

# Anathazerin

## conversion

## Héros & Dragons

## PNJ

Ce document est à utiliser conjointement avec celui contenant l'adaptation d'Anathazerin pour H&D (téléchargeable sur <http://www.archaos-jdr.fr>). Quand il y a écrit « Cf. PNJ », il faut regarder dans ce document pour trouver le PNJ correspondant.

D'après la conversion Pathfinder de Simon Boyer, Aymeric Panhalleux, Jérôme Lefrancq et la maquette de Romano Garnier

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

**System Reference Document 5.1** Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Héros&Dragons.** Copyright 2017, Black Book Éditions.

# 1 – Retour à Clairval

## Chef Gamuh (marge p 300)

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

**Points de vie** 15 (4d6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

**Compétence** Discrétion +6

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, gobelin

**CAPACITÉS**

**Fuite agile.** Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

**ACTIONS**

**Attaques multiples.** Le gobelin effectue deux attaques avec son cimeterre. La seconde attaque est désavantagée.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : **+4** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (**1d6+2**) dégâts tranchants.

## Croc-de-nuit (p 305)

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 17 (3d10)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13(+1)	11 (0)	6 (-2)	10 (0)	8 (-1)

**Compétence** Perception +4

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

**Langues** worg, gobelin

**CAPACITÉS**

**Odeur et ouïe aiguisés.** Le worg obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

**ACTIONS**

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

Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre.

## Chef Kolik (marge p 307)

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 15 (chemise de mailles)

**Points de vie** 21 (6d6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

**Compétence** Discrétion +6

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, gobelin

**CAPACITÉS**

**Fuite agile.** Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

**ACTIONS**

**Attaques multiples.** Le gobelin effectue deux attaques avec son cimeterre. La seconde attaque est désavantagée.

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : **+2** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (**1d10**) dégâts tranchants.

**RÉACTIONS**

**Attaque redirigée.** Quand une créature dans le champ de vision du gobelin le vise avec une attaque, le gobelin choisit un autre gobelin situé à 1,5 mètre ou moins de lui. Les deux gobelins échangent leur position et le gobelin choisi devient la cible de l'attaque à la place du premier.

## Durub, Shaman (marge p 309)

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir)

**Points de vie** 27 (6d6+6)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Discrétion +8, Religion +5

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, gobelin

**CAPACITÉS**

**Fuite agile.** Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

**Incantation.** Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 2. 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 préparés par le chaman :

**Tours de magie (à volonté) :** explosion occulte, résistance, thaumaturgie

**1er niveau (3 emplacements) :** injonction, vague tonnante, soin des blessures

**ACTIONS**

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : **+4** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (**1d6+2**) dégâts tranchants.

## Ankheg (p 315)

Créature monstrueuse de taille G, Non-Alignée

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle), 11 quand il est à terre

**Points de vie** 33 (6d10)

**Vitesse** 6 m, foussement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (0)	11 (0)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

**Compétence** Discrétion +6

**Sens** perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

**Langues** -

**ACTIONS**

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3)

Anathazerin – conversion des PNJ Héros & Dragons dégâts tranchants plus 1 dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou plus petite, elle est empoignée (DD 12 pour se libérer). Jusqu'à la fin de cette empoignée, l'ankheg peut mordre uniquement la créature empoignée et il obtient un avantage lors des jets d'attaque effectués contre elle.

**Aspersion acide (Recharge 6).** L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large, à condition qu'il n'empoigne aucune créature. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ; elles subissent 7 (2d6) dégâts d'acide en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

## 2 - Fort Boueux

### Julius Mortemire (p 27)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Chaotique Neutre

**Classe d'armure** 15 (cuir clouté)

**Points de vie** 22 (4d8+4)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (0)	9 (-1)	15 (+2)

**Compétence** Acrobatie +5, Discrétion +5, Escamotage +5, Perception +1, Perspicacité +1, Persuasion +4, Supercherie +4

**Jets de sauvegarde** Dex +5, Int +2

**Sens** Perception passive 11

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Attaque sournoise (1/tour).** Julius inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Julius ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

**ACTIONS**

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

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

### Shade (marge p 33)

Les caractéristiques de Shade sont celles d'un compagnon d'un rôdeur de niveau 9 (Felindra).

Bête de taille M, Non-Aligné

**Classe d'armure** 17 (armure naturelle)

**Points de vie** 36 (2d8+2)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

**Compétence** Discrétion +8, Perception +7

**Jets de sauvegarde** tous à +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**CAPACITÉS**

**Odeur et ouïe aiguisés.** Le loup obtient un avantage lors des tests de Perception basés sur l'odorat ou l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Le loup obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

**Compagnon du rôdeur.** Le bonus de maîtrise du rôdeur s'ajoute à la CA, ses jets d'attaque, de dégâts et de compétence.

**Intelligent.** Shade comprend parfaitement le commun mais ne peut pas le parler.

**ACTIONS**

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+6) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

### Sergent Breuh (marge p 37)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 13 (armure de peau)

**Points de vie** 30 (4d8+12)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	11 (+0)	10 (0)

**Compétence** Intimidation +2

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, orc

**CAPACITÉS**

**Agressif.** Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

**ACTIONS**

**Hache à deux mains.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

**Javeline.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

### Andra Mortemire, prêtresse (marge p 38)

Humanoïde (humaine) de taille Moyenne, Loyal Neutre

**Classe d'armure** 17 (demi-plaque et bouclier)

**Points de vie** 22 (4d8+4)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Persuasion +3, Religion +3

**Jets de sauvegarde** Sag +4, Cha +3

**Sens** Perception passive 12

**Langues** commun, nain, orc

**CAPACITÉS**

**2ème niveau (3 emplacements)** : arme magique, arme spirituelle

**ACTIONS**

---

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : **+3** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 **(1d8+2)** dégâts tranchants.

**Incantation.** Andra est une lanceuse de sorts de niveau 4 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Andra :

**Tours de magie (à volonté)** : flamme sacrée, résistance, thaumaturgie

**1er niveau (4 emplacements)** : injonction, bouclier de la foi, soin des blessures

# 3 – Le sanctuaire

## Tibur Tendre-Pied (marge p 52)

Humanoïde (halfelin) de Petite taille, Chaotique Neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 15 (2d10+4)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Compétence** Discrétion +4, Nature +2, Perception +4, Survie +4

**Jets de sauvegarde** Dex +4, Sag +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** commun, halfelin

### CAPACITÉS

**Chanceux.** Quand Tibur fait un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristiques ou d'un jet de sauvegarde, il peut relancer le dé mais doit utiliser le nouveau résultat du jet.

**Brave.** Tibur bénéficie d'un avantage sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

**Agilité halfeline.** Tibur peut traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature plus grande que lui.

### ACTIONS

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d6+2) dégâts perforants.

## Jorn « le sec » (marge p 54)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 17 (3d8+3)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	11 (0)	10 (0)	13 (+1)

**Compétence** Discrétion +4, Perception +2

**Jets de sauvegarde** For +3, Con +3

**Sens** Perception passive 12

**Langues** commun

### CAPACITÉS

**Attaques multiples.** Jorn effectue deux attaques au corps à corps avec son épée courte.

### ACTIONS

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

www.archaos-jdr.fr

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d6+2) dégâts perforants.

## Licette dite « rasoir » (marge p 54)

Humanoïde (humaine) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 14 (3d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	10 (0)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)

**Compétence** Discrétion +6, Perception +3

**Jets de sauvegarde** Dex +6, Int +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** commun

### CAPACITÉS

**Attaque sournoise (1/tour).** Licette inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Licette ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

### 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 : 6 (1d4+4) dégâts perforants.

**Arbalète de poing.** Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

## Rinu dit « taureau » (marge p 55)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 12 (armure de cuir)

**Points de vie** 20 (3d8+3)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (0)	11 (0)

**Compétence** Intimidation +4, Perception +2

**Jets de sauvegarde** For +5, Con +5

**Sens** Perception passive 12

**Langues** commun

### CAPACITÉS

**Imparable.** Rinu bénéficie d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps.

### ACTIONS

**Épée à deux mains.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

## Tibor Tendre-Pied (marge p 56)

Humanoïde (halfelin) de Petite taille, Chaotique Neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 30 (4d10+8)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Compétence** Discrétion +4, Nature +2, Perception +4, Survie +4

**Jets de sauvegarde** Dex +4, Sag +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** commun, halfelin

### CAPACITÉS

**Chanceux.** Quand Tibor fait un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristiques ou d'un jet de sauvegarde, il peut relancer le dé mais doit utiliser le nouveau résultat du jet.

**Brave.** Tibor bénéficie d'un avantage sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

**Agilité halfeline.** Tibor peut traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature plus grande que lui.

**Briseur de hordes.** Une fois par tour, quand Tibor fait une attaque avec une arme, il peut attaquer une seconde fois avec la même arme en ciblant une autre créature, dans la mesure où celle-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature et à portée de son arme.

### ACTIONS

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d6+2) dégâts perforants.

## Tinsirith d'Yslen (p 58)

Humanoïde (haut-elfe) de taille Moyenne, Loyal Neutre

**Classe d'armure** 16 (chemise de mailles elfique)

**Points de vie** 39 (6d10+6)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Perspicacité +5, Persuasion +5

**Jets de sauvegarde** For +3, Con +3

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, elfe

### CAPACITÉS

**Attaques multiples.** Tinsirith effectue deux attaques au corps à corps avec Vivelame.

Anathazerin – conversion des PNJ Héros & Dragons  
**Brave.** Tinsirith obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

**Cri de guerre (1/jour).** Chaque créature choisie par Tinsirith, se situant dans un rayon de 9 mètres autour de lui, à même de l'entendre, est avantagée lors de ses jets d'attaque jusqu'au début du prochain tour de Tinsirith. Tinsirith peut ensuite faire une attaque par une action bonus.

**Interceptor.** Lorsqu'une créature attaque un allié situé à moins de 1,50 mètre de Tinsirith, Tinsirith peut utiliser sa réaction pour devenir la cible de l'attaque à sa place. Cette aptitude fonctionne pour tout type d'attaque qui nécessite un jet d'attaque (au corps-à-corps, à distance ou par sort). Si l'attaque inflige des dégâts, Tinsirith obtient la résistance à ces dégâts.

**Bottes elfiques.** Tant que Tinsirith porte ses bottes, ses pas ne s'accompagnent d'aucun bruit, quelle que soit la surface qu'il traverse. Il obtient également l'avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) basés sur le silence de ses déplacements.

**Cape elfique.** Tant que Tinsirith porte cette cape avec le capuchon tiré, les créatures qui tentent un test de Sagesse (Perception) pour le voir subissent un désavantage, tandis que Tinsirith obtient l'avantage sur les tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher. Il faut une action pour tirer ou rabattre la capuche.

### ACTIONS

**Vivelame (épée à deux mains +1).** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+2) dégâts tranchants. Critique sur 19-20.

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

## Aram Feuille Rouge (marge p 59)

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 13 (2d10+2)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (0)	14 (+2)	9 (-1)

**Compétence** Discrétion +5, Nature +2, Perception +4, Survie +4

**Jets de sauvegarde** Dex +5, Sag +4

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

**Langues** commun, elfe

### CAPACITÉS

**Attaques multiples.** Aram effectue deux attaques à distance.

**Terrain de prédilection.** Aram possède la capacité de rôleur Terrain de prédilection (montagne).

**Ennemi juré.** Aram possède la capacité de rôleur Ennemi juré (orcs et ogres).

## ACTIONS

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+3) dégâts perforants.

**Arc long.** Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

## Garde orc noir (p 58)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles)

**Points de vie** 23 (3d8+9)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Intimidation +2

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** orc

### CAPACITÉS

**Agressif.** Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

## ACTIONS

**Hache à deux mains.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

**Javeline.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible.

Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

## Mo' Sarghn, chaman orc (p 58)

Utiliser le chaman orc de C&O, p. 241.

## Grundush, chaman orc (p 58)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 14 (chemise de mailles)

**Points de vie** 44 (8d8+8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Persuasion +4, Religion +3

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

**Langues** orc

### CAPACITÉS

**Incantation.** Grundush est un lanceur de sorts de niveau 5 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +5

Anathazerin – conversion des PNJ Héros & Dragons pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Grundush :

**Tours de magie (à volonté)** : flamme sacrée, résistance, thaumaturgie

**1er niveau (4 emplacements)** : injonction, bouclier de la foi, blessure

**2ème niveau (3 emplacements)** : arme magique, arme spirituelle

**3ème niveau (2 emplacements)** : jeter une malédiction, protection contre l'énergie

## ACTIONS

**Dague.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle est dans l'état **Empoisonné** jusqu'à la fin du combat en cas de jet de sauvegarde raté.

## Urgashn (marge p 70)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 17 (cotte de mailles)

**Points de vie** 68 (8d10+24)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (0)

**Compétence** Intimidation +5, Religion +3

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

**Langues** orc

### CAPACITÉS

**Agressif.** Par une action bonus, Urgashn peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

**Vampirisation.** Urgashn effectue une attaque de sort (à +5) pour toucher une cible vivante à 9 mètres. La victime subit 3d6 dégâts nécrotiques et Urgashn récupère un total de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés.

**Brutal.** Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand Urgashn touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

## ACTIONS

**Hache à deux mains.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d12+4) dégâts tranchants.

**Baguette de défoliation.** Une charge tue toute végétation ordinaire (non magique) dans un rayon de 50 mètres autour de son utilisateur ou inflige 4d8 de dégâts à une créature végétale, cette dernière a droit à un jet de sauvegarde de Charisme pour diviser les dégâts par deux.



# 4 – Les faux-monnayeurs

## Manahim El Barah (marge p 79)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 18 (armure de cuir clouté et bouclier)

**Points de vie** 22 (4d10)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Intimidation +2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Imparable.** Mamasim est avantagé quand il attaque avec une attaque de corps-à-corps. De plus, il lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée (déjà compté).

**ACTIONS**

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (**2d6+4**) dégâts tranchants.

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : **+6** pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

## Julius Mortemire (marge p 92)

Cf. p. 4.

## Urmagh (marge p 93)

Humanoïde (demi-orc) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 12 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 51 (6d10+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	9 (-1)	11 (0)	7 (-2)

**Compétence** Intimidation +1

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, orc

**CAPACITÉS**

**Sauvagerie.** Quand Urmagh réussit un coup critique avec une attaque de corps-à-corps, il lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée et l'ajoute aux dégâts bonus du coup critique.

**ACTIONS**

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (**1d8+4**)

dégâts tranchants ou 9 (**1d10+4**) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

**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+4**) dégâts perforants.

## Ismaël (p 95 et 106)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 22 (4d8+4)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	12 (+1)

**Compétence** Acrobatie +3, Discrétion +3, Escamotage +3, Perception +2, Supercherie +3

**Jets de sauvegarde** Dex +3, Int +2

**Sens** Perception passive 12

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Attaque sournoise (1/tour).** Ismaël inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Ismaël ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

**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.

## Annita de Caurel (p 95 et 106)

Humanoïde (humaine) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 15 (armure du mage)

**Points de vie** 17 (5d6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (0)	16 (+3)	11 (0)	14 (+2)

**Compétence** Arcanes +6, Histoire +6

**Jets de sauvegarde** Int +6, Sag +3

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Incantation.** Annita est une lanceuse de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Annita:

**Tours de magie (à volonté) :** bouffée de poison, lumière, main du mage, prestidigitation

**1er niveau (4 emplacements)** : armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique

**2ème niveau (3 emplacements)** : pas brumeux, rayon ardent

**3ème niveau (2 emplacements)** : éclair, forme gazeuse

#### ACTIONS

**Dague.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+5** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 4 (**1d4+2**) dégâts perforants.

## Sifmo dit le fou (p 95 et marge p 103)

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 14 (armure de cuir +1)

**Points de vie** 37 (5d8+15)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (0)	10 (0)

**Compétence** Acrobatie +5, Discrétion +5, Escamotage +5, Perception +3, Supercherie +3

**Jets de sauvegarde** Dex +4, Int +3

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

**Langues** commun, nain

#### CAPACITÉS

**Attaque sournoise (1/tour).** Ismaël inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou

Anathazerin – conversion des PNJ Héros & Dragons moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Ismaël ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

#### ACTIONS

**Hachette.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+5** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (**1d6+3**) dégâts tranchants.

## Igmar Cadarsen (marge p 93)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 12 (chemise de mailles +1)

**Points de vie** 42 (5d10+15)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

**Compétence** Intimidation +3

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

#### CAPACITÉS

**Attaques multiples.** Igmar effectue deux attaques au corps à corps.

#### ACTIONS

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (**1d8+3**) dégâts tranchants ou 9 (**1d10+3**) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

# 5 - Le pic d'Andalf

## Amarange le bel (p 105)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir +2)

**Points de vie** 45 (7d8+14)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

**Compétences** Acrobatie +4, Discrétion +7, Escamotage +4, Histoire +5, Perception +4, Perspicacité +4, Persuasion +10, Supercherie +10

**Jets de sauvegarde** Dex +6, Cha +7

**Sens** Perception passive 12

**Langues** commun, elfe, nain

**CAPACITÉS**

**Instinct de survie.** Amarange est avantagé sur tous les jets de sauvegarde pour résister à un effet visant à restreindre ses mouvements. Lorsqu'il lui reste 20 PV ou moins, il gagne +3 à la CA.

**Inspiration bardique.** d8, 4/j. Voir H&D MdR p 123 et D&D5 MdJ p 53.

**Chant reposant.** Les alliés gagnent +1d6 PV lorsque qu'ils dépensent un ou plusieurs dés de vie pendant un repos court.

**Incantation.** Amarange est un lanceur de sorts de niveau 7 (barde). Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Amarange:

**Tours de magie (à volonté)** : amis, lumières dansantes, moquerie cruelle

**1er niveau (4 emplacements)** : charme personne, détection de la magie, mot de guérison

**2ème niveau (3 emplacements)** : apaisement des émotions, détection des pensées, image miroir, invisibilité, suggestion

**3ème niveau (2 emplacements)** : feindre la mort, langues, motif hypnotique

**4ème niveau (1 emplacement)** : confusion

**ACTIONS**

**Rapier +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8+4) dégâts tranchants.

**Arbalète légère.** Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 5 (1d8+3) dégâts perforants.

## Annita de Cauvel (p 106)

Cf. p.

## Ysmaël (p 106)

Cf. p.

## Frère Ajardi (p 106)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 12 (chemise de mailles +1)

**Points de vie** 42 (5d10+15)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

**Compétence** Discrétion +4

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

**ACTIONS**

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

## Lola Mainrouge (marge p 118)

Humanoïde (demi-orc) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles)

**Points de vie** 25 (3d10+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	7 (-2)

**Compétence** Intimidation 0

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** commun, orc

**CAPACITÉS**

**Sauvagerie.** Quand Lola réussit un coup critique avec une attaque de corps-à-corps, il lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée et l'ajoute aux dégâts bonus du coup critique.

**ACTIONS**

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

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +2 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants.

## Mamasim El Barah (marge p 119)

Cf. p.

## Isuldran (marge p 120)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 15 (armure du mage)

**Points de vie** 17 (5d6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (0)	10 (0)	18 (+4)	15 (+2)	11 (0)

**Compétence** Arcanes +6, Histoire +6

**Jets de sauvegarde** Int +7, Sag +4

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Incantation.** Isuldran est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Isuldran:

**Tours de magie (à volonté)** : bouffée de poison, rayon de givre, main du mage, prestidigitation

**1er niveau (4 emplacements)** : armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique

**2ème niveau (3 emplacements)** : ténèbres, toile d'araignée

**3ème niveau (2 emplacements)** : caresse du vampire, forme gazeuse

## Snertis (marge p 122)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 18 (cotte de mailles et bouclier)

**Points de vie** 42 (5d10+15)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

**Compétence** Intimidation +3

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long).** Pendant 1 minute, Snertis peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin quand Snertis est neutralisé.

**ACTIONS**

**Épée longue +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8+4) dégâts tranchants ou 9 (1d10+4) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts perforants.

## Geriseb (marge p 124)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 17 (armure du mage)

**Points de vie** 14 (4d6)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Arcanes +2, Supercherie +6

**Jets de sauvegarde** Con +2, Cha +6

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Sorts subtils.** Quand Geriseb lance un sort, il n'utilise pas de composante verbale ni somatique.

**Incantation.** Geriseb est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Geriseb:

**Tours de magie (à volonté)** : illusion mineure, main du mage, prestidigitation, rayon de givre, trait de feu

**1er niveau (4 emplacements)** : armure du mage, couleurs dansantes, image silencieuse

**2ème niveau (3 emplacements)** : force fantasmagorique, image miroir

## Uritar, Stanislas et Gina d'Yguer (marge p 124)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir)

**Points de vie** 27 (6d8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétence** Acrobatie +7, Discrétion +7, Escamotage +7, Perception +5, Supercherie +3

**Jets de sauvegarde** Dex +7, Int +3

**Sens** Perception passive 15

**Langues** commun

**CAPACITÉS**

**Attaque sournoise (1/tour).** Le triplé inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que le triplé ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

**Télépathie.** Les triplés peuvent communiquer entre eux par télépathie.

**Tactique de groupe.** Le triplé obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des triplés, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

**ACTIONS**

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

## Brume vampirique (marge p 129)

Mort-vivant de taille Grande, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 8

**Points de vie** 36 (8d8)

**Vitesse** 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	6 (-2)	11 (0)	6 (-2)	10 (0)	2 (-4)

**Immunité aux dégâts** non magiques

**Immunité** sorts affectant l'esprit

**Sens** Perception passive 10

**Langue** -

**ACTIONS**

**Vampirisation.** Attaque magique au corps à corps : **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**2d6**) dégâts nécrotiques et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle est dans l'état **Entravé** jusqu'à la fin du combat en cas de jet de sauvegarde raté.

## Jarraseen (marge p 130)

Créature extraplanaire de taille Moyenne, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 20 (armure naturelle)

**Points de vie** 45 (10d8)

**Vitesse** 12 m (vol)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	18 (+4)	11 (0)	14 (+2)	17 (+3)	10 (0)

**Résistance aux dégâts** non magiques

**Sens** Perception passive 13

**Langue** -

**CAPACITÉS**

**Attaques multiples.** Le jarraseen effectue deux attaques à distance.

**ACTIONS**

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : **+9** pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (**1d6+4**) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la putréfaction de momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de point de vie et son total maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort délivrance des malédictions ou une magie similaire.

**Morsure et griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (**2d6+4**) dégâts perforants.