

Sundabar

A l'instar de Mirabar, **Sundabar** est une cité fortifiée de forme circulaire avec une double muraille. La ville se caractérise par l'absence de végétation. La ville compte environ 15000 habitants dont un tiers sont des nains d'écu. La ville est connue pour ses nombreux et talentueux charpentiers, menuisiers et fabricants d'instruments ainsi que pour ses forgerons, principalement des armuriers, des fabricants d'armes, des fondeurs nains vivant dans la partie souterraine. Des potiers sont également présents en ville. Dans les profondeurs sous la ville, se trouve le *Feu Eternel*, une fissure volcanique utilisée par les artisans nains pour fabriquer des armes magiques. La ville dispose d'une force armée d'environ 1500 membres nommée *Les Boucliers*. Cette armée est composée d'environ 500 cavaliers (**soldats à cheval**), 300 archers (**éclaireurs**) et 600 fantassins (**gardes**). Les *Boucliers* sont commandés par *Lame de Guerre* **Ilbrim Sarkro**, LN homme humain. L'armée de la cité patrouille les environs de la ville. Le guet de la cité, les *Boucliers de Pierre* (environ 80 **gardes**), se chargent de la sécurité intérieure. Les *Boucliers de Pierre* sont commandés par *Lame Vigilante* **Brionn Haskur**, LN homme humain **vétéran**. Il commande aussi un réseau d'espions dans la cité (40 environ) nommé les *Veilleurs*. Enfin, les *Vigilants* sont un corps d'élite d'une vingtaine de nains qui sont chargés de protéger le *Feu Eternel* notamment des attaques provenant de l'Outreterre. Ce sont tous des **gardes d'élite nains**. Ils sont commandés par **Guldrim Hoaraxe**, LN homme nain d'écu.

La ville compte aussi une compagnie de mercenaires, *la Compagnie Mercenaire de la Hache Sanglante*, composée de 70 membres environ, à l'origine créé par un nain, qui maintenant est majoritairement composé d'humains. Elle est actuellement dirigée par **Velkor « Bras Vaillant » Minairr**, LN homme humain.

Son ancien capitaine **Helm « Ami des Nains »** est maintenant le dirigeant de la cité sous le titre de *Maître de Sundabar*. Helm règne depuis le *Hall du Maître*, un grand bâtiment fortifié équipé de catapultes et de balistes. Il sert aussi de siège pour les différentes guildes d'artisans de la ville. Il est défendu par 200 *Boucliers* choisis parmi les plus expérimentés nommés *la Garde du Maître* (**gardes d'élite**).

La ville compte aussi deux temples principaux dédiés à Tyr, *Le Hall de La Justice Eternelle*, dirigé par le Révérend Juge **Triandiall Truthhammer**, LB homme humain, et à Heaum, *Le Hall de la Vigilance*, dirigé par le Haut Gardien **Ruthard Fourl**, LN homme humain.

Un des habitants les plus riches de la cité est le Maître Usurier **Homilar Drace**, NM homme humain, qui possède ou a investi dans de nombreux commerces de la ville.

Gerrin de Red Larch, CM homme **rat-garou** (avec 50 points de vie), est un membre des *Adeptes du Sang Noir* infiltré dans la ville.

Œil d'Acier, NB homme humain clerc de Mailikki, qui veille sur un sanctuaire de Mailikki aux abords de la ville. Il connaît les pistes et la nature du Nord mieux que personne. Il est membre des Ménestrels.

Les artisans et commerçants les plus notables de la ville sont :

Hundarr Blackraven, LN homme humain maître artisan (outils de menuisier), fabricant de portes, volets et chariots, connu pour travailler rapidement

Ildar Feldar, LN homme humain maître artisan (outils de menuisier), fabricant de carrosses.

Le Tapis Volant de Furjur, **Furjur le Désinvolte**, CN homme humain, profil de sage (histoire et persuasion +5), marchand d'objets exotiques qui habite à Eauprofonde, est le propriétaire du magasin. Son magasin est tenu par 6 jeunes filles, LB NB, CB ou LN femme humain roturier et dispose d'un véritable *tapis volant*.

Ondabar Gullaxe, N homme humain maître artisan (outils de menuisier) qui fabrique des poignées d'armes.

Olen Hammerlar, LN homme humain maître artisan (outils de charpentier), fameux charpentier

Krystryn Danard, LN femme humain maître artisan (outils de menuisier), fabricante d'étagères, de coffres et d'armoires.

Ommagol Larantarn, N homme humain maître artisan (outils de menuisier), fabricant de sièges et tabourets, très gros.

Jonstal Haerdrun, CB homme humain maître artisan (outils de menuisier), fabricant d'instruments de musique, un géant d'homme et aussi un bon musicien.

Mith Tlatant, NB homme humain maître artisan (outils de menuisier), fameux graveur sur bois.

Naeth Robilar, LN homme humain maître artisan (outils de menuisier), meilleur graveur sur bois, capable de fabriquer des engrenages et des petites pièces en bois.

Alabuth Helfyn, LN homme humain maître artisan (outils de forgeron), fabricant d'armures, d'enclumes et de chausse-trappes, une invention de Sundabar.

Faernden Laurauth et **Basmel Torlstar**, tous les deux LN homme humain maître artisan (outils de menuisier), fabricants de meubles.

Talbut Minshar, LN homme humain, maître artisan (kit d'herboriste), vendeur et fabricant de tabacs parfumés.

Ornar Myntul, LB homme humain maître artisan (outils de menuisier), plus vieux menuisier de la ville qui continue à fabriquer des bâtons de marche décorés.

Anar Shyndle, LN homme humain maître artisan (outils de menuisier), excellent fabricant d'instruments de musique.

Olosk Thimm, N homme humain, maître artisan (outils de charpentier), un grand gaillard, aussi un charpentier.

Les aubergistes les plus notables de la ville sont :

Uldro Baldiver, NB homme humain combattant (niv 4), un ancien homme d'armes, qui possède *Chez Baldiver*, une auberge à l'allure de fort

Gaurlar Darym, NB homme humain combattant (niv 3), propriétaire de la *Trompette*, une luxueuse auberge qui accueille souvent des aventuriers et leur permet de trouver à s'employer.

Soldats à cheval

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

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 24 (4d8+8)

Vitesse 9 m

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

Compétences Athlétisme +5

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

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

Actions

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

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts perforants

Ilbrim Sarkro

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Illuskan, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

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

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Ilbrim 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). Ilbrim peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Actions

Attaques multiples. Ilbrim effectue deux attaques avec une arme

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (3d6+4) dégâts tranchants

Velkor « Bras Vaillant » Minairr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Persuasion +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain, orque

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

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

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

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

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

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

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

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

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

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Velkor augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Guldrim Hoaraxe

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 140 (14d8+70)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Force +10, Constitution +10

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +10, Perception +6

Sens perception passive 16, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, nain, commun des profondeurs

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

Style de combat Armes à deux mains & Défense

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

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

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

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

Équipement particulier grande hache +1

Actions

Attaques multiples. Guldrim effectue trois attaques avec sa grande hache

Grande Hache +1. Attaque d'arme au corps à corps : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 20 (2d12+6) dégâts tranchants

Garde d'élite nain

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

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

Points de vie 32 (4d8+12)

Vitesse 7,5 m

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

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +6

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Bravoure. Le garde d'élite a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Résistance naine. Le garde d'élite a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Actions

Attaques multiples. Le Garde d'élite nain effectue deux attaques avec une arme

Hache d'armes. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché :** 8 (1d8+4) dégâts tranchants

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. **Touché :** 7 (1d6 + 4) dégâts perforants

Triandiall Truthhammer

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Compétences Perspicacité +8, Persuasion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, langues, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde, relever les morts*

*Triandiall jette ces sorts avant le combat.

Voix d'autorité. Triandiall peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer.

Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Triandiall choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque Triandiall lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Équipement particulier Symbole sacré de Tyr

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d8) dégâts perforants.

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Triandiall peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Triandiall 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 Triandiall 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 Triandiall et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Ruthard Fourl

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Histoire +4, Religion +4

Sens perception passive 13, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, Illuskan

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Sorts. Ruthard est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Ruthard 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**, *détection du bien et du mal, soins, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, ténèbres, invisibilité*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, cercle de pouvoir, rêve*

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

* Ruthard jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole de Heaume, *Épée longue +1*

Actions

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

Bénédiction vigilante Ruthard 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 par repos) : Sanctuaire du crépuscule. Ruthard 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, Ruthard 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** Ruthard 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 Ruthard 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 Ruthard et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Homilar Drace

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 48 (8d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +6, Intelligence +5

Compétences Tromperie +8, Perspicacité +3, Persuasion +8, Perception +3

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

Sens perception passive 13

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

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Homilar inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Homilar qui n'est pas incapable d'agir et qu'Homilar n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

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

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

Équipement particulier : *Chaussons de pattes d'araignée*

Actions

Attaques multiples. Homilar effectue deux attaques avec sa rapière

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

Réactions

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

Parade. Homilar augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

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

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

Gardes d'élite

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

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 24 (4d8+8)

Vitesse 9 m

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

Compétences Athlétisme +5

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bravoure. Le garde d'élite a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Helm « Ami des Nains »



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 135 (15d8+60)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +9

Compétences Athlétisme +8, Perception +6, Perspicacité +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes, Protection & Défense

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

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

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

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

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

Explorateur-né Helm 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 Helm 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), Helm 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 Helm 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. Helm ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Sorts. Helm est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Helm :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

2^e niveau (2 emplacements) : *vision dans le noir*

Équipement particulier : Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque, *marteau de guerre +2*, *pic de guerre +1*

Actions

Attaques multiples. Helm effectue trois attaques avec son *marteau de guerre +2* et une attaque avec son *pic de guerre +1*

Marteau de guerre +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 14 (2d8+5) dégâts contondants

Pic de guerre +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* :

13 (2d8+4) dégâts perforants

Œil d'Acier

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Médecine +9, Religion +6, Nature +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Illuskan, sylvestre

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Sorts. Œil d'Acier 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). Œil d'Acier 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, restauration supérieure, fléau d'insectes, passage par les arbres*

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

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

* Œil d'Acier jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mailikki, *armure de cuir clouté +1*, *arc court +1*, *insigne des Ménestrels* (compte comme *anneau d'action libre*)

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

Arc court +1. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 7 (1d6+4) dégâts perforants + 9 (2d8) 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 qu'Œil d'Acier peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, il la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant qu'Œil d'Acier la charme, la créature est amicale envers lui et toutes autres créatures qu'elle désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Œil d'Acier 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' Œil d'Acier 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' Œil d'Acier 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

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