

Selgonte est une cité de 56500 habitants et un port. Elle regorge de manoirs tentaculaires et ornementés entourés de jardins structurés, de statues, de bassins ornementaux, de fontaines, de cascades. Le point culminant architectural de la cité est le Palais du Hulorn, maire-marchand héréditaire du nom **d'Andeth Ilchammar**, N homme humain, aux nombreuses flèches qui se dresse au-dessus du Jardin de Chasse, forêt privée et naturelle réservée au Hulorn et ses invités. Selgonte est la plus riche des cités sembiennes et la plus hautaine, méprisante à l'encontre de tous ceux qui ne sont pas nés à Selgonte, y compris les autres villes sembiennes. Son nom vient de Selgar, un ancien Roi marchand de Sembie qui est inhumé dans la ville dans une tombe décorée et réputée contenir des trésors, des gardes et des pièges magiques. La Garde de la cité est composée de 3000 **gardes** nommés « Sceptres ». Ils maintiennent l'ordre dans la cité, harcèlent les visiteurs et patrouillent les eaux environnantes avec la marine de Sembie, 36 navires principaux.

Parmi les magiciens les plus notables, on note :

Chaspra, CN femme humain, une magnifique sorcière sarcastique et manipulatrice qui aime à jouer dans les intrigues et faire tomber les hommes amoureux d'elle.

Durlan, CB homme elfe, calme et noble, travaillant pour le bien.

Helara, NM femme humaine **mage**, une femme farouche et ambitieuse qui a un penchant pour engager des aventuriers pour gagner un objet magique ou atteindre un de ses objectifs.

Naglatha, NM femme humain **illusionniste**, une sorcière Rouge de Thay et une fanatique zélée, se prétendant une marchande s'occupant de raretés et de curiosités du Sud.

Ryhinn Capenoire, Lanceur d'Eclairs, LN homme humain, associé de **Narvé Dwarfkin**, NB homme humain, un aventurier de grand renom. Les deux sont en train de rassembler un groupe d'une vingtaine de mercenaires en vue d'une expédition pour explorer les ruines de Myth Drannor.

Les temples de la ville sont :

Le Palais des Saintes Fêtes, temple de Llira, dirigé par la Haute Maîtresse des Festivités **Chlanna Asjros**, CB femme humain clerc de Llira. Le temple compte 39 **prêtres** et **acolytes**.

La Demeure des Cheveux de Feu, temple de Sunie, dirigé par Haute et Plus Belle Prêtresse **Aumraeya Ulmdrin**, CB femme humain clerc de Sunie. Le temple compte 27 **prêtresses** et **acolytes**.

La Demeure du Chant, temple de Milil, dirigé par Haut Maître de Chant **Ansril Ammhaddan**, NB homme humain clerc de Milil. Le temple compte 24 **prêtres** et **acolytes** ainsi que **Orsar Foxwind**, NB homme humain **maître barde**, un Ménestrel local.

La Demeure Sanctifiée de la Plus Haute Progression, temple de Dénéïr, dirigé par Haut Scribe **Melendilar Huantilar**, NB homme humain clerc de Dénéïr. Le temple compte 18 **prêtres** et **acolytes**.

Sanctuaire du Parchemin, temple d'Oghma dirigé par Haut Maître du Savoir **Undryl Yannathar**, LN homme humain clerc d'Oghma. Le temple compte 16 **prêtres** et **acolytes**. Ce temple possède une bibliothèque de parchemins magiques. Certains sont vendus de temps en temps.

Selgonte compte aussi des sanctuaires de Lathandre, Tymora et Waukyne.

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

Askarran, NB homme humain **sage** (religion)

Deior Rasthavin, LN homme humain **sage** (histoire) avec les modifications suivantes :

Points de vie 22 (5d8)

Incantation. La caractéristique d'incantation de Deior est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (3 emplacements) : bouclier, mains brûlantes, sommeil

Flamme, NM homme humain, aventurier et ancien incendiaire que l'on peut contacter à *l'Auberge du Gantelet Vert*.

Garth « le Leste », NM homme humain, « *Le Serpent de Selgonte* », surnom déjà porté par un pirate décédé.

Oelin Boldnose, NB homme gnome **maître artisan** (outils de serrurier), membre des Ménestrels

Shamur, LN femme humain, dame de haute naissance, aujourd'hui mariée au noble marchand **Thamalon Uskevren**, LN homme humain **noble**.

Stong, NM homme humain **noble** (avec 25 points de vie), un riche et célèbre marchand, s'occupant de beaux vêtements et d'accessoires, d'articles de cuir et d'étoffes.

Thantos, LN homme humain **sage** (arcanes et histoire)

Ultramm, CN homme humain **bretteur**, un marchand et un des partenaires fondateurs du Priakos des Six Coffres.

Le groupe d'aventuriers de *la Chasse* est également basé à Selgonte (*cf. section sur les compagnies d'aventuriers*)

Les principales auberges de la ville sont :

Auberge et Taverne du Cerf Noir, un lieu sombre, confortable, louche et apprécié par des proxénètes, receleurs, revendeurs de drogue et des contrebandiers.

Auberge du Gantelet Vert, près de l'extrémité est des quais.

Auberge du Guet, un endroit nouveau et propre à l'extérieur des murailles de la cité.

La cité compte aussi une base du Priakos des Six Coffres et une riche et active communauté artistique allant de nombreux ensembles chorégraphiques à la musique chorale. Nombre de peintures et statues sont produites dans la cité. Les Selgontains apprécient les bijoux corporels ainsi que les carillons et les cloches minuscules.

Andeth Ilchammar est un **noble** avec les modifications suivantes :

Points de vie 34 (7d8)

Intelligence 15 (+2)

Incantation. La caractéristique d'incantation d'Andeth est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, trait de feu, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, mains brûlantes, déguisement*

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

Deior Rasthavin est un **sage** avec les modifications suivantes :

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

Points de vie 22 (5d8)

Intelligence 15 (+2)

Incantation. La caractéristique d'incantation de Deior 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) : *lumière, trait de feu, protection contre les armes, main de mage*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, mains brûlantes, sommeil, armure du mage, compréhension des langues, identification*

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

Sage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

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

Compétences/ Outils 1 seule compétence liée à l'intelligence +10 ou deux compétences liées à l'intelligence +8 ou une compétence liée à l'intelligence et un outil ou deux outils

Sens perception passive 12

Langues cinq langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Haute Expertise Le bonus de maîtrise du sage est triplé pour les jets d'Intelligence que le sage fait avec une compétence utilisant l'intelligence ou il est doublé avec deux compétences ou bien un outil et une compétence liées à l'intelligence parmi Histoire, Nature, Religion, Investigation et Arcanes ou même deux outils

Actions

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

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

Chaspra

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Persuasion +8, Arcanes +9

Sens perception passive 11

Langues Commun, Chondathan, gnome, draconique, géant, elfique

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Regard hypnotique. Par une action, Chaspra choisit une créature qu'elle peut voir située à 1,50 mètre ou moins d'elle. Si la cible peut le voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre son DD de 17, 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, Chaspra 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 Chaspra 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, Chaspra ne peut plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

Partage d'enchantement Lorsque Chaspra 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. Chaspra 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). Chaspra 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*

Niveau 8 (1 emplacement) : *domination de monstre*

* Chaspra jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier bâton d'envoûtement, anneau de protection

Actions

Bâton d'envoûtement. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 2 (1d6-1) dégâts contondants ou sorts : *charme-personne, injonction ou compréhension des langues* (1 charge)

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

Réactions

Charme instinctif (Recharge après avoir lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur). Chaspra tente de détourner par magie une attaque faite contre lui, à condition que l'attaquant se trouve à 9 mètres ou moins de lui et qu'il puisse le voir. Chaspra 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 que Chaspra et lui-même. Si plusieurs créatures sont à égale distance, l'attaquant choisit celle qu'il cible.

Baton d'envoûtement. Chaspra peut transformer un jet de sauvegarde raté contre un sort d'enchantement en succès. Au prix d'une charge, elle peut aussi renvoyer ce sort à son lanceur originel.

Durlan

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, chaotique bon

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
-----	-----	-----	-----	-----	-----

8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+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, Perception +7

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 18 m

Langues Commun, elfique, céleste, draconique, géant, sylvestre, gnome

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Durlan 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, Durlan 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. Durlan 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). Durlan 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*

* Durlan 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

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

Ryhinn Capenoire, Lanceur d'Éclairs

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (*bâton de puissance*, 18 avec *armure du mage*)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +12, bonus de +2 aux autres jets de sauvegarde

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

Compétences Histoire +10, Arcanes +10

Sens perception passive 11

Langues Commun, Chondathan, draconique, elfique, abyssal, géant

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Ryhinn choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Ryhinn ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Façonneur de sorts. Quand Ryhinn jette un sort d'évocation qui force d'autres créatures qu'il voit à réaliser un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort. Si une sauvegarde réussie signifie qu'une créature ne subit que la moitié des dégâts du sort, elle ne subit aucun dégât.

Évocation améliorée. Si Ryhinn lance un sort de magicien d'évocation, il peut ajouter son modificateur d'Intelligence à un (et un seul) jet de dégâts.

Surcharge magique (1 fois entre deux repos longs). Lorsque Ryhinn lance un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, il peut infliger le maximum de dégâts avec ce sort.

Sorts. Ryhinn est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Ryhinn a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup de tonnerre, lumière, lame aux flammes vertes, trait de feu, poigne électrique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, armure du mage*, onde de choc, orbe chromatique, éclair de sorcière*

Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, fracassement, image miroir*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *sphère résiliente d'Otiluke, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *main de Bigby, aube*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, couronne d'étoiles, rayons prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *éclat du soleil*

* Ryhinn jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier bâton de puissance

Actions

Bâton de puissance. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants ou 7 (1d8+3) si tenue à deux mains et Ryhinn peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

Narve Dwarfkin

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 160 (16d8+80)

Vitesse 9 m

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

20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +10, Constitution +10

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +10, Perception +7

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, Chondathan, nain

Bonus de maîtrise +5

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains et Défense

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

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

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

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

Maître des armes à deux mains Lorsque Narvé touche avec une arme à deux mains, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

Ceinturon des nains Narve a un avantage aux jets de Charisme (Persuasion) effectués lorsqu'il interagit avec des nains.

Résistance naine : Narve a l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison

Équipement particulier : *Epée à deux mains +2, Ceinturon des nains*

Actions

Attaques multiples. Narve effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 25 (4d6+7) dégâts tranchants

Chlanna Asjros

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

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

Compétences Persuasion +8, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Chlanna utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie, celle-ci regagne 2 + le niveau du sort points de vie supplémentaires

Guérisseur béni Quand Chlanna utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre qu'elle, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, sanctuaire, mot de guérison, bénédiction, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, arme spirituelle, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, leur d'espoir, revigorer*

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

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

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

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

* Chlanna jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

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

Dague +1. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie Chlanna brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 points de vie entre autant de créatures qu'elle le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou Renvoi des mort-vivants** Chlanna 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 Chlanna 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 Chlanna 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.

Aumraeya Ulmdrin

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

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

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

Compétences Persuasion +9, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Aumraeya utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie, celle-ci regagne 2 + le niveau du sort points de vie supplémentaires

Guérisseur béni Quand Aumraeya utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre qu'elle, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Sorts. Aumraeya est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Aumraeya a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *sanctuaire, mot de guérison, bénédiction, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, arme spirituelle, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, leur d'espoir, revigorer*

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

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

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, contrôle du climat*

* Aumraeya jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

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

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie Aumraeya brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 points de vie entre autant de créatures qu'elle le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou Renvoi des mort-vivants** Aumraeya 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 Aumraeya 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 Aumraeya 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.

Ansril Ammhaddan

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

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

Compétences Histoire +8, Religion +8

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, sylvestre, elfique, draconique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* Ansril jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

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

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

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Ansril peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 27 (2d10+16) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis d'Ansril n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Ansril présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour d'Ansril qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible d'Ansril et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Réactions

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

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

Maître barde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Charisme +8

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

Compétences Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Le maître barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 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. Le maître barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 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 du maître barde est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Le maître barde connaît quatre sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

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

Sorts Le maître barde est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde 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, héroïsme*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire, cône de froid*

Équipement particulier : *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Le maître barde effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) 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 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, le maître barde peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, le maître barde et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre le maître barde pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si le maître barde est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Melendilar Huantilar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +8, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Arcanes +8, Religion +13, Perspicacité +9, Histoire +13

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

Sorts. Melendilar est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Melendilar a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *prière de guérison, immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* Melendilar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Dénéir, Anneau de protection, dague +2

Actions

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

Dague +2. 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

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) : Connaissances du passé Melendilar 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 Melendilar peut choisir une créature 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 Renvoi des mort-vivants** Melendilar 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 Melendilar 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 Melendilar 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.

Undryl Yannathar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 126 (18d8+36)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +8, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Arcanes +9, Religion +15, Perspicacité +10, Histoire +15

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain, gnome, elfique, géant, draconique

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

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

Visions du passé (1 fois entre deux repos) Undryl peut méditer de cette manière 19 minutes et doit maintenir sa concentration comme pour lancer un sort. **Lecture d'un objet.** Si Undryl tient un objet lorsqu'il médite, il peut voir des visions de son précédent propriétaire. Après 1 minute de méditation, il apprend comment son propriétaire a acquis et perdu l'objet, ainsi que les événements importants les plus récents concernant cet objet et ce propriétaire. Si l'objet a appartenu à une autre créature dans un passé récent (un nombre de jours égal à 19), il peut passer 1 minute supplémentaire pour chaque possesseur de l'objet afin d'apprendre les mêmes informations sur ces créatures ou **Lecture d'une zone.** Pendant que Undryl médite, il observe des visions des environs proches (une salle, une rue, un tunnel, une clairière ou autre, d'une taille maximale d'un cube de 15 mètres d'arrête) jusqu'à un nombre de jours passés égal à 19. Pour chaque minute passée à méditer, il apprend des informations sur un événement important, en commençant par le plus récent. Ces événements incluent de fortes émotions telles que des batailles ou des trahisons, mariages ou meurtres, naissances et funérailles. Cependant, ils peuvent aussi inclure des événements sans importance qui sont néanmoins importants dans votre situation actuelle.

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *prière de guérison, immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

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

* Undryl jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Oghma, Anneau de protection, cierge d'invocation (Oghma, neutre)

Actions

Attaques multiples. Undryl 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 : 4 (1d4+2) 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

Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Undryl 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** Undryl peut choisir une créature 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 Renvoi des mort-vivants** Undryl 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 Undryl 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 Undryl 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 4 sont immédiatement détruits.

Flamme

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +5

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +10, Tromperie +4, Perception +3

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

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, gobelin, jargon des voleurs

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Flamme est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences discrétion et acrobaties

Dérobade Lorsque Flamme 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 Flamme 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.

Actions

Attaques multiples. Flamme effectue une attaque avec sa rapière et une attaque avec sa dague

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

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 11 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Garth « le Leste »

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 67 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Acrobaties +12, Discrétion +12, Tromperie +5, Perception +4

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

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

Expertise Le bonus de maîtrise de Garth est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences discrétion et acrobaties

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

Actions

Attaques multiples. Garth effectue deux 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

Réactions

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

Shamur

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +6

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

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

Sens perception passive 19

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

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

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

Équipement particulier : *bracelets de défense*

Actions

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

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

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