

Note préliminaire

Le présent document est une adaptation de l'ouvrage *Skullport* de la 2^{ème} édition aux règles D&D5. Toutes les références des lieux données ci-dessous correspondent aux cartes présentes à la fin du *donjon du mage dément* que j'ai enrichie (cf. les versions enrichies ci-dessous)

Tous les PNJs dont les noms sont soulignés ont fait l'objet d'une description détaillée à la fin du présent document.

PORT-CRANE (2250 habitants : 832 humains, 405 demi-orques, 225 gobelins, 157 kobolds, 133 elfes (drow, principalement), 98 nains (duergar, principalement), 400 autres)

Les Dirigeants

Port-Crâne est secrètement dirigé, de manière passablement anarchique quand même, par **Shradin Mulophor**, NM homme humain qui a fondé la ville, **Le Mage Déguenillé**, CN homme drow et les 13 **crânefeux** qui font office de force de police. Ces derniers sont les restes de magiciens de Néthérial qui ont été pris au piège dans une explosion magique et ne peuvent pas s'éloigner de la caverne où se trouve Port-Crâne.

La justice est rendue par les crânes à la *Place du Crâne* mais il est possible d'être défendu par un avoué du *Hall de la Voix* (17b). Si quelqu'un est condamné, il peut être envoyé dans les donjons situés sous Port-Crâne. Cette prison est dirigée par **Thangfod le Puissant**, LM homme **capitaine hobgobelin** à la tête de 16 **hobgobelins** et 12 **gobelours**. Des apparitions de prisonniers décédés en prison se produisent parfois et, notamment, celle du **fantôme** d'une femme qui semble à la recherche de quelqu'un.

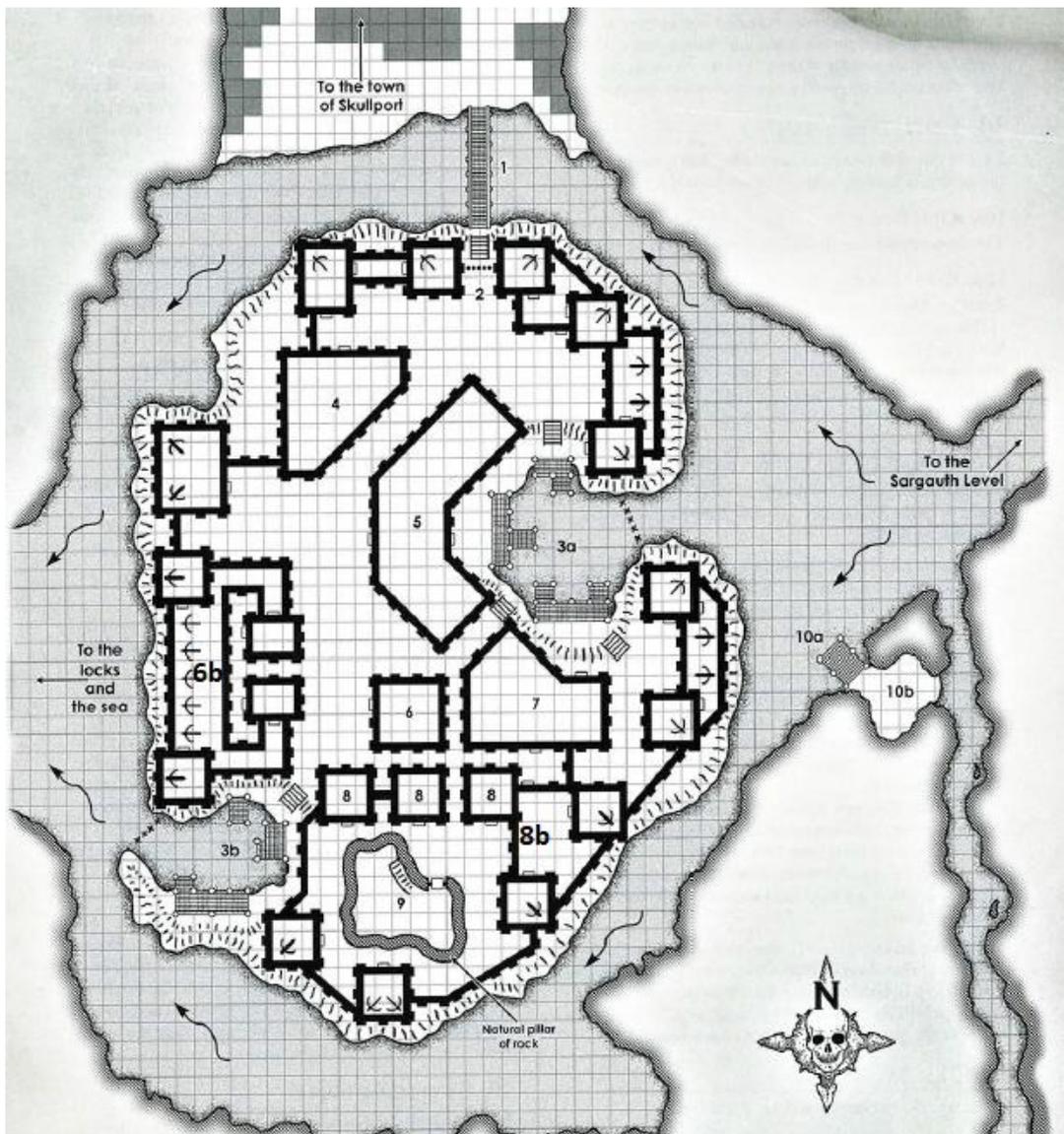
Les Organisations et Factions

Les Gardiens

Les Gardiens sont un groupe de magiciens, principalement des **transmutateurs** qui contrôlent le passage, le long de la rivière Sargauth, des navires entre la mer et Port-Crâne. Les Gardiens résident dans une série de cavernes naturelles à l'est et au sud de l'île du Crâne (10) nommé l'enclave des Gardiens. Ils y ont construit 3 tours en bois de chacune trois étages. Les lieux sont gardés par des **merrows**, une soixantaine de gardes ainsi que d'autres monstres et morts-vivants. L'actuel chef des Gardiens est **Lochlord Gideona**, LM femme humaine, originaire d'Halruaa.

L'Anneau de Fer

L'Anneau de Fer est le consortium des esclavagistes de Port-Crâne et est basé sur l'île du Crâne. L'île du Crâne sert à garder les esclaves en sûreté avant leur vente sur le *Marché aux Esclaves*. Sur l'île, il y a des enclos pour les esclaves (4), des bâtiments administratifs (7), un autre nommé école de l'obéissance (5) pour évaluer les capacités des esclaves, une prison (8b), une armurerie (6), des baraquements pour les gardes (8), deux ports naturels pour les navires (3a et 3b), un hall de réunion pour l'Anneau de Fer (6b).



L'île du Crâne est reliée au reste de Port-Crâne par un pont en pierre, le Pont de Passe-Ténèbres (1) protégée par un rempart entrecoupé de 15 tours de garde, des balistes légères et des canons grégeois. Les deux ports naturels sont fermés par des chaînes.

L'île du Crâne est gardée par une tribu de 11 scrag (troll avec le trait *amphibie* et une vitesse de nage de 9 m) vivant dans des cavernes sous-marines et deux cents gardes (LM, NM ou CM homme ou femme humain ou demi-orque **malfrats**) commandé par Sundeth, un **champion** demi-orque (décrit p.304 du *donjon du mage dément*) qui chevauche une **vouivre**.

Le consortium est composé des principaux esclavagistes de Port-Crâne, à savoir **Malakuth Tabuirr**, CM homme drow, de la Dague Sombre (cf. ci-dessous), réside en 21b, de **Transtra**, CM lamie, qui possède le cabaret *La Maison du Langoureux Baiser* (21c, cf. ci-dessous), de **Zstulkk Ssarmm**, NM homme yuan-ti, abomination clerc de Sseth, (cf. ci-dessous), et **Ahmaergo, « Le Nain Cornu »**, LM homme nain, responsable des esclaves pour la guilde du Xanathar (cf. *Eauprofonde* fichier). Ahmaergo peut être rencontré à Port-Crâne : sur l'île du Crâne (1 à 9), au marché aux esclaves (11b), à la *Chope Noire* (15), à l'ancre du Xanathar (décrit dans *Waterdeep : le vol des dragons*) ou au repaire de l'œil (décrit en annexe 3). Ahmaergo emploie des hommes de main pour capturer et escorter les esclaves, des informateurs et des coureurs.

Le consortium de l'Anneau de Fer est dirigé par un Sembien du nom de **Quinan Varnaed**, LM homme humain, clerc de Loviatar et ancien mercenaire. Il réside dans la Tour des Sept Maux (9) qui est taillée dans une stalactite et composée de 7 niveaux. La tour est gardée par 8 **gargouilles** (dont deux avec 77 points de vie, des margouilles). Quinan est secondé par quatre **prêtres** de Loviatar mais garde son culte secret.

Zstulkk Ssarmm, CM homme yuan-ti, abomination, clerc de Sseth (dieu serpent de Chult). L'endroit est surnommé le « Puits aux Serpents » (17c) et décoré avec des images de reptiles. L'entrée est gardée par deux **yuan-ti malison (type 3)**. Ses seuls occupants (libres) sont toutes les sortes de yuan-ti (**malison, sang-pur, annonciateur de cauchemars, garde des couvées, chuchoteur de consciences, maître des fosses**) et des reptiles charmés, dont, notamment, des **lézards géants**, des **serpents venimeux géants**, des **serpents constricteurs géants** et plusieurs **nuées de serpents venimeux**. Dans ses profondeurs, le bâtiment abrite une chapelle secrète avec une pyramide entourés de geysers miniatures et de bassins chauffés par magie (possible de s'inspirer du yuan-ti temple décrit dans *Volo's Guide to Monsters*). Un des lieutenants de Zstulkk Ssarmm est **Vyzzstek Nhyssoth**, CM homme yuan-ti, malison, qui est aussi un agent de la Confrérie de l'Arcane basée à Luskan. Un autre de ses lieutenants était son neveu **Nhyris D'Hotek**, NM homme yuan-ti sang-pur, mais, sous l'influence de la **Couronne Cornue**, celui-ci a fui et s'est aménagé un repaire dans des tunnels sous les caves de la taverne du *Dragon Etourdi* (17d).

L'Anneau de Fer maintient aussi un comptoir d'enregistrement dans Port-Crâne (14b) qui s'occupe de la gestion des docks et qui est dirigé par **Lister**, N homme humain **lanceur de sorts (mage, niv 3)**.

La Dague Sombre est une guilde de drow mâles vénérant Vhaeraun. L'activité de la guilde inclut l'esclavagisme, l'assassinat, l'extorsion de marchands en visite, la contrebande de biens d'Eauprofonde et le vol. La guilde est actuellement composée d'une vingtaine de drows (dont une demi-douzaine sont des clercs de Vhaeraun) et d'une soixantaine d'agents humains ou demi-elfes. Le chef actuel est **Malakuth Tabuirr**, CM homme drow. Sa maison (en 21b) abrite une chapelle dédiée à Vhaeraun à l'étage. Malakuth emploie des mercenaires drow aussi bien pour des missions à la surface que pour protéger sa demeure (homme **drows** et quelques **drows, guerriers d'élite**) mais la principale source de revenus de la guilde est l'échange d'esclaves humaines ou demi-elfes contre des produits drow (vins, armes et armures). **Amryyr Yauntyrr**, LM homme drow, membre de la Dague Sombre, compagnon de Malakuth, réside aussi sur place. Amryyr travaille au *Ver de Livres* (18b), où il vend des ouvrages écrits rares et s'emploie aussi comme courtier dans l'Outreterre.

La Maison Tanor'Thal

Comme d'autres cités drow, la cité souterraine drow de Karsoiuthiyl commerce avec Port-Crâne. Afin d'y protéger ses intérêts (contre la Dague Sombre, notamment), la première Maison de la cité y a installé une « ambassade » dirigée par **Kesra Tanor'Thal**, CM femme **drow, prêtresse de Lolth** avec des *bottes ailées*, la plus jeune fille de matrone Haelra Tanor'Thal. La forteresse de la famille à Port-Crâne (36) se situe dans les hauteurs de la caverne qui abrite la ville et est creusée dans la roche pour ressembler à une araignée géante. Des **araignées géantes**, des **araignées-loup géantes**, des **araignées de phase** et des gardes (**drow**) avec leurs capitaines (**drow, guerrier d'élite**) en assurent la défense.

Clergé de Cyric

Menes Azludde, CM homme humain, clerc de Cyric, jeune homme charismatique dirige secrètement une cellule composée de 12 **prêtres** et 30 **acolytes**.

Les Ménestrels

Plusieurs ménestrels sont secrètement présents à Port-Crâne : **Molheeruae**, CB femme drow, membre de la Promenade de la Vierge Sombre, le temple d'Ellistraée ; **Naphim Findlewulfson**, CB homme humain, profil de **soldat du Guet**, fils aîné de **Findlewulf**, N homme humain, profil **d'armar du Guet**, propriétaire de la taverne la *Galère de Findlewulf* (13c) ; **Ruuth**, NB femme humain **mage**, chef apothicaire à *Le Mortier et le Pilon* (25b) ; **Salmarin Bearfriend**, NB homme humain **éclaireur** et **Ulvira Snowveins**, CB femme demi-elfe **éclaireur**, propriétaires du *Rat à Plumes* (23) et « chefs locaux » des Ménestrels et **Setana**, LB femme humain **fantôme**, serveuse au *Cockatrice Chantant* (16).

Note : **Molheeruae**, **Ruuth**, **Salmarin Bearfriend** et **Ulvira Snowveins** disposent tous d'un *Insigne des Ménestrels* (broche, peu commun, nécessite un lien, équivalent à un anneau de protection mentale).

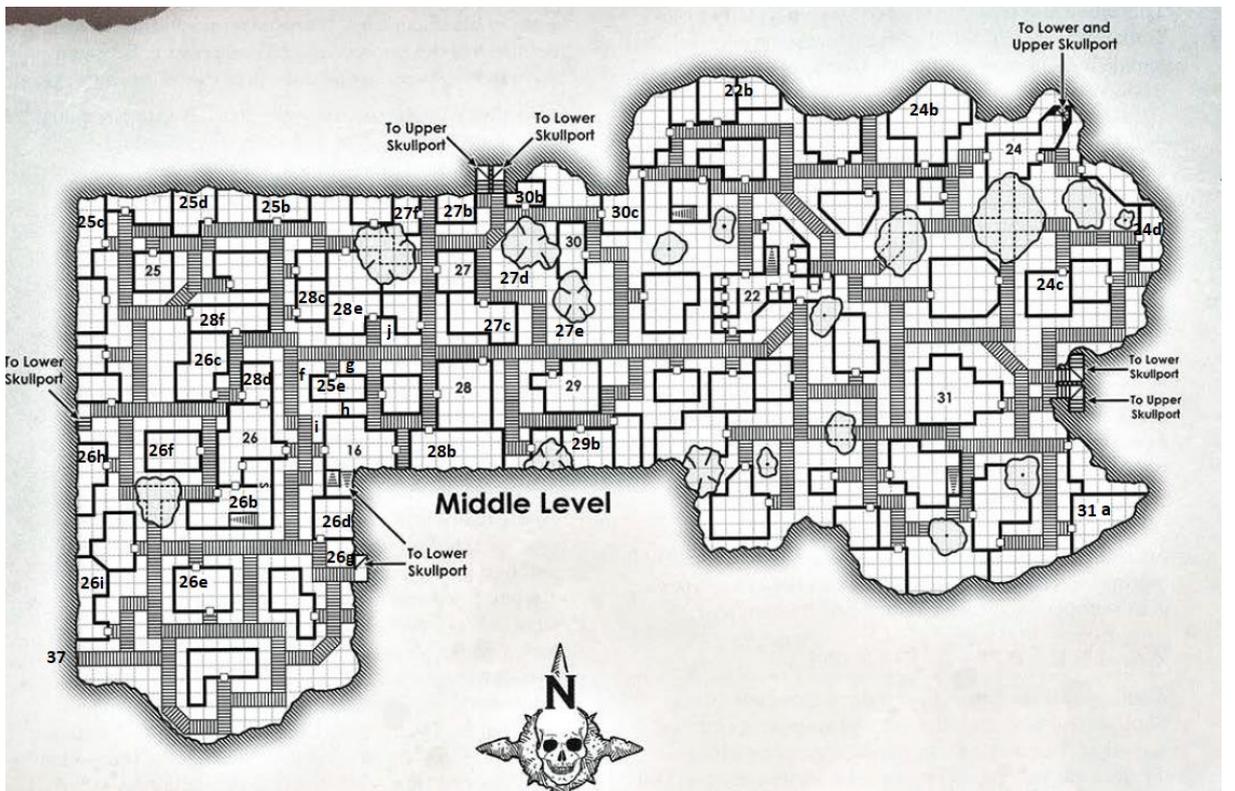
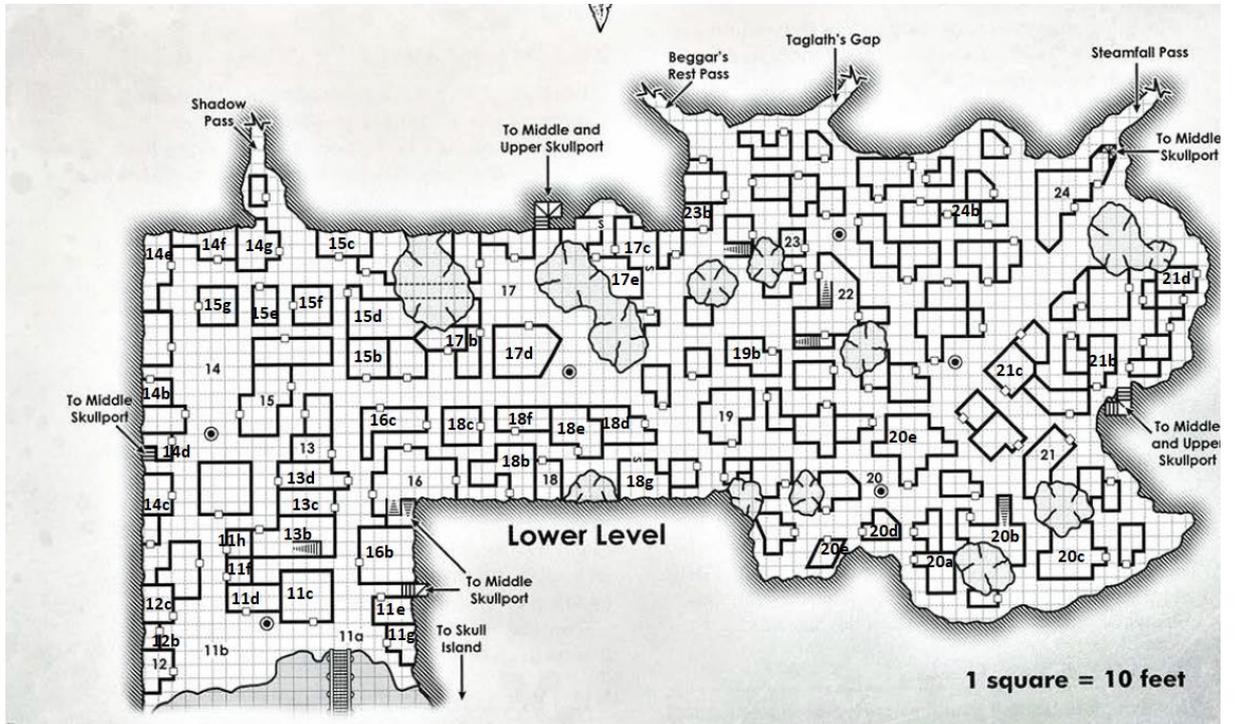
Le Clan Xundorn

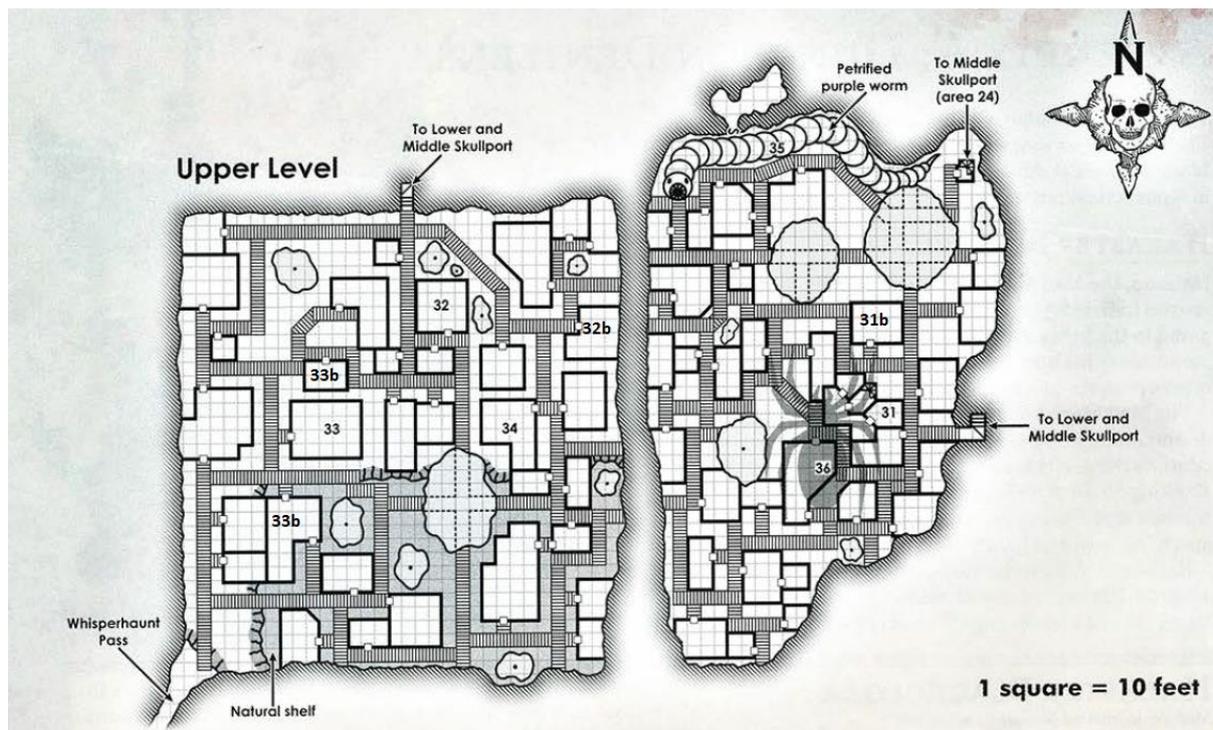
Ce clan duergar composé d'une soixantaine de membres est dirigé par **Thaglar Xundorn**, LM homme **duergar**, **seigneur de guerre** avec la maîtrise des outils de forgeron, propriétaire de la fonderie de Thaglar (24). D'autres membres notables du clan sont **Thurn Blackskull**, LM homme duergar, un receleur que l'on trouve souvent à la taverne la *Pique Brisée* (11e) et **Skuerren Skargettian**, LM homme duergar, propriétaire du *Gantelet Jeté* (20a).

Le Zhentarim

Grimbold le Gith, CM homme githyanki, propriétaire du *Museau du Chien de Chasse* (23b), avec ses associés **Jom Bovine**, LM homme demi-ogre, **Esten** CM homme gnome et **Estryxx**, son familial **quasit**, sont les représentants locaux du Zhentarim.

Les Cartes de Port-Crâne (cartes du donjon du mage dément enrichies pour représenter les habitations de Port-Crâne vers 1360)





Les Mercenaires

Dalagor Le Froid, CM homme humain, est un homme froid et cruel qui préfère la compagnie des morts-vivants à celle des vivants. Il se fournit principalement chez **Mhaug**, CM **guenaude annis**, et n'hésite pas à piller les champs de bataille pour se procurer des « troupes ». La plupart des mercenaires évitent de travailler avec lui de peur de finir en zombi. Sa sinistre forteresse (31) est gardée par plus de 30 morts-vivants (**squelettes**, **zombis** et **goules**) et une dizaine de lieutenants vivants (**vétéran**). Son principal lieutenant est **Ezira Gloomdelve**, CM femme humain **vampire lanceur de sorts** (cf. *monster manual*) qui a sous ses ordres deux **vampiriens**

Rhaunaguth, LM homme humain, concurrent flamboyant de Dalagor, courageux et toujours prêt à relever des challenges. Il est originaire de Tantras et peut être contacté au cabaret *Le Brise-Lame* (14c) dont il est le propriétaire et dont le nom provient du bouclier magique qu'il porte au combat. Rhaunaguth réside dans un manoir en 21d. L'endroit est connu pour être gardé par au moins 30 mercenaires (profil de **civilars de la Garde**) et pour les fêtes que Rhaunaguth y donne (en invitant souvent des bardes à se produire).

Byronae Trilluach, LN homme demi-elfe, est le récemment arrivé concurrent des deux précédents. Il a échappé à plusieurs tentatives d'assassinat. Byronae habite une somptueuse villa construite au milieu des stalactites (22). La villa est protégée par au moins 30 soldats (profil de **civilars de la Garde**) et de nombreux pièges.

Kenth, LM homme humain **vétéran**, dirige une petite bande de duellistes (profil de **bandits**) à louer. On peut les trouver à la taverne des *Lames Croisées* (26)

Alonyius Tackpun, LM homme humain, profil **d'armar de la Garde**, un vétérinaire hideux au visage couvert de cicatrices, propose des services de gardes du corps et autres mercenariats depuis les *Broyeurs de Hache* (28e). Ses **gardes** sont LM ou NM homme ou femme humain ou demi-humain.

Courtiers, Transporteurs et Stockage

Spider, CB homme tieffelin, propriétaire de *l'Araignée au Pied Leste* (14d), entreprise de courtiers, porteurs de petits paquets ou de messages, à Port-Crâne. Les messagers ont le profil d'**éclaireurs**.

Haffa, N homme humain **demi-ogre** (avec 48 points de vie), propriétaire *Les Dos de Haffa* (11f), entreprise de transport de marchandises dans Port-Crâne dont les employés sont des **kobolds** et des **gobelins**.

Takkee, N homme humain **expert (niv 2)**, propriétaire de *l'Envoi des 4 vents* (15b), entreprise d'expédition de marchandises peu fiable au personnel débordé et sous-payé dont une bonne partie des biens qui leur sont confiés se perdent en chemin à cause, bien souvent, de l'incompétence de Takkee.

Thorpe « Morgan Le Sanglant » Soreheel, NB homme halfelin **roturier**, qui rêvait de devenir un corsaire mais qui souffre de mal de mer. Son entrepôt (11c) est un des plus sûrs de Port-Crâne.

Kerr Halfhand, N homme humain, profil de **soldat du Guet**, propriétaire d'un entrepôt (16b) décrépi gagné au jeu.

Les Auberges

Wallid « Wally » Gumluk, LM homme humain **roturier**, propriétaire de l'auberge *La Bouée Noyée* (11d), auberge pour marins, connu pour héberger les geôliers de **Zstulkk Ssarmm**.

Ilyana Wyrmmruff, CB femme humain et **Eulagad Le Mutilateur**, LN homme humain, deux anciens aventuriers sont les propriétaires de l'auberge du *Troll en Feu* (13b). L'auberge est fréquentée par **Irusyl Eraneth** (Laeral sous une fausse identité), la fameuse informatrice.

Basil Willowbrook, CN homme halfelin, petit halfelin propriétaire de l'auberge *La Lame de Bindle* (20b) dont le nom provient de la gigantesque épée à deux mains accrochée au mur qui appartenait à un géant des nuages du nom de Bindle que le propriétaire aurait vaincu. Basil organise aussi des combats de lutte dans la cour de son auberge sous la surveillance de **gardes** fiables et expérimentés (LB, NB, LN ou N humain) et a récemment engagé **Oel'yvia Reefglider**, CB femme elfe aquatique, barde, dont le chant en aquatique régale les clients de l'auberge.

Drusella, N femme humain, profil de **brigand**, femme de Yartar à la large carrure, propriétaire de l'auberge *La Cruche et le Heaume* (24b) fréquentée par des marins.

Raella Hiess, LN femme humain **mage**, tavernier et propriétaire de l'auberge *Feuprofond* (20c). L'auberge accueille aussi **Vhondryl**, LM femme humain, la meilleure fabricante de potions de Port-Crâne et une amie de Raella. L'auberge est protégée par une demi-douzaine de gardes (Hommes d'armes niveaux 3 à 5) et souvent fréquentée par **Irusyl Eraneth** (Laeral sous une fausse identité), la fameuse informatrice. Dans la rue, en face de l'auberge, se trouve le **Minotaure enragé**, un **minotaure** enfermé dans une cage suspendue depuis une vingtaine d'années, qui survit grâce à un *anneau de subsistance* et rendu totalement fou par son emprisonnement. Sous la cage, des jumeaux gobelins **Nyk** et **Nok**, **gobelins**, cultivent des champignons.

« **Splash** » **Gallowshank**, LM homme humain, profil de **soldat du Guet**, cuisinier et seul survivant du naufrage d'un navire, est le propriétaire du *Cockatrice Chantant* (16) et connaît actuellement des difficultés financières. La plus grande curiosité de l'établissement est **Setana**, LB femme humain **fantôme**, la serveuse et secrètement membre des Ménestrels. L'endroit est aussi fréquenté par **Shaun Tounador**, LM flagelleur mental, le vendeur de potions et antidotes.

Les Tavernes

Clant "Silence" Pitchmaw, NM homme humain, profil de **soldat du Guet**, un homme gros, édenté et chauve, gère la taverne *la Chope Noire* (15) qui est en piteux état. La cave de l'établissement abrite une porte secrète (test de Sagesse (Perception) DD 15 pour la repérer) qui permet de rejoindre les donjons de Port-Crâne puis le repaire du Xanathar (décrit dans *Waterdeep : le Vol des Dragons*) en arrivant par le passage X4, vers l'ouest. Le véritable propriétaire de l'établissement serait **Ahmaergo**,

« **Le Nain Cornu** », LM homme nain, responsable des esclaves pour la guilde du Xanathar (cf. *Eauprofonde* fichier).

Findlewulf, N homme humain, profil **d'armar du Guet**, avec une jambe de bois, est le propriétaire de *la Galère de Findlewulf* (13c) qu'il gère avec sa femme **Petra**, NB femme humain **roturier** et leurs six enfants. L'aîné **Naphim Findlewulfson**, CB homme humain, profil de **soldat du Guet**, rêve de devenir un aventurier et est maintenant membre des Ménéstrels.

Marks, NM homme humain, même profil que **Thad Ruchel** (cf. *Eauprofonde* fichier), propriétaire de *La Pique Brisée* (11e), taverne fréquentée par des contrebandiers, receleurs, pirates et qui sert aussi de lieu de rencontres pour les membres de l'Invisible dirigé à Port-Crâne par **Ptola**, NM doppelganger (cf. *Eauprofonde* fichier). **Thurn Blackskull**, LM homme duergar, receleur et ami de **Thaglar Xundorn**, est aussi un habitué des lieux.

Choren Lendoren, N homme humain profil **d'armar du Guet**, propriétaire du *Dragon Etourdi* (17d) qui s'est mis à boire et dont l'établissement est en déclin suite à des rumeurs de disparition de clients. Les malheurs de Choren sont liés à l'installation (en secret) de **Nhyris D'Hotek**, CM homme yuan-ti sang-pur, dans des tunnels reliés à la cave de l'établissement.

Silas Broon, LN homme humain **vétéran**, ancien mercenaire en mauvais termes avec **Dalagor Le Froid**, CM homme humain, est le propriétaire de la taverne *La Cruche et le Dragon* (19). Le nom de l'établissement provient du compagnon de Silas, le **pseudo-dragon Weeshrike**

Skuerren Skargettian, LM homme duergar, du clan Xundorn est le propriétaire du *Gantelet Jeté* (20a), connu pour son arène au milieu de la salle commune et la violence de ses combats. Il emploie **Stonebreaker**, CM homme **troll** (avec 120 points de vie), comme vider.

Grimmbold le Gith, CM homme githyanki, propriétaire du *Museau du Chien de Chasse* (23b), avec ses associés **Jom Bovine**, LM homme demi-ogre, **Esten** CM homme gnome et **Estryxx**, son familier **quasit**. Ils sont les seuls survivants d'un groupe d'exploration de 15 membres envoyé par le Zhentarim dans Montprofond. Derrière le couvert de la taverne, ils offrent aussi les services d'une guilde d'assassins.

Wurlitzer, N homme demi-orque **maître artisan** (ustensiles de cuisinier), est le propriétaire du *Grog du Gentleman* (25c), une taverne perchée au sommet d'un pilier et surplombée par une colonie d'au moins 3000 chauve-souris. Wurlitzer est toujours en quête de nouvelles recettes de cuisine et se considère en compétition avec le cuisinier **Smallfry**, CM homme halfelin **Expert (niv 6)** avec, en plus, maîtrise des ustensiles de cuisinier, pour le titre de meilleur cuisinier de Port-Crâne. **Oslo**, LN homme humain **roturier**, est le morose assistant de Wurlitzer, toujours en train de chasser les chauve-souris de l'établissement et de nettoyer leurs déjections.

Schiropts, CN homme humain **lanceur de sorts (mage, niv 3)**, dont le familier est une chauve-souris, possède *Le Perchoir des Chauve-Souris* (25) surtout connu pour ses combats de chauve-souris dressés.

Denver Gilliam, LM homme humain **bretteur**, un noble en disgrâce possède *Les Choix du Traître* (26f), une taverne assez commune qui peine à conserver son personnel. Denver possède aussi le casino *Le Gosier du Ver* (35) à Port-Crâne et d'autres établissements dans le quartier du Port à Eauprofonde.

Kenth, LM homme humain **vétéran**, et sa petite bande de duellistes à louer possède la taverne des *Lames Croisées* (26) qui possède un excellent choix de vins étrangers.

Hugo Littlestaff, N homme humain **roturier**, possède la taverne de médiocre qualité, *le Narval* (26c). La corne qui orne le manteau de la cheminée est, en réalité, une corne de licorne.

Orthon Calliar, NB homme humain **maître artisan** (ustensiles de cuisine), et son épouse **Thoma**, N femme humain **roturier**, possèdent la taverne de quartier *Le Gobelours funambule* (26e). L'endroit est connu pour le pain de champignons que fabrique quotidiennement Orthon.

Rhomas Brison, CN homme humain **roturier**, possède *La Boite à rumeurs* (26d), taverne peu chère justement connue pour ses rumeurs, bien souvent fausses.

Le Seigneur d'Ecume, LM aboleth (cf. *Eauprofonde* fichier) serait, selon la rumeur, le propriétaire du *Lobe Frontal* (31b) exclusivement réservé aux flagelleurs mentaux. L'établissement est décoré au goût des flagelleurs mentaux avec un étage qui est une salle de détente avec des esclaves dominés et

l'autre, une salle de restaurant où il est possible de choisir son repas parmi des esclaves ramenés le jour même du *Marché aux Esclaves*.

Les Artisans

Travail du Bois

Helgar Hoaraxe, LM homme humain **Expert (niv 5)** avec maîtrise des outils de charpentier, spécialisé dans la réparation de navires qui ont subi des attaques de pirates. Son atelier *Les Renfloueurs* est situé en 18d.

Zulthir « Longue-Vue » Hestern, N homme humain **maître artisan** (outils de charpentier), fabricant de bateaux. Son atelier *Le Mât de Misaine* se trouve en 18e.

Tor Peaugrise, N homme nain **maître artisan** (outils de charpentier et de menuisier), charpentier et graveur sur bois. Son atelier *Le Coffre du Marin* est situé en 18.

Griggen Ekmiran, N homme humain **maître artisan** (outils de charpentier), charpentier qui s'occupe de réparer les bâtisses de la ville et spécialement les tavernes suite aux nombreuses rixes qui s'y déroulent. Le nom de son atelier *Les Jointures Sanglantes* (en 29b) fait référence à sa principale source de travail.

Shrubfoot, Le Chanceux, CB homme halfelin **maître artisan** (outils de menuisier) lui-même aussi rond qu'un tonneau, est le fabricant de tonneaux et de barriques de la ville. Son atelier *Des Barriques et rien d'autre* se trouve en 28b.

Travail du Métal

Thaglar Xundorn, LM homme **duergar, seigneur de guerre** avec la maîtrise des outils de forgeron, dirige la seule fonderie de la ville (24). Il est aussi le dirigeant du clan Xundorn. Les travailleurs de la fonderie sont des **duergars**, avec la maîtrise des outils de forgeron, assistés par une trentaine d'esclaves (**roturiers**, principalement humains et nains) sous la garde de **duergars, gardes de pierre**. La fonderie fournit la famille noble Gralhund en lingots de métal contenant du mithral.

Amber Smithkin, LN femme humain **maître artisan** (outils de forgeron), grande et costarde, dirige la forge Amber (25f) depuis la mort de son père. Elle y fabrique des clous, des fers à chevaux, des outils, des marmites et chaudrons de bonne qualité.

Lystand La Crocheteuse, N femme humain, dirige la *Folie de Delver* (25e) où une bande d'ingénieurs, **Expert (niv 3 à 6)** avec maîtrise des outils de serrurier et de voleur, conçoivent et vendent des pièges de tout type.

Stump, N homme humain **maître artisan** (outils de serrurier), serrurier manchot connu pour ses serrures de grande qualité, *La Serrurerie de Stump* en 25g.

Selantha, LN femme humain **maître artisan** (outils de bijoutier), dirige *Les Feux d'Emeraude* (25h) spécialisé dans l'ornementation d'armures et l'orfèvrerie. Depuis la disparition de son époux, elle est courtisée par **Belan Kargis**, LN homme humain, profil de **civilar de la Garde**, un mercenaire local.

Twoedge, N homme humain **Expert (niv 2)** avec maîtrise des outils de forgeron, est spécialisé dans l'affûtage et la réparation de lames, 25i.

Tykkyl Burrwarden, CN homme gnome et **Tohkkal Burrwarden**, LN femme gnome dirigent *les Merveilles Mécaniques* (18c). Ils sont capables de fabriquer toutes sortes d'engrenages, y compris même des prothèses de bras ou de jambes. Récemment, ils ont aidé **Karl Gustavis**, N homme humain **prêtre** de Gond et ses **acolytes** à fabriquer l'horloge à eau qui orne Port-Crâne.

Marcus Vinlander, LN homme humain **Expert (niv 4)** avec maîtrise des outils de forgeron, manchot, distilleur raté mais concepteur de tonneaux et de cuves de talent, *Cuves et Tonneaux* en 25j.

Alimentaire

Plunkwuurp, N homme **bâtard** avec *amphibie*, (cf. *La Malédiction de Strahd*) dirige officiellement la *Poissonnerie des Quais Nord* (11g) mais la véritable activité de l'établissement est la propagation de rumeurs.

Gwylleth « Mama » Rutterkin, CB femme humain **roturier**, tient *Les Conserves de Mama Rutterkin* (20d) où elle vend toutes sortes de produits conservés dans le vinaigre.

Rutterkin Cleaveham, N homme humain **roturier** (avec maîtrise des ustensiles de boucher) boucher, dirige les abattoirs de Port-Crâne nommés *Le Hall Sanglant* (20e).

Gyudd, NB homme nain profil de **civilar de la Garde** avec maîtrise du matériel de brasseur, dirige la distillerie qui porte son nom (15c). Il est aussi le dernier descendant du roi nain Melair IV et l'héritier du clan Melairkyn aujourd'hui disparu.

Autres artisans

Kestin, N homme elfe, **maître artisan** (outils de tisserand), tailleur morose, possède *Boutons, Bottes et Chiffons* (26b) et peut fournir n'importe quel type de vêtement, des plus luxueux aux pires loques.

Sharia Oriest, NB femme humain, **maître artisan** (outils de tisserand), et sa charmante fille, **Villiane**, CN femme humain **Expert (niv 1)** avec maîtrise des outils de tisserand, tiennent *Les Tissus de Rigor* (27b) où elles revendent mais aussi parfois tissent. A la tristesse de sa mère, Villiane fréquente de jeunes truands natifs comme elle de Port-Crâne.

Dwarnid Inkpeddler, N homme nain **maître artisan** (matériel de tatoueur), un nain chauve couvert de centaines de tatouages colorés et avec des piercings, dirige *Les Tatouages Superficiels* (12b) et est capable de créer des tatouages magiques. Ses assistants sont **Eskyrria**, N femme humain **roturier** et **Thod**, N homme humain **roturier** avec maîtrise du matériel de tatoueur.

Les sœurs « **Stabbem** » et « **Doodles** » **Scabaros**, CM femme humain **roturier**, tiennent *Le Nombriil Percé* (26g), le pire établissement de tatouages et piercings de Port-Crâne.

Kaitlynn, CB femme humain **prêtre** de la Terre-Mère (Chauntea), **Briglynn**, CN femme humain **prêtre** de la Terre-Mère (Chauntea), et **Anithlynn**, CN femme humain **prêtre** de la Terre-Mère (Chauntea), des triplées identiques originaires des Sélénae, tiennent *La Cire des 3 Sœurs* (30b), où elles fabriquent des chandelles en cire colorées, parfumées et de toutes formes.

Noose, NB homme humain **Expert (niv 4)** avec maîtrise des outils de cordier et des véhicules maritimes, est un ancien marin reconverti dans la fabrication de cordes, *Les Nœuds de Noose*, 18f.

La vieille **Estellia Vizen**, N femme humain **maître artisan** (outils de potier), tient les *Pots Craquelés* (27e). Même si ses poteries ne sont pas très esthétiques, elles s'avèrent néanmoins extrêmement pratiques.

Nora Ketterling, N femme demi-elfe **maître artisan** (outils de bijoutier), tient *La Farce de Dumathoin* (32).

Norm Flendur, N homme humain **expert (niv 2)** avec maîtrise des outils de tanneur, tient la tannerie *Peaux & Poils* (33b) où on peut trouver toutes sortes de peaux.

Le Brigadier, LM homme **giff** (avec 88 points de vie et la maîtrise des outils d'armurier), fabricant d'armes à feu et fournisseur, en contrebande, de *poudre à fumée* (décrite dans *Waterdeep le vol des Dragons*). Il vend ses armes à feu (pistolet

et mousquet décrits dans *le guide du maître*) dans sa boutique, *L'assaut du Brigadier* (22b) et stocke la *poudre à fumée* aux *Expéditions et Transports Astucieux de Ramora* (15d).

Les Assassins, Contrebandiers, Faussaires et Receleurs

Issayk l'Aveugle, NM homme humain **expert (niv 6)** avec maîtrise du matériel de contrefaçon, propriétaire de *la Plume Empoisonnée* (27) est un des plus grands faussaires de Féérune capable de fournir des faux documents de n'importe quelle nation.

Grimbold le Gith, CM homme githyanki avec ses associés **Jom Bovine**, LM homme demi-ogre, **Esten**, CM homme gnome et **Estryxx**, son familier **quasit**, offrent les services d'une guilde d'assassins sous le couvert de la taverne du *Museau du Chien de Chasse* (23b).

Dédevin, CN homme gnome **espion**, sous couvert du *Mont-de-Piété de Dédevin* (13) est aussi le receleur le plus fameux de la ville.

Sheila Kells, LM femme humain **espion**, possède les *Expéditions et Transports Astucieux de Ramora* (15d) et un des contrebandiers les plus actifs de la ville. Sa spécialité est de transporter les marchandises sous les coques des navires dans des conteneurs étanches. Elle transporte et stocke aussi de la *poudre à fumée* pour **le Brigadier**.

Misker le Pirate Tyran, LM **tyrannoeil** (avec 266 points de vie), le plus fameux contrebandier de Port-Crâne et principal concurrent de Sheila Kells, possède plusieurs entrepôts en ville (14e, f et g) et réside dans une villa en 17e.

Bertrem Thinwick, NM homme humain **espion**, propriétaire des *Tapis de Ali-bin-Jafar* (27d) qui a adopté ce nom exotique pour mieux vendre ses tapis venant de loin est aussi un contrebandier travaillant pour le compte de Misker et du Xanathar (en faisant passer les objets cachés dans les tapis roulés).

Thurn Blackskull, LM homme duergar, ami de **Thaglar Xundorn**, est un receleur spécialisé dans les armes magiques et rares. On peut le trouver à la taverne de *La Pique Brisée* (11e).

Les Apothicaires, Herboristes et autres chirurgiens

Vhondryl, LM femme humain, meilleure fabricante de potions de Port-Crâne qui réside à l'auberge *Feuprofond* (20c).

Leech, LM homme humain **Expert (niv 5)** avec maîtrise de la compétence médecine et des outils de chirurgien au lieu d'Escamotage et de Représentation, chirurgien, *Les Soins Rapides de Leech* (12c)

Shaun Taulador, LM flagelleur mental, vendeur de potions et d'antidotes et principal concurrent de Vhondryl. On peut le trouver soit dans sa barge accrochée à un pied du Pont de Passe-Ténèbres, soit au *Cockatrice Chantant* (16). Dans les deux cas, il est toujours protégé par une demi-douzaine de **gardes** et de **gobelours**

Belladone, CM, cf. *donjon du mage dément p.309, La Caresse de Belladone* (34). Elle est une bonne amie de **Mhaug**.

Ventes de livres, cartes, grimoires et composants de sorts

Velara Lillianyth, LN femme humain **maître artisan** (matériel de calligraphie), possède *le Ver de Livres* (18b), où elle vend du papier, des livres et grimoires vierges ainsi que le matériel pour écrire.

Amryyr Yauntyrr, LM homme drow, membre de la Dague Sombre, compagnon de Malakuth, peut aussi s'y trouver pour vendre des livres et parchemins rares.

Aekyl Dafyre, N homme humain **éclairé** avec maîtrise du matériel de cartographe, ancien guide dans Montprofond ayant perdu l'usage de son bras gauche, possède *L'Épée et le Sextant* (LH8) où il fait le commerce de cartes de l'Outreterre et de Montprofond.

Lilianth Shytongue, NB femme humain **lanceur de sorts (mage, niv 4)**, tient *Les Recueils de Lilianth* (27c), la librairie de Port-Crâne. La boutique grouille de chats afin de protéger les ouvrages des rongeurs. Son familier est un vieux matou du nom de **Capitaine M'horest**

Ruuth, NB femme humain **mage**, possède *Le Mortier et le Pilon* (25d) fournissant composants de sorts, potions et parchemins magiques. La boutique achète aussi des objets magiques qui peuvent servir aux lanceurs de sorts. Ruuth est secrètement un membre des Ménestrels.

Les Vendeurs de Zombies et trafiquants de cadavres

Mhaug, **guenaude annis**, est une des deux principaux fournisseurs de mort-vivants de la ville, aussi bien comme main-d'œuvre que comme gardes du corps. Elle accroche ses zombies à la porte de sa boutique, *Chez Maug* (12), en exposition. Elle fournit Dalagor Le Froid et se procure les cadavres auprès de **Leech**, le chirurgien, ou des *Facilitateurs des Cryptes* (18g). Le procédé de création et d'utilisation des zombies est décrit p.306 du *donjon du mage dément*. Mhaug peut aussi vendre des poisons.

Jasmar'n Shadewidow, N femme humain **nécromant** avec Discrétion +6 (au lieu d'Histoire), la maîtrise des outils de voleur et une *cape de la chauve-souris*, dirige les *Facilitateurs des Cryptes* (18g) spécialisés dans le cambriolage des tombes de la Cité des Morts d'Eauprofonde. Jasmar est généralement accompagnée de son familier, un vautour du nom de Gakk et d'une paire de **blêmes**. Un **ettin zombi** garde la boutique ainsi que des **griffes rampantes**.

Shradin Mulophor, NM homme humain, tient la boutique les *Excellents Zombies de Shradin* (20e) et est le principal concurrent de Mhaug. Il peut vendre des parchemins ou des baguettes de *contrôle mineur de morts-vivants*. Sous sa boutique minable et les rues de Port-Crâne, il s'est installé un véritable palais souterrain.

Delthyn Hurl, NM homme nain **Expert (niv 1)**, tient le *Cimetière* (33b), une boutique spécialisée dans la vente d'ossements de toutes sortes et de toutes tailles.

Les Fournisseurs de Monstres et d'Animaux

Aurin Le Généreux, N homme humain invocateur, **Chantos Graybeard**, LM homme humain magicien, **Ysele La Féline**, NM femme demi-elfe enchanteur et **Ithvar Wordkiller**, CN homme humain ensorceleur sont les quatre associés des *Horreurs à Louer* (15e), commerce spécialisé dans la fourniture de monstres. Les dresseurs de l'établissement ont le profil de **malfrats** et d'**éclaireurs**.

Salmarin Bearfriend, NB homme humain **éclaireur** et **Ulvira Snowveins**, CB femme demi-elfe **éclaireur**, propriétaires du *Rat à Plumes* (23), éleveurs et dresseurs d'animaux et « chefs locaux » des Ménestrels.

Nestor Podgin, NB homme humain transmutateur, propriétaire des *Monstres au Service de l'Ordre* (31a), fournisseur de monstres gardiens.

Les Lieux de divertissements (salles de jeux, arène...)

Rhaunaguth, LM homme humain, chef mercenaire, est aussi le propriétaire du cabaret *Le Brise-Lame* (14c) dont le nom provient du bouclier magique qu'il porte au combat. L'endroit est surtout fréquenté par des associés de Rhaunaguth.

Dame Mirage, NM femme humain illusionniste, est la propriétaire du théâtre *Le Rire du Troll* (15f) connu pour ses pièces d'assez mauvais goûts et ses illusions effrayantes.

Alysae, NM femme humain **prêtre** de Shar, propriétaire de *La Lamie Clopinante* (16c), un des pires cabarets de la ville.

Transtra, CM lamie ensorceleur, dont la partie inférieure du corps est serpentine, possède le cabaret *La Maison du Langoureux Baiser* (21c) ainsi qu'un entrepôt (15g) pour stocker l'approvisionnement pour le cabaret. Transtra fait aussi partie de l'Anneau de Fer et s'adonne à la contrebande. Elle est aussi associée avec **Mirt**. Pour sa protection, elle a, sous ses ordres, des **gardes** charmés (humains et demi-orques), des **hobgobelins** et **Uliss**, un **behir** charmé.

Trenton « La Vipère » Bartlowes, CN homme humain **barde**, originaire d'Arabel, est le propriétaire de la maison de jeux, *Le Hall de la Roue* (28c) et du cabaret *Le Hall de la Quille* (28d). Les videurs sont **Ike**, N homme **ogre** et **Tesk**, NM femme demi-orque **malfrat**.

Mirabon, NM femme humain **roturier**, propriétaire du cabaret et salle de jeux *La Maîtresse de Baine* (28f).

Nicamar Turtlebuck, N homme halfelin **roturier**, gère le cabaret *Le Derviche Errant* (26h).

Goodmorning Starshine, LN femme humain **artiste**, ancienne danseuse et propriétaire du cabaret *la Nymphé Clinquante* (26i).

Smallfry, CM homme halfelin **Expert (niv 6)** avec maîtrise des ustensiles de cuisine, ancien aventurier dont l'alignement a changé suite à un objet maudit et propriétaire du meilleur restaurant de la ville *la Pâtisserie de Smallfry* (24b).

Asheford Dockscourge, CM homme humain **seawolf**, dirige le club *La Loge du Seigneur des Bêtes* (24c), club de chasseurs dédié à Malar à la riche décoration.

Autres

Madame Iyvdanya, LN femme humain **prêtre** de Savras, voyante à demi-sourde originaire du Cormyr, tient *Les Fortunes Révélées de Madame Iyvdanya* (11h).

Thesophus Wugg, NM homme humain **transmutateur**, possède *Les Fournitures de Wugg* (13d), magasin de fourniture de matériel d'aventuriers. Il a engagé **S'nogg Mudmane**, LM **minotaure** (avec 117 points de vie), comme garde.

Amet'ned-Thoth, LN homme humain, originaire de Mulhorande, plus fameux avoué du *Hall de la Voix* (LT6), réside dans un manoir (19b). Amet'ned-Thoth est un ami de **Silas Broon** et de **Sangalor des Secrets**.

Othur Roonsundyr, CN homme humain, est un sage spécialisé dans l'étude des runes mais vivant en reclus dans des cavernes aménagées (37) dont l'entrée est protégée par magie.

Marni Sobor, NB femme humain **lanceur de sorts (mage, niv 1)**, 19 ans, tient la boutique de sous-vêtements *Gaines, Culottes et Bas* (27f) héritée de sa mère afin d'élever son jeune frère **Allain**, NB homme humain **roturier**, 13 ans et sa jeune sœur **Desile**, NB femme humain, 8 ans même si elle préférerait poursuivre ses études de magie.

Duram et Darum Ghaz, LN homme nain **expert (niv 2)**, deux frères ferrailleurs tiennent *Aux trésors de Sargauth* (29) où ils vendent ce qu'ils repêchent dans le Sargauth.

Anderian Dusk, LM homme demi-elfe **expert (niv 4)**, tient *Au Falotier* (30), spécialisé dans la vente de lanternes.

Sangalor des Secrets, LN flagelleur mental, clerc d'Oghma (cf. fichier *Eauprofonde*), interrogateur, habite au 24d. Il visite régulièrement *Les Fonts de Connaissances*, le temple d'Oghma d'Eauprofonde. Il est ami avec Amet'ned-Thoth

Andropoea, CM **méduse** (avec 150 points de vie), tient *La Veuve du Maedar* (32b) en mémoire de son époux Holmyrr, tué par des aventuriers. Elle achète des esclaves au *Marché aux Esclaves*, les habille dans la tenue et la pose voulue puis, avec son regard, les transforme en statues extrêmement réalistes qu'elle vend (très chères) à la surface.

Le Vieux Kor, N homme humain, profil de **garde**, à la mémoire vacillante, tient *l'Urne débordante du Vieux Kor* (33) où il vend des tonneaux d'huile et de résines.

Enclave Thayenne : Non loin de l'auberge de la *Cruche et du Heaume* (24b) se trouve l'enclave Thayenne de Port-Crâne qui est relié par un portail magique à l'ambassade thayenne d'Eauprofonde. Elle est supervisée par le Consul **Orgin Ulmokina**, CM homme humain (décrit dans le fichier sur Eauprofonde) qui ne se rend jamais à Eauprofonde. Bien que les Thayens se livrent au trafic d'esclaves, ils ne sont pas (encore) membres de *l'Anneau de Fer*.

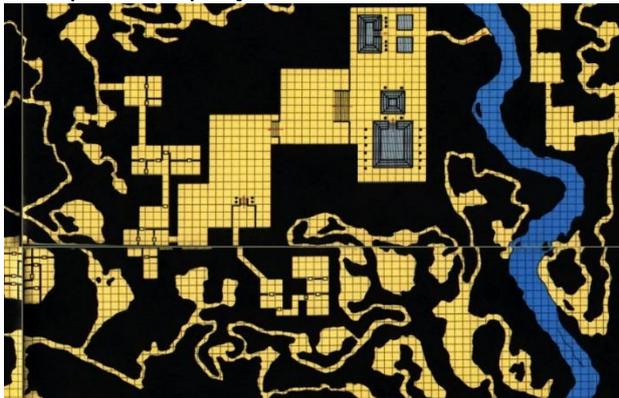
Les Temples de Montprofond

Loviatar : Maison de la Douleur (Montprofond niveau 1), 150 membres. Ce temple secret se situe au nord de la salle 9b au premier niveau de Montprofond. Les adeptes du culte peuvent s'y rendre depuis la surface grâce au *Sombre Escalier* qui aboutit non loin du temple. Le *Sombre Escalier* aboutit au fond d'une « oubliette » de La *Nymphe Rougissante*. Le culte de Loviatar paie les orques de la tribu des Crânes Grimaçants pour garder le *Sombre Escalier*.

Dirigeant : Grand Maître du Fouet **Hlethvagi Anteos** (cf. partie *Eauprofonde*), LM homme humain, usurier du quartier sud (commerce au *Numismate Hlethvagi* en S51) résidant dans le quartier maritime (M68), membre de la famille noble Anteos.

Autres membres : **Yolanda Shamat** (cf. partie *Eauprofonde*), NM femme humain, gouvernante de Dame **Ellandra Tolbert** ; **Gathgaer Milomynt** (cf. partie *Eauprofonde*), NM homme humain, apothicaire dans le quartier du port (P68) et esclavagiste fournissant la Maison de la Douleur ; **Asiyra Boldwinter**, LM femme humain **prêtre** de Loviatar, possède l'auberge *L'Etoile Noire* (P9)

Ellistraée : Promenade de la Vierge Sombre (Montprofond niveau 3), 227 membres. Les prêtresses sont nommées les Vierges Sombres et les gardes, les Protecteurs du Chant. La Promenade de la Vierge Sombre se trouve sur la carte ci-dessous, au nord des salles 2, 4a, b et c que l'on aperçoit au sud de la carte ci-dessous.



Dirigeant : Elue des élus **Qilue Veladorn**, CB femme drow, clerc d'Ellistraée, élue de Mystra et d'Ellistraée

Les Vierges Sombres : **Tash'kla**, CB femme drow ; **Briznia**, CB femme drow et **Molheeruae**, CB femme drow, également membre des Ménestrels ; **Chizra**, CB femme drow **prêtre** d'Ellistraée ; **Jasmir**, CB femme demi-elfe drow **prêtre** d'Ellistraée ; **Halav**, NB femme drow **prêtre** d'Ellistraée et 20 NB ou CB femme ou homme drow **acolytes** d'Ellistraée.

Les Protecteurs du Chant : Main de la Dame **Elkantar Iluim**, NB homme drow, commandant des Protecteurs du Chant et compagnon de Qilue ; Main des Protecteurs **Iljrene Ahbruy**, NB femme drow, commandant en second ; Main des Protecteurs **Arrikett Uruth**, CB homme halfelin, commandant en troisième et 60 CB ou NB homme ou femme **drows** (sans poison sur leurs arbalètes de poing).

Autres : **Meryl Virmoth**, CB homme halfelin **roturier** avec maîtrise des ustensiles de cuisine, cuisinier

Shar : Refuge de Vanrak (Montprofond niveau 18) est décrit dans le *donjon du mage dément*. Il peut être utilisé tel que décrit mais il serait logique de pouvoir encore y rencontrer le seigneur **Vanrak Lunétoile** (cf. fichier *Eauprofonde*) vers 1360-1370. Sans faire de trop lourdes modifications, il est possible d'imaginer que Vanrak commence à se détourner du temple de Shar et laisse sa gestion à Keresta Fendroche. Vanrak pourrait ruminer son passé dans ses appartements, la zone 28 du plan, et n'en sortir que rarement. Il suffit ensuite de déplacer les trois assassins d'ombres de la zone 28c dans la zone 27 et de considérer que Vanrak porte sur lui son *armure en mithral (harnois)* et son *épée longue radieuse*. Les deux peuvent être utilisés pour libérer Umbraxakar (comme expliqué dans la description de la zone 32) mais comme cela risque d'être un peu difficile pour les PJ de les lui prendre, je recommande de laisser deux autres objets qui peuvent se substituer à eux dans les zones en question : une *gemme lumineuse* (un autre symbole de lumière) en zone 8 et un *bouclier +1* en acier frappé des armoiries de la famille Lunétoile (également un symbole de préservation et résilience) enseveli sous les pierres de la zone 15.

Annexe 1 : PNJ détaillés

Les Dirigeants

Le Mage Déguenillé

Humanoïde (elfe drow) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (être déformé)

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	20 (+5)

Sauvegardes Constitution +9, Charisme +11

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

Compétences Arcanes +7, Perception +7, Intimidation +11

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 36 mètres

Langues commun, elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

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

Sensibilité à la lumière du soleil. Le Mage Déguenillé a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue quand lui, la cible de son attaque ou ce qu'il essaie de détecter est exposé à la lumière du soleil.

Magie drow (une fois entre deux repos longs). *lueurs féériques et ténèbres*

Restauration magique Après un repos court, le Mage Déguenillé récupère 2 emplacements de sorts de niveau 1 ou 1 emplacement de sort de niveau 2

Défenses psychiques Le Mage Déguenillé a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être *effrayé* ou *charmé*

Pensées invasives Le Mage Déguenillé peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est actif, il peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue, elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si le Mage Déguenillé est incapable d'agir, s'il meurt ou s'il utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

Révélation dans la chair Le Mage Déguenillé et son équipement peut se transformer en bouts de déchets pour passer par un espace étroit de 2,50 cm et il peut dépenser 1,50 mètre de mouvement pour s'échapper des contraintes non magiques ou d'une situation de lutte.

Immortalité Le Mage Déguenillé est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Cape de l'araignée Le Mage Déguenillé peut monter, descendre ou parcourir des surfaces verticales, et même se déplacer aux plafonds la tête en bas, tout en gardant ses deux mains libres. Il ne peut pas être prisonnier de toiles (de toutes sortes), et il peut se déplacer sur des toiles comme si elles étaient de simples terrains difficiles.

Sorts. Le Mage Déguenillé est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Le Mage Déguenillé :

Tours de magie (à volonté) : *explosion de lames, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, contact glacial, lumières dansantes*

1^{er} niveau (4 emplacements) *armure du mage*, rayon empoisonné, simulacre de vie, tentacules d'Hadar, murmures dissonants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *invisibilité, toile d'araignée, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *vol, caresse du vampire, faim inextinguible de Hadar, communication à distance,*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, flétrissement, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

5^{ème} niveau (3 emplacements) *énervation, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

6^{ème} niveau (2 emplacements) *cercle de mort*

7^{ème} niveau (2 emplacements) *téléportation, doigt de mort*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

9^{ème} niveau (1 emplacement) *arrêt du temps*

** Le Mage Déguenillé jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *Cape de l'Araignée*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants*

Cape de l'araignée. *toile d'araignée (DD 13, ne peut être utilisée qu'une fois par jour)*

Réalité déformée Le Mage Déguenillé peut émettre une aura transparente de 7,50 m pendant une minute composée de bouts de déchets. Toutes les autres créatures considèrent l'aura comme un terrain difficile, et si elles y commencent leur tour elles subissent 2d10 dégâts psychiques. Lorsque vous activez cette capacité, vous pouvez choisir le nombre de créatures que l'aura n'affectera pas.

Shradin Mulophor

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (*robe de l'archimage*)

Points de vie 144 (18d8+54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +11

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

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain, draconique, goblin, elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Shradin peut lancer *simulacre de vie* et *rayon affaiblissant* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sinistre Moisson Shradin gagne la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures qu'il tue avec ses sorts. Une fois par tour, quand il tue une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, il regagne un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsqu'il tue des créatures artificielles ou des morts-vivants.

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

Immortalité Shradin est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Sorts. Shradin est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Shradin a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, rayon empoisonné, simulacre de vie, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, caresse du vampire, transfert de vie, animation des morts*

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, danse macabre, énervation, déluge d'énergie négative*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, cercle de mort, cage des âmes*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir mortel*

* Shradin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Robe de l'archimage noire

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants

Contrôle des morts-vivants Shradin peut choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui et qu'il peut voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD de 19. Si elle réussit, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Shradin et obéit à ses ordres jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité de nouveau. Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

Les Gardiens

Lochlord Gideona

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +9

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14

Sens perception passive 12

Langues Commun, Halruaan, nain, draconique, commun des profondeurs, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Lochlord choisit des emplacements de sorts qu'elle 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. Lochlord ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Lochlord 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, Lochlord 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. Lochlord est une lanceuse 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). Lochlord a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, inversion de la gravité*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe*

* Lochlord jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de télékinésie

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants

L'Anneau de Fer

Quinan Varnaed

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 144 (16d8+64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +5

Compétences Persuasion +5, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

Faucheur Quinan 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 Quinan ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Style de combat Défense

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Quinan peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, balisage, 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 (2 emplacements) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

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

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

* Quinan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Loviatar, *armure d'écailles +1, gantelets de puissance d'ogre, épée longue +1*

Actions

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts tranchants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort Quinan peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 33 dégâts nécrotiques supplémentaires quand il réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Quinan 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 Quinan 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 Quinan 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.

Zstulkk Ssarmm

est un **yuan-ti**, **abomination** avec les modifications suivantes :

Il est d'alignement chaotique mauvais

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

SAG 18 (+4)

Compétences Discrétion +7, Perception +8

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Sorts. Zstulkk est un lanceur 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). Zstulkk 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, envoi de message, animation des morts, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *protection contre la mort, 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*

*Zstulkk jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Sseth, *collier de perfection humaine* (similaire au *diadème de perfection humaine* décrit page 30 du *donjon du mage dément*)

Actions

Bénédictio de l'escroc Zstulkk 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, Zstulkk crée une illusion parfaite de lui-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration (comme s'il était concentré sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Par une action bonus à son tour, il peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'il peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres de lui. Durant ce temps, il peut lancer des sorts comme s'il était dans l'espace de l'illusion, mais il doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et lui sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, il a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceil d'ombre** Par une action, Zstulkk 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** Zstulkk 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 Zstulkk 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 Zstulkk 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.

Nhyris D'Hotek

Est un **yuan-ti, sang-pur** avec les modifications suivantes :

Résistances aux dégâts nécrotiques

SAG 19 (+4)

Compétences Perception +6

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Fauteur Nhyris 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 Nhyris ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Sorts. Nhyris est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Nhyris 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, balisage, 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*

* Nhyris jette ces sorts avant le combat.

Actions

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



La Couronne Cornue est un artefact (objet intelligent d'alignement NM, Int 20, Sag 20, Cha 20, communique en transmettant ses émotions à la créature qui l'équipe ou qui le manie, ouïe et vision dans le noir à 36 mètres, la couronne cherche à défendre les serviteurs et intérêts de Myrkul) contenant une partie de l'essence du dieu Myrkul. Tant qu'elle est harmonisée avec son porteur, la couronne lui confère

- 19 en Sagesse
- Les capacités d'un clerc de niveau 9 du domaine de la Mort (ou 9 niveaux de plus si déjà un clerc).
- Son alignement est neutre mauvais.
- Son corps pourrit pendant quatre jours puis le pourrissement s'arrête (cf. première propriété néfaste majeure de la liste, page 220 du Guide du Maître)

Vyzzstek Nhynsoth

Est un **yuan-ti**, **malison de type 3** avec les modifications suivantes :

INT 17 (+3)

Compétences Discrétion +5, Tromperie +6

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Incantations. Vyzzstek est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *pas brumeux, suggestion*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

La Dague Sombre

Malakuth Tabuirr

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

Classe d'armure 18 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	16 (+3)

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +6

Compétences Persuasion +7, Tromperie +7, Perception +7, Discrétion +11, Acrobaties +7, Nature +9, Survie +7

Outils outils de voleur

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 36 m

Langues commun, elfique, commun des profondeurs, jargon des voleurs

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Incantation innée Malakuth peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15) : A volonté : *lumières dansantes*, 1/ jour chacun : *lumières féériques*, *ténèbres*

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

Style de combat Défense

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Malakuth inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Malakuth qui n'est pas incapable d'agir et que Malakuth n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Malakuth subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

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

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

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

Équipement particulier : *chaussons de pattes d'araignée*, *épée courte +2*

Actions

Attaques multiples. Malakuth effectue trois attaques avec son *épée courte +2*

Épée courte +2. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d6+5) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Escarmouche Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 m ou moins de Malakuth, ce dernier peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Amryyr Yauntyrr

Humanoïde (elfe, drow) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (*armure de cuir cloutée +1*)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +7

Compétences Histoire +11, Discrétion +12, Investigation +7, Escamotage +8, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur

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

Langues commun, elfique, nain, commun des profondeurs, goblin, jargon des voleurs

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

Incantation innée Amryyr peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14) : A volonté : *lumières dansantes*, 1/jour chacun : *lumières féériques*, *ténèbres*

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Amryyr inflige 21 (6d6) 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 d'Amryyr qui n'est pas incapable d'agir et qu'Amryyr n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Amryyr est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Histoire

Dérobade Lorsque Amryyr subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Escamotage et main de mage Lorsque Amryyr lance main de mage, il peut rendre la main spectrale invisible, et il peut effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci : ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance. Il peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature s'il réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, il peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

Embuscade magique Si Amryyr est caché d'une créature quand il lui lance un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

Sorts Amryyr est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Amryyr connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup au but*, *amis*, *lame aux flammes vertes*, *message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne*, *sommeil*, *déguisement*, *bouclier*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité*, *pattes d'araignée*, *toile d'araignée*, *détection des pensées*

Équipement particulier : *armure de cuir cloutée +1*

Actions

Attaques multiples. Amryyr effectue trois attaques avec sa rapière

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14.

En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

Le Clergé de Cyric

Menes Azludde

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Perspicacité +7, Religion +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flamme, contagion, domination d'humanoïde, modification de mémoire*

* Menes jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Cyric

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

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

Bénédictio de l'escroc Menes 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, Menes 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 mort-vivants** Menes 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 Menes 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 Menes et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Les Ménestrels

Molheeruae

Humanoïde (elfe drow) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 72 (12d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Médecine +8, Persuasion +6, Perception +8

Sens perception passive 18, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Incantation innée Molheeruae peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14) : A volonté : *lumières dansantes*, 1/ jour chacun : *lumières féériques*, *ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Si elle est exposée à la lumière du soleil, Molheeruae a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Bravoure. Molheeruae a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

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

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *prière de guérison*, *arme magique*, *immobiliser personne*, *ténèbres*, *invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie*, *aura de vitalité*, *petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement*, *gardien de la foi*, *aura de vie*, *invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre*, *colonne de flamme*, *dissipation du mal et du bien*, *cercle de pouvoir*, *rêve*

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

* Molheeruae jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Ellistraée, *Arc long +1*, *Insigne des Ménestrels*

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Bénédictio vigilante Molheeruae donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Molheeruae crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Molheeruae peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Molheeruae 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 Molheeruae 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 Molheeruae 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.

Le Clan Xundorn

Skuerren Skargettian

Humanoïde (nain, duergar) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (cuirasse)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Sauvegardes Dextérité +5, Intelligence +3

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +8, Perception +6, Athlétisme +7, Nature +6, Survie +6

Outils outils de voleur, outils de brasseur

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

Langues commun, nain, commun des profondeurs, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Résistance de duergar. Skuerren a un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde pour résister aux conditions charmé et paralysé.

Invisibilité (Recharge 4-6) Skuerren devient invisible par magie pendant 1 heure maximum ou jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou que sa concentration soit brisée (comme s'il se concentrait sur un sort). Tout l'équipement que Skuerren porte ou transporte est également invisible

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long) Pendant 1 minute, Skuerren augmente par magie sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, Skuerren est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors d'attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessus), et effectue les jets de Force et les jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si Skuerren n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace

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

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Skuerren inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Skuerren qui n'est pas incapable d'agir et que Skuerren n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Style de combat Défense

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Skuerren peut utiliser une action bonus pour récupérer 9 (1d10+4) points de vie.

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

Actions

Attaques multiples. Skuerren effectue une attaque avec sa hache d'armes et une attaque avec sa hachette

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Hachette. *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* : 3 (1d6) dégâts tranchants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

Escarmouche Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 m ou moins de Skuerren, ce dernier peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Thurn Blackskull

Humanoïde (nain, duergar) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (cuirasse)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	8 (-1)

Sauvegardes Intelligence +7, Sagesse +4

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Arcanes +7, Histoire +7

Outils outils de forgeron

Sens perception passive 10, vision dans le noir à 36 m

Langues commun, nain, commun des profondeurs, Profond, infernal, abyssal

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Résistance de duergar. Thurn a un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegarde pour résister aux conditions charmé et paralysé.

Invisibilité (Recharge 4-6) Thurn devient invisible par magie pendant 1 heure maximum ou jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou que sa concentration soit brisée (comme s'il se concentrait sur un sort). Tout l'équipement que Thurn porte ou transporte est également invisible

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long) Pendant 1 minute, Thurn augmente par magie sa taille, ainsi que celle des objets qu'il porte et transporte. Tant que sa taille est augmentée, Thurn est de taille G, double les dés de dégâts qu'il lance lors d'attaques avec des armes basées sur la Force (bonus inclus ci-dessus), et effectue les jets de Force et les jets de sauvegarde de Force avec un avantage. Si Thurn n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximale possible dans l'espace

Télépathie. Thurn peut parler télépathiquement à n'importe quelle créature qu'il peut voir à 36 mètres ou moins de lui. Il n'a pas besoin d'avoir une langue en commune avec la créature pour qu'elle comprenne ses messages télépathiques, mais la créature doit pouvoir comprendre au moins une langue ou être télépathe.

Durabilité du fer. Thurn bénéficie d'un bonus de +1 à la CA.

Investigation psionique (Recharge après un repos court ou long) Thurn peut concentrer son esprit pour lire l'empreinte psionique laissée sur un objet. S'il tient un objet et se concentre sur celui-ci pendant 10 minutes, il apprend quelques faits simples à son sujet. Il obtient une image mentale du point de vue de l'objet, montrant la dernière créature qui l'a tenu durant les dernières 24 heures. Il apprend également tous les événements qui ont eu lieu dans un rayon de 6 mètres autour de l'objet durant la dernière heure. Il perçoit ces événements du point de vue de l'objet. De plus, il peut dissimuler un senseur psionique intangible dans l'objet. Pour les prochaines 24 heures, il peut utiliser une action pour déterminer l'emplacement de l'objet par rapport à lui (distance et direction) et regarder l'environnement de l'objet de son point de vue comme s'il y était. Cette perception dure jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Thurn effectue une attaque avec sa hache d'armes et une attaque avec sa hachette

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants +9 (2d8) dégâts psychiques

Hachette. *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* : 3 (1d6) dégâts tranchants +9 (2d8) dégâts psychiques

Salve psionique (Recharge après un repos court ou long) Thurn choisit une créature qu'il peut voir à 18 mètres ou moins de lui. Cette créature subit 24 (7d8) dégâts psychiques.

Les Mercenaires



Dalagor Le Froid, Rhaunaguth et Byronae Trilluach

Dalagor Le Froid

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	9 (-1)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Armes à deux mains

Brute Lorsque Dalagor 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, Dalagor peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Équipement particulier : L'Avaleuse de Destin (*Hache d'armes +3 voleuse de vie*)

Actions

Attaques multiples. Dalagor effectue trois attaques avec une arme

Hache d'armes +3 voleuse de vie. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 18 (2d8+8) dégâts tranchants ou 20 (2d10+8) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Rhaunaguth

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (demi-harnois, *bouclier sentinelle*)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +8

Compétences Acrobaties +9, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, géant

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Précis Lorsque Rhaunaguth 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, Rhaunaguth peut utiliser une action supplémentaire.

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

Armes à feu. Rhaunaguth est compétent dans le maniement des armes à feu

Bouclier sentinelle Rhaunaguth est avantage sur ses jets d'initiative et sur ses jets de Sagesse (Perception)

Équipement particulier : *Rapière tueuse de géant*, *Brise-Lame (Bouclier sentinelle)*

Actions

Attaques multiples. Rhaunaguth effectue trois attaques avec une arme

Rapière tueuse de géant. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 16 (2d8+7) dégâts perforants

Pistolet. *Attaque à distance* : +9 pour toucher, portée 9/27 m, une créature. *Touché* : 5 (1d10) dégâts perforants

Réactions

Parade. Rhaunaguth augmente sa CA de 5 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.

Byronae Trilluach

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (*armure de cuir clouté glamour*)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +7

Compétences Tromperie +6, Discrétion +12, Persuasion +6, Perception +8, Acrobaties +8, Histoire +7

Outils maîtrisés Outils de voleur

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

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

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Byronae inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Byronae qui n'est pas incapable d'agir et que Byronae n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Byronae subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Escamotage et main de mage Lorsque Byronae lance main de mage, il peut rendre la main spectrale invisible, et il peut effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci : ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance. Il peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature s'il réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, il peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

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

Style de combat Combat à deux armes

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Byronae peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

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

Sorts Byronae est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Byronae connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, amis, illusion mineure*

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

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

Équipement particulier : *armure de cuir clouté glamour*

Actions

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

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 13 (2d8+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature.

Touché : 9 (2d4+4) dégâts perforants

Courtiers, Transporteurs et Stockage

Spider

Humanoïde (tieffelin) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 49 (7d8+14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +6, Intelligence +5

Résistances aux dégâts de feu

Compétences Discrétion +9, Perception +3, Persuasion +5, Acrobaties +9, Nature +8, Survie +6

Outils Outils de voleur

Sens perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, infernal, jargon des voleurs, commun des profondeurs, goblin

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Ascendance infernale Spider peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13) : A volonté : *thaumaturgie*, 1/ jour chacun : *représailles infernales*, *pattes d'araignées*

Style de combat Combat à deux armes

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Spider peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Spider inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Spider qui n'est pas incapable d'agir et que Spider n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

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

Actions

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

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

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

Réactions

Escarmouche Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 m ou moins de Spider, ce dernier peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les Auberges et Tavernes

Ilyana Wyrmmruff

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Perspicacité +4, Discrétion +8, Escamotage +8, Perception +9

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 19

Langues commun, Chondathan, Illuskan, halfelin, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Ilyana inflige 21 (6d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle 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 d'Ilyana qui n'est pas incapable d'agir et que Ilyana n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Ilyana est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Perception et les outils de voleur

Dérobade Lorsqu'Ilyana 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.

Mains Lestes Ilyana peut utiliser l'action bonus accordée par sa Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser ses outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air Ilyana peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'il peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Ilyana a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Équipement particulier : Dague +1

Actions

Attaques multiples. Ilyana effectue trois attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants

Réactions

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

Eulagad Le Mutilateur

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Eulagad 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, Eulagad peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Eulagad 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). Eulagad peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

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

Équipement particulier Maillet +1

Actions

Attaques multiples. Eulagad effectue deux attaques avec son maillet +1

Maillet +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 17 (3d6+5) dégâts contondants

Oel'yvia Reefglider est une **barde** avec les modifications suivantes :

Sens vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, aquatique

Capacités

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

Enfant de la mer. Oel'yvia a une vitesse de nage de 9 mètres, et elle peut respirer sous l'eau comme dans l'air.

Ami de la mer. À l'aide de gestes et de sons, Oel'yvia peut communiquer des idées simples à des créatures de taille Petite ou inférieure qui ont une vitesse de nage innée.

Basil Willowbrook

Humanoïde (halfelin) de taille P, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (*armure de cuir clouté +1*)

Points de vie 72 (12d6+24)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +5

Compétences Persuasion +6, Discrétion +12, Escamotage +8, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Vaillant. Basil a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. Basil peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

Style de combat Combat à deux armes

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Basil peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Basil inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Basil qui n'est pas incapable d'agir et que Basil n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Basil est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Discrétion et les outils de voleur

Dérobade Lorsque Basil subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Mains Lestes Basil peut utiliser l'action bonus accordée par sa Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser ses outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air Basil peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'il effectue un saut en longueur, la distance qu'il peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Basil a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) s'il ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Équipement particulier Armure de cuir clouté +1

Actions

Attaques multiples. Basil effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec la seconde

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Réactions

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

Les Artisans

Tykkyl Burrwarden

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique neutre

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

Points de vie 63 (9d6+27)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +7

Compétences Investigation +7, Arcanes +7

Outils outils de voleur, outils de bricoleur

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

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

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

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

Attaque sournoise (1/tour). Tykkyl inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Tykkyl qui n'est pas incapable d'agir et que Tykkyl n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Restauration magique Lors d'un repos court, Tykkyl choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 3, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Tykkyl ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique*, *couleurs dansantes*, *armure du mage**

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

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

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

*Tykkyl jette ces sorts avant le combat.

Actions

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

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

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

Tohkkal Burrwarden

Humanoïde (gnome) de taille P, loyal neutre

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

Points de vie 63 (9d6+27)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +7

Compétences Investigation +7, Arcanes +7

Outils outils de bricoleur

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

Langues commun, gnome, commun des profondeurs, nain, elfique

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Style de combat Combat à deux armes

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Tohkkal peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

Restauration magique Lors d'un repos court, Tohkkal choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Tohkkal ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage**

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

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

Niveau 4 (1 emplacement) : *assassin imaginaire*

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

* Tohkkal jette ces sorts avant le combat.

Actions

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

Épée courte. *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* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Lystand la Crocheteuse

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +7

Compétences Perception +10, Discrétion +8, Escamotage +8, Investigation +7

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, nain, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Lystand inflige 17 (5d6) 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 Lystand qui n'est pas incapable d'agir et que Lystand n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Lystand est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Perception et les outils de voleur

Dérobade Lorsque Lystand 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.

Mains Lestes Lystand peut utiliser l'action bonus accordée par sa Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser ses outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air Lystand peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Lystand a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Actions

Attaques multiples. Lystand effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec la seconde

Dague. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 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

Réactions

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

Les Assassins, Contrebandiers, Faussaires et Receleurs

Grimmbold le Gith

Humanoïde (githyanki) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (cuirasse, *cape de protection*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)
---------	---------	---------	---------	---------	--------

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +7, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Acrobaties +12, Intimidation +3, Perception +4, Discrétion +12, Athlétisme +7

Outils outils de voleur, kit de déguisement, kit d'empoisonneur

Sens perception passive 14

Langues commun, gith, commun des profondeurs, géant, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Incantation innée Grimmbold peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14) : A volonté : *main du mage*, 1/ jour chacun : *saut*, *pas brumeux*

Style de combat Combat à deux armes

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

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

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

Assassinat Grimmbold a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

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

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

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

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

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

Équipement particulier : *Épée longue +1, cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Grimmbold effectue deux attaques avec son *épée longue +1* et une attaque avec son épée courte

Épée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants

Réactions

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

Jom Bovine est un **demi-ogre** avec les modifications suivantes :

Son alignement est loyal mauvais

Classe d'armure 15 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d10+16)

FOR 19 (+4)

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Jom Bovine peut utiliser une action bonus pour récupérer 9 (1d10+4) points de vie.

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

Actions

Grande Hache. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 18 (2d12+4) dégâts tranchants



Zhentarim of Skullport: Grimmibold the Gith, Jom Bovine, Esten, and his familiar, Estryxx

Esten

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique mauvais

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

Points de vie 63 (9d6+27)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +7

Compétences Discrétion +11, Arcanes +7

Outils outils de voleur

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

Langues commun, gnome, commun des profondeurs, géant, gith, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise d'Esten est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les outils de voleur et Discrétion

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

Restauration magique Lors d'un repos court, Esten choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Esten ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage**

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

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

Niveau 4 (1 emplacement) : *assassin imaginaire*

* *Esten jette ces sorts avant le combat.*

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

Familier Quasit Esten peut percevoir ce que perçoit Estryxx tant qu'ils restent à 1,5 km l'un de l'autre. Tant qu'Estryxx et Esten sont à 3 mètres ou moins l'un de l'autre, Esten bénéficie du trait résistance à la magie du quasit.

Résistance à la magie Esten est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques tant qu'Estryxx est situé à moins de 3 mètres de lui.

Actions

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

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

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

Les Apothicaires, Herboristes et autres chirurgiens

Vhondryl

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (être déformé, *bracelets de défense*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Constitution +7, Charisme +9

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

Compétences Arcanes +6, Intimidation +9

Outils matériel d'alchimiste, kit d'herboriste

Sens perception passive 12, *voir l'invisible* en permanence

Langues commun, commun des profondeurs

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Expertise d'outil Le bonus de maîtrise de Vhondryl est doublé pour tout jet de caractéristique qu'elle réalise avec le kit d'herboriste

Alchimiste Quand Vhondryl fabrique un objet magique de type potion, cela ne lui prend qu'un quart du temps habituel et ne lui coûte que la moitié du prix.

Défenses psychiques Vhondryl a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être *effrayé* ou *charmé*

Pensées invasives Vhondryl peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins d'elle. Tant qu'il est actif, elle peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue, elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si Vhondryl est incapable d'agir, si elle meurt ou si elle utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

Sorts. Vhondryl est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Vhondryl :

Tours de magie (à volonté) : *lumières dansantes, message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, esprit désorienté*

1^{er} niveau (4 emplacements) *bouclier, charme-personne, tentacules d'Hadard, murmures dissonants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *suggestion, image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *forme gazeuse, faim inextinguible de Hadard, communication à distance*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, confusion, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *mission, domination d'humanoïde, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

6^{ème} niveau (1 emplacement) *mauvais œil, globe d'invulnérabilité*

7^{ème} niveau (1 emplacement) *téléportation, doigt de mort*

* Vhondryl jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Figurines merveilleuses (boucs d'ivoire)*

Actions

Attaques multiples. Vhondryl 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

Shaun Taunador est un **flagelleur mental** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 16 (*cuirasse +1*)

Points de vie 84 (13d8+26)

CON 14 (+2)

Compétences Nature +6

Outils Matériel d'alchimiste, Kit d'herboriste

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Expertise d'outil Le bonus de maîtrise de Shaun est doublé pour tout jet de caractéristique qu'il réalise avec le matériel d'alchimiste et le kit d'herboriste

Alchimiste Quand Shaun fabrique un objet magique de type potion, cela ne lui prend qu'un quart du temps habituel et ne lui coûte que la moitié du prix.

Maîtrise alchimique Shaun ajoute +4 points aux sorts causant des dégâts d'acide ou de poison ainsi qu'aux sorts rendant des points de vie. De plus, Shaun peut lancer quatre fois *restauration partielle* sans dépenser d'emplacement de sort, du moment qu'il utilise son matériel d'alchimiste comme focaliseur. Il récupère l'usage de cette capacité après avoir terminé un repos long.

Sorts. Shaun est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Shaun a préparé les sorts d'artificier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, simulacre de vie, arme arcanique, identification, sanctuaire, purification de nourriture et d'eau, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, flou, lévitation, flèche acide de Melf, toile d'araignée*

Équipement particulier objets imprégnés : *cuirasse +1, bottes de la voie sinueuse, sacoche aux mains multiples*

Les Vendeurs de Zombies et trafiquants de cadavres

Ettin zombi est un **ettin** avec les modifications suivantes :

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Langues comprend l'orque et le géant mais ne peut pas parler

Capacités

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou de coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

Les Fournisseurs de Monstres et d'Animaux

Aurin Le Généreux

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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, Aurin 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. Aurin ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Transposition bénigne Aurin 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'Aurin 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 Aurin 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. Aurin 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). Aurin 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, vol, 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*

* Aurin 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

Chantos Greybeard

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (*Pierre de ioun*, 15 avec *armure du mage*)

Points de vie 78 (13d8+13)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +8

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

Compétences Histoire +8, Arcanes +8

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, halfelin

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Esprit tactique. Chantos a un bonus à l'initiative de +3.

Sorts. Chantos 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). Chantos a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, invocation de démon supérieur*

Niveau 5 (2 emplacements) : *invocation d'élémentaire, cône de froid*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Chantos jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Pierre de ioun (protection), cape de déplacement*

Actions

Attaques multiples. Chantos 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

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

Ysele la Féline

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 84 (14d8+14)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +6, 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)*

Compétences Investigation +9, Arcanes +9, Perception +5, Discrétion +8

Sens perception passive 15, vision dans le noir à 18 m

Langues Commun, elfique, commun des profondeurs, sylvestre, profond, primordial, gnome,

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

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

Regard hypnotique. Par une action, Ysele choisit une créature qu'elle peut voir située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible peut la voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre son DD de 17, ou elle la charme jusqu'à la fin de son prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, Ysele peut utiliser son action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de son prochain tour. Cependant, cet effet se termine si Ysele se déplace à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni la voir ni l'entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, Ysele ne peut plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

Partage d'enchantement Lorsqu'Ysele lance un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature

Sorts. Ysele est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ysele a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, immobilisation de personne, suggestion*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde, immobilisation de monstre, mission, modification de mémoire*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Ysele jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bottes elfiques

Actions

Attaques multiples. Ysele 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

Charme instinctif (Recharge après avoir lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur). Ysele tente de détourner par magie une attaque faite contre elle, à condition que l'attaquant se trouve à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle puisse le voir. Ysele doit décider de le faire avant que l'attaque touche ou rate. L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre qu'Ysele et lui-même. Si plusieurs créatures sont à égale distance, l'attaquant choisit celle qu'il cible.

Ithar Wordkiller

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)

Sauvegardes Constitution +7, Charisme +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)*

Compétences Arcanes +8, Intimidation +9

Sens perception passive 13

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

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Résistance de Jotun Ithar gagne un point de vie supplémentaire à chaque niveau dans sa classe d'ensorceleur.

Âme de l'Ostoria perdue A chaque fois qu'Ithar lance *poigne électrique, onde de choc ou bourrasque*, il peut infliger 2 dégâts de foudre à jusqu'à trois créatures qu'il peut voir et qui sont situées à 9 mètres ou moins de lui.

Sorts. Ithar est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Ithar :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, coup de tonnerre, fouet foudroyant, protection contre les armes, trait de feu, poigne électrique*

1^{er} niveau (4 emplacements) *orbe chromatique, armure du mage*, onde de choc*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *vent protecteur, fracasement, bourrasque*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *minuscules météores de Melf, éclair*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, sphère de tempête*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *cône de froid, contrôle des vents*

6^{ème} niveau (1 emplacement) *chaîne d'éclairs*

7^{ème} niveau (1 emplacement) *téléportation, tempête de feu*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *nuage incendiaire*

* Ithar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *liens de fer de Bilarro, bracelets de défense, cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Ithar 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

Liens de fer de Bilarro *Attaque à distance* : +6 pour toucher, portée 18 m, une créature de taille G ou inférieure. *entravé*

Nestor Podgin

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +9

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, commun des profondeurs, primordial, nain, gnome

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Sorts. Nestor est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Nestor a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *repli expéditif, projectile magique, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *pattes d'araignée, agrandissement/ rapetissement*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *fléau élémentaire, métamorphose, charme-monstre, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, passe-muraille*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Nestor jette ces sorts avant le combat.

Pierre du transmutateur

Nestor peut passer 8 heures pour créer une pierre du transmutateur capable de contenir de la magie de transmutation. Il peut utiliser la pierre lui-même ou la donner à une autre créature. Une créature gagne un avantage de son choix tant que la pierre est en sa possession. Quand il crée la pierre, il choisit son avantage parmi les options suivantes :

- Augmentation de la vitesse de 3 mètres quand la créature n'est pas encombrée
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance à l'acide, au feu, à la foudre, au froid ou au tonnerre (à choisir en même temps que l'avantage)
- Vision dans le noir à une distance de 18 mètres

Chaque fois qu'il lance un sort de transmutation de niveau 1 ou plus, il peut changer l'effet de sa pierre si celle-ci est en sa possession. Si Nestor crée une nouvelle pierre du transmutateur, celle précédemment créée cesse de fonctionner.

Métamorphe Nestor peut lancer *métamorphose* sans dépenser d'emplacement de sort. En lançant le sort de cette manière, il ne peut que se cibler lui-même et se transformer en une bête dont le facteur de dangerosité est de 1 ou moins. Après avoir lancé *métamorphose* de cette manière, il ne peut plus le faire jusqu'à ce qu'il termine un repos court ou long, bien qu'il puisse le lancer normalement en utilisant un emplacement de sort disponible.

Maître transmutateur Nestor peut détruire sa pierre du transmutateur pour :

- Mettre fin à toutes les maladies, malédictions et poisons qui affectent une créature en contact avec la pierre du transmutateur. La créature regagne également tous ses points de vie.
- Ou lancer le sort *rappel à la vie* sur une créature qu'il touche au moyen de la pierre du transmutateur, sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sort ou d'avoir le sort écrit dans son livre de sorts.

Équipement particulier : *Perle de puissance, robe d'objets pratiques, dague +1*

Actions

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Les Lieux de divertissements (salles de jeux, arène...)

Dame Mirage

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +8

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

Immunités 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 +6, Arcanes +8

Sens perception passive 11

Langues commun, Alzhedo, profond, commun des profondeurs, gnome, nain

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Sorts. Dame Mirage est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Dame Mirage 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, motif hypnotique*

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

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

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

* Dame Mirage jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *cartes d'illusion*

Actions

Attaques multiples. Dame Mirage effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

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

Réactions

Double illusoire Dame Mirage 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.

Transtra

est une **lamie** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 14 (être déformé)

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

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Défenses psychiques Transtra a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être *effrayé* ou *charmé*

Pensées invasives Transtra peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins d'elle. Tant qu'il est actif, elle peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue, elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si Transtra est incapable d'agir, si elle meurt ou si elle utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

Sorts. Transtra est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Transtra :

Tours de magie (à volonté) : *lumières dansantes, illusion mineure, main du mage, trait de feu, esprit désorienté*

1^{er} niveau (4 emplacements) *projectile magique, bouclier, tentacules d'Hadar, murmures dissonants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *invisibilité, image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *éclair, faim inextinguible de Hadar, communication à distance*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, porte dimensionnelle, charme-monstre, œil magique, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

5^{ème} niveau (1 emplacement) *scrutation, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

** Transtra jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *anneau du bélier*

Actions

Anneau du bélier. *Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée 18 m, une créature. Touché : 11 (2d10) dégâts de force par charge dépensée + repoussé sur 1,50 m*

Un **seawolf** est un nouveau type de lycanthrope aux caractéristiques similaires à celles d'un **tigre-garou** mais avec les modifications suivantes :

Il est d'alignement chaotique mauvais

Vitesse 9 m, nage 12 m

Capacités

Bond est remplacé par **Amphibie** Asheford Docksourge peut respirer sur terre ou dans l'eau

Asheford Docksourge est un spécimen puissant pour son espèce et a donc les ajustements suivants :

Classe d'armure 13

Points de vie 176

DEX 17 (+3)

Dangerosité 7 (2900 PX)

Autres

Amet'ned-Thoth

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 12 (*bracelets de défense, 15 avec armure du mage*)

Points de vie 60 (10d8+10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +8

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

Compétences Religion +12, Histoire +12, Arcanes +8, Nature +8

Sens perception passive 12

Langues commun, mulhorandi, commun des profondeurs, nain, gnome, goblin, orque, elfique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Amet'ned-Thoth choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Amet'ned-Thoth ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Amet'ned-Thoth est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort).

Amet'ned-Thoth a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes, lumière, lumières dansantes, main de mage, message*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *augure, suggestion, prière de soins*

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

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

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

* Amet'ned-Thoth jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Thoth, *Bracelets de défense*

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Amet'ned-Thoth peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes ou **Lecture des pensées** Amet'ned-Thoth peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort ou **Arcanes divines** en tant qu'action bonus, Amet'ned-Thoth dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'elle lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Othur Roonsundyr

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (*robe de l'archimage*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +10

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

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

Compétences Histoire +16, Arcanes +16

Sens perception passive 13

Langues Commun, Chondathan, nain, draconique, géant, elfique

Dangerosité 15 (13000 PX)

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

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

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

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

Sorts. Othur est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Othur a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *fouet foudroyant, lumière, main du mage, rayon de givre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, alarme*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, non-détection*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *main de bigby, mur de force*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, protections et sceaux*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques, symbole*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *mur prismatique*

* Othur jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Robe de l'archimage*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Temples de Montprofond

Qilue Veladorn



Humanoïde (elfe drow) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 171 (19d8+76)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +11

Compétences Persuasion +11, Religion +9

Résistance aux dégâts de feu et de foudre (conférée par le *sceptre d'explosions*)

Sens perception passive 14, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, elfique, commun des profondeurs, halfelin, céleste

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

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

Incantation innée Qilue peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 19) : A volonté : *lumières dansantes*, 1/ jour chacun : *lumières féériques*, *ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Si elle est exposée à la lumière du soleil, Qilue a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Immortalité En tant qu'élue de Mystra et d'Ellistraée, Qilue est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra et d'Ellistraée, Qilue a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Bravoure. Qilue a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Linceul de minuit Quand Qilue lance le sort *ténèbres* en utilisant un emplacement de sort, elle peut choisir cinq créatures qu'elle peut voir (y compris elle-même). Ces créatures peuvent voir dans les ténèbres.

Sorts. Qilue est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Qilue a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, ténèbres, invisibilité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*
Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, aura de vie, invisibilité supérieure*
Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, cercle de pouvoir, rêve*
Niveau 6 (2 emplacements) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*
Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*
Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*
Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe, portail*

* Qilue jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Ellistraée, *Bracelets de défense, Sceptre d'explosions* (objet magique très rare qui requiert une harmonisation, décrit dans le *donjon du mage dément* page 310), *anneau de stockage de sorts* (contient *restauration supérieure*)

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Sceptre d'explosions. Qilue utilise son *sceptre d'explosions* pour lancer *vague tonnante* comme un sort de niveau 4 (jet de sauvegarde DD 16)

Bénédiction vigilante Qilue donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Qilue crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Qilue peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Qilue 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 Qilue 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 Qilue 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 4 sont immédiatement détruits.

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Qilue et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
 - Elle peut survivre sans manger ni boire.
 - Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
 - Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.
- Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :
- Lancer le sort *soins*. La cible regagne 1d8 + 3 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
 - Lancer le sort *réanimation* sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
 - Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de *Dextérité* DD 17, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Tash'kla

Humanoïde (elfe drow) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 84 (14d8+14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Médecine +9, Perspicacité +9, Perception +9

Sens perception passive 19, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

Incantation innée Tash'kla peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15) : A volonté : *lumières dansantes*, 1/jour chacun : *lumières féériques*, *ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Si elle est exposée à la lumière du soleil, Tash'kla a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Bravoure. Tash'kla a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Sorts. Tash'kla 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). Arathka 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*, *mot de guérison*, *lueurs féériques*, *sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde*, *arme magique*, *ténèbres*, *invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens*, *glyphe de protection*, *dissipation de la magie*, *aura de vitalité*, *petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement*, *gardien de la foi*, *aura de vie*, *invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre*, *colonne de flamme*, *dissipation du mal et du bien*, *cercle de pouvoir*, *rêve*

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

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

*Tash'kla jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Ellistraée, *Épée courte +2*

Actions

Épée courte +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Bénédictio vigilante Tash'kla donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Tash'kla crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Tash'kla peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Tash'kla 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 Tash'kla 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 Tash'kla 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 3 sont immédiatement détruits.

Briznia a le même profil que **Molheeruae** avec les modifications suivantes :

Équipement particulier Symbole sacré d'Ellistraée, *Epée courte +1*

Actions

Epée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Elkantar Iluim est un **drow, guerrier d'élite** avec les modifications suivantes :

Son alignement est chaotique bon

Classe d'armure 20 (*chemise de mailles +2*, bouclier)

Points de vie 88 (11d8+33)

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

Sauvegardes Dextérité +8, Constitution +7, Sagesse +5

Compétences Acrobaties +8, Perception +5

Sens perception passive 15, vision dans le noir 36 m

Langues commun, elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Incantation innée jet de sauvegarde contre les sorts DD 14

Style de combat Protection & Défense

Précis Lorsque Elkantar 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, Elkantar peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Elkantar peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+11) points de vie.

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

Équipement particulier chemise de mailles +2

Actions

Attaques multiples. Elkantar effectue trois attaques avec sa rapière

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Elkantar 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.

Arrikett Uruth est un **archer** avec les modifications suivantes :

Son alignement est chaotique bon

Capacités

Vaillant. Arrikett a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. Arrikett peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

Actions

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Iljrene Ahbruyn est une **drow, guerrier d'élite** avec les modifications suivantes :

Son alignement est neutre bon

SAG 15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +5

Compétences Perception +5

Sens perception passive 15, vision dans le noir sans limite de distance

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Bravoure. Iljrene a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Sorts. Iljrene est une lanceuse de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Iljrene a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, trouver les pièges, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (1 emplacement) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, aura de vie, invisibilité supérieure*

* Iljrene jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Ellistraée

Actions

Iljrene n'a pas de poison sur ses armes

Bénédiction vigilante Iljrene donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même)

l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Iljrene crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Iljrene peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Iljrene 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 Iljrene 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 Iljrene 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 1/2 sont immédiatement détruits.

Autres lieux alentour

Ni'saheensa Elanar

Humanoïde (elfe aquatique) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*mailles elfiques*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +9

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

Compétences Survie +8, Discrétion +9, Perception +8, Nature +5

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

Langues commun, elfique, aquatique, primordial, profond

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

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

Enfant de la mer. Ni'saheensa a une vitesse de nage de 9 mètres, et elle peut respirer sous l'eau comme dans l'air.

Ami de la mer. À l'aide de gestes et de sons, Ni'saheensa peut communiquer des idées simples à des créatures de taille Petite ou inférieure qui ont une vitesse de nage innée.

Style de combat Archerie

Précis au tir Lorsque Ni'saheensa touche avec une arme de tir, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

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

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

Grand Ennemi juré : aberrations (+4 aux jets d'attaque contre les aberrations et Ni'saheensa a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Camouflage naturel Si Ni'saheensa reste immobile, ceux qui cherchent à la détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

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

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Ni'saheensa ont un désavantage.

Salve. Ni'saheensa peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'elle peut voir et à portée de son arc long. Elle doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Disparition Ni'saheensa peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Ni'saheensa ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf si elle choisit de laisser une trace.

Sorts. Ni'saheensa est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la 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 Travis :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches*

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, invocation de tir de barrage*

4^e niveau (1 emplacement) : *peau de pierre**

* Ni'saheensa *jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : Symbole sacré de Sashalas des Abîmes, *Mailles elfiques, Arc long +1*

Actions

Attaques multiples. Ni'saheensa effectue deux attaques avec une arme.

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6 m/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) si tenue à deux mains ou *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 6 m/18 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +12 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants.

Annexe 2 : Jouer le *donjon du mage dément* en 1360-1370

Cela ne demande que quelques ajustements mineurs. La plupart sont déjà détaillés ci-dessus : ajout du temple de Loviatar dans la première strate, du repaire de l'œil et du temple d'Eilistraée dans la troisième strate, un Port-Crâne bien plus riche (celui du *donjon du mage dément* semble vraiment très vide en comparaison) et ajout du Seigneur Vanrak dans sa strate. Aucun de ces ajouts n'est indispensable mais je pense qu'ils pourraient apporter encore un peu plus de saveur au *donjon du mage dément*.

A propos des quêtes données au début du *donjon du mage dément* (pages 7 à 8), quelques ajustements semblent recommandés :

- Pour la quête « **A la recherche de Kressando Rosznar** », je pense qu'il serait préférable qu'Esvele et son frère soient membres de la famille Urnbrusk que de la famille Rosznar. Ils peuvent être des enfants ou des neveux et nièces du patriarche. En 1360-1370, la moralité de la famille Urnbrusk concorde mieux avec ces deux personnages. Et, bien sûr, Esvele ne se fait pas appeler « la Vipère Noire », le titre étant déjà pris par une autre. Alors pourquoi pas « La Mante Grise » qui se poserait en rivale récente de la précédente ?
- Pour la quête « Régler la dette d'un Ménestrel », Mattrim Mereg (que vous pouvez faire « vivre » en 1360 ou remplacer par un autre agent des Ménestrels comme **Shalar Simgulphin** (cf. *fichier Eauprofonde*) ou **Coril de la Porte de Baldur** (cf. *fichier Eauprofonde*) peut vouloir délivrer la bourse et peut-être aussi un insigne de Ménestrel à **Naphim Findlewulfson** qui vient de rejoindre les rangs des Ménestrels.

Il est aussi possible d'ajouter de nouvelles quêtes liées à l'historique de 1360 :

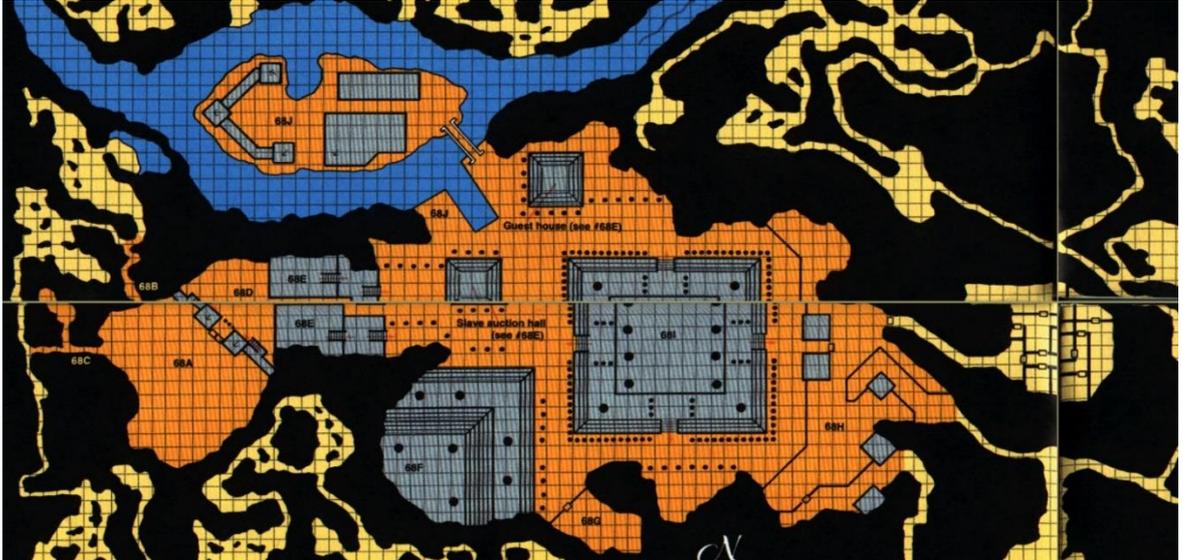
- **L'explorateur perdu** : **Myrnd Gundwynd** de la compagnie d'aventuriers *les Explorateurs des Profondeurs*, composée exclusivement de rejetons de familles nobles, s'est perdu et ses compagnons ne veulent pas revenir sans lui. Ils pourraient croiser les PJ au *Portail Béant* ou dans Montprofond et leur demander leur aide pour retrouver leur compagnon. S'attirer la gratitude et l'amitié de plusieurs rejetons de familles nobles pourrait assurer un avenir confortable aux personnages. A titre d'exemple, Myrnd pourrait avoir trouvé refuge dans la zone 5 de la strate 8.
- **La nouvelle étudiante** : **Errya Eltorchul**, attirée par la puissance, a décidé de rejoindre l'école de magie d'Halaster (strate 9) mais elle n'a qu'une vague idée de là où se trouve l'école. Elle embauche les aventuriers pour l'escorter jusque là-bas et s'attend, bien sûr, à ce qu'ils la protègent mais aussi satisfassent ses moindres désirs. Bien évidemment, elle est accompagnée de **Brandon Korelwyn**, son compagnon, qui s'est pris de jalousie pour un des PJ (probablement le PJ mâle avec le plus haut score de Charisme).
- **Le Rapt** : Les PJ enquêtent sur la disparition d'un pauvre artisan du quartier portuaire. A vous de décider s'il a été kidnappé par **Gathgaer Milomynt** et des adeptes de Loviatar pour la **Maison de la Douleur** ou bien par des esclavagistes du Xanathar qui vont le conduire au repaire de l'œil et/ou au marché des esclaves de Port-Crâne dans la strate 3.
- **Le Temple des Profondeurs** : **Thalandar « Le Fou »** engage les PJ pour protéger les mineurs chargés d'agrandir son temple dédié à Ibrandul. Même si Thalandar a créé un portail magique pour le relier à un entrepôt dans la cité au-dessus, il est aussi possible de le rejoindre par le couloir situé au sud de la zone 41 de la strate. Les

travaux attirent des groupes aux motivations variées : **gobelours** et **gobelins** du Xanathar, bande de rats-garous des Rats Pestiférés, groupe d'éclaireurs drows de la maison Auvryndar et peut-être même un groupe d'aventuriers sans scrupules. Certains de ces groupes veulent seulement voler les richesses du temple ou faire des prisonniers pour les revendre comme esclaves tandis que d'autres peuvent aussi faire décamper ces fidèles d'Ibrandul.

- **L'acier des Gralhund** : Le Seigneur **Dannath Amcathra**, LB homme humain **noble** (avec la maîtrise des outils de forgeron), membre du Splendide Ordre des Armuriers, Serruriers et Forgerons de luxe, et frère du Seigneur **Arilos Amcathra**, chef de la famille Amcathra, engage les aventuriers pour découvrir l'origine du métal que leurs principaux concurrents dans la forge d'épées, la famille Gralhund, emploient depuis peu et qui leur a permis de gagner de nouveaux marchés en dépit de leur savoir-faire moindre et essayer de s'en procurer également. Le métal provient de la fonderie Xundorn de Port-Crâne et Tam Gralhund, LM homme tieffelin **bretteur**, le neveu du patriarche de la famille Gralhund et un tieffelin qui dissimule ses traits grâce à un *chapeau de déguisement* sert d'intermédiaire entre les duergars et sa famille.

Annexe 3 : Le Repaire de l'Oeil

Le Repaire de l'œil (qui, même si les deux repaires appartiennent au même tyranneuil et à la même organisation est différent de l'autre du Xanathar décrit dans *Waterdeep : le Vol des Dragons* qui, lui, se trouve à l'ouest de Port-Crâne) se trouve au nord et à l'ouest de la salle 22 (donc, au nord de Port-Crâne) du niveau 3 de Montprofond (on la voit partiellement en bas à droite de la carte ci-dessous). Le chemin qui part vers le nord depuis la salle se divise assez rapidement en deux chemins, l'un vers l'est et l'autre vers l'ouest. Celui qui part vers l'ouest mène au repaire de l'Oeil. Les principales zones de ce repaire sont détaillées ci-dessous.



68A : La partie sud de cette caverne de 22,50 m de haut abrite un *cercle de téléportation* permanent qui permet d'amener directement les futurs esclaves au repaire de l'Oeil. Cette caverne est fermée par un mur de pierre de 18 mètres de haut et 27 mètres de long. Il est percé d'une large porte de bois, à deux vantaux, flanquée de deux tours, suivie d'une herse. Chaque tour est surmontée d'une tourelle pivotante contenant une baliste et chaque baliste est manœuvrée par deux **kobolds**. De chaque côté de la porte, les murs sont surmontés de trois balistes, ce qui donne un total de huit balistes. Les victimes capturées par la Main sont généralement amenées via cette grotte et ces portes au repaire de l'Oeil. Il y a aussi un contingent de 24 **kobolds** mené par un **kobold, bouclier de dragon** qui s'occupe d'accueillir les nouveaux prisonniers. Au-dessus du mur, des filets sont tendus pour empêcher toute chose de voler au-dessus du mur. Les plafonds de la grotte sont occupés par 3 **nuées de chauve-souris** et une araignée géante. Sur un rebord, près du pinacle du plafond de la grotte, niche un **griffon** qui sert de monture à **Randulaith de Mirabar** (*détaillé dans le fichier sur Eauprofonde*).

68B et 68 C : Chacun de ces étroits passages est empli de toiles d'araignée et gardé par une **araignée de phase**. Dans chaque passage, 6 **spores gazeuses** sont également prises dans les toiles. Enfin, une grotte située au nord du passage 68B est la demeure d'un **otyugh**.

68D : De l'autre côté du mur et de la porte, flotte dans l'air un **tyranneuil zombi** qui garde cette zone de la grotte.

68E : Ces deux bâtiments sont des baraquements pour les mercenaires employés par l'œil. Cela inclut les dortoirs mais aussi les cuisines et réfectoires. Tous sont placés sous les ordres de **Slan Thurbel** (*détaillé dans le fichier sur Eauprofonde*). Les troupes de mercenaires sont constituées de 50 **orques** commandés par deux **orques, chefs de guerre**, de soixante **malfrats** humains (45), demi-orques (10) ou nains (5) commandés par trois **vétérans** et de vingt **gobelours** commandés par un **gobelours, chef**. Chaque bande d'**orques** (25) sous les ordres d'un **orque, chef de guerre** monte la garde à tour de rôle. Plus à l'est des baraquements, deux rangées de colonnes mènent à un bâtiment carré sans toit meublé de rangées de sièges en pente, d'une estrade surélevée (pour faire défiler les esclaves) et d'un pupitre pour le commissaire-priseur. Au nord-est du hall des enchères, se trouve une maison d'hôtes pour les marchands d'esclaves en visite. La maison d'hôtes est gardée par quatre **gargouilles** juchées à son sommet. La maison d'hôtes contient aussi les logements de plusieurs lieutenants du Xanathar : **Avareene, Colstan Rhuul, Slink Monteskor** et **Ott Orteil-d'Acier** (tous décrits dans la partie sur *Eauprofonde*). **Slink Monteskor** y réside tout le temps et les trois autres plus sporadiquement.

68F : L'enclos aux esclaves est un grand édifice sans fenêtre de deux étages. Des escaliers sur les façades extérieures desservent chacun des étages. Les gardes : cinquante **orques** commandés par deux **orques, chefs de guerre** et autant de **gobelins** et d'éventuels prisonniers occupent l'étage le plus élevé. Les cellules des esclaves sont au niveau intermédiaire et le sous-sol est occupé par des monstres dans des cages : 6 **charognards rampants**, 30 **squelettes**, 20 **zombis**, 5 **ogres zombis**, des pièges (des béliers de pierre, des trappes qui font chuter dans des puits) et les décharges d'ordures. Le bâtiment est truffé de cloches d'alerte qui sont déclenchées par l'ouverture des grilles des cellules des esclaves.

68G : Les réserves de nourriture. Cet endroit est fermé par un mur de quinze mètres de haut, gardé par 6 **gargouilles** juchées sur une margelle. Une lourde porte en bois donne accès au bâtiment qui contient suffisamment de caisses et de tonneaux pour nourrir tout le complexe pendant presque deux ans. Un **tyrannoeil zombi** les protège.

68H : L'entrepôt du portail de secours. Le bâtiment le plus à l'est de la grotte sert de salle d'entraînement pour les mercenaires et d'entrepôt. Une solide porte permet de quitter la caverne par ce bâtiment puis de rejoindre la salle 22 du niveau 3 de Montprofond (cf. *donjon du mage dément*). Quatre **spectateurs** gardent les lieux.

68I : La Demeure de l'œil. Un grand bâtiment carré en granit sert de repaire au Xanathar quand il s'y trouve. Le bâtiment est composé d'un énorme hall, d'une chambre de torture au-dessus et de coffres-forts au-dessous du hall. Le hall central est occupé par un **baiser de la mort** et deux **gauths**. Un trou de 1,80 m de diamètre dans le plafond relie le hall central à la salle de torture au-dessus et six trappes dans le plancher permettent d'atteindre les coffres-forts. Chaque coffre-fort est gardé par un piège et un **tyrannoeil zombi**. Le premier contient 15000 pa, le second, 16000 po, le troisième 1200 pp, le quatrième, six objets d'art d'une valeur de 2500 po chacun, le cinquième, 12 pierres précieuses de 1000 po chacune et le sixième, les objets magiques suivants : *des gants anti-projectiles*, *une armure d'écailles de dragon (noir)*, *un anneau de feuille morte*, *une cape de l'araignée* et *une baguette d'éclairs*. La chambre de torture mesure 12 * 15 mètres et est haute de 3,60 mètres. Elle contient une

cage métallique contre le mur sud (capable d'enfermer huit humains), des menottes, colliers et chaînes reliés au mur est ainsi qu'une table de pierre avec des lanières de cuir et des menottes. La salle contient aussi un *cercle de téléportation* permanent (tout comme Port-Crâne, la caverne du repaire de l'œil n'est pas soumise aux protections magiques qui affectent le donjon du mage dément.