5

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

**Langues** commun, elfique, nain, gnome, draconique, céleste, halfelin

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

**Maîtrise** masse d'armes, marteau léger, arc court, marteau de guerre

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

**Sorts.** Corinna 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). Corinna a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, projectile magique, lueurs féériques, armure du mage\*, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, sphère de feu, prière de soins*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flamme*

\* Corinna jette ces sorts avant le combat.

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

### Actions

**Attaques multiples.** Corinna effectue une attaque avec sa masse d'armes et une autre avec sa dague

**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

**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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos)** : *Radiance de l'aube* Par une action, Corinna peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 21 (2d10+10) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Corinna n'est pas affectée ou Arcanes divines En tant qu'action bonus, Corinna 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

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

## Argent Corsucan

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 19 (harnois)

**Points de vie** 81 (9d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +7, Survie +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Argent 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, Argent peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

**Équipement particulier** *Épée longue tueuse de géants*

### Actions

**Attaques multiples.** Argent effectue deux attaques avec son *épée longue tueuse de géants* et une attaque avec son épée courte

**Épée longue tueuse de géants.** *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* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants

## Rand Ceunnen

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 63 (9d6+27)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Persuasion +5, Discrétion +12, Escamotage +8, Perception +3

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

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

**Langues** commun, gnome, jargon des voleurs, halfelin, nain

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

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

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Rand est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Discrétion et les outils de voleur

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

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

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

**Équipement particulier** Épée courte +1

### Actions

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

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

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants

### Réactions

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

## Jandar Ilbaereth

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

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

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +4, Intelligence +8

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

**Compétences** Histoire +8, Arcanes +8, Perception +4

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

**Langues** commun, elfique, sylvestre, géant, gnome, draconique

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Sort mineur de magicien.** message

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

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

**Sorts.** Jandar 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). Jandar 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, bouclier, armure du mage\**

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

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

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

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

### Actions

**Attaques multiples.** Jandar 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* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Jandar 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.

## Bleys Dhacrylon

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)	17 (+3)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +7

**Compétences** Religion +7, Persuasion +7

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Bleys utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie, celle-ci regagne 2 + le niveau du sort points de vie supplémentaires

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

**Sorts.** Bleys est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Bleys a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, leur d'espoir, revigorer*

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, relever les morts, soins de groupe*

\* *Bleys jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré de Sunie se comportant comme un *collier d'adaptation*

### Actions

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

**Arbalète légère.** *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d8) dégâts perforants.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie** Bleys brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 45 points de vie entre autant de créatures qu'il le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou Renvoi des mort-vivants** Bleys 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 Bleys 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 Bleys 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.