

Silverymoon / Lunargent

Silverymoon est une cité de 26000 habitants surnommée la Gemme du Nord. Elle est divisée en deux parties reliées par le Pont de la Lune, magique et invisible.

La ville est dirigée par **Alustriel Silverhand**, une des sept sœurs et élue de Mystra. Elle est surnommée Dame Chance par les habitants de la cité.

L'armée de la ville est composée de 700 **Chevaliers d'Argent**, des cavaliers, commandés par **Methrammar Aerasumé**, LB homme demi-elfe, le fils d'Alustriel.

La Gardemage est la garde personnelle d'Alustriel composée de 32 lanceurs de sorts profanes. Tous sont de niveau 5 ou plus. 7 d'entre eux portent le titre de Gardiens et supervisent les autres. La Gardemange est commandée par **Taern « Sort Tonnerre » Hornblade**, LB homme humain, un des principaux conseillers d'Alustriel. Taern est secondé par son neveu le Gardien **Jorus Azurmantle**, LB homme demi-elfe.

La ville compte les temples suivants :

Les Halls de l'Inspiration dédiés à Oghma et Milil. Le temple est codirigé par Maître du Chant **Beldor Thrivin**, NB homme humain clerc de Milil, et Seigneur de la Connaissance **Ormast Keldellyn**, LN homme humain clerc d'Oghma.

La Clairière de Mailikki, lieu sacré pour Mailikki et Lurue et tenu par La Servante de la Dame **Tathshandra Tyrar**, NB femme humaine clerc de Mailikki, encore énergique malgré ses 70 ans.

Les Matins de Rhyester, temple de Lathandre dirigé par Le Maître du Matin **Onadar Ryl**, NB homme humain clerc de Lathandre qui dépasse les 90 ans.

Le Temple des Etoiles d'Argent, le temple de Séluné dirigé par la Haute Maîtresse de la Lune, **Shalyssa Lurialar**, CB femme demi-elfe clerc de Séluné

L'Invincible Demeure, temple de Heaume, dirigé par le Maître Vigilant **Erssler Thamm**, LN homme humain clerc de Heaume

La Tour de l'Equilibre, petit temple dédié à Mystra et dirigé par **Eriladar Leafsigil**, LN homme elfe du soleil

La Maison du Danseur de l'Aube est une chapelle de Sunie à la charge de **Shandalara Sindertal**, CB femme humaine clerc de Sunie

Le Hall de la Fortune, ce petit temple de Tymora est dirigé par la Prêtresse de la Chance **Aratha Sul**, CB femme humaine **haut prêtre de Tymora**

La chapelle de Silvanus de la cité est tenue par **Willa O'Greensleeves**, N femme humaine **Druide de Silvanus**.

Les autres bâtiments les plus notables de la cité sont :

Le Haut Palais, lieu d'exercice du pouvoir et de résidence d'Alustriel. Il est protégé par la Haute Garde composée de 90 **soldats de la Haute Garde** et la Gardemage. La Haute Garde est commandée par **Sernius Alathar**, LB homme humain paladin de Heaume. Ses sous-sols sont composés de douze niveaux de souterrains dont l'un contient la crypte qui sert de tombes aux sept précédents hauts mages de la ville (mais la crypte ne dispose des corps pétrifiés que de 6 d'entre eux ; **Orjalun**, CB homme humain **archimage**, est manquant et certains disent qu'il serait encore vivant).

La Cour de L'Etoile est le siège de l'administration et de la justice de la cité.

Le Bastion du Guet de Rauvin est une tour de guet qui surplombe la rivière Rauvin à l'ouest de la cité. Des Chevaliers d'Argent qui patrouillent la campagne environnante y sont cantonnés.

Le Conclave de Silvermoon regroupe toutes les écoles et centres de connaissances sous la forme d'université. Le Conclave est principalement composé des établissements suivants :

Le Collège de la Dame est l'école de magie de la ville. Elle est dirigée par **Vihuel**, NB homme humain **archimage**. Un des professeurs les plus fameux est **Paol Tirin Sionaehr**, LB homme elfe du soleil **archimage**.

L'Ecole de Thaumaturgie de Miresk tenue par **Eltro Miresk**, NB homme humain **archimage** qui possède *la Triade*, un trio de sceptres anciens avec les pouvoirs suivants : le premier sceptre fonctionne comme un *sceptre d'absorption*, le second comme un *sceptre inamovible* et le dernier comme un *sceptre tentacule*. Il est aussi le doyen du Conclave.

Le Hall de l'Aurore Eternelle, temple elfe dédié aux divinités elfiques et à l'histoire de ce peuple. Le temple est tenu par **Vadalathra Rivermantle**, CB femme elfe du soleil cleric d'Angharradh

L'invocatorium d'Arkhen est une autre école dédiée aux ensorceleurs et dirigée par **Arkhen le Glacial**, NB homme humain

La Maison de la Harpe est le nouveau nom du *Collège bardique de Focluchan* qui vient de rouvrir. Cette école pour bardes est dirigée par Forell « Barbe de Feu » Luekaun, CB homme humain **Maître Barde**.

Le Coffre des Sages est l'immense bibliothèque de la ville qui n'est surpassée que par Château-Suif. Elle est dirigée par **Haliver Muorin**, LN homme humain. Il est assisté de 6 **prêtres** de Déneir et deux **vétérans** en charge de la garde de l'établissement.

La Maison des Cartes est spécialement dédiée à la conservation des cartes et des arbres généalogiques. Elle est dirigée par le fameux **Esklindrar**, LN homme humain **sage** (histoire)

Le Conservatoire de Musique d'Utrum conserve des chansons, des musiques et dispose de salles pour s'entraîner à la musique, avec ou sans professeur

La Lame d'Optym vend des armes, notamment des haches. Le magasin est tenu par **Heliosturr Optym**, NB homme humain profil de **capitaine bandit**. Une **horreur casquée** protège la boutique.

Le Couperet d'Uldon est la boutique du gras et jovial traiteur **Aumador Uldon**, NB homme humain **roturier**

Les Boucliers de Phlamryn est spécialisé dans la vente de boucliers et autres pièces d'armures. Son propriétaire **Phlamryn**, LN homme humain **vétéran** est aussi un recruteur d'aventuriers et un ancien aventurier lui-même.

Chez Hornhard est un magasin spécialisé dans la vente de matériel pour la chasse. Il est tenu par **Duthlun Hornhard**, CB homme humain profil de **bandit**, un expert à la fronde.

Les Cuirs de Dornsar est la boutique de **Heldon Dornsar**, LN homme humain **maître artisan** (outils de tanneur) et ses employés fabriquent des armures, des masques et des tas d'autres objets en cuir.

Le Parchemin Etincelant semble être un magasin de potions et de parchemins de magie profane mais sa propriétaire **Xara Tantlor**, NM femme humain est aussi une pilleuse de tombes et une cambrioleuse. Son familier corbeau **Villynk** est, en fait, un **diablotin**.

Une poignée d'étoiles est un magasin tenu par le clergé de Séluné et spécialisé dans la vente d'outils de navigation (cartes, astrolabes, chandelles...)

La Redoute des Hérauts se trouve à une journée de voyage au nord-ouest de Silverymoon. Sous l'apparence d'une tour noyée sous la végétation se trouve un vaste complexe destiné à conserver l'héraldique, la généalogie et l'histoire de l'humanité depuis ses débuts. Le lieu est sous la responsabilité du haut héraut nommé Sh Ancienne. L'office est actuellement détenu par **Shalara Swordshigh**, CB femme humain

Note : un plan de la cité est disponible dans le supplément Silver Marches ou dans le Volo' Guide to the North

Alustriel Silverhand

Haute Dame de Lunargent et dirigeante des Marches d'Argent



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (*bracelets de défense, anneau d'Alustriel, 20 avec armure du mage*)

Points de vie 154 (22d8+44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)	20 (+5)	19 (+4)	19 (+4)

Sauvegardes Sagesse+11, Intelligence +12, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

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

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 Persuasion +10, Arcanes +11

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Alustriel peut lancer *compréhension des langues* et *détection des pensées* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

Sorts secrets. Lorsqu'Alustriel incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

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

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

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

Sorts de prédilection. Alustriel a *dissipation de la magie* et *vol* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'elle a préparé, et elle peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, elle doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. Si elle veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, elle doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

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

Sorts. Alustriel est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, armure du mage, projectile magique, compréhension des langues*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol**, éclair, clairvoyance, dissipation de la magie***

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, création, cercle de téléportation, cône de froid*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs, suggestion de groupe*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, boule de feu à retardement, manoir somptueux de Mordenkainen*

Niveau 8 (1 emplacement) : *champ antimagie, esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *changement de forme*

* Alustriel jette ces sorts avant le combat. ** Sorts de prédilection

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Anneau d'Alustriel (très rare, nécessite un lien, compte comme un anneau de protection et un anneau de résistance aux dégâts de force), Cape d'invisibilité*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants

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

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
- Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.

Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :

- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 5 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Methrammar Aerasumé

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

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Persuasion +8, Arcanes +9, Histoire +9

Sens perception passive 10, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, nain, draconique, géant, orque, goblin

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

Style de combat Duel

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

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

Aussi expert au tir qu'au corps à corps Lorsque Methrammar touche avec une arme, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Magie de guerre. Quand Methrammar utilise une action pour lancer un sort mineur, il peut effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus

Frappe occulte Lorsque Methrammar touche une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que Methrammar lance avant la fin de son prochain tour.

Charge arcanique Methrammar gagne la capacité de se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir, lorsqu'il utilise son Sursaut. Il peut se téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

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

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, message, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, absorption des éléments, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, image miroir, lévitation, voir l'invisible*

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

Équipement particulier Épée longue +2, Arc long +2

Actions

Attaques multiples. Methrammar effectue trois attaques avec une arme

Épée longue +2. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (2d8+7) dégâts tranchants

Arc long +2. Attaque à distance avec une arme : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 10 (2d8+1) dégâts perforants

Chevalier d'Argent

Humanoïde (majorité d'humains) de taille M, tout alignement bon et loyal neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier)

Points de vie 21 (3d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +4, Constitution +4

Compétences Athlétisme +4, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

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

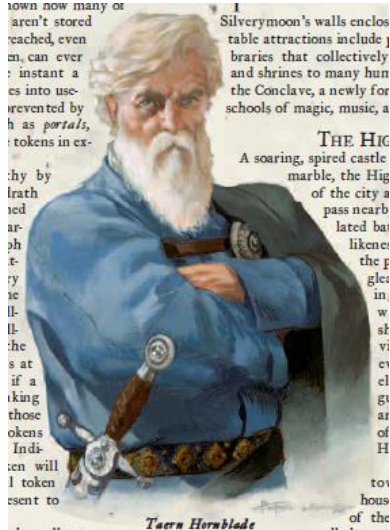
Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le chevalier d'argent peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

Actions

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

Lance d'arçon. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m. *Touché* : 8 (1d12 + 2) dégâts perforants

Taern Hornblade



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 126 (18d8+36)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +11

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

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)*

Résistance naine. Taern a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Persuasion avec les nains. Taern a un avantage aux jets de Charisme (Persuasion) effectués pour interagir avec des nains.

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 13, vision des créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*), vision dans le noir à 36 mètres

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

Dangerosité 14 (11500 PX)

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

Maîtrise des sorts Taern peut lancer *projectile magique* et *image miroir* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Esprit tactique. Taern a un bonus à l'initiative de +5

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

Sorts. Taern est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Taern a préparé les sorts de magicien suivants :

- Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, protection contre les armes, message*
- Niveau 1 (4 emplacements) : *identification, détection de la magie, projectile magique, orbe chromatique*
- Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, voir l'invisible*, image miroir, nuée de dagues*
- Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, dissipation de la magie*
- Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre**
- Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, dominer un humanoïde, immolation*
- Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*
- Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, boule de feu à retardement, rayons prismatiques*
- Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**
- Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps, nuée de météores*

* Taern jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, ceinturon des nains, La Lame du Cor (rapière dansante)*

Actions

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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Taern est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour de lui subissent 9 dégâts de force. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Jorus Azurmantle

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

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

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Histoire +8, Arcanes +8, Investigation +8, Nature +8

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

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

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

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

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, décharge électrique, mains brûlantes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, onde de choc, armure du mage**

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

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

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

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

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

*Jorus jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de Protection*

Actions

Attaques multiples. Jorus 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

Réactions

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

Beldor Thrivvin

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, Illuskan

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Sorts. Beldor 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). Beldor 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, 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, parole divine*

* *Beldor jette ces sorts avant le combat. Équipement particulier* Symbole sacré de Milil, Cuirasse +1

Actions

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

Masse d'armes *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) 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) : Radiance de l'aube Par une action, Beldor 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 24 (2d10+13) 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 Beldor n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Beldor 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 Beldor 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 Beldor 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 Beldor 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. Beldor peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Beldor peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Ormast Keldellyn

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

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

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Sorts. Ormast est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ormast 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) : *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*

* Ormast jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Oghma, Anneau de protection, dague +1

Actions

Attaques multiples. Ormast 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* : 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Ormast 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 Ormast 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 Ormast 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 Ormast 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 Ormast 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.

Tathshandra Tyrar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +4

Compétences Médecine +8, Religion +4, Nature +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Sorts. Tathshandra est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Tathshandra a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, amitié avec les animaux, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, croissance d'épines, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, croissance végétale, mur de vent*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, fléau d'insectes, passage par les arbres*

*Tathshandra jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mailikki, *Arc court +1*

Actions

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

Arc court +1. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d6+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Charmer les animaux et les plantes Chaque créature du type bête ou plante que Tathshandra peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que Tathshandra la charme, la créature est amicale envers elle et toutes autres créatures qu'elle désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Tathshandra 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 Tathshandra 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 Tathshandra et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

Atténuer les éléments Si Tathshandra ou une créature située à 9 mètres ou moins d'elle prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, Tathshandra peut utiliser sa réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.

Onadar Ryl

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, Alzhedo, Illuskan, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

Sorts. Onadar 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). Onadar 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*

* Onadar jette ces sorts avant le combat.

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

Actions

Attaques multiples. Onadar 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, Onadar 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'Onadar n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Onadar 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'Onadar 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'Onadar 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'Onadar 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. Onadar peut utiliser cette capacité cinq fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Onadar peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Shalyssa Lurialar

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 78 (13d8+13)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +5

Compétences Médecine +9, Perspicacité +9, Persuasion +7, Religion +6

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

Langues commun, elfique, sylvain, gnome

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

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

Sorts. Shalyssa est une lanceuse de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Shalyssa a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

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

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

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole*

* Shalyssa jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Séluné, *Epée courte +1*

Actions

Epée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts psychiques

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

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

Erssler Thamm

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 90 (14d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Compétences Perspicacité +9, Religion +5

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

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Sorts. Erssler 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). Erssler a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, aura de vitalité, petite hutte de Léomund*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, restauration supérieure, cercle de pouvoir, rêve*

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

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

* Erssler jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Heaume, *Epée longue +2*

Actions

Epée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts psychiques

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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Erssler crée une sphère centrée sur lui, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec lui et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou mort. Chaque fois qu'une créature (y compris lui-même) termine son tour dans la sphère, Erssler peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : il lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Erssler 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 Erssler 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 Erssler et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Eriladar Leafsigil

Humanoïde (elfe du soleil) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 98 (14d8+28)

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

Sens perception passive 12, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvain, céleste, draconique, gnome, halfelin

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Sort mineur de magicien. *main du mage*

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

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

Sorts secrets. Lorsqu'Eriladar 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, Eriladar 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 kilomètres. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

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

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

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

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

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, immolation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *cage de force, téléportation*

* Eriladar jette ces sorts avant le combat.

Equipement particulier anneau de protection, bracelets de défense

Actions

Attaques multiples. Eriladar 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* : 4 (1d4+2) 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

Shandalara Sindertal

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 60 (10d8+10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +7

Compétences Religion +4, Représentation +7

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Shandalara 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 Shandalara utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Sorts. Shandalara est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Shandalara a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *injonction, sanctuaire, 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, aube, relever les morts, soins de groupe*

* Shandalara jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Sunie

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* : 5 (1d4+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie Shandalara brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 50 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** Shandalara 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 Shandalara 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 Shandalara et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Haut prêtre de Tymora

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Persuasion +6, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Sorts. Le Haut prêtre est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le Haut prêtre 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, prière de guérison, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

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

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

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

* Le Haut prêtre jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, *Dague +1*

Actions

Dague +1. *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* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Le Haut prêtre peut toucher une créature consentante (autre que lui-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité à nouveau.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Le Haut prêtre crée une illusion parfaite de lui-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration (comme s'il était concentré sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Par une action bonus à son tour, il peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'il peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres de lui. Durant ce temps, il peut lancer des sorts comme s'il était dans l'espace de l'illusion, mais il doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et lui sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, il a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, il peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Il redevient visible s'il attaque ou lance un sort ou **Renvoi des morts-vivants** Le Haut prêtre 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 du haut prêtre 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 du Haut prêtre et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Druide de Silvanus

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +5

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

Compétences Nature +5, Religion +5

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, sylvestre, druidique

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, le druide a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Sorts. Le druide 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). Le druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

Niveau 5 (1 emplacement) : *maëlstrom, soins de groupe, communion avec la nature, passage par les arbres*
* le druide jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus

Actions

Cimeterre *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à 1

Soldat de la Haute Garde

Humanoïde (majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre bon

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 +5

Compétences Athlétisme +6, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues selon race

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Critique amélioré. Les attaques du soldat de la Haute Garde 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 soldat de la Haute Garde peut utiliser une action supplémentaire.

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

Actions

Attaques multiples. Le Soldat de la Haute Garde effectue deux attaques avec une arme

Epée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (1d8+5) dégâts tranchants ou 10 (1d10+5) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Sernius Alathar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +4, Charisme +7, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Immunité contre les états *malade*, *charmé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres), *terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +7, Religion +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Sernius peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

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

Sorts. Sernius est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Sernius :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *faveur divine*, *frappe ardente*, *détection du bien et du mal*, *bouclier de la foi*, *protection contre le mal et le bien*, *sanctuaire*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse*, *aide*, *restauration inférieure*, *zone de vérité*

3^e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie*, *frappe aveuglante*, *lueur d'espoir*, *aura du croisé*, *réanimation*

Équipement particulier : Symbole religieux de Heaume, *Epée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Sernius effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Sernius peut imprégner l'arme qu'il tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, il ajoute son modificateur de Charisme (soit +2) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Sernius 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 Sernius 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 Sernius 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**.

Sens divin (3 fois/ repos long) Sernius peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

Imposition des mains Entre deux repos longs, Sernius peut restaurer jusqu'à 60 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

Vadalathra Rivermantle

Humanoïde (elfe du soleil) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*Chemise de mailles elfiques*, 18 avec bouclier de la foi)

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Compétences Religion +7, Perception +9, Médecine +9, Perspicacité +9

Sens perception passive 19, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvestre, draconique, géant

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

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

Sort mineur de magicien. *main du mage*

Sorts. Vadalathra est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Vadalathra 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, héroïsme, sanctuaire*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, prière de guérison, aide, lien de protection*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, mot de guérison de groupe, communication à distance, leur d'espoir*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, aura de pureté, sphère résiliente d'Otiluke*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, restauration supérieure, lien télépathique de Rary*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine*

*Vadalathra jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Angharradh, *Chemise de mailles elfiques, Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples Vadalathra 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* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

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

Lien de Courage (5 fois entre deux repos longs). Vadalathra peut créer un lien de jusqu'à 5 créatures consentantes (y compris elle-même) à 9 mètres d'elle qui dure jusqu'à 10 minutes ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau. Tant qu'une créature se trouve à moins de 9 mètres d'une autre liée, elle peut ajouter 1d4 à un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde. Chaque créature ne peut utiliser ce bénéfice qu'une fois par tour. De plus, chaque fois qu'une créature liée va subir des dégâts, une autre créature liée peut utiliser sa réaction pour se téléporter à 1,5 m de la première créature et subir tous les dégâts à la place de la première créature.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Baume de paix Vadalathra peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour se déplacer par une action. Ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité et elle peut restaurer 11 (2d6+4) points de vie à toute créature dont elle passe à 1,5 m ou moins durant ce déplacement **ou Renvoi des mort-vivants** Vadalathra 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 Vadalathra 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 Vadalathra et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Arkhen Le Glacial

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (*Bracelets de défense, Cape de Protection*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Constitution +8, Charisme +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Arcanes +7, Persuasion +9

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, géant, draconique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Sorts. Arkhen est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Arkhen :

Résistance draconique Arkhen est résistant aux dégâts de froid. De plus, lorsqu'il ne porte pas d'armure, sa CA est de 16.

Affinité élémentaire Lorsque Rhiitel lance un sort qui inflige des dégâts de froid, il peut ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet.

Tours de magie (à volonté) : *lumière, message, main du mage, protection contre les armes, contact glacial, gelure, rayon de givre*

1^{er} niveau (4 emplacements) *couteau de glace, sommeil, bouclier, projectile magique*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *immobilisation de personne, nuée de boules de neige de Snilloc, image miroir*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *vol, contresort*

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

5^{ème} niveau (2 emplacements) *cercle de téléportation, cône de froid*

6^{ème} niveau (1 emplacement) *sacre de glace*

7^{ème} niveau (1 emplacement) *téléportation*

* Arkhen jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Cape de protection, Bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Arkhen 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

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).

Haliver Muorin

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 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +9, 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 13

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

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Haliver 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, Haliver 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. Haliver 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). Haliver 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, télépathie*

* Haliver 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

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

Xara Tantor



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 65 (13d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	17(+3)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +9

Compétences Arcanes +9, Histoire +9, Discrétion +13

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfe, commun des profondeurs, nain, draconique, jargon des voleurs

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

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

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

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

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage*, *coup au but*, *lumières dansantes*, *rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : chute de plume, projectile magique, armure du mage*

Niveau 2 (3 emplacements) : invisibilité, vision dans le noir, flambée d'Aganazzar

Niveau 3 (3 emplacements) : vol, hâte, éclair, dissipation de la magie

Niveau 4 (3 emplacements) : peau de pierre*

Niveau 5 (1 emplacement) : passe-muraille, cône de froid

* Xara jette ces sorts avant le combat

Équipement particulier dague +1, cape elfique

Actions

Attaques multiples. Xara effectue une attaque avec sa dague et une attaque avec sa serpe

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

Serpe. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 2 (1d4) dégâts tranchants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Xara 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. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Shalara Swordshigh

Humanoïde (humaine) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	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, Nature +5

Sens perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Shalara 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 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. Shalara peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d6 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Shalara 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'elle fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Shalara connaît deux sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

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

Style de combat Combat à deux armes

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

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

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

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

Sorts Shalara est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Shalara est aussi un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Shalara connaît les sorts de barde et les **sorts de rôdeur** suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, marque du chasseur, frappe du zéphyr, soins*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *communication à distance, ennemis à foison, éclair, hâte*

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

Niveau 5 (1 emplacement) :

Équipement particulier : *liens de fer de Bilarro*

Actions

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

Épée courte *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+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* : 8 (2d4+3) dégâts perforants

Réactions

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

d'elle ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre Shalara 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).