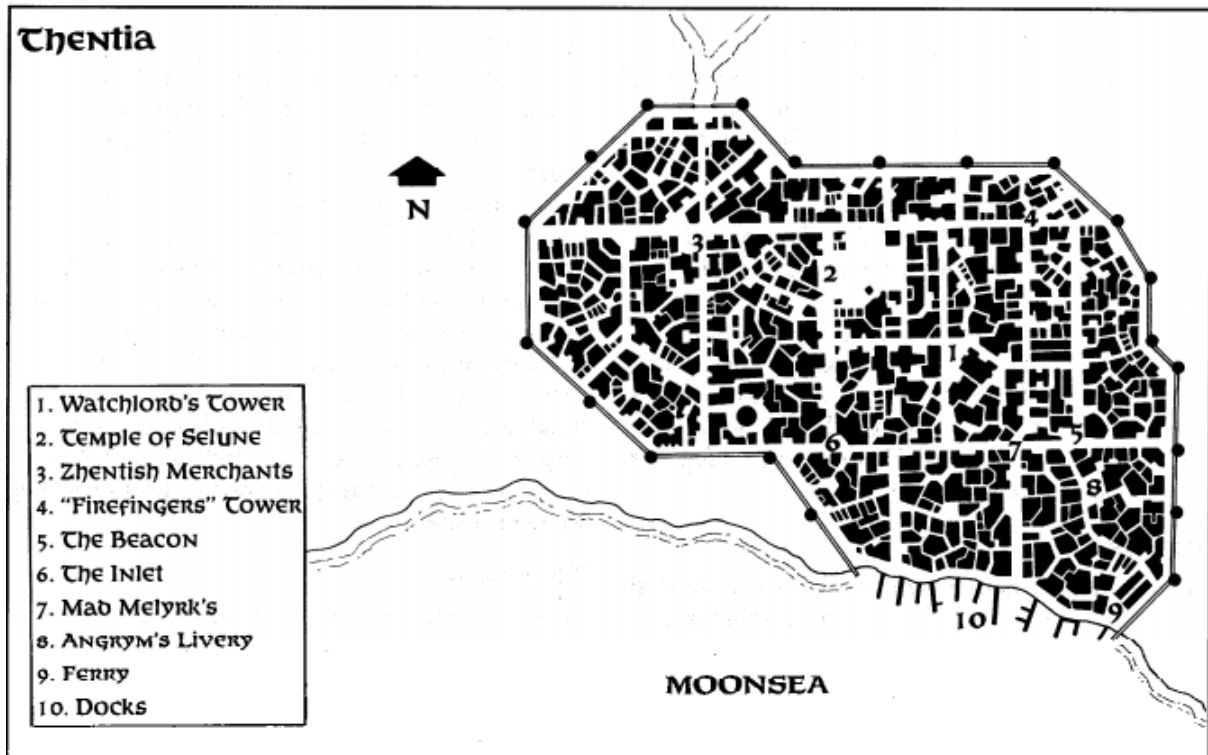


Thentia se trouve au sud-est de Melvonte. Militairement parlant, c'est la plus « faible » des cités de la Mer de Lune. La cité est principalement dirigée par sa noblesse composée de cinq riches familles : les familles fondatrices Swifthands, Khodolis et Birnier ainsi que les plus récentes : Mamarrathen et Casplardann. Les nobles élisent un Seigneur Vigilant qui les représente. Le Seigneur Vigilant réside dans une tour (1 sur la carte). Ce poste est actuellement détenu par **Gelduth Blackturret**, LN homme humain **vétéran** dont le principal rôle est de s'assurer que les lois commerciales sont bien appliquées.



La force armée de la cité consiste principalement dans les **Cavaliers de Thentia**, une force montée de 60 cavaliers sur **rothé** (*décrit dans Volo's Guide to Monsters*). La sécurité de la cité est assurée par les Gardiens, un guet composé de 80 **gardes**. La cité ne dispose pas de marine mais peut compter sur la présence de plusieurs puissants lanceurs de sorts résidant en ville pour sa défense. Les principaux sont : **Phourkon One-Eye**, NB homme humain **archimage**, **Rilitar Shadow-water**, CB homme elfe, le mystérieux **ScatterCloak**, CN homme humain et **Flammuldinath « Doigts de Feu » Thuldoum**, CB homme humain **archimage** (dont la tour se trouve en 4 sur la carte). Ce dernier a deux apprenties : **Jannatha Goldenshield**, CB femme humain **mage** et **Baerimel Dunnath**, CB femme humain **mage** qui sont sœurs. Elles sont petites et minces.

La cité ne compte qu'un seul temple : *La Maison de la Lune* (2 sur la carte) dédiée à Séluné. *La Mer de Lune* est un lieu sacré pour le clergé de Séluné et son culte est en expansion. Le temple fait de marbre blanc et largement décoré. Il est dirigé par **Sureene Aumratha**, CB femme humain clerc de Séluné. Le clergé compte 34 **prêtres** et **acolytes**. Il y a aussi de nombreux témoignages à propos de manifestations de la déesse en mer.

La cité comptait aussi un temple dédié à Waukyne mais il a été détruit par une explosion en 1345 CV. C'était une tentative du Zhentarim de le piller de ses richesses.

La cité compte aussi des sanctuaires dédiés à Tempus, Tyr, Chauntea, Umberlie et Llira.

La cité compte plusieurs marchands/ espions de Château-Zhentil : les marchands **Abrix Myll**, LM homme humain **noble** et **Oryk Kalain**, LM homme humain **espion** (qui résident en 3), spécialisés dans les épices et parfums. Leur demeure est protégée par une dizaine de **malfrats** et cache encore une partie du butin volé dans le temple de Waukyne qui est gardé par des **araignées géantes**. Il y aussi **Beldergast**, LM homme humain **espion**, un marchand d'étoffes et **Amthrud**, LM homme humain **espion**, marchand spécialisé dans les cartes. Chacun de ces derniers est protégé par une demi-douzaine de **gardes** et 2-3 **apprentis magiciens**.

Les commerces les plus notables de la cité sont :

Le Phare (5 sur la carte), une très confortable auberge tenue par **Moavar**, CB homme humain, qui a autrefois fait partie de l'équipage d'un navire. Il a plein d'histoires de cette époque à raconter. L'établissement est fréquentée surtout par des aventuriers et des voyageurs. Le sommet de la bâtisse est éclairée par une *lumière du jour* permanente qui fait penser à un phare.

L'Entrée (6 sur la carte), une auberge encore plus confortable, avec des tapis épais et des tapisseries au mur, et plus chère que la précédente, fréquentée par des marchands, notamment ceux du Zhentarim, et des chercheurs. Elle est tenue par **Thud**, N homme **minotaure** (avec 117 points de vie), un minotaure extrêmement poli et lettré.

Melyrk le Fou (7 sur la carte) est un commerce où l'on trouve toutes sortes d'équipements d'occasion (sauf des armes et des armures) dont le prix est à négocier avec **Melyrk Rubyripper**, CB homme gnome. Il est un des rares qui ont compris pour qui travaillent réellement **Beldergast** et **Amthrud**.

L'Ecurie d'Angrym (8 sur la carte) est une écurie où il est possible d'acheter des chevaux mais aussi d'y loger ses montures, y compris des **griffons**, **hippogriffes**

et **pégases** ou de les ferrer. **Angrym**, CB homme humain est un allié des Ménestrels.

Le Ferry (9 sur la carte) relie Thentia à Montéloy et Melvonte. Ce service est tenu par **Kaulyx Raemooutha**, CB femme humaine **vétéran**, qui a été Seigneur Vigilant autrefois.

Les passages souterrains de la cité sont occupés par les quelques membres d'un étrange culte nommé la *Lame Brillante* qui vénère une épée longue +3 intelligente et volante (9 m par tour) nommée **Beirmoura** d'alignement chaotique neutre (Intelligence : 17, Sagesse : 10, Charisme : 10). Elle peut parler, lire et comprendre le commun, le Netherese, le nain, l'elfique et le géant. Elle bénéficie de l'ouïe et de la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres. Elle a été créée à l'époque de Néthériel et a pour dessein de tuer les magiciens. Contre ces derniers, elle inflige 1d6 (3) dégâts de froid supplémentaires sur une attaque réussie. Elle peut aussi lancer *détection des pensées* et *voir l'invisible* (selon les règles des propriétés bénéfiques mineures décrites dans le guide du maître page 219). Si elle attaque une créature à portée, elle peut infliger une attaque par tour en utilisant avec un bonus de +3 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Les environs de Thentia sont infestés de bandes d'**orques**, **gobelins** et **kobolds** en maraude venant du Thar. Vers l'est des ruines d'anciennes cités sont aussi hantées par des dragons et des **tyrannoeils**.

Cavaliers de Thentia

Humanoïde (majorité humain) de taille M, généralement 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

Épée 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

Rilitar Shadow-water

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

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

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

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

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14, Perception +7

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

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

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Rilitar 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, Rilitar 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. Rilitar est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Rilitar 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*

* Rilitar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants

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

Scattercloak

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (*anneau de protection, 17 avec armure du mage*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	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 +9, Arcanes +9

Sens perception passive 13

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

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

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

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

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, toile d'araignée, invisibilité*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immolation, immobilisation de monstre*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques*

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

* Scattercloak jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection*

Actions

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

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Scattercloak 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 8 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.

Sureene Aumratha

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	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, Damarien, céleste

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

Sorts. Sureene est une lanceuse de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Sureene 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*

* Sureene jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole de Séluné, Masse d'armes +1

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Bénédictio vigilante Sureene 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 par repos) : Sanctuaire du crépuscule. Sureene 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, Sureene 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** Sureene 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 Sureene 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 Sureene 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.

Moavar

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 56 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +3, Intelligence +7

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

Compétences Histoire +7, Arcanes +7, Perception +3

Sens perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, Chondathan, draconique, géant, goblin, orque, gnome

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Restauration magique Lors d'un repos court, Moavar choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Moavar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Moavar est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Moavar a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumières dansantes, coup au but, coup de tonnerre*

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, clignotement, langues, boule de feu*

Niveau 4 (2 emplacements) : *flétrissement, peau de pierre**

* *Moavar jette ces sorts avant le combat.*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Moavar 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.

Melyrk Rubyripper

Humanoïde (gnome) de taille P, chaotique bon

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

Points de vie 63 (9d6+27)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +7

Compétences Investigation +7, Arcanes +7

Outils outils de bricoleur

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

Langues commun, gnome, commun des profondeurs, nain, elfique

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Ruse gnome Melyrk a l'avantage aux jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie

Style de combat Combat à deux armes

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Melyrk peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

Restauration magique Lors d'un repos court, Melyrk choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Melyrk ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Melyrk est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Melyrk a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, motif hypnotique*

Niveau 4 (1 emplacement) : *assassin imaginaire*

Déplacement (Recharge après que Melyrk ait lancé un sort d'illusion de niveau 1 ou supérieur). Par une action bonus, Melyrk projette une illusion qui la fait apparaître à quelques centimètres de son emplacement réel, faisant en sorte que les créatures ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre elle. L'effet se termine si Melyrk subit des dégâts, est incapable d'agir ou si sa vitesse tombe à 0.

* Melyrk jette ces sorts avant le combat.

Actions

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

Épée courte. *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* : 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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Angrym

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Angrym 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 Angrym 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), Angrym a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : géants (+4 aux jets d'attaque contre les géants et Angrym a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

Déplacement fluide : Angrym peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Tueur de colosses. Quand Angrym 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. Angrym ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Angrym ont un désavantage.

Sorts. Angrym est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Angrym :

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

2e niveau (3 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki

Actions

Attaques multiples. Angrym effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte ou deux attaques avec son arc long

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.