

**Luskan**, aussi nommée la Cité des Voiles, est une ville fortifiée et agressive de 16000 Nordiques tournée vers la mer. La plupart de ses habitants sont des marins qui se font bien souvent pirates. Les visiteurs n'y sont pas très bien accueillis et les non humains y risquent carrément leur vie. Elle est située à l'embouchure de la *Mintar* et s'étend sur ses deux rives ainsi que sur trois îles. Les deux rives sont reliées entre elles par trois ponts. La rive nord, la plus exposée aux intempéries, abrite les entrepôts et le port. La rive sud est plus ancienne et abrite la plupart des habitations.

La ville est défendue par 300 **gardes** et dispose d'une flotte de 19 *drakkars* avec 70 hommes d'équipage chacun (profil de **bandit**).

La ville est dirigée par 5 Haut Capitaines, tous des anciens aventuriers et pirates. Chaque Haut Capitaine commande une faction de la ville nommée équipage. Les Hauts Capitaines sont, dans cet ordre :

- **Taerl**, LM homme humain, qui vit dans une véritable forteresse (7 sur la carte) et s'adonne souvent à la chasse
- **Baram**, NM homme humain, le plus âgé et le plus conciliant des 5, son palais se dresse au milieu d'un jardin (9 sur la carte)
- **Kurth**, CM homme humain, le plus sinistre des 5 et un ancien ami du Seigneur **Nasher Alaphondar** de Padhiver. Il réside dans une tour sur l'île de Garde-Proche (5 sur la carte). Kurth arbore une barbe noire.
- **Suljack**, CM homme humain dont la résidence ressemble à une loge de chasseurs (10 sur la carte). Il aime aussi s'adonner à la chasse aux gros gibiers avec Taerl.
- **Rethnor**, LM homme humain. Il porte une longue barbe noire et a des yeux bleus perçants. Il réside dans une haute maison de pierre nommée *Dix Chênes* (11 sur la carte). Rethnor fait aussi partie de la Société du Kraken.

Mais, en réalité, le véritable pouvoir appartient à la Confrérie des Arcanes, une organisation de magiciens maléfiques. Les mages mineurs et les apprentis de la Confrérie sont logés dans *la Tour Ocean* située sur l'île du Sabre (4 sur la carte) tandis que les chefs de la Confrérie et leurs fidèles occupent la *Haute Tour de l'Arcane*, une tour construite magiquement et ressemblant à une main ou à un arbre de pierre géant, située à l'autre extrémité de l'île du Sabre (3 sur la carte). Les membres de la Confrérie des Arcanes sont détaillés dans la partie organisations de ce site.

Une autre personnalité de la ville est **Seldemer Ironspur**, LB homme humain, un garde du corps professionnel et secrètement un Ménestrel.

Les autres lieux notables de la cité sont :

- Le château d'eau de la ville surnommé *La Gorge* situé sur la rive nord et hautement gardé par crainte des empoisonnements (1 sur la carte)
- *La Loge Marchande du Dragon Rouge* (2 sur la carte) dont les entrepôts sont situés non loin de *La Gorge* est la plus grosse compagnie marchande caravanière de la cité (2 sur la carte)
- Les Ruines d'Ilusk (6 sur la carte) servent maintenant de cimetière mais des **goules** et des **nécrophages** hantent la partie nord des ruines ainsi que les tunnels et les cryptes en dessous qui rejoignent l'île de Garde-Proche et passent sous la cité. On parle aussi d'une forteresse souterraine qui seraient occupés par les Anciens, d'anciens membres de la Confrérie des Arcanes devenus des **liches**.
- *L'Enclos des Capitaines* (8 sur la carte), le parc fermé où se trouvent les résidences de Taerl et Suljack et où ces derniers chassent.
- *Le Sabre* (12 sur la carte) est à la fois une taverne bruyante, un cabaret et une auberge mais c'est surtout un repaire de pirates où se côtoient fréquentes bagarres, escortes, voleurs, mercenaires, esclavagistes, assassins et receleurs. Un tunnel part des caves de l'établissement et conduit quelques ruelles plus loin à une grille d'égout. La sortie du tunnel est gardée par un **golem de pierre** surnommé Capitaine Moissonneur car il faut lui glisser une pièce d'or dans la main (et par personne) pour qu'il laisse passer quelqu'un. Parmi la faune habituelle du lieu, on peut citer :
- **Aruph « Le Rouge » Thunderfist**, CN homme humain roux et costaud, receleur et entremetteur de confiance qui s'occupe aussi d'apprendre aux escortes du *Sabre* à se défendre

- **Inther Blackfeather**, NM homme humain aux yeux dorés, receleur et plus grand esclavagiste du Nord, se rend au *Sabre* via un puits secret reliant son alcôve à la cave de l'établissement. Il est l'allié d'un **rakshasa** dont le visage et le torse sont féminins.
- **Jalboun des Deux Lames**, CM homme humain, receleur et mercenaire aimant la bagarre.
- *Le Temple des Voiles Rouges* (13 sur la carte), temple d'Umberlie
- *Le Hall des Guerriers* (14 sur la carte), temple de Tempus
- *L'auberge des Sept Voiles* (15 sur la carte), la seule auberge de la ville. La Confrérie des Arcanes y a au moins 6 agents qui espionnent les clients. Le lieu est vaste avec de nombreuses cachettes et le service y est de bonne qualité pour des prix très modérés. La rumeur prétend que le pirate Shargul, le Coureur des Récifs, y aurait caché une fortune en gemmes indétectable magiquement. Les gemmes seraient gardées par des **griffes rampantes**.
- *L'Aiguille* (16 sur la carte) château d'eau servant à nettoyer les égouts et pour lutter contre les incendies
- *Le Palace de l'Hiver* (17 sur la carte), temple d'Aurile dont les rites sont connus pour leur cruauté.
- *La Maison des Chevaux de Baliver* (18 sur la carte), écuries de la ville pour les voyageurs. Ici aussi, il y a des espions de la Confrérie des Arcanes.
- Cour des Capitaines (notée directement sur la carte, en face du *Hall des Guerriers*), c'est le lieu de réunion des Hauts Capitaines et là où sont édictées les lois (après approbation de la Confrérie des Arcanes)
- L'île Sanguinaire (notée directement sur la carte), c'est là où sont logés les **gardes** qui surveillent la ville. On y trouve une tour de guet, une armurerie et des baraquements.

## Baram

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 135 (15d8+60)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +9

**Compétences** Athlétisme +9, Survie +5

**Outils** véhicules aquatiques

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Illuskan, aquatique

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes & Défense

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

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

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

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

**Équipement particulier :** Hache d'armes +1 (2)

### Actions

**Attaques multiples.** Baram effectue trois attaques avec sa première hache et une attaque avec sa seconde

**Hache d'armes +1. Attaque d'arme au corps à corps :** +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

**Touché :** 14 (2d8+5) dégâts tranchants

**Hache d'armes +1. Attaque d'arme au corps à corps :** +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

**Touché :** 14 (2d8+5) dégâts tranchants

## Kurth

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 20 (*harnois +1*)

**Points de vie** 144 (18d8+54)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +10, Constitution +9

**Compétences** Intimidation +9, Survie +9

**Outils** véhicules aquatiques

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Illuskan, géant

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains et Défense

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

**Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs).** Au cours de son tour, Kurth peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (3 fois entre deux repos longs).** Kurth 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).** Kurth peut utiliser une action bonus pour récupérer 23 (1d10+18) points de vie.

**Critique supérieur.** Les attaques de Kurth 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, Kurth récupère 8 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.

**Équipement particulier :** *harnois +1, épée à deux mains +2*

### Actions

**Attaques multiples.** Kurth effectue quatre attaques avec une arme

**Épée à deux mains +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 18 (3d6+6) dégâts tranchants.

## Taerl

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

**Points de vie** 119 (17d8+34)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +7

**Compétences** Intimidation +9, Survie +9

**Outils** véhicules aquatiques

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Illuskan, aquatique, nain, halfelin

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

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

**Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs)**. Au cours de son tour, Taerl peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (3 fois entre deux repos longs)**. Taerl 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)**. Taerl peut utiliser une action bonus pour récupérer 22 (1d10+17) points de vie.

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

**Équipement particulier** : Grande hache +2

### Actions

**Attaques multiples**. Taerl effectue trois attaques avec une arme

**Grande Hache +2**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 19 (2d12+5) dégâts tranchants

## Suljack

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 18 (*armure de cuir clouté +2*)

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +9, Intelligence +5

**Compétences** Intimidation +13, Athlétisme +8, Acrobaties +14, Perspicacité +6

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement, véhicules aquatiques

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Illuskan, jargon des voleurs

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

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

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

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

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

**Équipement particulier :** *armure de cuir clouté +2*

### Actions

**Attaques multiples.** Suljack effectue deux attaques avec son cimeterre et une attaque avec sa dague

**Cimeterre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants 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.

**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* : 2 (1d4) 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.** Suljack réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Suljack doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Rethnor

Humanoïde (homme humain) de taille M, loyal mauvais

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

**Points de vie** 136 (17d8+51)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +9

**Compétences** Intimidation +14, Athlétisme +9, Acrobaties +16

**Outils** véhicules aquatiques

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Illuskan, aquatique, jargon des voleurs

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combattant à deux armes et Défense

**Précis** Lorsque Rethnor 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, Rethnor peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Rethnor 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).** Rethnor peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

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

**Combattant à deux armes.** Rethnor 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.

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

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

**Équipement particulier :** Rapière +2, Dague +2

### Actions

**Attaques multiples.** Rethnor effectue trois attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

**Rapière +2.** Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (2d8+6) dégâts perforants

**Dague +2.** Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d4+6) dégâts perforants

## Seldemer Ironspur

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Dextérité +5

**Compétences** Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Explorateur-né** Seldemer a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

**Sens primitifs** Seldemer peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Seldemer a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

**Grand Ennemi juré** : élémentaires (+4 aux jets d'attaque contre les élémentaires et Seldemer a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des élémentaires)

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

**Tueur de colosses**. Quand Seldemer touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Seldemer ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

**Sorts**. Seldemer est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Seldemer :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

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

**Équipement particulier** : *Symbole sacré de Valkur, Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*)

### Actions

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

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

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



## Aruph « Le Rouge » Thunderfist

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 17 (clibanion)

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

**Vitesse** 9 m

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

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

**Compétences** Athlétisme +7, Intimidation +6

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Illuskan, géant, nain

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

**Équipement particulier** Broche de protection

### Actions

**Attaques multiples.** Aruph effectue deux attaques avec son premier cimeterre et une attaque avec le second

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

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

## Inther Blackfeather

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 18 (*armure de cuir clouté +1, anneau de protection*)

**Points de vie** 78 (13d8+13)

**Vitesse** 9 m

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

10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +10, Intelligence +9, bonus de +1 aux jets de sauvegarde

**Compétences** Tromperie +12, Intimidation +12, Perspicacité +8, Perception +8

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

**Sens** perception passive 18

**Langues** commun, Illuskan, commun des profondeurs, infernal, orque, jargon des voleurs

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

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

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

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

**Équipement particulier :** *armure de cuir clouté +1, anneau de protection*

### Actions

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

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

## Jalboun des Deux Lames

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 18 (harnois)

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

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	9 (-1)

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

**Compétences** Athlétisme +8, Survie +6

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Illuskan, orque

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

### Actions

**Attaques multiples.** Jalboun effectue deux attaques avec son premier cimeterre et une attaque avec le second

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

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