

Les Voleurs de l'Ombre, le conseil d'Ombre

Les Voleurs de l'Ombre sont la plus importante guilde de voleurs de tout Féérune avec probablement plus de 3000 membres.

Initialement originaire d'Eauprofonde, ils en ont été chassés par le troisième seigneur manifeste Lhestyn Arunsun en 1298 CV.

La guilde s'est reconstruite dans la ville portuaire d'Athkatla, la capitale de l'Amn.

Elle est dirigée par le Conseil d'Ombre composé du Grand Maître des Ombres et de plusieurs Ombres.

Chaque Ombre est le responsable d'une région contrôlée par les Voleurs de l'Ombre.

Chaque Ombre commande au moins deux Maîtres Voilés (un pour chaque cité d'au moins 10000 habitants et un autre pour la campagne environnante).

Enfin, des Maîtres de Guildes ou Silhouettes (jusqu'à 10 dans certains cas) reportent à chaque Maître Voilé.

Le Conseil d'Ombre est composé de :

- Grand Maître des Ombres **Rhinnom Dannihyr**, NM homme humain, qui est aussi le 4ème membre du Conseil des Six qui dirige l'Amn. Bien évidemment, le Conseil des Six ignore son rôle au sein des Voleurs de l'Ombre tout comme le Conseil d'Ombre ignore sa nouvelle position au Conseil des Six. Il apparaît comme un jeune homme musculeux mais a utilisé des élixirs de jeunesse pour se rajeunir et masquer son âge véritable (plus d'un siècle).
- **Rheax Bormul**, CM homme humain, rejeton déshérité d'une famille noble amnienne, Ombre pour l'Amn.
- **Darlan Mortem**, CM homme demi-elfe, un mage des ombres qui contrôle les activités des terres situées entre l'Amn et la Porte de Baldur
- **Orniiv "L'Eclipse" Fandarfall**, CM homme humain, clerc de Mask, Ombre de la Porte de Baldur, ce qui inclut aussi Eauprofonde
- **Nulara « Chant d'Argent » Haphet**, CM femme humaine, originaire de la Mulhorande mais actuellement Ombre pour le Nord de la Côte des Epées (au-delà d'Eauprofonde), à la fois un génie du crime et un poète sombre.
- **Otleo « Le Gros » Ressmon**, NM homme humain, Ombre pour le Téthyr qui se fait passer pour un marchand à succès et qui a gravi les rangs de la guilde au fil des ans. La rumeur prétend que son *anneau de protection* serait maudit et la cause de son obésité.

Rhinnom Dannihyr

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 21 (*armure de cuir clouté +3*)

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +11, Intelligence +8, Sagesse +8

Compétences Tromperie +14, Discrétion +17, Acrobaties +11, Perception +8

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

Sens perception passive 18

Langues commun, Chondathan, draconique, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Rhinnom inflige 35 (10d6) 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 Rhinnom qui n'est pas incapable d'agir et que Rhinnom n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

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

Assassinat Rhinnom a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

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

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

Frappe mortelle Quand Rhinnom attaque et touche une créature qui est surprise, elle doit réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 19. En cas d'échec, les dégâts de cette attaque sont doublés.

Insaisissable Aucun jet d'attaque n'a un avantage contre Rhinnom tant qu'il n'est pas incapable d'agir.

Esprit impénétrable Rhinnom maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Coup de chance (1 fois/ repos) Rhinnom peut transformer un échec à un jet d'attaque en succès ou remplacer le résultat d'un jet de caractéristique par un 20.

Combattant à deux armes

- Rhinnom gagne un bonus de +1 à la CA s'il tient une arme de corps à corps différente dans chaque main.
- Rhinnom utilise le combat à deux armes même si les armes de corps à corps à une main qu'il tient ne sont pas légères.
- Rhinnom peut dégainer ou rengainer deux armes à une main alors que normalement il ne pourrait le faire que pour une seule.

Résistance à la magie. Rhinnom a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts grâce au *manteau de résistance aux sorts*

Équipement particulier : *armure de cuir clouté +3, rapière +1 (2), manteau de résistance aux sorts*

Actions

Attaques multiples. Rhinnom effectue trois attaques avec sa première rapière et une attaque avec la seconde rapière

Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d8) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Nulara « Chant d'Argent » Haphet

Humanoïde (humaine) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (*chemise de mailles +1*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	20 (+5)

Sauvegardes Dextérité +8, Charisme +10

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

Compétences Représentation +15, Tromperie +15, Intimidation +10

Sens perception passive 10

Langues Commun, mulhorandi, elfique.

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Lames Psychiques (5/jour). Lorsque Nulara touche une créature avec une attaque d'arme, elle peut lui infliger 5d6 dégâts psychiques supplémentaires.

Expertise Le bonus de Nulara est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Représentation et Tromperie

Secrets magiques Nulara connaît quatre sorts de n'importe quelle classe

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

Sorts Nulara est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Nulara connaît les sorts de barde suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracasement, invisibilité, nuée de dagues*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, motif hypnotique*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, animation d'objets, frappe du vent d'acier*

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

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

Équipement particulier : *Rapière +1, Chemise de mailles +1*

Actions

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

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

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

Darlan Mortem

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

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

Points de vie 119 (17d8+34)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Constitution +8, Charisme +11

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

Compétences Arcanes +8, Tromperie +11

Sens perception passive 12, vision dans le noir à 36 mètres

Langues commun, elfique, commun des profondeurs, draconique, abyssal

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Restauration magique Après un repos court, Darlan récupère 2 emplacements de sorts de niveau 1 ou 1 emplacement de sort de niveau 2

Yeux des ténèbres Darlan possède la vision dans le noir à 36 mètres et connaît gratuitement le sort *ténèbres*

Affinité nécrotique Lorsque Darlan lance un sort qui inflige des dégâts de type nécrotique, il peut ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet. De plus, Darlan connaît gratuitement le sort *Cage des âmes*.

Traverser les ombres Quand Darlan se trouve dans des zones de lumière faible ou de ténèbres, il peut, par une action bonus, se téléporter, jusqu'à une distance de 36 mètres, dans un emplacement inoccupé qu'il peut voir et qui se trouve également faiblement éclairé ou plongé dans les ténèbres. Egalement, il connaît gratuitement le sort *ténèbres*.

Sorts. Darlan est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Darlan :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, message, main du mage, protection contre les armes, glas funèbre, contact glacial*

1^{er} niveau (4 emplacements) *déguisement, armure du mage*, simulacre de vie*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *invisibilité, toile d'araignée, ténèbres*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *vol, caresse du vampire*

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

5^{ème} niveau (2 emplacements) *énervation*

6^{ème} niveau (1 emplacement) *cage des âmes, cercle de mort*

7^{ème} niveau (1 emplacement) *téléportation, doigt de mort*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

9^{ème} niveau (1 emplacement) *mot de pouvoir mortel*

* Darlan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Baguette de paralysie*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Baguette de paralysie (jet de sauvegarde de constitution DD15)

Rheax Bormul

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (*armure de cuir clouté +2*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

Sauvegardes Dextérité +10, Intelligence +7

Compétences Escamotage +10, Discrétion +15, Acrobaties +10, Perception +11

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

Sens perception passive 21

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Rheax inflige 24 (7d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Rheax qui n'est pas incapable d'agir et que Rheax n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

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

Assassinat Rheax a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

Équipement particulier : *armure de cuir clouté +2*

Actions

Attaques multiples. Rheax effectue trois attaques avec sa rapière

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Otleo « Le Gros » Resson

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (*armure de cuir cloutée enchantée, anneau de protection*)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +7

Compétences Acrobaties +12, Discrétion +8, Escamotage +12, Perception +5

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, nain, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Otleo inflige 18 (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 d'Otleo qui n'est pas incapable d'agir et qu'Otleo n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Otleo est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Acrobaties et Escamotage

Dérobade Lorsqu'Otleo 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 Otleo 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 Otleo 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 Otleo a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) s'il ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Équipement particulier : *armure de cuir clouté enchantée, anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Otleo effectue trois attaques avec son 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 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. Otleo réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui le touche. Otleo doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Orniiv "L'Eclipse" Fandarfall

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

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

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

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

Compétences Perception +9, Religion +6

Sens perception passive 19

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* Orniiv jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mask, *Masse d'armes +2, Cape de protection*

Actions

Masse d'armes +2. *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 (1d6+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

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