

Avec le départ de la plupart des elfes de la Cour Elfique, les drows se sont infiltrés à la surface. Il existe plusieurs factions qui parfois coopèrent mais peuvent aussi être de farouches rivaux. Tous s'intéressent à la magie du *Mythal* de Myth Drannor et comment l'utiliser à leur avantage. Les raids et attaques surprises contre Valarchen, Valbataille, Valprofond et Valbrume sont, le plus souvent, des diversions pour éloigner les Valiens du principal objectif des drows, le *Mythal*, et sa magie. Parmi les différentes factions de drows à la surface, on retrouve :

Le clan Auzkovyn (3500 membres) ce clan de drows nomades s'est d'abord installé dans la Haute-Forêt puis, grâce à un portail magique, a pu s'infiltrer au Valbataille. La plupart d'entre eux vénèrent Vhaeraun et seraient prêts à accepter dans leurs rangs des elfes, demi-elfes ou même des humains convertis à leur divinité. Contrairement à la maison Jaelre, ils ne souhaitent pas s'installer dans les anciennes demeures des elfes et préfèrent rester nomades. Comme ils vénèrent le même dieu, les deux clans ne s'attaquent pas forcément à vue.

Les fidèles de Lloth (1160 membres) demeurent près des entrées de l'Outreterre et organisent des raids ponctuels à la surface. Ils n'ont pas l'intention de s'installer.

La Maison Jaelre (7940 membres) : un ancien clan de fidèles de Vhaeraun ayant perdu une bataille à Menzoberranzan et ayant été exilé. Ils ont découvert des portails magiques dans les ruines de Blingdenpierre, la cité svirfnebeline détruite, qui leur ont permis de rejoindre Cormanthor. Ils veulent s'installer dans les anciennes demeures des elfes et contrôler la magie du *Mythal* à leur intérêt. La Maison Jaelre a installé un certain nombre d'avant-postes dans la forêt de Cormanthor dont une partie est toujours souterraine (les plans de l'un d'entre eux figurent dans le supplément *Lords of Darkness* pour la 3^{ème} édition et sa conversion ci-dessous). La maison Jaelre est commandée par 4 chefs : **Belarbreza**, NM femme drow, dirige un groupe de **drow, mages** occupé à percer les secrets du *Mythal* ; **Nurkinyan**, NM homme drow, chef spirituel de la maison Jaelre et plus influent des quatre ; **Jezz la Lame**, CM homme drow, en charge des raids contre les Valiens et de la diplomatie et **Tebryn**, CM homme drow, chef des forces militaires qui gardent les avant-postes.

Autres bandes de pillards : ponctuellement d'autres bandes de pillards drows empruntent les portails magiques de Blingdenpierre et viennent faire des raids à la surface aussi bien contre les Valiens que contre les autres drows.

Les chefs de la Maison Jaelre

Belarbreeza, dirige un groupe de **drow**, **mages** pour percer les secrets du *Mythal*.

Humanoïde (femme elfe, drow) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 105 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +10

Compétences Arcanes +10, Discrétion +7, Perception +6, Tromperie +6

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues elfique, commun des profondeurs

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 9 (5000 PX)

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

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

Incantation. Belarbreeza est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher pour les attaques avec un sort). Le drow a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, bouffée de poison, rayon de givre, glas*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage**, *projectile magique, bouclier, trait ensorcelé*

Niveau 2 (3 emplacements) : *modification d'apparence, foulée brumeuse, toile d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, éclair, dissipation de la magie, contresort*

Niveau 4 (3 emplacements) : *tentacules noirs d'Evard, invisibilité supérieure, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *brume mortelle, immobilisation de monstre, fléau d'insectes*

Niveau 6 (1 emplacement) : *mauvais œil*

Niveau 7 (1 emplacement) : *forme éthérée*

* Belarbreeza jette ces sorts avant le combat.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Capacités

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

Équipement particulier : *Baguette de peur, Perle de pouvoir*

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 : 4 (1d4+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Invocation de démon (1/jour). Belarbreeza peut magiquement invoquer un quasit, ou tenter d'invoquer un démon d'ombre avec 75 % de chance de réussite. Le démon invoqué apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 18 mètres autour de son invocateur, il agit comme un allié de l'invocateur, et ne peut pas invoquer à son tour des démons. Le démon reste présent 10 minutes, jusqu'à ce que lui ou son invocateur meure, ou jusqu'à ce que l'invocateur le renvoie en utilisant une action.

Baguette de peur (DD15) lancer *injonction* (1 charge) ou un *cône de peur* (deux charges)

Nurkinyan, chef spirituel de la maison Jaelre et plus influent des quatre Humanoïde (mâle elfe, drow) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 105 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Compétences Religion +7, Histoire +7, Perception +9

Sens perception passive 19, vision dans le noir à 36 m

Langues commun des profondeurs, elfique

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

Incantation. Nurkinyan est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Nurkinyan 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, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, 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, barrière de lames*

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

* Nurkinyan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Vhaeraun (*amulette du dévot +2*), *Épée courte +1*

Actions

Épée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison

Bénédiction de l'escroc Nurkinyan 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 +1 fois grâce à l'amulette du dévot) : Invocation de duplicata Par une action, Nurkinyan 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, Nurkinyan 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** Nurkinyan 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 Nurkinyan 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 Nurkinyan 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.

Jezz la lame, en charge des raids contre les Valiens et de la diplomatie



Humanoïde (mâle elfe, drow) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (*cuir clouté +2*)

Points de vie 101 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +10, Intelligence +6

Compétences Discrétion +15, Tromperie +7, Acrobaties +10, Persuasion +12, Perception +6, Nature +11, Survie +11

Sens perception passive 16, vision dans le noir à 36 m

Langues commun des profondeurs, elfique, jargon des voleurs

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

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

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

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

Dérobade Lorsque Jezz 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.

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

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

Affinité nécrotique Lorsque Jezz lance un sort qui inflige des dégâts de type nécrotique, il peut ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet.

Yeux des ténèbres Jezz connaît gratuitement le sort *ténèbres*

Incantation. Jezz est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Jezz a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, réparation, rayon de givre, bouffée de poison, contact glacial*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, bouclier, appel de familier* (Keheneshnef, **serpent venimeux**)

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, amélioration de caractéristique, ténèbres*

Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, toucher du vampire*

Équipement particulier Kukri +1, Armure de cuir clouté +2

Actions

Attaques multiples. Jezz effectue deux attaques avec une arme

Kukri +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d6+6) dégâts tranchants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, subissant 31 (9d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Arbalète de poing *Attaque d'arme à distance* : +10 pour toucher, portée 9/36 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16, subissant 31 (9d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Réactions

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

Escarmouche Jezz 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

Tebryn, chef des forces militaires qui gardent les avant-postes Humanoïde (homme elfe, drow) de taille M, chaotique mauvais
Classe d'armure 18 (*cuir clouté +1*)

Points de vie 105 (12d8+36)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

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

10 (0)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +5

Compétences Intimidation +5, Tromperie +5, Acrobaties +9, Perception + 9, Discrétion +13, Nature +9, Survie +9

Outils outils de voleur

Sens perception passive 19

Langues commun des profondeurs, elfique, jargon des voleurs

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

Style de combat Combat à deux armes

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

Ruse. À chacun de ses tours, le Guerrier / Roublard peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Le Guerrier / Roublard inflige 10 (3d6) 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 du Guerrier / Roublard qui n'est pas incapable d'agir et que le Guerrier / Roublard n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

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

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

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

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

Équipement particulier : *Armure de cuir clouté +1*

Actions

Attaques multiples. Le Guerrier / Roublard effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague ou deux attaques avec son arbalète de poing

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +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 15, subissant 17 (5d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts 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* : 10 (2d4+5) dégâts perforants

Réactions

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

Escarmouche Tebryn 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

Avant-poste de la maison Jaelre :

Valas, NM homme drow **drow, mage** (avec *passer-muraille* et *cercle de téléportation* comme sorts de niveau 5 préparés (à la place de *modification d'apparence*), mage senior

Velonor, NM homme drow **clerc de Vhaeraun**, prêtre senior

Ginafae, NM femme drow **chef éclaireur drow**, éclaireur senior

Drisinil, NM femme drow **mage novice**, mage junior

Sorn, NM homme drow **prêtre** de Vhaeraun, prêtre junior

2 capitaines, NM drow, **drow, guerrier d'élite**

3 lieutenants, NM drow **vétéran**

20 éclaireurs, NM drow **éclaireurs**

20 soldats, NM **drow**

Jhanilmexa, NM femelle **dragon des profondeurs, jeune**

La salle 9 sur le plan contient un *cercle de téléportation* permanent

Clerc de Vhaeraun

Humanoïde (drow) de taille M, chaotique ou neutre mauvais

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Persuasion +6, Religion +5, Perception +8

Sens perception passive 18, vision dans le noir à 36 m

Langues elfique, commun des profondeurs

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

Sorts. Le clerc est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le clerc a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, 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, prière de guérison, 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 (1 emplacement) : *colonne de flamme, contagion, soins de groupe, domination d'humanoïde, modification de mémoire*

* Le clerc jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Vhaeraun

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Le clerc 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, le clerc 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 **Linceil 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** Le clerc 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 clerc 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 clerc 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 1 sont immédiatement détruits.

Mage novice

Humanoïde (drow) de taille M, neutre ou chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 45 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +6

Compétences Histoire +6, Arcanes +6, Perception +4

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 36 m

Langues commun des profondeurs, elfique

Bonus de maîtrise : +3

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

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 3, 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.

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rayon de givre, bouffée de poison, main du mage, illusion mineure*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *modification d'apparence, foulée brumeuse, toile d'araignée*

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

* Le mage jette ces sorts avant le combat.

Actions

Attaques multiples. Le mage 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* : 4 (1d4+2) 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

Chef éclaireur drow

Humanoïde (drow) de taille M, neutre ou chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté)

Points de vie 85 (10d8+30)

Vitesse 12 m

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

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +4

Compétences Discrétion +13, Perception +9, Nature +8, Survie +9, Intimidation +5, Athlétisme +5, Acrobaties +9

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 19, vision dans le noir à 36 m

Langues commun des profondeurs, elfique

Bonus de maîtrise : +4

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13). Il peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*

1/jour chacun : *ténèbres, lueurs féériques, lévitation* (personnel uniquement)

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

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

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

Dérobade Lorsque le drow 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.

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

Survivance Le drow 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. Le drow effectue deux attaques avec une épée courte et une attaque avec sa dague ou une attaque avec son arbalète légère

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +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.

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+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.

Réactions

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

Escarmouche Le drow 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