

Saerloun est une vieille cité raffinée de 54500 habitants et un port. C'est une cité à la lourde décoration gothique mais manquant de végétation. C'est une cité de marchands et de conspiration avec des guildes de voleurs et la présence de plusieurs organisations maléfiques. La Garde de la Ville compte 2000 « heaumes » (**gardes**) et tentent de maintenir l'ordre dans la cité, sur les routes et les voies d'eau environnantes (avec 11 navires) en dépit de la présence du Zhentatim, des Sorciers Rouges de Thay et du Culte de Dragon. Dame **Merelith**, NB femme humain, commande la Garde de la ville et dirige au nom du conseil de Sembie. Elle est secondée par les super-capitaines **Burinta Shammarcron**, LN femme humain **super-capitaine** et **Maerlus Balaern**, LN homme humain **super-capitaine**.

Les mages notables de la ville sont :

Sareenar Thundercrown, CN femme humain, une aventurière vétéran et au tempérament ardent.

Ambaeril Moonmistarr, CB femme humaine **sorcier d'archifée**, une gentille femme timide abandonnée à la compagnie des **pégases** et des **dragons féériques**.

Verdalin le Sombre, CM homme humain, un expert connu en nécromancie dont les serviteurs et les gardes sont des morts-vivants rares et étranges.

Zannaster, LM homme humain, archimage du Poupre (donc magicien le plus puissant de la cellule sembienne du Culte du Dragon)

Les temples de la ville sont :

La Tour des Mystères, temple de Mystra, dirigé par la Mage Arcaniste **Tanthala**, LN femme humain **archimage théurgiste**, secondée du Seigneur des Mystères **Telornym**, NB homme humain, clerc de Mystra, époux de **Shaal** du temple d'Azouth. Le couple est ami de **Khelben Arunsun** et allié des Ménestrels. Le temple compte 18 **prêtres** et **acolytes**.

La Demeure de l'Unique, temple d'Azouth, dirigé par Maître **Helven**, LN homme humain **archimage théurgiste** secondé de **Mirren**, LN femme humain **mage** et **Lhun**, LN homme humain **mage**. Le temple compte 12 **prêtres** et **acolytes** menée par **Shaal**, LN femme humain clerc d'Azouth, l'épouse de **Telornym**.

Un Temple (secret) du Culte du Dragon est présidé par **Salvarad**, NM homme humain clerc, un des dirigeants de la cellule sembienne du Culte du Dragon. **Salvarad** semble être un homme cultivé et apparemment gentil mais, en fait, c'est un maître manipulateur.

Un temple (secret) de Shar dirigé par **Zembrath Klun**, NM homme humain, clerc de Shar, originaire de Port-Ponant et cousin éloigné de Dame Merelith, se dissimule sous l'apparence d'un phare dans la baie de Saerloune, sur l'île de Mezeketh. Il vit sur l'île en compagnie de son épouse, **Thalis Klun**, CN femme humaine **expert en arts martiaux** ; sa fille de 18 ans, **Selice Klun**, NM femme humaine **mage**, aussi maléfique et calculatrice que son père ; son fils de 9 ans, **Medar Klun**, remplacé à l'insu de Zembrath par un **incube** et **Flent**, N homme humain **roturier**, un berger simple d'esprit. **Rimrus**, NM homme humain **assassin**, est l'agent de Zembrath à Saerloune mais c'est aussi un tueur en série (ce que Zembrath ignore).

La cité compte aussi des sanctuaires dédiés à Tymora, Lathandre, Tempus et Waukyne.

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

Fildaern, LN homme humain **noble**, un marchand et un armateur fabuleusement riche.

Isundoun Impaerlath, LB homme nain d'écu **vétéran** (statistiques disponibles page 99 de *Storm King's Thunder*), avec maîtrise des outils de forgeron), un aventurier et forgeron célèbre connu pour la grande qualité de ses haches.

Zilvreen, NM homme humain, le dangereux et mielleux maître voleur du Culte du Dragon sembien, un homme petit mais agile, versé dans l'utilisation des poisons. Un de ses lieutenants de confiance est **Bresnos Huantilar**.

Les principales auberges de la ville sont :

La Vache Bleue, un fameux repaire d'aventuriers connue pour ses querelles d'envergure et ses grandes histoires d'aventures, au nord-ouest de la cité.

Auberge et Taverne de Crommor, près des quais, une maison agitée et en mauvais état

La Vipère Noire, bien gardée par des videurs et donc, très calme

Dame Raë, une auberge exclusivement réservée aux femmes et à ceux qui peuvent se faire passer pour telles.

La cité compte deux marchés découverts : *Le Marché du Dauphin*, près des quais, spécialisé dans le commerce du poisson et *le Marché Nord*, plus grand et plus récent, orné d'une haute statue sur piédestal de Saer, un maître marchand des débuts de la nation, qui a donné son nom à la cité.

Saerlounne est aussi un lieu d'opération pour le Culte du Dragon. Plusieurs des chefs de la cellule sembienne y réside (cf. ci-dessus). En plus de ses dirigeants, la cellule sembienne compte des **gardes du corps du Culte, des nécromanciens du Culte, des prêtres du Culte** (cf. dans la partie sur les organisations) et des **espions**.

La guilde de voleurs *Les Couteaux de la Nuit* opèrent également à Saerlounne. Elle est composée d'une quarantaine de membres, principalement des **malfrats** et des **espions** mais aussi quelques **apprentis magiciens, illusionnistes, acolytes et prêtres** de Mask. Certains de ses membres font partie du Zhentarim ou des Ménestrels.

Le Masque Sans Yeux est aussi une organisation opérant à Saerlounne qui s'en prend principalement aux prêtres, magiciens ou nobles (en les kidnappant ou les assassinant). Elle est composée de 14 Sorciers Rouges de Thay (qui essaient de prendre le pouvoir à Saerlounne) dont sept **apprentis magiciens**, un **illusionniste**, un **évocateur**, un **invocateur**, un **nécromant**, un **transmutateur**, un **abjurateur** et un **enchanteur**, quelques **espions, vétérans, acolytes et prêtres** (de Kossuth).

Dame Merelith

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains, Défense

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

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

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

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

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

Équipement particulier : *Epée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Merelith effectue trois attaques avec une arme

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

Touché : 17 (3d6+5) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Super-Capitaine de la Garde

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Survie +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le super-capitaine peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

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

Actions

Attaques multiples. Le super-capitaine effectue deux attaques avec une arme

Epée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (3d6+4) dégâts tranchants

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Sareenar Thundercrown

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

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

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

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

Compétences Histoire +9, Arcanes +9

Sens perception passive 12

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

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

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

Sorts. Sareenar est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Sareenar 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, rayon ardent, suggestion*

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

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, boule de feu à retardement*

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

* Sareenar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection, Bracelets de défense, Sac sans fond*

Actions

Attaques multiples. Sareenar 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 Sareenar est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Verdalin le Sombre

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense, anneau de protection, 18 avec armure du mage*)

Points de vie 110 (16d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +10, bonus de +1 aux jets de sauvegarde

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

Compétences Religion +9, Arcanes +9

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, infernal, abyssal

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Sinistre Moisson Verdalin 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. Verdalin a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. Verdalin est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Verdalin 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, armure du mage**

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

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 (2 emplacements) : *cône de froid, nuage mortel*

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

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

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

* Verdalin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Bracelets de défense, Anneau de protection*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Contrôle des morts-vivants Verdalin 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 17. Si elle réussit, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Verdalin 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.

Zannaster, Archimage du Pourpre et dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (humain) de taille M, loyal 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, gobelin, elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

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

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

Sinistre Moisson Zannaster 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. Zannaster a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

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

Sorts. Zannaster 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). Zannaster 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*

* Zannaster 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 Zannaster 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 Zannaster 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.

Archimage Théurgiste

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

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

Points de vie 102 (17d8+17)

Vitesse 9 m

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

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 Religion +10, Arcanes +10, Histoire +10

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, gnome, draconique, elfique, céleste

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

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

Sorts. L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). L'archimage a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, aura magique de Nystul, prière de guérison*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, dissipation de la magie, cercle magique, esprits gardiens*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, boule de feu à retardement*

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

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

* L'archimage jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mystra ou d'Azuth, *Bracelets de défense, Pierre de ioun (réserve)*

Actions

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes Par une action, l'archimage peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour de lui, qui peut l'entendre ou le voir. La créature ciblée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de l'archimage et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les créatures dont le FP est inférieur à 2 sont bannis pour une minute ou **Arcanes divines** En tant qu'action bonus, l'archimage dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'il lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Telornym

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Compétences Religion +7, Histoire +7, Arcanes +7

Sens perception passive 14

Langues commun, elfique, gnome

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Incantation puissante Telornym bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs.

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, soins, sanctuaire, éclair traçant, injonction, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, prière de guérison, arme magique, aura magique de Nystul*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, mot de guérison de groupe, cercle magique, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, coffre secret de Leomund, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, cercle de téléportation, entrave planaire*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine*

* Telornym jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mystra, *Dague +1, collier de perles de prière*

Actions

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

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes Par une action, Telornym peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour de lui, qui peut l'entendre ou le voir. La créature ciblée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Telornym et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les créatures dont le FP est inférieur à 3 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Telornym 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 Telornym 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 Telornym 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.

Shaal

Humanoïde (humaine) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +7

Compétences Perspicacité +8, Religion +4, Arcanes +4

Sens perception passive 14, vision dans le noir 18 m

Langues commun, elfique, géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Incantation puissante Shaal bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'elle inflige avec des sorts mineurs de clerc.

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

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, détection de la magie, projectile magique*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, coffre secret de Leomund, œil magique*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, cercle de téléportation, entrave planaire* *Shaal jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Azuth

Actions

Attaques multiples. Shaal 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes Par une action, Shaal peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, qui peut l'entendre ou la voir. La créature ciblée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Shaal et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les créatures dont le FP est inférieur à 1 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Shaal 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 Shaal qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Shaal 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.

Salvarad, dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Perspicacité +11

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, draconique

Dangerosité 18 (20000 PX)

Capacités

Sorts. Salvarad est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Salvarad 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, clignotement, dissipation de la magie*

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

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

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

Niveau 7 (2 emplacements) : *tempête de feu, parole divine*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

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

* Salvarad jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Talos (mais, en vérité, reçoit ses sorts de Cyric et de Shar), *demi-plate +1, masse d'armes +3, bottes de lévitation*

Actions

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

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

Bénédictio de l'escroc Salvarad 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 (3 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Salvarad crée jusqu'à 4 illusions parfaites 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). Les illusions apparaissent 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 certaines de ces illusions 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, Salvarad 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** Salvarad 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 Salvarad 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 Salvarad et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 4 sont immédiatement détruits.

Zembrath Klun

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (*cuir clouté +1*, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 102 (17d8+17)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Tromperie +14, Religion +8, Discrétion +17

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, infernal, abyssal, outils de voleur

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

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

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

Assassinat Zembrath 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.

Faucheur Zembrath 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 Zembrath ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Sorts. Zembrath est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Zembrath 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, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

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

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

* Zembrath jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Shar, *cuir clouté +1*, *rapière +2*

Actions

Attaques multiples. Zembrath effectue une attaque avec chacune de ses armes

Rapière +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (1d8+7) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +11 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) : Caresse de la mort Zembrath peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 31 dégâts nécrotiques supplémentaires quand il réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Zembrath 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 Zembrath 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 Zembrath et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper

d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Zilvreen, dirigeant de la cellule sembienne

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (*armure de cuir clouté +2*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

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

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

Compétences Tromperie +14, Discrétion +17, Acrobaties +11, Perception +8

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

Sens perception passive 18

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

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Zilvreen inflige 31 (9d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Zilvreen qui n'est pas incapable d'agir et que Zilvreen n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Dérobade Lorsque Zilvreen 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.

Assassinat Zilvreen 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.

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

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

Frappe mortelle Quand Zilvreen attaque et touche une créature qui est surprise, elle doit réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 19. En cas d'échec, les dégâts de cette attaque sont doublés.

Esprit impénétrable Zilvreen maîtrise les jets de sauvegarde de Sagesse

Combattant à deux armes

- Zilvreen gagne un bonus de +1 à la CA s'il tient une arme de corps à corps différente dans chaque main.
- Zilvreen utilise le combat à deux armes même si les armes de corps à corps à une main qu'il tient ne sont pas légères.
- Zilvreen peut dégainer ou rengainer deux armes à une main alors que normalement vous ne pourriez le faire que pour une seule.

Équipement particulier : *armure de cuir clouté +2, rapière +1 (2)*

Actions

Attaques multiples. Zilvreen effectue trois attaques avec sa première rapière et une attaque avec la seconde rapière

Rapière +1. Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Rapière +1. Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d8) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Bresnos Huantilar, lieutenant de Zilvreen

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Discrétion +12, Acrobaties +8, Perception +5, Intimidation +9

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

Sens perception passive 15

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

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

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

Dérobade Lorsque Bresnos 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.

Assassinat Bresnos 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.

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

Équipement particulier *Armure de cuir clouté +1*

Actions

Attaques multiples. Bresnos 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* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants

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

Réactions

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