

Orldulin est une cité de 36300 habitants et la capitale de la Sembie. Elle est disposée comme une boussole, les rues irradiant d'un cercle central. Dans ce dernier se dressent le Grand Hall du Conseil (où le conseil du gouvernement de Sembie se réunit), La Tour de la Garde (qui sert à la fois de prison, de tribunal, d'armurerie et de caserne) et la Porte Gardée. La Porte Gardée est protégée par des golems et autres automates magiques. Elle est conçue pour éviter tout espionnage magique. C'est l'Hôtel de la Monnaie de Sembie où sont frappées toutes les pièces du pays (or, argent, fer, électrum ainsi que des lingots en argent).

Le conseil du gouvernement composé des 22 plus riches marchands est dirigé par un Maître Suprême, élu pour 7 ans. Le nouveau Maître Suprême actuel est **Kendrick Le Grand**, LN homme humain **noble** (avec 50 points de vie) de la famille marchande Selkirk. Sa famille compte deux autres personnages importants : **Miklos Selkirk**, N homme humain, son fils aîné, surnommé le « *Corbeau Argenté* » et ancien aventurier, qui a constitué autour de lui une bande de 100 à 200 Sembiens nommés *les Corbeaux Argentés*, dont certains sont des gens honorables et d'autres le sont beaucoup moins mais tous sont fidèles à la Sembie et la « comtesse » **Mirabeta Selkirk**, LM femme humaine, une cousine de Kendrick, qui a des intérêts dans le Priakos des Six Coffres et qui soutient le clergé de Waukyne. Elle rêve de diriger la Sembie et est capable du pire pour accéder à ses fins. Ses cinq enfants et leurs propres enfants ne veulent pas mieux qu'elle.

La Garde est une force de 2000 **gardes**. Elle est commandée par **Raithspur**, LN homme humain, un combattant puissant et royal, à la réputation impressionnante. Réside aussi généralement en ville, **Commarth**, NM homme humain, le commandant des forces frontalières de Sembie et, secrètement, un des chefs de la cellule sembienne du Culte du Dragon.

Parmi les magiciens les plus notables, on note :

Machalassan, LN femme ou homme humain, un calme reclus qui altère magiquement son aspect dès qu'il ou elle s'aventure à l'extérieur de sa tour aveugle.

Osper Linthalam, NB homme humain **enchanteur**, un mage impliqué dans les intrigues locales et les accords commerciaux. C'est un homme urbain et spirituel qui vit dans un manoir magnifique et magiquement protégé, avec au moins trois **golems de pierre** à ses ordres.

Les temples de la ville sont :

La Haute Demeure de la Roue Merveilleuse, temple de Gond, dirigé par Haut Prêtre de Gond **Chansibral Thjestnal**, LN homme humain clerc de Gond. Le temple compte 22 **prêtres** et **acolytes**.

La Demeure des Festivités, temple de Sunie, dirigé par Haute Prêtresse **Aummerglau Tisrin**, CB femme demi-elfe clerc de Sunie, surnommée « Soleil d'Ordulin » pour sa grande beauté. Le temple compte 29 **prêtresses** et **acolytes**.

Le Manoir de la Dame, temple de Tymora, dirigé par Haute Prêtresse **Duatha Lindar**, CB femme humain clerc de Tymora. Le temple compte 16 **prêtres** et **acolytes**.

Tour de l'Aurore, temple de Lathandre, dirigé par Haut Seigneur de l'Aube **Ombital Duskroon**, NB homme humain clerc de Lathandre. Le temple compte 19 **prêtres** et **acolytes**.

Tour des Richesses, temple de Waukyne dirigé par Haut Prêtre **Irtlban Norleth**, LN homme humain clerc d'Oghma. Le temple compte 33 **prêtres** et **acolytes**. La cité compte aussi des sanctuaires de Dénéïr, Leira, Llira et Loviatar.

Parmi les personnalités notables de la cité, on peut citer :

Korth, CN homme humain, un garde querelleur qui aime l'aventure. Il peut être contacté à la *taverne du Cap Guingois*

Nurlar, CN homme humain **noble**, un marchand perspicace et sophistiqué, à la barbe noire qui vit dans une citadelle. Il est un des marchands les plus respectés. Il a peur des voleurs et de se perdre à l'extérieur.

Zéboastre, CN homme humain **sage** (histoire et religion), un individu mou et distingué, connu pour ses sarcasmes et sa barbe parfumée.

Jalyp Quizzinglas, NB homme halfelin **maître artisan** (outils de tisserand) avec *Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*), un tailleur de capes et gants ainsi qu'un Ménestrel local.

Les principales auberges de la ville sont :

Auberge du Coquelet Noir, un endroit ancien et très vaste.

L'Odalisque d'Ivoire, un nouvel établissement épatant, décoré et snob.

Auberge des Six Chandelles, ancienne, sombre et discrète, appréciée par ceux qui organisent des rencontres louches.

Manoir de Maître-Fer, un impressionnant palais en pierre d'après son propriétaire, un **vétéran nain** retiré (*décrit dans Storm King's Thunder*)

La Retraite de Blaskor, un endroit croulant aux murs fragiles et fins comme du papier.

Miklos Selkirk



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 17 (*cuirasse +1*)

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +8

Compétences Persuasion +13, Tromperie +8, Perception +6, Perspicacité +11

Outils kit de contrefaçon, kit de déguisement, jeu de dés, outils de voleur

Sens perception passive 16

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

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Miklos inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Miklos qui n'est pas incapable d'agir et que Miklos n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Ouïe de la Tromperie. Chaque fois que Miklos fait un jet de Sagesse (Perspicacité) pour détecter si une créature lui ment, il utilise le résultat de son jet ou 8 + son modificateur de Sagesse, selon le plus élevé. S'il maîtrise la compétence Perspicacité, il ajoute son bonus de maîtrise au résultat.

Audace Miklos ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et il peut utiliser attaque sournoise sans avoir l'avantage au jet d'attaque si aucune autre créature que sa cible se trouve à 1,50 m ou moins de lui et qu'il n'a pas de désavantage.

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Miklos peut utiliser une action bonus pour récupérer 12 (1d10+7) points de vie.

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

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

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

Équipement particulier : *Rapière +1, Dague +1, Cuirasse +1, anneau de protection mentale*

Actions

Attaques multiples. Miklos effectue deux attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

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

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 10 (2d4+5) dégâts perforants

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Réactions

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

Mirabeta Selkirk

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Tromperie +12, Intimidation +12, Persuasion +12, Perception +9

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 19

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, abyssal, infernal, draconique, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Mirabeta inflige 21 (6d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Mirabeta qui n'est pas incapable d'agir et que Mirabeta n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Mirabeta est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion, Tromperie, Perception et Intimidation

Dérobade Lorsque Mirabeta 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, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Maître des intrigues. Mirabeta peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Mirabeta peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'elle utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

Talent. Chaque fois que Mirabeta fait un test de caractéristique qui lui permet d'ajouter son bonus de maîtrise, elle peut traiter un résultat de 9 ou moins au dé comme un 10.

Équipement particulier : *bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Mirabeta effectue deux attaques avec sa dague

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* : 6 (1d4+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Raithspur

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 21 (*harnois +2*)

Points de vie 198 (22d8+88)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +11, Constitution +10

Compétences Athlétisme +11, Perspicacité +8

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Armes à deux mains

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

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

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

Critique supérieur. Les attaques de Raithspur 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, Raithspur récupère 10 points de vie s'il ne lui reste pas plus de la moitié de ses points de vie initiaux. Il ne gagne pas cet avantage s'il est à 0 point de vie.

Équipement particulier : *Epée à deux mains +3, Harnois +2*

Actions

Attaques multiples. Raithspur effectue quatre attaques avec une arme

Epée à deux mains +3. *Attaque d'arme au corps à corps : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.*

Touché : 23 (3d6+8) dégâts tranchants

Commarth

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 144 (16d8+64)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +9

Compétences Persuasion +7, Athlétisme +9

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Style de combat Duel et Défense

Brute Lorsque Commarth 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, Commarth peut utiliser une action supplémentaire.

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Commarth peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

Critique supérieur. Les attaques de Commarth 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, Commarth 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 Commarth. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Commarth est incapable d'agir.

Équipement particulier : *Epée longue +3*

Actions

Attaques multiples. Commarth effectue trois attaques avec une arme

Epée longue +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 19 (2d8+10) dégâts tranchants

Machalassan

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (*Cape de protection*, 18 avec *armure du mage*)

Points de vie 60 (12d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)

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 Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, halfelin, elfique, draconique, gnome

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Machalassan incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle 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, Machalassan augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle 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. Machalassan est une lanceuse 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).

Machalassan a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, déguisement, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, image majeure, éclair, envoi de message*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, modification de mémoire, cercle de téléportation*

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

* Machalassan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *cape de protection, insigne des Ménestrels*

Actions

Attaques multiples. Machalassan 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* : 6 (1d4+4) 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

Chansibral Thjestnal

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (cotte de mailles *béni*e, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 78 (13d8+13)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Résistance feu

Compétences Arcanes +7, Religion +7

Outils forgeron

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain, halfelin, Illuskan

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Bénédiction de la forge (1 fois entre deux repos longs) Chansibral peut imprégner une arme ou une armure pour lui conférer un bonus de +1.

Ame de la forge Chansibral dispose de la résistance aux dégâts de feu et un bonus de +1 à la CA lorsqu'il porte une armure lourde

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, frappe ardente, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, arme magique, métal brûlant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, glyphe de garde, protection contre l'énergie, arme élémentaire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, façonnage de la pierre, fabrication, mur de feu*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, animation des objets, création*

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

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

* Chansibral jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Gond, Masse d'armes +2

Actions

Masse d'armes +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de feu

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Bénédiction de l'artisan Chansibral peut créer un objet non magique composée en partie de métal **ou Renvoi des mort-vivants** Chansibral 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 Chansibral 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 Chansibral 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.

Aummerglau Tisrin

Humanoïde (demi-elfe) 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
-----	-----	-----	-----	-----	-----

8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	18 (+4)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

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

Compétences Persuasion +9, Religion +6, Médecine +9, Nature +6

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvain, céleste

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

Disciple de la vie A chaque fois que Aummerglau 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 Aummerglau 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. Aummerglau 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). Aummerglau 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*

* Aummerglau jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

Attaques multiples. Aummerglau 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 Aummerglau 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** Aummerglau 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 Aummerglau 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 Aummerglau 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.

Duatha Lindar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 77 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Compétences Persuasion +6, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Sorts. Duatha est une lanceuse de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Duatha a préparé les sorts de cleric 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, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

* Duatha jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, *Dague +2*

Actions

Dague +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

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

Ombital Duskroon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 14 (*bracelets de défense, anneau de protection, 16 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +8, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Histoire +8, Religion +8

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, gnome, céleste, elfique.

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Incantation puissante Ombital bénéficie d'un bonus de +5 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Ombital est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Ombital a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, injonction, mot de guérison, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer, boule de feu, lumière du jour*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dissipation du mal et du bien, colonne de flammes, scrutation*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* Ombital jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre, *Bracelets de défense, Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Ombital 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* : 3 (1d4+1) 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Ombital peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 27 (2d10+16) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis d'Ombital n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Ombital présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour d'Ombital qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible d'Ombital 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.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsqu'Ombital est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est

immunisé face à cette capacité. Orbital peut utiliser cette capacité cinq fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Orbital peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Irtlban Norleth

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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, Chondathan, halfelin, nain

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, métamorphose, porte dimensionnelle*

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

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

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

* Irtlban jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Waukyne, Bouclier +1, 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* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Irtlban 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, Irtlban 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, Irtlban peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Il redevient visible s'il attaque ou lance un sort ou **Renvoi des mort-vivants** Irtlban 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 Irtlban 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 Irtlban 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.

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

Korth

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Critique amélioré. Les attaques de Korth 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, Korth peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Korth peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Korth effectue deux attaques avec une arme

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.