

Mulmastre est une cité fortifiée de 46600 habitants environ, avec une grosse majorité d'humains. La cité est entièrement entourée de montagnes, dépourvue de toute végétation et construite sur des contreforts rocheux. Son port dont l'entrée est pourvu d'un phare (13 sur la carte) est un réseau labyrinthique de canaux puants dont l'entrée est protégée par des tours jumelles, une chaîne et des rangées de catapultes. Le phare est tenu par **Dryn Stonewatch**, LN homme nain **malfrat** aidé de ses quatre neveux (LN homme nain **roturier**).

Une unique entrée au sud commandée par un donjon massif (3 sur la carte ci-dessous) permet d'accéder à la cité par voie de terre et rejoindre la Route de l'Immensité.



La cité est dirigée par La Haute Lame **Selfaril Uoumdolphin**, NM homme humain. Il s'agit en réalité de son frère jumeau **Rassendyl** qui l'a, en secret, remplacé avec l'aide du Zhentarim. La Haute Lame réside dans *la Tour de la Wiverne* (2 sur la carte), nommé ainsi en référence aux armoiries de la ville : une wiverne dorée en vol sur un champ de pourpre sombre, au-dessus d'une série de vagues argentées. La Haute Lame règne avec l'aide d'un conseil issu de la noblesse. Ce conseil est composé des archiprêtres de la cité (cf. liste ci-dessous) et de 16 Lames, qui résident dans *la Tour des Lames* (1 sur la carte). Les Lames sont élus parmi les 49 seigneurs (chefs de famille noble) de la cité. Chaque noble bénéficie d'une garde d'honneur de 8 gardes d'honneur (**chevaliers**) et d'une Cape (**mage**), a le droit d'engager jusqu'à 16 gardes du corps et d'utiliser un blason distinctif. Les Lames peuvent engager jusqu'à 35 gardes du corps et ont 19 gardes d'honneur (**chevaliers**) et deux Capes (**mages**) (cf. ci-dessous) dans leur garde d'honneur. Chaque Lame reçoit 10000 po par

an et La Haute Lame, 90000 po. Une des servantes de la *Tour des Lames* nommée **Denia Vesdar**, NM femme humain **espion**, est membre du Zhentarim. Parmi les 16 Lames de la cité, on peut actuellement citer : **Ghondiir Helsaviin**, CN homme humain **abjurateur**, également *Cape senior* ; **Ontthala Hulzammer**, NM femme humain **noble**, une des plus riches habitantes de la cité, possédant une flotte d'environ 80 navires marchands ; **Jhantalassa Imbritter**, NM femme humain **bretteur** ; **Ulgor Jalth**, CM homme humain **noble** ; **Thuilander Khaumair**, LN homme humain **noble** ; **Buldaeran Maircambair**, LN homme humain **bretteur** ; **Prusthip Melltrit**, NM homme humain **bretteur**, qui se verrait bien Haute Lame ; **Kormarth Ulsant**, NM homme humain **noble** et **Delphinthar Zaltrim**, LM homme humain **devin**, également *Cape senior*.

La Cité entretient aussi de très bonnes relations avec Thay car La Haute Lame a récemment épousé **Dmitra Flass**, LM femme humain, à la fois une sorcière rouge de Thay, une alliée de Szass Tam et la tharchioness (dirigeante) de la province d'Eltabbar (province incluant la capitale de Thay). Compte tenu de cette union, Thay dispose d'une ambassade dans la cité (14 sur la carte). Elle est dirigée par **Ahryn Firefinger**, LM homme humain. Il est secondé par **Hayanalof Brezen**, LM homme humain **évocateur**. L'ambassade compte 24 **gardes** commandés par 3 **chevaliers** thayens, deux **golems de fer** et plusieurs sorciers rouges : 2 **invocateurs**, 2 **enchanteurs**, 2 **transmutateurs**, 4 **illusionnistes**. *Un plan détaillé de l'ambassade figure dans Mysteries of the Moonsea.*

L'armée de la cité est composée d'environ 6000 membres (des **gardes** encadrés par des **vétérans**) qui servent sur la flotte de guerre, dans les patrouilles terrestres, en tant que gardes lors de missions diplomatiques et aussi comme gardes d'honneur pour les Lames et la Haute Lame. Cette armée est dirigée par huit maîtres de bataille :

Thiondred Calambar, LN homme humain, le plus âgé d'entre eux. Il dirige les agents d'entraînement et de recrutement de la cité nommés *les Faucons*. Ces derniers se chargent aussi de meurtres et de sabotages dans les Royaumes afin de faire progresser la cause de Mulmastre.

Kuirth « Mulhammer » Baeruin, NM homme humain, Chef de la Sécurité, dirige les forces de police de la cité.

Maergar Blackserpent, CM homme humain, commande les patrouilles terrestres et supervise les postes de garde autour de la cité.

Dulhoun Crestsilver, NM homme humain, commande les forces navales sur la Mer de Lune.

Sakarra Shindol, NM femme humain, commande les gardes de caravane et les escortes.

Juldar « L'Audacieux » Thomm, CM homme humain, seconde Maergar.

Tzsorbar Thoul, NM homme humain, seconde Dulhoun.

Jallaha Deirmar, NM femme humain, seconde Thiondred.

La Cité dispose aussi des *Capes*, une force magique de 300 lanceurs de sorts, dont 35 d'entre eux sont au moins de niveau 10 et portent le titre de *Capes Seniors*. Les *Capes* sont dirigées par la Cape Aînée **Thurndan Tallwand**, CM homme humain, un homme cultivé et distingué à la barbe blanche, cruel sans raison. Les *Capes* occupent une tour dans la cité (16 sur la carte).

Le seul mage indépendant de Mulmastre d'importance est **Gulgath**, CN homme humain **archimage**, un voyageur dans les plans rarement chez lui.

La cité compte 7 temples dont chaque dirigeant porte le titre d'archiprêtre et siège au conseil de la cité en compagnie des Lames et de la Haute Lame. Les archiprêtres reçoivent 7000 po/ an de la part de la cité.

L'Autel du Noir Seigneur (4 sur la carte), ancien temple de Baine maintenant de Cyric. Le temple est dirigé par **Bifely Lyeelm**, CM femme humain clerc de Cyric, une ancienne clerc de Baine à moitié folle et qui s'est acoquinée avec la Haute Lame. Le temple compte 22 **prêtres** et **acolytes**. Le temple est continuellement protégé par un sort de *sanctification*. Les fidèles de Cyric peuvent se faire enterrer sous le temple mais ce que la population ignore, c'est que les corps des défunts sont entassés dans un puits afin de pouvoir être animés pour servir leur dieu. A l'époque où le temple était dédié à Baine, il était dirigé par le Haut Impercepteur **Szchulan Darkoon**, LM homme humain, l'ancien dirigeant suprême du culte de Baine dans les Royaumes et un ennemi du Zhentarim et un rival de Fzoul. Le Haut Impercepteur s'est réfugié dans la clandestinité en compagnie d'**Orox**, LM **tyrannoeil**.

La Haute Demeure de la Blessure (6 sur la carte), temple de Loviatar dirigé par Maîtresse du Fouet **Milauteera Argauthiir**, LM femme humaine, réputée avoir une grand-mère drow. Le temple compte 24 **prêtresses** et **acolytes**.

Le Haut Manoir des Epées (5 sur la carte), temple de Tempus, est dirigé par Haut Prêtre-Capitaine **Ghallas « Frappeur d'ennemis » Khenistar**, CN homme humain, clerc de Tempus. Le temple compte 16 **prêtres** et **acolytes**.

La Demeure Bâtie en Or, temple de Waukyne, dirigé par Haut Prêtre **Dondabbar Kesker**, CN homme humain **haut prêtre de Waukyne**. Le temple compte 29 **prêtres** et **acolytes**.

La Tour des Mystères (7 sur la carte), temple d'Azouth, dirigé par Haut Prêtre **Ghondomeir Hazathal**, LN homme humain. Le temple compte 16 **prêtres** et **acolytes**.

La Porte de la Bonne Fortune (8 sur la carte), temple de Tymora, dirigé par la Main de la Dame **Naneetha Danchul**, CB femme humain. Le temple compte 9 **prêtres** et **acolytes**. Un des gardes du temple est **Chesslyn Onabra**, CB femme humain, secrètement un membre des Ménestrels. Elle habite une petite maison en briques et bois (15 sur la carte)

La Demeure du Seigneur Noir (17 sur la carte), nouveau temple de Baine dans la cité. Il est dirigé par **Zhessae**, LM homme humain **Seigneur de la Ruine**, un fidèle de Fzoul envoyé depuis Château-Zhentil pour fonder le nouveau temple de Baine à Mulmastre. Zhessae est secondé par **Delbeg**, LM homme humain **Maître de la Haine**, lui aussi de Château-Zhentil.

La cité compte aussi des sanctuaires dédiés à Lathandre, Malar, Mask, Talos et Umberlie.

Parmi les personnalités les plus fameuses de la cité, on peut citer :

Zallara Maergal, LM femme humain **mage**, la belle trésorière de la cité (c'est-à-dire percepteur des impôts et taxes)

Korlar Thimmister, N homme humain **maître artisan** (outils de tisserand), plus fameux fabricant de capes et autres vêtements chauds pour l'hiver.

Cassalar Chartuir, CN homme humain **roturier**, marchand qui investit dans de nombreuses caravanes.

Vosk Thardiir, N homme humain **roturier**, qui possède une flotte de pêche.

Mornrune Halmassant, CN homme humain **maître artisan** (outils de navigateur) et **Ghondalae Irlstar**, N homme humain **maître artisan** (outils de navigateur), deux capitaines de flottes marchandes et rivaux.

Dabbas Thunt, N homme humain **roturier**, marchand de vins.

Les auberges les plus connues de la cité sont :

La Cape du Voyageur (9 sur la carte), grande et confortable. Elle est tenue par **Dela Alder**, LN femme humain **roturier**, jolie veuve amicale ayant le sens des affaires.

La Lame Noire et le Sanglier Sanglant, bruyante et bondée, près des Docks

Le Lit Volant, calme et bien tenue, près des Docks

La Botte Penchée, sale et froide, près des Docks

Le Foyer de Windsnug, nouvelle et encore peu connue, proche de l'enceinte ouest, dans le quartier où vivent les marchands de la cité. Elle est tenue par

Thuskiir Monthal, N homme humain **roturier**.

Les tavernes les plus connues de la cité sont :

La Fosse aux Boeufs (10 sur la carte) est une taverne animée avec de nombreux jeux de hasard. Elle est connue pour ses plats de bœuf et sa bière. Son propriétaire est **Cyril**, N homme humain **bandit**, grand, mince et avec un rire tonitruant. Il est aussi une excellente source d'informations. A la taverne, il est aussi possible de rencontrer et embaucher un tueur à gages du nom de **Branislav Semyon**, NM homme humain **assassin**. De jour il se fait passer pour un garde de la *Tour des Lames* et, de nuit, pour l'assassin Draazu. Il travaille souvent pour Rassendyl qui est le seul à connaître sa véritable identité.

La Taverne de la Chandelle, un endroit pour les rencontres secrètes, propriété de **Guldeen Thirp**, CN homme humain **combattant (niv 4)**

Le Rothé Ivre, propriété de **Thalask Nimmere**, NM homme demi-elfe (drow) **roturier**, fournisseur de poisons.

La Vieille Forge, propriété de **Albas "Hooknose" Laskairan**, CN homme humain **combattant (niv 6)**, un grand costaud.

Les cabarets les plus connus de la cité sont :

La Vague et le Clin d'Oeil (11 sur la carte) est le cabaret le plus connu. **Marric Le Trouvère**, N homme humain **barde**, chanteur et les Mulmastrites (musiciens) se chargent de l'ambiance musicale. **Kathae 'Yeux Profonds' Vantharn**, CB femme humain **roturier** est la propriétaire connue pour sa beauté et son sens de l'humour.

Le Gant de Velours a de nombreuses alcôves et est fréquentée par la noblesse. Il est tenu par **Mavra Shalteen**, NM femme humaine **espion**, toujours en alerte et employée par la Haute Lame qui est le véritable propriétaire du lieu.

Selfaril (Rassendyll) Uoumdolphin,

Haute lame de Mulmastre, frère jumeau de Selfaril qu'il a secrètement remplacé avec l'aide du Zhentarim, longue moustache et longs cheveux gris, nez de faucon, maintient son frère jumeau emprisonné dans une gemme enchâssée dans le pommeau de son épée.



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 23 (*harnois +2, bouclier sentinelle*)
Points de vie 201 (22d8+88)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Sauvegardes Force +11, Constitution +10

Compétences Athlétisme +11, Perception +8

Sens perception passive 18

Langues commun, Damarien, orque

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Style de combat Duel, Défense et Archerie

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

Maître épéiste Selfaril ajoute un dé de dégâts supplémentaires avec toute épée qu'il manie

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

Indomptable (3 fois entre deux repos longs). Selfaril 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). Selfaril peut utiliser une action bonus pour récupérer 25 (1d10+20) points de vie.

Critique supérieur. Les attaques de Selfaril 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, Selfaril récupère 9 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.

Explorateur-né Selfaril 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

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

Bouclier Sentinelle Tant que Selfaril est équipé de ce bouclier, il est avantagé à ses jets d'initiative et ses jets de Sagesse (Perception)

Sorts. Selfaril est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Selfaril :

1^{er} niveau (2 emplacements) : *marque du chasseur, soins*

Équipement particulier : *Épée longue gardienne, harnois +2, bouclier sentinelle*

Actions

Attaques multiples. Selfaril effectue quatre attaques avec une arme

Épée longue gardienne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 24 (3d8+10) dégâts tranchants. Cette épée magique confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. La première fois que Selfaril attaque avec cette épée au cours de chacun de ses tours, il peut transférer tout ou partie du bonus de l'épée vers sa Classe d'Armure, plutôt que d'utiliser ce bonus sur ses attaques de ce tour.

Arc long *Attaque d'arme à distance* : +11 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants

Dmitra Flass

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

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 +8, Arcanes +9

Sens perception passive 11

Langues commun, Thayianais, commun des profondeurs, draconique, abyssal, infernal

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Sorts. Dmitra 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). Dmitra 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, armure du mage*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, communication à distance*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *double illusoire, cercle de téléportation*

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

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

* Dmitra jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *robe de couleurs étincelantes*

Actions

Attaques multiples. Dmitra 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 Dmitra 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.

Ahryn Firefinger

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense, anneau de protection, cape de protection, 19 avec armure de mage*)

Points de vie 120 (15d8+45)

Vitesse 9 m

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

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

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +11, 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)*

Compétences Histoire +9, Arcanes +9

Sens perception passive 12

Langues Commun, Chondathan, nain, draconique, commun des profondeurs, géant

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Ahryn choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Ahryn ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Transposition bénigne Ahryn peut utiliser son action pour se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir. Il peut également choisir un espace à portée qui est occupé par une créature de taille P ou M. Si cette créature est consentante, ils se téléportent tous les deux, en échangeant leurs places. Une fois qu'Ahryn a utilisé cette capacité, il ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'il termine un repos long ou qu'il lance un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

Invocateur concentré Lorsque Ahryn se concentre sur un sort d'invocation, sa concentration ne peut être brisée par le fait de prendre des dégâts.

Invocations durables Une créature invoquée ou créée avec un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

Sorts. Ahryn est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ahryn a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, main du mage, explosion de lames, vaporisation de poison*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, serviteur invisible, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues, pas brumeux*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, communication à distance, pas de tonnerre, boule de feu*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *invocation d'élémentaire, nuage mortel*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, manoir somptueux de Mordenkainen*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe, nuage incendiaire*

* Ahryn jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Thiondred Calambar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (*harnois +1*)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Investigation +8, Perception +8

Sens perception passive 18

Langues commun, Damarien, géant, nain, orque

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Thiondred 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, Thiondred peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Thiondred peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Thiondred. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Thiondred est incapable d'agir.

Équipement particulier : *Harnois +1, Épée à deux mains +2*

Actions

Attaques multiples. Thiondred effectue trois attaques avec une arme

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

Touché : 21 (3d6+6) dégâts tranchants

Kuirth « Mulhammer » Baeruin

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 117 (13d8+52)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Intimidation +7, Investigation +6

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien, commun des profondeurs

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Protection

Brute Lorsque Kuirth 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, Kuirth peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Kuirth 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). Kuirth peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

Équipement particulier : *Epée à deux mains +2*

Actions

Attaques multiples. Kuirth effectue trois attaques avec une arme

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

Touché : 18 (3d6+6) dégâts tranchants

Maergar Blackserpent

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 144 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Survie +8, Athlétisme +9

Sens perception passive 13

Langues commun, Damarien, géant, orque

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Maergar 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, Maergar peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Maergar peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Maergar. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Maergar est incapable d'agir.

Équipement particulier : *Epée à deux mains +3*

Actions

Attaques multiples. Maergar effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains +3. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 22 (3d6+7) dégâts tranchants

Dulhoun Crestsilver

Sakarra Shindol

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 126 (14d8+56)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Survie +7, Athlétisme +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Damarien, commun des profondeurs

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Brute Lorsque Dulhoun ou Sakarra 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, Dulhoun ou Sakarra peut utiliser une action supplémentaire.

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

Équipement particulier : Epée à deux mains +2

Actions

Attaques multiples. Dulhoun ou Sakarra effectue trois attaques avec une arme

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

Touché : 19 (3d6+6) dégâts tranchants

Réactions

Parade. Dulhoun ou Sakarra augmente sa CA de 4 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.

Juldar « L'Audacieux » Thomm

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 117 (13d8+52)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +6

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Juldar 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, Juldar peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Juldar 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). Juldar peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

Équipement particulier : Epée à deux mains +1

Actions

Attaques multiples. Juldar effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains +1. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 18 (3d6+5) dégâts tranchants

Tzorbar Thoul

Jallaha Deirmar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

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

18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)
---------	---------	---------	---------	---------	--------

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Damarien

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Combat à deux armes

Brute Lorsque Tzorbar ou Jallaha 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, Tzorbar ou Jallaha peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Tzorbar ou Jallaha 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). Tzorbar ou Jallaha peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

Tactique de groupe. Tzorbar ou Jallaha a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir

Spécialiste de l'épée longue. Tzorbar ou Jallaha bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

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

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Tzorbar ou Jallaha effectue trois attaques avec son *épée longue +1* et une attaque avec son épée courte

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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

Thurndan Tallwand

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	15 (+2)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +10, Intelligence +13, 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 +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues commun, Damarien, draconique, infernal, abyssal, géant, chessantien

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Thurndan 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, Thurndan 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.

Sorts. Thurndan est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Thurndan a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rayon de givre, lumière, main du mage, glas funèbre, prestidigitation*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, toile d'araignée, cécité / surdité*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, cercle de téléportation, scrutation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *nuée de météores*

* Thurndan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Anneau de protection, bracelets de défense, cape de protection, bâton +1

Actions

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

Bâton +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants ou 4 (1d8) dégâts contondants si tenu à deux mains

Bifely Lyeelm

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (cuirasse, bouclier +1, 20 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)	15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Tromperie +7

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, commun des profondeurs, abyssal

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Sorts. Bifely 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). Bifely 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) : *tempête de feu, parole divine*

* Bifely jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Cyric, Bouclier +1, Masse d'armes +2

Actions

Masse d'armes +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Bifely peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Bifely crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, Bifely peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Bifely 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 Bifely 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 Bifely 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.

Szchulan Darkoon

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 20 (*demi-plate +1*, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 152 (19d8+57)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +7

Compétences Intimidation +7, Perspicacité +11

Sens perception passive 15

Langues commun, Damarien, infernal

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Szchulan peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer.

Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Szchulan choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Szchulan lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5

Sorts. Szchulan est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Szchulan 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, balisage, blessure, injonction, héroïsme*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, envoi de message, lenteur, mot de guérison de groupe*

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, mission, dominer un humanoïde, communion*

Niveau 6 (2 emplacements) : *guérison, mot de rappel, barrière de lames, contamination*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

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

* Szchulan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Baine (*amulette du dévot +2*), *demi-plate +1*, *masse d'armes +3*

Actions

Masse d'armes +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 8 (1d6+5) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison

Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos + 1 fois grâce à l'amulette du dévot) : Besoin d'ordre

Szchulan peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde ou **Renvoi des mort-vivants** Szchulan 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 Szchulan 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 Szchulan 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 4 sont immédiatement détruits.

Milauteera Argauthiir

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier, 18 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +4

Compétences Médecine +8, Religion +5

Outils kit d'herboriste, matériel d'alchimiste

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, commun des profondeurs

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Faucheur Milauteera connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

Destruction inéluctable Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Milauteera ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Sorts. Milauteera est une lanceuse 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). Milauteera a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

* Milauteera jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Loviatar

Actions

Fléau d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort Milauteera peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 23 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Milauteera 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 Milauteera 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 Milauteera 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 1 sont immédiatement détruits.

Ghallas « Frappeur d'ennemis » Khenistar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (*harnois +1, 21 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

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

Compétences Intimidation +6, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, géant

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Sorts. Ghallas 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). Ghallas a préparé les sorts de clerc 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 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, soins de groupe, coercition mystique, dissipation du mal et du bien d'humanoïde*

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

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

* Ghallas jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus, Epée à deux mains +1, Harnois +1

Actions

Epée à deux mains +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants + 9 (2d8) dégâts tranchants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Ghallas 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** Ghallas 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 Ghallas 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 Ghallas 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.

Haut prêtre de Waukyne

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Persuasion +6, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, halfelin, nain

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Sorts. Le Haut prêtre est un lanceur de sorts de niveau 10. 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 Haut prêtre 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, prière de guérison, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

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

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

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

* Le Haut prêtre jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Waukyne, *Dague +1*

Actions

Dague +1. *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* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédiction de l'escroc Le Haut prêtre 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 Haut prêtre 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, 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 morts-vivants** Le Haut prêtre 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 haut prêtre 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 Haut prêtre et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Ghondomeir Hazathal

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 72 (12d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +8

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

Compétences Religion +8, Arcanes +8, Histoire +8

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, gnome, draconique, elfique, Illuskan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Briseur de sorts Quand Ghondomeir rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, il peut aussi terminer un sort de son choix sur cet allié. Le niveau du sort dissipé doit être égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé pour lancer le sort de soins.

Sorts. Ghondomeir est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ghondomeir a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil, armure du mage*, détection de la magie, projectile magique, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, suggestion*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, confusion*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, immobiliser un monstre*

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

* Ghondomeir jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Azuth, *Bracelets de défense, Baguette de mage de guerre +1*

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes Par une action, Ghondomeir peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour de Ghondomeir, qui peut l'entendre ou le voir. La créature ciblée 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 Ghondomeir 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 créatures dont le FP est inférieur à 2 sont bannis pour une minute ou **Arcanes divines** En tant qu'action bonus, Ghondomeir dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'il lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Naneetha Danchul

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 15 (cuirasse, 17 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, halfelin

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Sorts. Naneetha est une lanceuse de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Naneetha a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

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

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

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

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

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

* Naneetha jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, *Dague +1*

Actions

Attaques multiples. Naneetha effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague +1. *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* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

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

Bénédictio de l'escroc Naneetha peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Naneetha crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, elle peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Naneetha 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 Naneetha 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 Naneetha et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Seigneur de la Ruine

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

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

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Le Seigneur de la Ruine peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Seigneur de la Ruine choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque le Seigneur de la Ruine lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Le Seigneur de la Ruine 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). Le Seigneur de la Ruine a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, lenteur*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

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

* *Le Seigneur de la Ruine jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole de Baine, *Masse d'armes +1, Cape de protection*

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Le Seigneur de la Ruine peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Seigneur de la Ruine 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 Seigneur de la Ruine 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 Seigneur de la Ruine 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 2 sont immédiatement détruits.

Maître de la Haine

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

Classe d'armure 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Histoire +4, Religion +4

Sens perception passive 13

Langues commun, Damarien

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Le Maître de la Haine peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Maître de la Haine choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque le Maître de la Haine lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Le Maître de la Haine est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Le Maître de la Haine a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

* Le Maître de la Haine jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole de Baine, Masse d'armes +1

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Le Maître de la Haine peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Maître de la Haine 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 Maître de la Haine 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 Maître de la Haine 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 2 sont immédiatement détruits.

Chesslyn Onabra

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +5

Sens perception passive 13

Langues commun, Damarien, halfelin

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

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

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Chesslyn peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Chesslyn peut relancer un jet de sauvegarde qu'elle a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Spécialiste de l'épée longue. Chesslyn bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'elle effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'elle effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, elle a l'avantage au jet.

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

Équipement particulier : *Épée longue +1, Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*)

Actions

Attaques multiples. Chesslyn effectue trois attaques avec son *épée longue +1* et une attaque avec son épée courte ou bien trois attaques avec son arc court

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

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

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

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Maître artisan Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

Actions

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