

Scornubel est la cité des caravanes, une ville de tentes et d'entrepôts dépourvue de fortifications. De nombreuses compagnies marchandes de Féerune y ont leur siège ou y disposent d'entrepôts et d'écuries (cf. carte page suivante). On y trouve notamment : *Le Transmarche de Hautelune*, *Les Seigneurs de la Piste*, *Les Caravanes du Cerf*, *Le Transmarche des Cavaliers du Vent*, *Les Boucliers Rouges*, ancienne compagnie de mercenaires reconvertie en compagnie marchande, *Le Transmarche des 7 Soleils* et *Les Maîtres Marchands aux pieds sûrs*.

C'est aussi un port sur la rivière Chiontar (qui est navigable de Berdusk jusqu'à la Porte de Baldur). Une barge opérée par **Burlin**, N homme humain **combattant (niv 5)** et ses deux adjoints, N homme humain **bandits** permet de la traverser (embarcadère au 6 sur la carte). Les principales activités de la ville sont la viande et la laine de moutons, l'élevage de bêtes de somme, la pêche, la réparation de chariots et le change de monnaies.

La cité est dirigée par **Rhessajan Ambermantle**, NB femme humaine, une barde âgée surnommée la Vieille Renarde et ancienne aventurière et exploratrice. Elle est secondée par Trois Grands Seigneurs Conseillers, d'anciens maîtres de caravanes. Il s'agit de **Burdan Hlathiman**, LN homme humain, **Deep Ulurnan**, NM homme humain, en secret un membre du Zhentarim, et **Phantar Naelannon**, NB homme humain. Le Conseil se réunit dans le *Hall de Scornubel* (42 sur la carte page suivante). Le concierge du bâtiment est **Eljan**, LN homme humain **roturier**.

La Milice de la cité est composée de 46 **soldats montés** fournis par les *Boucliers Rouges*. Le chef de cette compagnie est **Bromthar Helmbrind**, N homme humain **vétéran**. Il est secondé par **Mitfat**, CN homme humain **vétéran**, qui supervise la milice de la cité et **Vuldan**, LN homme humain, qui dirige les caravanes de la compagnie.

Les membres des autres compagnies marchandes présentes en ville sont : **Guldeph Maremmon**, N homme humain **vétéran**, qui dirige *Le Transmarche de Hautelune* ; **Pheng Thelombur**, **Aramma Dulve** et **Prist Thelmip**, tous N homme humain **noble**, les trois dirigeants de la compagnie *Les Maîtres Marchands aux pieds sûrs* ; le gras et masqué **Mhereg Ssar**, N homme humain **illusionniste** qui dirige la compagnie *Les Seigneurs de la Piste* aux méthodes parfois discutables pour ces mystérieux propriétaires (des princes-marchands, le Thay...) ; le vieillissant maître de piste **Black Tomm Bharhinn**, LN homme humain **éclaireur** qui dirige pour le compte de **Storm**, **Hlevell** et **Dindar Pel**, tous N homme humain **noble**, trois jeunes et ambitieux marchands d'Amn ; **Torshilm Firetel**, CN homme humain **combattant (niv 5)**, représentant du *Transmarche des Cavaliers du Vent*.

Les mages les plus fameux de la cité sont : **Buldath Andryth**, LN homme humain, un investisseur dans les caravanes et un marchand de composants magiques. Il a un pseudodragon comme familier et est protégé par une **âme en peine** gardienne ; **Chansrin Aluar**, CB femme humaine **mage**, une aventurière à la langue acérée qui aide souvent le guet ; **Nethmoun Aln**, CN homme humain, un chercheur dans des sorts rares et un marchand de sortilèges et d'objets magiques, qui vit dans une cabane délabrée gardée par 6 **gargouilles**. Sa cuisinière est connue pour sa beauté.

Scornubel compte de nombreux petits sanctuaires mais un seul grand temple, *La Demeure de la Guérison*, un temple de Lathandre, dirigé par la Haute Prêtresse **Josura Hlammel**, NB femme humain, clerc de Lathandre. Le temple compte 12 **prêtres**.

Le sage le plus renommé de la ville est **Phiraz des Naturalistes**, LN homme humain, un expert en zoologie des monstres de la Haute Lande et des **otyughs**.

Les artisans et les commerçants les plus connus de la cité sont : **Tallahabur**, N homme humain **maître artisan** (outils de charpentier), fabricant de chariots (9 sur la carte) ; **Arkaras**, N homme humain **maître artisan** (outils de charpentier), un géant barbu et charpentier naval (7 sur la carte) ; **Kaerus Thambadar**, LN homme humain **maître artisan** (outils de forgeron), forgeron (25 sur la carte) ; **Ulder Mooroo**, N homme humain **lanceur de sorts (mage, niv 3)**, propriétaire de *Le Magasin des Epices et du Vin* (30 sur la carte) ; **Malikhar**, N homme humain **roturier**, pourvoyeur d'équipement pour les caravanes (31 sur la carte) ; **Angah Lalla**, CN femme humain **espion**, marchand de curiosités et receleur (34 sur la carte) ; **Thyumdar**, N homme humain **mage** (avec *œil magique* à la place de *tempête de grêle*), gros et prospère, propriétaire du magasin général de la ville ; **Ehaevaera**, N femme humain **maître artisan** (matériel de calligraphe) tatoueuse et propriétaire d'un salon de beauté pour femmes (47 sur la carte) ; **Ssimbar**, N homme humain **maître artisan** (outils de tisserand), tailleur (48 sur la carte) et **Preszmyr**, N homme humain **maître artisan** (kit d'herboriste), herboriste (49 sur la carte).

D'autres importants personnages de la cité sont : **Obloss**, NB homme humain **noble** (avec 32 points de vie), le commissaire aux égouts publics ; **Baeraunt « La Lame » Osk**, LN homme humain **vétéran** avec *Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*), maître de caravane et Ménestrel et **Oebelar**, N homme **fantôme** immunisé à toute magie, un puissant magicien dont il ne subsiste qu'un œil et une main flottante. Il est connu pour espionner les habitants de la ville et être incapable de parler. Il peut cependant écrire et laisse parfois des messages à Dame Rhessajan.

Les auberges et tavernes les plus connues de la cité sont : *La Taverne et Auberge du Sabot Poussiéreux*, surtout fréquentée par les caravaniers (21 sur la carte) ; *L'Auberge des Poissons Fumés* de piètre qualité et connue pour son odeur de poisson (23 sur la carte), *L'Auberge et Taverne de la Licorne de Jade*, très médiocre, aménagée dans d'anciens entrepôts et lieu de rencontres des voleurs de la ville (19 sur la carte), *L'Auberge et Taverne du Lion Enragé* (43), en périphérie, sur le déclin mais avec de bonnes écuries et *L'Auberge de l'Ancre Lointaine* (50 sur la carte), la plus récente et meilleure auberge de la cité.

Quelque part sous le cabaret *Reflot de Nuit* (24 sur la carte) se situerait également *la crypte oubliée des Hommes-Merveilles*, une société depuis longtemps disparue de mages dont certains seraient maintenant des **liches**.

Key To Scornubel

1. Trail Lords (merchant company) headquarters; office and warehouse (A), warehouses (B-E)
2. Highmoon Trading Coster (merchant company) warehouse (C-), office and stronghouse (A), and staff quarters (B, K, L)
3. Highmoon Trading Coster stables and paddock
4. Trail Lords stock pens and stables with paddock
5. The Stags Caravan Company stables and stock pens, with paddock
6. Ferry dock and route of *Southval Ferry*, a large barge operated by Burlin (N hm F6) and two 3rd-level warrior bravos
7. Arkaras the Shipwright
8. The Red Shields stables and paddock; office at (A)
9. Tallahabur the Wagonmaker (sheds A-D, house E)
10. The Walk (public meeting place and market)
11. The Windriders Trading Coster stables (with paddock) and stock pens
12. Surefeet Trademasters (merchant company) stables with paddock
13. The Purple Sun Trading Coster stable with paddock and stock pens
14. The Windriders Trading Coster (merchant company) headquarters; office (H), and warehouses (A-E)
15. Purple Sun Trading Coster warehouse (A-D)
16. Surefeet Trademasters headquarters; office and stronghouse (D), warehouses (A-C)
17. Red Shields warehouses (A-C and D-F)
18. The Stags Caravan Company headquarters; warehouses (A-H)
19. The Jaded Unicorn (tavern and inn of very low quality)
20. The Thirsty Thunder Beast (tavern)
21. The Dusty Hoof (tavern and inn)
22. Traveler's Rest (inn)
23. The Fishym & Smoka Inn (the "Fish-smoke"; tavern and inn of low quality)
24. The Nightshade (festhall and nightclub)
25. Kaerus Thambadar's smithy (blacksmith and ironmonger)
26. Fish market
27. The Green (assembly area for outbound caravans)
28. The North Green (see 27)
29. The East Green (see 27)
30. The Spice & Wine Shop; Ulder Mooroo (N hm W3), proprietor
31. Malikhar the Outfitter (leather straps, packs, tarpaulins, weather doaks, harnesses, boots, etc.)
32. Purple Sun Trading Coster (merchant company) office
33. Purple Sun Trading Coster hirelings' barracks
34. Angah Lalla (fence for stolen goods; ostensibly a curio trader in items from exotic lands)
35. The Free Traders of Scornubel offices (run by the city); a registry of unemployed, casual journeymen drivers, guards, animal trainers, etc., and stronghouse)
36. Free Traders public warehouse (rental storage space guarded by the watch)
37. Free Traders public warehouse (rental storage space guarded by the watch)
38. Headquarters of the watch (D) with barracks (A-C) and enclosed stables (E)
39. The Randy Wench (tavern and gaming rooms)
40. The Jester's Bells (tavern, festhall, and scented baths)
41. Thruu's Way Rooms and Dining (the "Through-Way"; inn)
42. Scornubel Hall (meeting chambers available for rent, quarters for the local council and visitors, the city's emergency granary and deep wells)
43. The Raging Lion (inn; tavern and rooms at A, stables at B)
44. Mother Minx's festhall
45. Thyumdar's Reliquary & Eremosckh (general store for all goods; large and prosperous; Thyumdar (N hm W7) often uses the *wizard eye* spell in his business dealings)
46. The Everfull Jug (winery and drinks shop)
47. Ehaevaera's Beauty Rooms (hairstyling, scented baths, massages, manicures, body painting, and tattoos for women)
48. Simbar's Fine Clothes
49. Preszmyr the Herbalist (herbs, drugs, phylacteries, perfumes, and scented powders)
50. Far Anchor (inn)



Rhessajan Ambermantle

Humanoïde (humaine) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté, *cape de protection*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

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

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

Compétences Représentation +15, Persuasion +15, Histoire +7, Perspicacité +6, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, elfique, halfelin

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Provocation (5/jour). Rhessajan peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins d'elle. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 18 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Rhessajan peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d10 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le maître barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise de Rhessajan est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Représentation, Persuasion

Secrets magiques Rhessajan connaît six sorts de n'importe quelle classe

Compétence hors pair Rhessajan peut ajouter 1d10 à tout jet de caractéristique. Elle peut utiliser cette capacité cinq fois avant de terminer un repos long.

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

Sorts Rhessajan est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Rhessajan connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, boule de feu, hâte*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, perturbations synaptiques, soins de groupe*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

* Rhessajan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *cimeterre de vitesse, cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Rhessajan effectue une attaque avec son cimeterre et une seconde en action bonus

Cimeterre de vitesse *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, Rhessajan peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, Rhessajan et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour d'elle

Burdan Hlathiman

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan

Capacités

Style de combat Défense & Combat à deux armes

Brute Lorsque Burdan 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, Burdan peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

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

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

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

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

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

Deep Ulurnan

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir cloutée, *cape de protection*)

Points de vie 45 (9d8)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +8, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Tromperie +11, Intimidation +7, Persuasion +11, Perception +4

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

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

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

Dérobade Lorsque Deep 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.

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

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

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

Équipement particulier : *cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Deep effectue deux attaques avec une de ses dagues et une attaque avec l'autre

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 : 9 (2d4+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 : 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

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

Phantar Naelannon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +6

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Phantar 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, Phantar peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

Équipement particulier : *Epée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Phantar effectue trois attaques avec une arme

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

Touché : 16 (3d6+5) dégâts tranchants

Soldat Monté

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

Classe d'armure 16 (demi-plate)

Points de vie 24 (4d8+8)

Vitesse 9 m

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

Compétences Athlétisme +5

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

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

Actions

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

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

Vuldan

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

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

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

Actions

Attaques multiples. Vuldan effectue deux attaques avec une arme

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

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

Buldath Andryth

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+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)*

Compétences Histoire +14, Arcanes +14

Sens perception passive 12

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

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

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

Sorts. Buldath 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). Buldath 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, boule de feu*

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

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

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe*

* Buldath jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense

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

Nethmoun Aln

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +8

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

Compétences Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, Illuskan, elfique, draconique, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues, immobiliser un humanoïde*

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

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

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

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

* Nethmoun jette ces sorts avant le combat. **Équipement particulier** *Bracelets de défense*

Actions

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

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

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

Josura Hlammel

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (*cuirasse +1, 17 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu* *Josura jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre, Cuirasse +1, Masse d'armes +1

Actions

Attaques multiples. Josura effectue une attaque avec sa masse d'armes et une autre avec sa dague

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

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) : Riance de l'aube Par une action, Josura peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 25 (2d10+14) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Josura n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Josura 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 Josura 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 Josura et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque Josura est attaquée par une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle peut la voir, elle peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Josura peut utiliser cette capacité quatre fois. Elle en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'elle termine un repos long. Josura peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Phiraz des Naturalistes

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre
Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 36 (6d8+6)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse+5, Intelligence +6

Compétences Nature +9, Arcanes +6

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, sylvestre, elfique, gnome

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Maître du savoir Le bonus de maîtrise de Phiraz avec la compétence Nature est doublé

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

Sorts. Phiraz est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort).

Il a préparé les sorts de magie suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, main du mage, protection contre les armes, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, charme-personne, compréhension des langues, bouclier*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, épine mentale, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, communication à distance*

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

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

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

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

Actions

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

