

**Montéloy** est une cité fortifiée de 40000 habitants environ, quasiment tous des humains, perchée sur un escarpement rocheux surplombant la rive sud de la Mer de Lune. Au pied de l'escarpement, on trouve aussi un village (200 habitants environ) nommé les Docks (8 sur la carte) pour traiter le trafic naval de la cité et faire office de port pour la marine naissante de la cité.



La cité est dirigée, depuis moins de 10 ans, par un Premier Seigneur qui est **Maalthiir**, NM homme humain. Il a renversé l'ancien conseil marchand de la cité et règne maintenant depuis un château (4 sur la carte) surnommé le *Perchoir des Vautours*, le plus grand bâtiment de la ville et aussi le plus haut avec ses hautes flèches. Le surnom de la bâtisse provient des vautours qui nichent dans ses plus hautes tours. Maalthiir y habite avec ses 32 gardes du corps (NM homme et femme humain **vétérans**) et autres serviteurs et conseillers. Maalthiir s'est arrogé tous les pouvoirs. Il est cruel et totalement xénophobe : il a fait chasser tous les non humains de la cité, spécialement les elfes et les halfelins, mais est toléré par la classe marchande car il l'a rendue encore plus riche durant son règne. La cité est aussi connue pour son arène (*bâtiment 5 sur la carte*) qui est le site de jeux de combats armés, de courses de chevaux, de chars et de traîneau et aussi parfois de conflits navals (le sol de l'arène est rendu étanche). S'y affrontent des monstres et des gladiateurs professionnels mais aussi des prisonniers et des esclaves. Les souterrains qui se trouvent sous l'arène sont décrits dans *Mysteries of the Moonsea*.

La garde et l'armée de la cité sont une compagnie de mercenaires nommée *les Plumes Rouges* forte de 5000 membres (des **gardes**, des **soldats à cheval**, des **vétérans** et des **chevaliers** comme officiers). Elle est dirigée par **Jorgen Berginblade**, NM homme humain, général cruel des *Plumes Rouges*, fidèle à Maalthiir tant que l'or tombe.

En plus de Maalthiir, les autres mages notables de la cité sont :

**Mordak Brelliar**, CN homme humain, l'apprenti de Maalthiir, a réuni autour de lui des contestataires, dont **Dualah**, NM femme humain, **prêtre** d'Umberlie, mais, en fait, Mordak les trahit au profit de Maalthiir qui le tient sous sa domination via plusieurs sorts. *Un plan de la tour de Mordak figure dans Mysteries of the Moonsea.*

**Wak Rathar**, CM homme humain, un vieil ami de Maalthiir qui peut opérer dans la cité en toute impunité et souvent au détriment des visiteurs.

**Thurlock l'Anagoue**, LN femme humain **devin**, lance des sorts de divination contre de l'argent.

**Girella Scatterstar**, NM doppelganger maîtrisant la magie, maître de la guilde des mages de Montéloy qui compte 33 membres.

**Tola Vrass**, NM femme humain, illusionniste et Sorcière Rouge de Thay, dirige l'enclave Thayenne de Montéloy (n°6 sur la carte) qui compte 200 personnes. *Un plan de l'enclave et de son arboréum figurent dans Mysteries of the Moonsea.*

Les principaux temples de la ville sont :

*La Voûte des Epées*, temple de Tempus (9 sur la carte), dirigé par Général le Plus Sacré **Dounalis Guff**, CN homme humain, qui est aussi le chapelain des *Plumes Rouges*. Le temple compte 18 **prêtres** et **acolytes**.

*La Demeure du Bonheur*, temple de Llira, dirigée par Maître des Fêtes **Barand Hithkin**, CB homme humain, clerc de Llira. Le temple compte 16 **prêtres** et **acolytes**.

*Lastholme*, temple de Chauntéa, dirigé par Haut Prêtre **Brom Hlast**, N homme humain, druide de Chauntéa. Le temple compte 8 **prêtres** et **acolytes**.

La cité compte aussi des chapelles dédiées à Umberlie, Malar et Torm.

La guilde de roublards de Montéloy (7 sur la carte) est une guilde reconnue et approuvée par les autorités. Elle est dirigée par un grand escogriffe du nom de **Swipe**, N homme humain. Elle compte environ 600 membres (des **bandits**, des **malfrats** et une centaine d'**espions**). La guilde est infiltrée par plusieurs **rats-garous** et par **Wingle Spewgold**, NB homme gnome, un Ménestrel. *Le plan d'une redoute de la guilde figure dans Mysteries of the Moonsea.*

Parmi les autres personnalités notables de la ville, on peut citer : **Diane Halistinar**, CB femme humain clerc de Sunie et dirigeante d'un puissant cartel de marchands ; **Laris**, LN homme humain **Sage** (Arcanes) avec 50 points de vie, connu pour son caractère rude et emporté, propriétaire de l'échoppe *Curiosités et Magie*, spécialisée dans les objets magiques, les éléments de sorts, les gemmes et les objets de sorts. Les Thayens le considèrent comme un concurrent gênant mais il est bien protégé par deux **golems de pierre** ; **Tonorok le Gladiateur**, LM minotaure, une des célébrités de l'arène et la mascotte des Plumes Rouges ; **Peraphon Thond**, CN homme humain **noble** (avec 45 points de vie), chef de la famille Thond spécialisée dans la joaillerie. Fin, petit, élégant, cheveux noirs, vêtements sombres, nombreuses bagues. Il vit à Arabel mais vient en hiver acquérir des gemmes ici ; **Titys**, NB homme humain **espion**, un homme vieillissant, propriétaire de *L'Emporium de Titys* (3 sur la carte), un magasin général et aussi un receleur.

Les tavernes et auberges les plus connues de la cité sont :

*Le Nid du Rat* est un repaire pour les *Plumes Rouges* souvent en compagnie de leur bon ami, **Tonorok Le Gladiateur**.

*Les Pantoufles de Rubis* est un excellent et assez cher repaire d'aventuriers

*La Cave du Gobelours* est connu pour sa nourriture infecte, sa cervoise coupée à l'eau de mer et ses excellents commérages et informations.

*Le Diamant dans sa gangue* (carte 1 sur la carte) est une large auberge avec des écuries à l'arrière et qui sert illégalement les aventuriers. Elle est tenue par un ancien mercenaire du nom de **Oswul Farnf**, NB homme humain, profil de **garde**, un ancien mercenaire encore jeune.

*Le Clou Rouillé* est une auberge du quartier des docks qui est la seule habilitée à loger des aventuriers

*Le Sein de la Sirène* est une taverne du quartier des docks et un bouge infâme, sale où les vols et les meurtres sont la norme sans que *les Plumes Rouges* s'en soucient.

## Maalthiir

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (*bracelets de défense, bâton de puissance, 19 avec armure de mage*)

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

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +11, Intelligence +12, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**Immunité** contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

**Compétences** Histoire +16, Arcanes +16

**Sens** perception passive 13, vision des créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

**Langues** Commun, Damarien, Profond, draconique, infernal, abyssal

**Dangerosité** 16 (15000 PX)

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Maalthiir choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 9, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Maalthiir ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

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

**Sorts secrets.** Lorsque Maalthiir incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Il ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Il remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'il incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, il peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'il a changé un jet de sauvegarde de cette manière, il doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

**Incantation alchimique.** En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Maalthiir augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

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

**Sorts.** Maalthiir est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Maalthiir a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, identification, détection de la magie, armure de mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *voir l'invisible\*, image miroir, suggestion*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, peau de pierre\**

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, dominer un humanoïde, télékinésie*

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

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

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

\* Maalthiir jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Bracelets de défense, Bâton de puissance, Médaillon des pensées*

## Actions

**Bâton de puissance.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) si tenu à deux mains et Maalthiir peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5

charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

## Mordak Brelliar



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	11 (+0)

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

**Compétences** Religion +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Damarien, draconique, géant, Primordial, elfique

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts.** Mordak 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). Mordak a préparé les sorts de magie suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *flambée d'Aganazzar, invisibilité, détection des pensées, suggestion, immobilisation de personne*

Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, charme-monstre*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobilisation de monstre*

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

### Actions

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

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Mordak 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.

### Soldat à Cheval

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

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles)

**Points de vie** 24 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences** Athlétisme +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Damarien

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Bravoure.** Le soldat à cheval a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

#### Actions

**Epée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants

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

### Jorgen Berginblade

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier)

**Points de vie** 126 (14d8+56)

**Vitesse** 9 m

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

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

**Compétences** Intimidation +7, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Damarien

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combattant à deux armes

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

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

**Équipement particulier** : Amulette de cicatrisation, Epée longue +2

#### Actions

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

**Epée longue +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts tranchants

#### Réactions

**Parade.** Jorgen augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Wak Rathar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	9 (-1)
---------	---------	---------	---------	---------	--------

**Sauvegardes** Sagesse +5, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**Compétences** Perspicacité +4, Arcanes +8

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Damarien, orque, goblin, commun des profondeurs, Profond

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Wak choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 6, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Wak ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

**Sorts.** Wak est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Wak a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

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

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

\* Wak jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Anneau de Protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Wak effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Wak 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.

**Girella Scatterstar** est un **doppelganger** avec les ajustements suivants :



*Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre mauvais*

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

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**INT** 18 (+4)

**Compétences** Tromperie +6, Arcanes +8

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

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

#### **Capacités**

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

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Girella choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 6, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Girella ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

**Sorts.** Girella est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Girella a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, glas funèbre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *alarme, sommeil, charme-personne, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *toile d'araignée, invisibilité*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *rêve, domination d'humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *suggestion de groupe*

\* Girella jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : Anneau d'action libre

#### **Actions**

**Attaques multiples.** Girella effectue quatre attaques au corps à corps

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

#### **Réactions**

**Magie protectrice.** Lorsque Girella est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

## Tola Vrass

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

**Points de vie** 91 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

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

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

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

**Immunité** contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

**Compétences** Persuasion +7, Arcanes +9

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Thayianais, goblin, orque, abyssal, infernal

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Tola est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Tola a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, couleurs dansantes, bouclier*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, motif hypnotique*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, assassin imaginaire, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *double illusoire, apparence trompeuse*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, prison mentale*

Niveau 7 (1 emplacement) : *projection d'image*

\* Tola jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *bracelets de défense, cape de protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Tola effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

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

### Réactions

**Double illusoire** Tola peut créer une copie illusoire d'elle-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre elle, elle peut utiliser sa réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et elle. L'attaque le manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois qu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long.

## Dounalis Guff

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

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

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +7

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques*

**Compétences** Médecine +10, Religion +7

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Damarien, géant

**Dangerosité** 16 (15000 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Dounalis est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Dounalis a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

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

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, soins de groupe, coercition mystique, dissipation du mal et du bien, arme sacrée*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

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

\* Dounalis jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tempus, *Epée à deux mains +2, Harnois +2*

### Actions

**Epée à deux mains +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants + 9 (2d8) dégâts tranchants

**Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Frappe guidée** Dounalis peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des mort-vivants**

Dounalis 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 Dounalis 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 Dounalis et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 4 sont immédiatement détruits.

## Barand Hithkin

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, anneau de protection, 18 avec bouclier de la foi)

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

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Persuasion +8, Religion +9

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Damarien, elfique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Barand 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 Barand 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.** Barand est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Barand a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *sanctuaire, mot de guérison, 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 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, relever les morts, soins de groupe*

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

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

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

**Équipement particulier** Symbole sacré de Llira, Anneau de protection, Dague +1

### Actions

**Attaques multiples.** Barand effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie** Barand brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 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** Barand 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 Barand 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 Barand et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits

## Brom Hlast

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 17 (armure de peau, bouclier en bois, *cape de protection*)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

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

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

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

**Immunité** poisons, maladies, aux états *charmé* et *effrayé* par les élémentaires ou les fées

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

**Compétences** Nature +7, Religion +7

**Outils** kit d'herboriste

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Damarien, sylvestre, elfique, druidique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Récupération naturelle** Lors d'un repos court, Brom choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Brom ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Traversée des terrains** Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire à Brom. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, Brom a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

**Sorts.** Brom 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). Brom a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, embrasement, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, invisibilité, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, appel de la foudre, hâte, lumière du jour*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

Niveau 5 (2 emplacements) : *maëlstrom, soins de groupe, fléau d'insectes, rêve, invocation d'élémentaire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, invocation de fée*

Niveau 7 (1 emplacement) : *tourbillon*

\* Brom jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Chauntea, *Cimeterre +1, cape de protection*

### Actions

**Cimeterre +1** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3)

**Forme sauvage (2 fois entre deux repos)** Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à

1

## Swipe

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

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

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +11, Intelligence +8, Sagesse +7

**Compétences** Tromperie +7, Discrétion +11, Escamotage +17, Perception +7

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Damarien, commun des profondeurs, halfelin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Swipe inflige 31 (9d6) 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 Swipe qui n'est pas incapable d'agir et que Swipe n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Swipe est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Escamotage et les outils de voleur

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

**Dérobade** Lorsque Swipe 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** Swipe 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** Swipe 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** Swipe 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.

**Utilisation des objets magiques** Swipe ignore toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation des objets magiques

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

**Esprit impénétrable** Swipe maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

**Insaisissable** Aucun jet d'attaque ne peut avoir l'avantage contre Swipe tant qu'il n'est pas incapable d'agir

**Réflexes de voleur** Swipe peut jouer deux tours lors du premier round d'un combat. Il prend son premier tour suivant son initiative normale et son deuxième tour à son initiative moins 10. Il ne peut pas utiliser cette capacité s'il est surpris.

**Équipement particulier :** *armure de cuir clouté +2, épée courte +2*

### Actions

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

**Rapière +2.** *Attaque d'arme au corps à corps : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d8+7) dégâts perforants*

### Réactions

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

## Wingle Spewgold

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique bon

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

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

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +5, Intelligence +7

**Compétences** Investigation +7, Arcanes +7

**Outils** outils de voleur, outils de bricoleur

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

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

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Wingle est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les outils de voleur et les outils de bricoleur

**Attaque sournoise (1/tour).** Wingle inflige 7 (2d6) 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 Wingle qui n'est pas incapable d'agir et que Wingle n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

**Sorts.** Wingle est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Wingle a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, motif hypnotique*

**Déplacement (Recharge après que Wingle ait lancé un sort d'illusion de niveau 1 ou supérieur).** Par une action bonus, Wingle projette une illusion qui le fait apparaître à quelques centimètres de son emplacement réel, faisant en sorte que les créatures ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre lui. L'effet se termine si Wingle subit des dégâts, est incapable d'agir ou si sa vitesse tombe à 0.

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

**Équipement particulier** *Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*)

### Actions

**Attaques multiples.** Wingle effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

## Diane Halistinar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, anneau de protection, 18 avec bouclier de la foi)

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

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Persuasion +8, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, elfique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Diane 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 Diane utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre qu'elle, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

**Sorts.** Diane est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Diane a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, sanctuaire, mot de guérison, 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 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, relever les morts, soins de groupe*

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

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

\* Diane jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Sunie, Anneau de protection, Dague +1

### Actions

**Attaques multiples.** Diane effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie** Diane brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 points de vie entre autant de créatures qu'elle le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. 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** Diane 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 Diane qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Diane et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

## Sage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences/ Outils** 1 seule compétence liée à l'intelligence +10 ou deux compétences liées à l'intelligence +8 ou une compétence liée à l'intelligence et un outil ou deux outils

**Sens** perception passive 12

**Langues** cinq langues au choix

**Dangerosité** 1/8 (25 PX)

### Capacités

**Haute Expertise** Le bonus de maîtrise du sage est triplé pour les jets d'Intelligence que le sage fait avec une compétence utilisant l'intelligence ou il est doublé avec deux compétences ou bien un outil et une compétence liées à l'intelligence parmi Histoire, Nature, Religion, Investigation et Arcanes ou même deux outils

### Actions

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

**Tonorok le Gladiateur** est un **minotaure** avec les modifications suivantes :

**Classe d'armure** 15 (armure naturelle)

**Points de vie** 102 (12d10+36)

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Actions

**Attaques multiples.** Tonorok effectue deux attaques d'arme

**Grande hache.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (2d12+4) dégâts tranchants

**Corne.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants