

**Urmlaspyre** est une cité de 26200 habitants et un port. C'est une ville petite et affairée, dominée par les chantiers navals et les entrepôts. La ville est aussi caractérisée par un vaste marché rectangulaire au centre de la ville, le Long Marché, le Donjon d'Urmlaspyre qui sert actuellement de prison et de caserne, la Halle du Port qui est un lieu de réunion pour les capitaines de navires. Les habitants sont bien plus simples, tolérants et amicaux avec les étrangers que ceux de Saerloune ou Selgonte qu'ils n'aiment guère.

La ville est dirigée par le Hamarque, un maire élu à vie. Il s'agit d'**Aluin Sumbrar**, LN homme humain **noble**, un homme petit, râblé et fatigué au pouvoir faible par rapport aux marchands de la ville. Il siège et réside dans la Tour du Hamarque, au nord de la ville. La garde de la ville compte 1500 « heaumes » (**gardes**) qui maintiennent l'ordre dans la cité, sur les routes environnantes et sur mer (avec des navires à sa disposition).

Les mages notables de la ville sont : **Orlbaerin Nightnever**, LN homme humain, un invocateur reclus et méfiant qui s'intéresse aux invocations élémentaires et au contrôle magique des créatures.

**Pendara L'Elancée**, CB femme humaine, une aventurière remuante qui se fait souvent remarquer.

**Xundra Sharmhand**, NM femme humaine, une femme secrète qui travaille sur la nécromancie et le commandement de nombreux morts-vivants.

Les temples de la ville sont :

*La Demeure des Merveilles*, temple de Gond, dirigé par Haut Prêtre et Noble Artificier **Yanneth Kerigg**, N homme humain, clerc de Gond, connu pour sa compétence dans la fabrication d'armes de qualité supérieure qui peuvent être enchantés. Le temple compte 16 **prêtres** et **acolytes**.

*Le Manoir de la Chance*, temple de Tymora, dirigé par Haute Prêtresse **Jolara Thanterim**, CB femme humaine, clerc de Tymora. Le temple compte 14 **prêtres** et **acolytes**.

*Le Hall de l'Onde Noire*, temple d'Umberlie, dirigé par Haut Prêtre **Untharym Frostanar**, CM homme humain, clerc d'Umberlie. Le temple compte 7 **prêtres** et **acolytes**.

*La Demeure du Havre des Tempêtes*, temple de Talos, dirigé par le Haut Prêtre **Thancrom Talastarr**, CM homme humain. Le temple compte 4 **prêtres** et **acolytes**.

*Le Manoir Doré des Sacrements*, temple de Waukyne, dirigé par le Haut Prêtre **Muntiver Salesh**, N homme humain, clerc de Waukyne. Le temple compte 15 **prêtres** et **acolytes**.

Un Temple (secret) du Culte du Dragon est présidé par Haut Servant du Dragon, **Faerlaur Onthim**, NM homme humain, un des dirigeants de la cellule sembienne du Culte du Dragon. Le temple compte 6 **prêtres** et **acolytes**.

Un temple (secret) de Shar dirigé par **Esvele Greycastle**, NM femme humaine, cleric de Shar, jeune étoile montante au sein du culte de la déesse.

Il y a aussi des sanctuaires dédiés à Dénéïr, Lathandre, Tempus et Torm.

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

**Adolphus le Robuste**, LN homme humain **sage** (nature et médecine), venant du Cormyr

**Destrin Chamaerlyn « L'Épée de Tyr »**, LB homme humain, paladin de Tyr, qui dirige les Mains du Hamarque, un groupe de deux douzaines d'aventuriers bons voués à combattre le mal dans la ville.

**Ethervel Mistrivvin**, NB homme humain **barde**, un jeune maître de chant (compositeur) en pleine ascension mais en manque d'argent

**Fendlara Astarma**, CN femme demi-elfe, une jeune aventurière connue pour faire des choses folles.

**Waelmar Zemphrin**, CN homme humain, un homme robuste et moustachu, aux manières brusques et qui aime la bagarre, souvent employé comme garde sur les bateaux.

**Ongalath Bristlebur**, NB homme halfelin **vétéran** avec *Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*), garde d'entrepôts et Ménestrel.

Les principales auberges de la ville sont :

*L'Ancre de la Vipère-Dragon*, dirigée par **Olem Surtrar**, CN homme humain **capitaine bandit**, jadis capitaine du Vipère-Dragon. L'ancre du navire domine le manteau de la cheminée de cette vieille mais agréable auberge.

*La Demeure du Dauphin*, vaste et imposant endroit en pierre sculptée, reluisant de propreté et au service rapide

*A l'Étape de Deuilwiverne*, lieu délabré mais gai, aux portes occidentales de la ville, toujours plein et populaire

*La Clé d'Urmlaspyre*, un endroit snob, triste et froid, peu fréquenté.

Les meilleures tavernes de la ville sont : *Les Trois Voiles*, *le Troglodyte Tatoué* et *la Lance Courbée*.

La ville compte de nombreuses histoires de trésor perdu dans le port ou caché dans la ville dans les nombreuses caves humides et cloaques ruisselants souvent envahis par la mer. On parle aussi d'hommes-lézards et d'autres créatures qui rampent et nagent dans l'obscurité sous les demeures et les rues. Il est aussi question de disparitions subites des maisons où ne restent que des traces humides et de la vase. Enfin, on murmure aussi que les prêtres d'Umbérie ont prévu de diriger la ville et que nombre de monstres marins et d'intrigues obscures sont dus à cette grande conspiration.

## Olbaerin Nightnever

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** 120 (15d8+45)

**Vitesse** 9 m

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

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

**Sens** perception passive 12

**Langues** Commun, Chondathan, nain, draconique, commun des profondeurs, géant

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

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

**Transposition bénigne** Olbaerin peut utiliser son action pour se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir. Il peut également choisir un espace à portée qui est occupé par une créature de taille P ou M. Si cette créature est consentante, ils se téléportent tous les deux, en échangeant leurs places. Une fois qu'Olbaerin a utilisé cette capacité, il ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'il termine un repos long ou qu'il lance un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

**Invocateur concentré** Lorsque Olbaerin se concentre sur un sort d'invocation, sa concentration ne peut être brisée par le fait de prendre des dégâts.

**Invocations durables** Une créature invoquée ou créée avec un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

**Sorts.** Olbaerin 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). Olbaerin a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, main du mage, explosion de lames, vaporisation de poison*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues, pas brumeux*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *invocation d'élémentaire, nuage mortel*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, manoir somptueux de Mordenkainen*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe, nuage incendiaire*

\* Olbaerin 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

## Pendara l'Elancée

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique 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
-----	-----	-----	-----	-----	-----

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

**Sens** perception passive 11

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

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts.** Pendara 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). Pendara 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*

\* Pendara jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Anneau de Protection*

### Actions

**Attaques multiples.** Pendara 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 Pendara 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.

## Xundra Sharmhand

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

**Points de vie** 110 (16d8+30)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Intelligence +10, bonus de +1 aux jets de sauvegarde

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

**Compétences** Religion +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, elfique, draconique, infernal, abyssal

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Xundra choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Xundra ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Sinistre Moisson** Xundra gagne la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures qu'elle tue avec ses sorts. Une fois par tour, quand elle tue une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, elle regagne un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsqu'elle tue des créatures artificielles ou des morts-vivants.

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

**Sorts.** Xundra 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). Xundra a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rayon de givre, lumière, main du mage, glas funèbre, message*

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, caresse du vampire, transfert de vie, animation des morts*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\*, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, nuage mortel*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, doigt de mort*

Niveau 8 (1 emplacement) : *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

\* Xundra jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *Bracelets de défense, Anneau de protection*

### 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* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

**Contrôle des morts-vivants** Xundra peut choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour d'elle et qu'elle peut voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD de 17. Si elle réussit, elle ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Xundra et obéit à ses ordres jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité de nouveau. Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

## Yanneth Kerigg

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 22 (*harnois +1*, bouclier, 24 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 144 (18d8+54)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	20 (+5)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +12, Charisme +8, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Résistances aux dégâts** de poison, de feu, contondants, tranchants et perforants par des attaques non magiques

**Résistances aux dégâts** de feu

**Compétences** Persuasion +7, Religion +6

**Outils maîtrisés** outils de forgeron

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, nain

**Dangerosité** 17 (18000 PX)

### Capacités

**Bénédictio de la forge** (1 fois entre deux repos longs) Yanneth peut conférer un bonus magique de +1 à une armure ou une arme. Yanneth confère généralement un bonus à son harnois.

**Âme de la forge** Yanneth est résistant au feu et gagne un bonus de +1 à la CA quand il porte une armure lourde

**Sorts.** Yanneth est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Yanneth 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, mot de guérison, frappe ardente, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, arme magique, chauffer le métal*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, arme élémentaire, protection contre l'énergie*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, animation des objets, création*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

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

\* Yanneth jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Gond, *Marteau de guerre +2, Anneau de protection*

### Actions

**Marteau de guerre +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 9 (1d8+5) dégâts contondants +9 (2d8) dégâts de feu

**Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Bénédictio de l'artisan.** Yanneth peut créer un objet non magique contenant du métal d'une valeur de moins de 100 po grâce à un rituel d'une heure **ou Renvoi des mort-vivants** Yanneth 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 Yanneth 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 Yanneth et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 4 sont immédiatement détruits.

## Jolara Thanterim

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +6

**Compétences** Persuasion +6, Religion +7

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, gnome

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

**Sorts.** Jolara est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Jolara 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, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

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

\*Jolara jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tymora, *Anneau de protection*, *Masse d'armes +1*

### Actions

**Masse d'armes +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédictio de l'escroc** Jolara 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, Jolara crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, Jolara peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Jolara 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 Jolara 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 Jolara 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.

## Untharym Frostanar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 19 (*harnois +1, 21 avec bouclier de la foi*)

**Points de vie** 96(12d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +4

**Compétences** Intimidation +4, Religion +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Sorts.** Untharym est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Untharym 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\**, *soins, éclair traçant, injonction, nappe de brouillard, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, bourrasque, briser*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, cercle magique, appel de la foudre, tempête de neige*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, contrôle de l'eau, tempête de grêle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, fléau d'insectes, vague destructrice*

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

\* *Untharym jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Umberlie, *Harnois +1*

### Actions

**Trident.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de tonnerre ou 7 (1d8+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de tonnerre si tenue à deux mains

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Fureur destructrice** Untharym peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour effectuer des dégâts maximums de foudre ou de tonnerre au lieu de lancer des dés **ou Renvoi des mort-vivants** Untharym 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 Untharym 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 Untharym 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.

### Réactions

**Fureur de l'ouragan** Lorsqu'une créature que Untharym peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui le touche, il peut utiliser sa réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon son choix), ou la moitié en cas de réussite. Il peut utiliser cette capacité quatre fois. Il regagne toutes ses charges après un repos long.

## Thancrom Talastarr

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 19 (*harnois +1, 21 avec bouclier de la foi*)

**Points de vie** 120 (15d8+45)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +5

**Compétences** Intimidation +5, Religion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Illuskan

**Dangerosité** 13 (10000 PX)

### Capacités

**Sorts.** Thancrom 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). Thancrom 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\**, *soins, éclair traçant, injonction, nappe de brouillard, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, bourrasque, briser*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, cercle magique, appel de la foudre, tempête de neige*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, contrôle de l'eau, tempête de grêle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, fléau d'insectes, vague destructrice*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *tremblement de terre*

\* Thancrom jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Talos, *Fléau d'armes +1, Harnois +1*

### Actions

**Fléau d'armes +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de tonnerre

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Fureur destructrice** Thancrom peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour effectuer des dégâts maximums de foudre ou de tonnerre au lieu de lancer des dés **ou Renvoi des mort-vivants** Thancrom 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 Thancrom 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 Thancrom 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

**Fureur de l'ouragan** Lorsqu'une créature que Thancrom peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui le touche, il peut utiliser sa réaction pour obliger l'attaquant à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (selon son choix), ou la moitié en cas de réussite. Il peut utiliser cette capacité quatre fois. Il regagne toutes ses charges après un repos long.

## Muntiver Salesh

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

**Points de vie** 119 (17d8+34)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +9

**Compétences** Persuasion +9, Religion +8

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, gnome

**Dangerosité** 14 (11500 PX)

### Capacités

**Sorts.** Muntiver est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Muntiver 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, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison suprême*

\* Muntiver jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Waukyne, *Collier de perles de prière* (avec une perle de chaque type), *Dague +2*

### Actions

**Dague +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison

**Bénédiction de l'escroc** Muntiver peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-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, Muntiver crée jusqu'à 4 illusions parfaites de lui-même qui durent pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration (comme s'il était concentré sur un sort). Les illusions apparaissent 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 une 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 d'une 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, Muntiver peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Il redevient visible s'il attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Muntiver 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 Muntiver 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 Muntiver 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 4 sont immédiatement détruits.

## Haut Serviteur des Dragons **Faerlaur Onthim** d'Urmlaspyre

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre mauvais

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

**Points de vie** 90 (15d8+15)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +7

**Résistance** poison

**Compétences** Persuasion +7, Religion +7

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir sur 18 m, vision aveugle sur 9 m (5 minutes/ jour)

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, draconique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Résistance légendaire** (1/ jour) : Faerlaur peut choisir de réussir un jet de sauvegarde qu'il a raté

**Respiration aquatique** : Faerlaur peut respirer sous l'eau

**Langue draconique** : Faerlaur a un avantage aux jets de Charisme pour interagir avec les dragons verts

**Sorts**. Faerlaur 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). Faerlaur 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, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

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

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

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

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, champ antimagic*

\* Faerlaur jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tiamat, *Bouclier +1, Masse d'armes +1, Masque du Dragon Vert* (décrit dans *Tyranny of Dragons*)

**Actions** **Masse d'armes +1**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison

**Bénédiction de l'escroc** Faerlaur 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, Faerlaur 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 mort-vivants** Faerlaur 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 Faerlaur 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 Faerlaur 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.

## Esvele Greycastle

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

**Points de vie** 78 (13d8+13)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +7

**Compétences** Tromperie +7, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, infernal, abyssal

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Faucheur** Esvele connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

**Destruction inéluctable** Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Esvele ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

**Sorts.** Esvele 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). Esvele a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

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

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

\* *Esvele jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré de Shar, *cuir clouté +1*, *rapière +1*

### Actions

**Rapière +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort** Esvele peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 31 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Esvele 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 Esvele 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 Esvele 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.

## 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

## Destrin Chamaerlyn « L'Épée de Tyr »

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 126 (18d8+36)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse+9, Charisme +9, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Immunité** contre les états *malade, terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 9 mètres)

**Compétences** Athlétisme +10, Intimidation +9

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Destrin 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.

**Volonté inflexible** Destrin est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

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

**Sorts.** Destrin est un lanceur de sorts de niveau 18. 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 de paladin préparés par Destrin :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *bouclier de la foi, faveur divine, détection du mal et du bien, frappe ardente, duel forcé, injonction*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, arme magique, lien de protection, zone de vérité, trouver une monture*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *aura de vitalité, frappe aveuglante, esprits gardiens, aura du croisé*

**4<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe assomante, bannissement, gardien de la foi*

**5<sup>e</sup> niveau (2 emplacements) :** *cercle de pouvoir, coercition mystique, vague destructrice*

**Équipement particulier :** Symbole sacré de Tyr, *Épée à deux mains +3*

### Actions

**Attaques multiples.** Destrin effectue deux attaques avec une arme.

**Épée à deux mains +3.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 18 (3d6+7) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion** Chaque créature choisie par Destrin dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas s'éloigner à plus de 9 m de Destrin. Cet effet prend fin si Destrin est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Destrin peut soigner 6 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

**Contact purifiant** (3 fois/ repos long) Destrin peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Destrin 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, Destrin peut restaurer jusqu'à 95 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.

### Réactions

**Allégeance divine.** Destrin peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.

## Fendlara Astarma

Humanoïde (femme demi-elfe) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 42 (6d8+12)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +3, Constitution +5

**Compétences** Acrobaties +7, Perception +4, Tromperie +6, Persuasion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, elfique, halfelin

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

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

**Style de combat** Duel

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

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

### Actions

**Attaques multiples.** Fendlara effectue deux attaques avec une arme

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

## Waelmar Zemphrin

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 18 (demi-plate)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m, escalade 9 m

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

---

16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +4

**Compétences** Acrobaties +7, Athlétisme +11, Intimidation +9, Perception +4

**Outils** outils de voleur, kit de déguisement, kit d'empoisonnement

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, jargon des voleurs

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Waelmar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Athlétisme et Intimidation

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

**Assassinat** Waelmar a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

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

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

**Style de combat** marin

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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Waelmar peut utiliser une action bonus pour récupérer 12 (1d10+7) points de vie.

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

### Actions

**Attaques multiples.** Waelmar effectue trois attaques avec une arme

**Hache d'armes.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d8+3) dégâts tranchants ou 14 (2d10+3) si tenue à deux mains

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