



# LA SAISON DU DÉCLIN

## *- Episode II - La Matriarche*

Un scénario pour personnages de niveau 8

**PRÉCÉDEMMENT... 3**

**L'HISTOIRE DE LALYA 3**

**LA MATRIARCHE 3**

**CHAPITRE I – LE COUVENT 4**

LES ARCHIVES	4
DÉFI DE COMPÉTENCE – RETROUVER LE PASSÉ DE LALYA	4
L'ATTAQUE DU CLAN DE L'OURS	4
APPEL À L'AIDE	4
RENCONTRE 1A – LE CLAN DE L'OURS	5
DÉFI DE COMPÉTENCES – RATTRAPER LES ASSAILLANTS	5
RENCONTRE 1B – LES GUERRIERS ISOLÉS	6
RENCONTRE 1C – LES GUERRIERS SURPRIS	6
RENCONTRE 1D - LE CLAN DE L'OURS	6
EGLYND	6
CROISADE	7
DÉFI DE COMPÉTENCE – INFLÉCHIR LA POSITION DE BOGYR LE SAGE	7

**CHAPITRE II – LA ROUTE DES MIRACLES 8**

LA ROUTE DES MIRACLES	8
EMBUSCADE	8
RENCONTRE 2A – L'EMBUSCADE D'YLSEUX	8

**CHAPITRE III – LE FORT DE L'ORAGE 9**

MASSACRONS SOUS LA PLUIE	9
RENCONTRE 3A – L'AUBERGE	9
DÉFI DE COMPÉTENCE – INTERCEPTER SHEÏDAKAR	10
RENCONTRE 3B – LE CARREFOUR	10
RENCONTRE 3C – FORCES DE LA NATURE	10
RENCONTRE 3D – SNIPER ALLEY	11
CONFRONTATION AVEC LE NÉCROSANT	11
L'ESCALIER MONUMENTAL	11
À L'INTÉRIEUR DU FORT	11
RENCONTRE 3E – SHEÏDAKAR	11
RENCONTRE 3F – LE FORT DE L'ORAGE	11

**CONCLUSION 12**

SUCCÈS COMPLET	12
L'OURS ENRAGÉ	12
VICTOIRE À LA PYRRHUS	12
DÉFAITE	12
ENSUITE...	12

**ANNEXE 1 - NOUVEAUX ADVERSAIRES 13**

LE CLAN DE L'OURS	13
GUERRIER DU CLAN DE L'OURS	13
ARCHER DU CLAN DE L'OURS	13
MAÎTRE D'ARMES DU CLAN DE L'OURS	13
SHAMAN DU CLAN DE L'OURS	13
CHAMPION DU CLAN DE L'OURS	14
CRÉATURES DE L'AUTOMNE	14
CORBEAU CRÉPUSCULAIRE	14
MAÎTRE AUTOMNIN ÉLADRIN	14
TROLL PUTRIDE	14
ASSAILLANT SVIRFNEBELIN	15
SHEÏDAKAR, LE NÉCROSANT	15

**ANNEXE 2 – RENCONTRES 16**

RENCONTRE 1A	16
RENCONTRE 2B	16
RENCONTRE 1C	17
RENCONTRE 1D	18
RENCONTRE 2A	19
RENCONTRE 3A	20
RENCONTRE 3B	20
RENCONTRE 3C	21
RENCONTRE 3D	22
RENCONTRES 3E & 3F	23

## PRÉCÉDEMMENT...

Les îles Moonshae sont sous la menace du Putréfiant, une terrible créature venue de Féérie, qui fut vaincue autrefois, mais réapparaît aujourd'hui. Les PJ sont à la recherche des armes du Seigneur Vernal, un seigneur fée ennemi du Putréfiant. Dans le premier épisode, ils ont récupéré le cimetière après avoir vaincu Orgrish, un terrible chef orc qui planifiait une invasion de l'île. Orgrish leur a également révélé son histoire et l'existence de Lalya, une halfeline dont il partageait les aventures un siècle plus tôt. Lalya serait en possession de l'arc, de l'amulette et de l'anneau du Seigneur du Printemps. Selon Orgrish, elle vivait dans un village du sud-ouest de l'île de Norland. C'est là la prochaine destination des PJ...

### PENDANT CE TEMPS À CALIDYRR

**Le Putréfiant, inquiet de la réaction des humains, a envoyé un de ses plus fidèles lieutenant, Sekharth, espionner à la cour du roi Derid. Ce dernier découvre que les PJ ont récupéré le cimetière du Seigneur Vernal auprès d'Orgrish. Il se met alors en quête de plus d'informations. Si les PJ ont raconté toute leur histoire au roi, Sekhart obtient l'information par ce biais. Dans le cas contraire, il apprend l'existence d'Orgrish et remonte la piste jusqu'à lui ou son cadavre. Quoi qu'il en soit, il fait parler Orgrish (qui ne désire rien de plus que se venger des PJ) et obtient donc les mêmes informations que les PJ sur Lalya...**

## L'HISTOIRE DE LALYA

Lorsqu'elle battait la campagne avec son ami Orgrish, Lalya était une jeune halfeline de 17 ans qui ne voulait rien sinon croquer la vie à pleines dents. L'aventure, le danger, le voyage étaient ses seules aspirations. Elle aimait Orgrish comme un grand frère, et c'est donc le cœur meurtri qu'elle dut fuir face à son ami transfiguré par la Magepeste, emportant avec elle l'anneau, l'arc et l'amulette du Seigneur Vernal. Lalya reprit alors le chemin de Norland, à la pointe sud-ouest de laquelle se trouve son village natal, Eyloa. Hélas, lors de son passage au large des côtes de Chuteneige, son navire fut arraisonné. Lalya fut emmenée comme esclave à Athkatla, capitale du royaume d'Amn, pour y servir la famille Selemchant. Elle parvint à fomenter une révolte des esclaves, qui se termina dans le sang, mais qui lui permit néanmoins de s'enfuir en emportant l'amulette du Seigneur Vernal, l'anneau et l'arc restant en possession de Haken Selemchant, qui dirigeait à l'époque les Mages Cagoulés.

Pendant son voyage de retour, qui, dit-on, dura près de deux ans, Lalya ne quitta jamais l'amulette, si bien que cette dernière se greffa à sa poitrine pour finalement faire partie intégrante du corps de Lalya. Cette dernière fut également marquée spirituellement, l'énergie du printemps lui offrant une vision différente du monde, et des pouvoirs exceptionnels. Lorsque Lalya atterrit enfin les rivages de Norland, elle était transformée. A moitié, halfeline, à moitié fée du printemps, elle était capable de grands miracles : guérisons, fertilité, pêches miraculeuses, etc.

Au fil des années, la réputation de Lalya couvrit toute l'île de Norland, et la population lui rendit un culte comme on le ferait à une sainte. Des pèlerinages étaient effectués vers Eyloa, des chapelles furent érigées, et finalement, un couvent fut

construit au centre du village natal de celle qu'on appelait désormais la Matriarche.

## LA MATRIARCHE

C'est un véritable culte qui s'est instauré depuis près d'un siècle autour de la Matriarche. Cette dernière est en voyage pendant la moitié de l'année. Elle parcourt l'île de Norland de chapelle en chapelle afin de réaliser ses miracles. Le reste de l'année, elle réside dans le couvent où vivent les Filles de la Matriarche, un groupe de religieuses qui prennent soin de Lalya.

La population, tant halfeline qu'humaine voue un respect profond à la Matriarche, qu'ils considèrent comme l'âme du Norland, jusqu'à être considérée comme sacrée par la famille royale du Gnarheume.

Où qu'elle se trouve, la Matriarche est toujours entourée d'une cour de plusieurs centaines de personnes qui espèrent bénéficier d'un miracle. C'est donc un énorme attroupement d'estropiés, de malades, de femmes enceintes, qui suit la Matriarche. Bien sûr, on trouve dans le tas des gens qui espèrent d'autres types de miracles : des maris trompés, des marchands ruinés, des joueurs malchanceux qui espèrent que la Matriarche pourra les aider. Bien peu, finalement, rencontrent la Matriarche pour recevoir ses grâces. Elle ne maîtrise pas ses pouvoirs, et il semble que ce soit le destin qui décide de ceux qui recevront les bienfaits du printemps.

### NORLAND

**Vous trouverez les informations génériques sur l'île de Norland dans l'encyclopédie des Royaumes. Elle est occupée par le Rogarsheim, qui regroupe tous les clans de l'île sous la coupe du clan des Loups de l'Orange. Dans les faits, chaque clan gère ses affaires comme il l'entend, les Loups de l'Orange n'étant que le plus grand et le plus puissant d'entre eux. Pour une référence culturelle simple, Norland est un subtil mélange entre l'Ecosse et la Scandinavie. Ses habitants forment donc une civilisation portée vers la guerre et la mer, où l'honneur est une valeur très importante. Chaque clan possède sa bannière et ses couleurs que chaque membre doit porter en permanence.**

## CHAPITRE 1 – LE COUVENT

Il faut cinq ou six jours de navigation pour aller de Caliddyr à la pointe sud-ouest de l'île de Norland. Les PJ trouveront facilement une embarcation, il leur suffirait par exemple de demander cette faveur au roi. Il leur faut donc contourner Alaron par le nord avant de bifurquer vers le sud-ouest. Le capitaine insistera pour passer bien au large d'Oman, et enfin, ils longeront les hautes falaises calcaires de Norland pour atteindre le village natal de Lalya.

Une fois les falaises gravies (un sentier taillé dans le roc permet de grimper les 60 mètres de falaise sans trop de mal), les PJ atteignent le village. Dès le premier regard, ils comprendront que ne vivent ici que des halfelins. En effet, les maisons sont minuscules, tout est prévu pour des personnes d'un mètre vingt. Le village comporte une trentaine de maisons. Mais c'est l'énorme bâtiment en L qui flanque le village qui attire l'attention. En s'en approchant, les PJ comprendront qu'il s'agit d'un édifice religieux, bien qu'il n'ait pas l'aspect d'un temple. De nombreuses halfelines en simple robe de lin blanc s'affairent dans la cour, qui à soigner les poneys, qui à nettoyer le dallage, qui à fabriquer de nouveaux fers, qui à courir d'un bâtiment à l'autre, un livre sous le bras.

Il suffit d'apostropher l'une de ces halfelines pour se faire envoyer vers dame Jéséla, la fille de la Matriarche. On guide

volontiers les PJ vers elle. Elle occupe un petit bureau dans le corps de logis principal.

Les PJ sont à la recherche d'une dénommée Lalya qui aurait vécu au village il y a un siècle. Ce prénom n'évoque rien à Jéséla, qui ne connaît la Matriarche que sous son surnom. Elle indique cependant que toute l'histoire du village est consignée dans les archives du couvent, et elle prête à les y conduire si nécessaire.

Puisque Jéséla est « la fille de la Matriarche », les PJ voudront sans doute savoir qui est la Matriarche. C'est le regard plein d'admiration que Jéséla révélera aux PJ que la Matriarche est la plus ancienne du village et qu'elle prodigue ses dons miraculeux aux nécessiteux. Elle est pour l'instant en voyage auprès du clan des Loups de l'Orage, comme elle le fait chaque année.

### LES ARCHIVES

Les PJ sont emmenés dans une série de caves très basses de plafond où sont entreposés des centaines de livres et de rouleaux de parchemin, le tout dans un désordre impressionnant. Jéséla leur laisse toute liberté pour tout fouiller, à condition de ne rein abîmer.

### DÉFI DE COMPÉTENCE – RETROUVER LE PASSÉ DE LALYA

Ceci est un défi de compétences structurant. A chaque succès, les PJ obtiendront une parcelle d'information supplémentaire. Lorsque le troisième échec survient, ou lorsque le défi est réussi, le clan de l'ours attaque le couvent. Etant donné qu'il est difficile de trouver une série de compétences qui permettrait de retrouver les détails de l'histoire du village, nous proposons de réaliser des tests de groupe de Perception. Chaque personnage va devoir réaliser un test de Perception. Si au moins la moitié du groupe réussit son test, alors cela compte comme un succès pour le défi. Dans le cas contraire, il s'agit d'un échec.

**Niveau :** 7 **Complexité :** 1 (4 succès avant 3 échecs)

**Compétence principale :** Perception (DD14)

A chaque succès, les personnages obtiennent les informations suivantes. S'ils atteignent 3 échecs, ils sont interrompus par le clan de l'ours.

- **Premier succès :** Lalya raconte sa jeunesse, ses aventures avec Orgrish, la découverte des armes magiques sur le corps de cinq hommes. Cela confirme aux PJ qu'ils cherchent au bon endroit, et que Lalya a bien vécu ici.
- **Deuxième succès :** Lalya raconte la magepeste, la transformation d'Orgrish, et leur séparation. Elle indique qu'elle a fui avec l'arc, l'amulette et l'anneau.
- **Troisième succès :** Lalya indique que pendant son voyage de retour, son navire a été arraisonné, qu'elle a été vendue comme esclave en Amn, à Athkatla, au service de la famille Selemchant, et qu'elle a pu s'enfuir à la faveur d'une révolte. Elle n'a pu emporter que l'amulette, cependant.
- **Quatrième succès :** Lalya raconte son retour au pays. Elle indique que l'amulette s'est greffée à son corps, et qu'elle s'est découvert des pouvoirs de guérison. Elle explique les sept miracles qu'elle a réalisés lors de son voyage vers le Fort de l'Orage et décrit les endroits.

### L'ATTAQUE DU CLAN DE L'OURS

Les PJ sont encore dans le sous-sol du couvent, à la recherche d'informations sur Lalya, quand ils entendent des cris de panique à l'étage et dans la cour. Lorsqu'ils remontent, ils découvrent que le couvent a été envahi par un groupe de guerriers arborant une bannière ornée d'un ours. Ils aperçoivent plusieurs d'entre eux qui emmènent dame Jéséla de force vers la forêt. Le reste des guerriers empêchent simplement les autres halfelines de les suivre, les brutalisant au passage. Les PJ vont certainement se mêler de cette affaire, et s'attirer ainsi la colère des guerriers. Leur but n'est pas de tuer,

en tout cas tant que les PJ ne tuent pas l'un des leurs, mais de permettre au premier groupe de s'enfuir avec leur captive.

### APPEL À L'AIDE

Les halfelines se remettent de leurs émotions. Elles entourent les PJ et les remercient, mais leurs demandent maintenant de sauver dame Jéséla. Les assaillants l'ont emmenée dans la forêt, il faut la ramener saine et sauve. Le sens de l'héroïsme des PJ devrait suffire. Au pire, les halfelines proposent une récompense.

## RENCONTRE 1A – LE CLAN DE L'OURS

### Rencontre de niveau 8

10 guerriers du clan de l'ours (brutes de niveau 4)

### MISE EN PLACE

Les guerriers sont dispersés dans la cour et le corps de logis. Les PJ ne devraient donc pas avoir à les combattre tous en même temps, ce qui les favorise. Lorsqu'ils surgissent du sous-sol, les PJ font face à 4 guerriers. Ensuite, à chaque round impair, 2 nouveaux guerriers interviennent jusqu'à ce que tous soient rassemblés au sixième round.

Il y a un puits au centre de la cour. Il est possible de monter sur le muret, ou de faire basculer un adversaire dedans (2d10 dommages pour les 6 mètres de chute – Athlétisme DD 10 pour remonter en s'aidant de la corde).

### TACTIQUE

Les guerriers sont courageux, voire téméraires. Plus encore s'ils sont en surnombre. Ils n'attaquent pour tuer que lorsque l'un d'entre eux est tué par les PJ. Ils tentent toujours de prendre un PJ en tenaille. Lorsqu'il ne reste que trois d'entre eux, ils essaient de fuir, prenant si possible une halfeline en otage pour garantir leur fuite.

## DÉFI DE COMPÉTENCES – RATTRAPER LES ASSAILANTS

Ce défi de compétences à embranchements reprend la structure de l'exemple de poursuite proposé dans le Guide du Maître 2. Les PJ ont ici deux voies vers le succès : rattraper les guerriers rapidement, sans prendre de précautions particulières afin de les affronter avant qu'ils n'aient l'occasion de bénéficier de renforts ; ou donner priorité à la discrétion afin de les attaquer par surprise, au risque de devoir affronter un second contingent du clan de l'Ours.

Chaque PJ peut faire un test de compétence par demi-heure de poursuite, la compétence choisie indiquant pour quel but le succès peut être utilisé (rapidité ou discrétion).

Même si les PJ réalisent des tests individuels, il faut considérer leurs efforts comme collectifs. Le groupe progresse ensemble. Si un PJ réussit plusieurs tests d'Endurance, cela ne signifie pas qu'il rattrape les guerriers avant ses compagnons.

**Niveau :** 8      **Complexité :** 2 (6 succès avant 3 échecs)

**Compétences principales :** Athlétisme, Discrétion, Endurance, Nature, Perception

- **Athlétisme (DD14) :** Le PJ passe des obstacles avec force et énergie : il escalade une paroi rapidement, il traverse une rivière à la nage, etc. Chaque succès obtenu avec cette compétence permet d'atteindre le but de rapidité. Un PJ peut également utiliser cette compétence pour escalader un arbre et ainsi s'octroyer un bonus de +2 à son prochain test de perception. Utiliser Athlétisme pour ce faire ne rapporte aucun succès pour le défi.
- **Discrétion (DD 14) :** Le PJ opte pour un déplacement plus lent, se cachant derrière des obstacles, évitant les zones plus bruyantes. Chaque succès obtenu avec cette compétence permet d'atteindre le but de discrétion.
- **Endurance (DD14) :** Le PJ ne désire qu'une chose avancer aussi vite que possible, sans faire la moindre pose. Chaque succès obtenu avec cette compétence permet d'atteindre l'objectif de rapidité.
- **Nature (DD14) :** Le PJ utilise sa connaissance du terrain pour choisir la meilleure route possible. Les succès obtenus avec cette compétence peuvent bénéficier aux deux objectifs.
- **Perception (DD14) :** Le PJ cherche des traces des guerriers. Chaque succès obtenu avec cette compétence compte pour l'objectif de rapidité.

**Succès (rapidité) :** Les PJ rattrapent les guerriers du clan de l'Ours avant qu'ils n'atteignent leur territoire. Ces derniers sont dans l'impossibilité d'appeler des renforts. Cependant, ils entendent ou voient les PJ arriver, il n'y a donc pas de round de surprise au début du combat. -> Rencontre 1B

**Succès (discrétion) :** Les PJ rattrapent les guerriers discrètement. Hélas, ceux-ci ont déjà atteint leur territoire et vont donc pouvoir appeler des renforts. Cependant, les PJ prennent les guerriers au dépourvu et bénéficient donc d'un round de surprise au début du combat. -> Rencontre 1C

**Echec :** Les PJ rattrapent les guerriers très près de leur village, ce qui leur permettra d'appeler des renforts. En outre, ils ont été peu discrets et offrent ainsi un round de surprise au clan de l'Ours. Le combat qui les attend est inégal, il y a de fortes chances qu'ils soient faits prisonniers. -> Rencontre 1D

## RENCONTRE 1B – LES GUERRIERS ISOLÉS

### Rencontre de niveau 7

1 shaman du clan de l'Ours (Contrôleur [meneur] de niveau 6)  
7 guerriers du clan de l'Ours (Brutes de niveau 4)

### MISE EN PLACE

Les PJ ont rattrapé les guerriers du clan de l'Ours en pleine forêt. Ces derniers ont entendu l'approche des PJ et sont prêts au combat. Le terrain est en pente forte vers le nord et parsemé de nombreux arbres aux branches basses.

### TACTIQUE

Le shaman reste aux côtés de Jéséla avec deux guerriers à ses côtés. Les autres guerriers se déploient afin de prendre les PJ en tenaille. Le shaman utilise *Etreinte de l'ours* afin de placer les PJ en position défavorable.

## RENCONTRE 1C – LES GUERRIERS SURPRIS

### Rencontre de niveau 9

1 shaman du clan de l'Ours (Contrôleur [meneur] de niveau 6)  
7 guerriers du clan de l'Ours (Brutes de niveau 4)  
2 archers du clan de l'Ours (Artilleurs de niveau 3)  
1 maître d'armes du clan de l'Ours (Brute de niveau 6)

### MISE EN PLACE

Les PJ ont rattrapé les guerriers, mais ceux-ci sont sur leur territoire. Ils vont pouvoir appeler des renforts : un guerrier expérimenté et deux jeunes chasseurs. Les PJ ont été suffisamment discrets pour pouvoir monter une embuscade. Le terrain est relativement plat mais toujours parsemé de beaucoup d'arbres aux branches basses.

### TACTIQUE

Les PJ bénéficient d'un round de surprise. Ensuite, le shaman reste près de Jéséla avec deux guerriers et sonne de son cor pour appeler à l'aide. A la fin du troisième round, les renforts arrivent. Le shaman utilise *Etreinte de l'Ours* pour mettre les PJ en mauvaise posture. Les archers se postent à distance. Quant au maître d'armes, il contourne la mêlée pour cibler les PJ attaquant à distance.

## RENCONTRE 1D – LE CLAN DE L'OURS

### Rencontre de niveau 12

7 guerriers du clan de l'Ours (Brutes de niveau 4)  
1 shaman du clan de l'Ours (Contrôleur [meneur] de niveau 6)  
2 maîtres d'armes du clan de l'ours (Brutes de niveau 8)  
4 archers du clan de l'Ours (Artilleurs de niveau 3)  
1 champion du clan de l'Ours (Brute d'élite de niveau 9)

### MISE EN PLACE

Les PJ rattrapent les guerriers à la sortie de la forêt, en vue du village. De plus, ils ont été bruyants et sont attendus de pied ferme. Les guerriers ont un round de surprise en début de rencontre. Le combat a lieu sur terrain plat et dégagé, ce qui permet beaucoup de mouvements.

### TACTIQUE

Dès le premier round, le shaman sonne de son cor et appelle des renforts. Au troisième round, les maîtres d'armes, le champion et les archers entrent en jeu. Le shaman utilise *Etreinte de l'ours* pour placer les PJ entre deux guerriers. Il reste sous l'escorte de deux guerriers en permanence. Les archers restent bien entendu à la périphérie de la mêlée. Les maîtres d'armes contournent la mêlée pour s'occuper en priorité des PJ qui combattent à distance. Enfin, le champion se choisit un PJ comme cible (le plus puissant combattant en mêlée) et se focalise sur sa mis hors combat.

## LE BUT DU CLAN DE L'OURS

Ne perdez pas de vue que le clan de l'Ours n'a pas pour but de tuer dame Jéséla ou les PJ. La fille du chef, Eglynd, est gravement malade et les guerriers sont partis chercher quelqu'un qui pourra la soigner. Ils ont simplement enlevé la personne qui semblait être à la tête du couvent réputé abriter une grande guérisseuse. Pendant le combat contre les barbares, essayez de faire passer cette information. Les guerriers ne frappent pas pour tuer, et tentent de raisonner les PJ.

## EGLYND

Si les PJ ont la sagesse d'écouter leurs adversaires, ou s'ils sont vaincus, ils seront amenés devant le seigneur du clan, Bogyr le sage. L'homme leur expliquera alors que l'enlèvement de Jéséla n'avait pour but que de soigner sa fille Eglynd tombée affreusement malade. Les shamans ont beau invoquer les esprits, rien n'y fait, la putréfaction semble gagner les chairs de la jeune fille.

En jouant franc jeu avec le clan, les PJ pourront peut-être voir Eglynd et constater qu'effectivement, les extrémités de ses membres semblent pourrir et se décomposer en une forme d'humus. Ceux qui pensent immédiatement à l'automne ont raison ! La maladie n'a rien de naturel, mais a été causée par Sheïdakar, le sbire du Putréfiant actuellement chargé de récupérer la Matriarche, et surtout son amulette.

En posant les bonnes questions, les PJ apprendront que la maladie s'est déclarée il y a quatre jours, le lendemain du départ de « l'étranger ». Ce dernier était un elfe (en fait un éladrin, mais les membres du clan n'en ont jamais rencontré) qui est venu raconter l'histoire de la Matriarche et de ses grands pouvoirs de guérison. Il est resté deux jours avec le clan, puis est reparti. Le lendemain, Eglynd tombait malade.

Suite à l'échec des shamans, la Matriarche tant louée par l'étranger semblait être la bonne personne pour la soigner.

Les PJ pourront facilement conclure que cet étranger est à la solde du Putréfiant, et que sa venue n'avait pour but que de forcer le clan à s'attaquer au couvent et à enlever la Matriarche

Tout ceci à condition que les PJ n'aient pas purement et simplement éliminé les assaillants sans poser de questions...

## CROISADE

Si les PJ ont éliminé les guerriers sans discuter et ont récupéré Jéséla, ils ont peut-être un goût de victoire dans la bouche. Hélas, ils ont provoqué l'ire proverbiale de Bogyr le sage, seigneur du clan de l'Ours. A peine seront-ils rentrés au couvent qu'une sonnerie de cor retentira. De la forêt surgira alors la totalité du clan de l'Ours.

Plusieurs dizaines d'hommes arborent la bannière de l'Ours sur laquelle ils ont versé leur sang. Par ce geste ils ont éliminé la pitié de leur cœur. Pour s'en sortir, les PJ n'ont que deux solutions : fuir et laisser les halfelines se faire massacrer ou aller à la rencontre de Bogyr et tirer cette affaire au clair. Ils ont quelques minutes pour réagir. Ils peuvent mettre ce temps à profit pour s'enfuir par la côte, ou sortir du couvent (le mieux serait de le faire sans armes) et se diriger vers le roi.

Tout signe d'agressivité de la part des PJ se traduira par une réponse immédiate et violente. Vous aurez là l'opportunité de massacrer vos PJ. S'ils arrivent à approcher suffisamment de Bogyr pour lui parler, ils auront alors l'occasion d'empêcher un massacre.

## COURAGE, FUYONS !

**Soyons clairs : si les PJ s'enfuient, ils pourront continuer l'aventure, même s'ils auront bien peu d'informations, surtout s'ils ont échoué au défi de compétence dans la bibliothèque du couvent. S'ils choisissent cette voie, il se pourrait bien qu'ils échouent dans leur quête et que Sheïdakar élimine la Matriarche et récupère l'amulette. Ca ne serait que justice face à la couardise de ces soi-disant héros. En outre, en choisissant la fuite, les PJ laisseront le clan de l'Ours raser le couvent et le village et massacrer tous ceux qui se mettront sur leur chemin. La rage du Bogyr sera telle qu'il se mettra ensuite en marche afin de détruire chaque sanctuaire, chaque chapelle dédiée à la Matriarche, mettant ainsi tout le sud de Norland à feu et à sang. Les Loups de l'Orage se verraient obligés de s'opposer au clan de l'Ours, et chacun ferait ensuite appel à ses alliés, ce qui conduirait rapidement à une guerre...**

## DÉFI DE COMPÉTENCE – INFLÉCHIR LA POSITION DE BOGYR LE SAGE

Ce défi a pour but de convaincre Bogyr le Sage, seigneur du clan de l'Ours, de ne pas raser le couvent de la Matriarche et massacrer ses occupantes.

**Niveau :** 8

**Complexité :** 2 (6 succès avant 3 échecs)

**Compétences principales :** Bluff, Diplomatie, Histoire, Intimidation, Intuition, Soins, Arcanes

- **Bluff (DD 19) :** Les PJ peuvent tenter de baratiner Bogyr. Quel que soit leur histoire, le seigneur est difficilement manipulé, d'autant qu'il a la rage au cœur. Une réussite à un test de bluff permet d'obtenir un succès pour le défi.
- **Diplomatie (DD 14) :** Les PJ doivent ici jouer d'arguments diplomatiques, la jouer humblement, rappeler à Bogyr que massacrer d'innocentes halfelines ne correspond pas à la philosophie de l'Ours, etc. S'ils ont déjà obtenu un succès grâce à la compétence soins (cf. plus bas), ils pourront lui demander d'expliquer d'où lui vient sa blessure, ou d'expliquer la maladie de sa fille. Une réussite à ce test apporte un succès pour le défi.
- **Histoire (DD 19) :** un PJ qui connaîtrait l'histoire du Norland ou du clan pourrait rappeler de hauts faits d'armes des ancêtres de Bogyr, et ainsi adoucir son humeur. Une réussite à un test d'histoire permet d'obtenir un succès pour le défi. Il n'est possible que d'obtenir un seul succès grâce à cette compétence.
- **Intimidation :** Bogyr est en colère, et tenter de l'intimider, ou toute autre démonstration de force ne fait que renforcer sa rage. Toute utilisation de cette compétence cause le gain de deux échecs automatiques pour le défi.
- **Intuition (DD 9) :** Il n'est pas difficile de deviner que Bogyr est ici contre son gré, qu'un massacre n'est pas de son goût mais que pour conforter sa position à la tête du clan, il se doit de réagir fermement.
- **Soins (DD 14) :** A chaque mouvement du bras de Bogyr, il grimace de douleur. Si les PJ ont déjà obtenu deux succès, son humeur est plus douce et il montrera la blessure aux PJ. Cette dernière est une entaille somme toute légère mais qui s'infecte étrangement, comme si les chairs se nécrosaient. Bogyr indiquera que sa fille souffre d'une maladie dont les symptômes ressemblent à cette blessure. Les PJ peuvent ici utiliser diplomatie afin de creuser cette piste plus avant. Réussir un test de soins offre un succès pour le défi, et ouvre la possibilité d'utiliser la compétence arcanes.
- **Arcanes (DD 14) :** Une fois que les PJ ont vu la blessure de Bogyr, ou qu'ils entendent parler de la maladie de sa fille, un test d'arcanes leur permettra de faire le lien avec l'automne (si un joueur n'a pas l'idée lui-même, bien sûr, auquel cas aucun test n'est nécessaire). La réussite du test d'Arcanes offrira un succès pour le défi, ce qui permettra normalement d'y mettre un terme.

**Succès :** Bogyr raconte l'histoire de l'étranger, que les PJ n'auront aucun mal à identifier comme un sbire du Putréfiant. Il apparaîtra que ce dernier a manipulé le clan afin qu'il s'attaque à la Matriarche.

**Echec :** Bogyr ne change pas d'avis. Il offre aux PJ une dernière chance de retourner au couvent s'ils ne veulent pas être massacrés sur le champ. Il leur indique qu'il attaquera dans une heure, le temps à tout le monde de faire ses prières. Cette fois les PJ, s'ils veulent continuer l'aventure, ne peuvent que fuir...

## CHAPITRE II – LA ROUTE DES MIRACLES

Pour décrire la suite de ce scénario, nous prendrons pour acquit que les PJ ont empêché le massacre des halfelines et sauvé dame Jéséla. Dans le cas contraire, des informations vous seront fournies dans des encarts pour vous guider dans votre improvisation.

En discutant avec Jéséla des informations découvertes dans la bibliothèque, elle se révélera perplexe. La personne la plus ancienne du village est justement la Matriarche, et elle conseillera aux PJ de la rejoindre au Fort de l'Orage où elle se trouve en ce moment. La route qui part vers le nord passe par différentes chapelles à sa gloire et est réputée sûre.

### L'AUTOMNE

**Au moment même où les PJ empruntent la route des miracles, Sheïdakar revient de féerie avec un important contingent de créatures de l'automne. Cette petite armée se trouve pour l'instant dans le nord-ouest de l'île, mais va bientôt se mettre en marche pour le Fort de l'Orage. L'arrivée des créatures provoque l'apparition d'un automne précoce. Le ciel se couvre, il pleut presque constamment, le vent souffle en rafales et la végétation dépérit lentement...**

### LA ROUTE DES MIRACLES

C'est ainsi qu'est surnommée la route qui parcourt l'est de Norland, depuis Eyloa jusqu'au Fort de l'Orage et jusqu'aux confins nord de l'île. Il y a environ 200 kilomètres à parcourir pour rejoindre la capitale, soit trois ou quatre jours de voyage selon le tempo des personnages. Hormis les chapelles, la route est parsemée de hameaux, de fermes, et de quelques rares auberges. Si les PJ ont réussi le défi de compétence dans la bibliothèque du couvent, ils savent que Lalya avait à l'époque réalisé sept miracles dus à l'amulette en se rendant au Fort de l'Orage. Elle décrivait dans son journal les endroits de ces miracles. Des joueurs dotés d'un cerveau comprendront rapidement. C'est la même route, elle est parsemée de sept chapelles à la gloire de la Matriarche et leur disposition ressemble fort aux endroits décrits par Lalya. A l'évidence, Lalya et la Matriarche ne font qu'une...

### EMBUSCADE

Les PJ représentent une menace pour Sheïdakar. Ils ont déjà fait capoter son plan avec le clan de l'Ours, alors il ne tient pas à ce qu'ils lui mettent de nouveau des bâtons dans les roues. Il ordonne donc à quelques-uns de ses hommes de monter une embuscade afin d'éliminer les PJ, ou au moins les retarder. Ils passent à l'attaque au moment où les PJ traversent le village d'Ylseux, construit autour d'une des chapelles. Le village compte une centaine d'habitations et est occupé principalement par des humains. C'est un petit carrefour commercial pour les fermiers des environs qui viennent y vendre leurs denrées. C'est aussi un centre religieux depuis que Lalya y a guéri de la peste une centaine de personnes. Nombreux sont ceux qui viennent se baigner dans la fontaine située sur la place du village. Que les PJ y fassent halte ou qu'ils passent simplement, c'est sur cette place que les monstres de l'automne vont frapper. Ils n'hésitent pas à le faire en plein jour, pendant le marché, utilisant la population comme bouclier humain et faisant fi des éventuels dommages collatéraux.

Montrez-vous créatif et montrez l'étendue de la cruauté des sbires du Putréfiant...

### RENCONTRE 2A – L'EMBUSCADE D'YLSEUX

#### Rencontre de niveau 10

- 1 maître automnin éladrin (Contrôleur d'élite de niveau 8)
- 1 troll putride (brute de niveau 9)
- 6 putréfiés (brutes de niveau 5)
- 4 corbeaux crépusculaires (sbires francs-tireurs de niveau 5)

#### MISE EN PLACE

L'embuscade se déroule sur la place du village, où se déroule le marché quotidien. La place est bordée de boutiques devant lesquelles les marchands placent leur échoppe. Les quelques endroits libres sont occupés par les chariots des fermiers venus vendre leurs produits frais. Ce sont près de 200 personnes qui arpentent la place. Au centre se trouve un large bassin peu profond au centre duquel se trouve une statue d'une halfeline qui n'est autre que Lalya.

#### TACTIQUE

Les assaillants (à l'exception du troll), sont cachés dans plusieurs boutiques (dont les exploitants ont été tués). Le maître automnin entame les hostilités par une *tempête de l'automne*. Il téléporte les PJ et les habitants derrière un chariot de foin d'où surgit le troll. Ce dernier utilise les villageois comme bouclier humain et utilise son allonge pour attaquer les PJ. Les corbeaux se chargent des PJ attaquant à distance. Une fois le troll en difficulté, les putréfiés encerclent les PJ. Le maître automnin se joint à la mêlée le plus tard possible, mais combat jusqu'à la mort, car c'est le sort qui l'attend en cas d'échec.

### LA COLÈRE DE L'OURS

**Si les PJ ont forcé Bogyr le Sage à lancer sa croisade, les PJ voyagent tout de même avant l'avancée de l'armée du clan de l'Ours. Cependant, les rumeurs circulent déjà et tout le monde se prépare. Les gens sont tendus, peu accueillants et certains ont déjà envoyé des messages aux Loups de l'Orage.**



## CHAPITRE III – LE FORT DE L'ORAGE

Le Fort de l'Orage est un château fortifié qui siège fièrement sur un promontoire rocheux qui domine la baie de Norland. Il est visible de loin, et démontre de manière impressionnante la puissance du clan des Loups de l'Hiver. La ville se trouve aux pieds du promontoire. Elle abrite un millier d'âmes, principalement des humains et des halfelins. Une route et un escalier monumental ont été creusés dans la roche afin de relier la ville au château.

Les PJ aperçoivent la ville et le château quand le crachin qui leur cingle le visage depuis leur départ se transforme en pluie torrentielle. Le ciel s'assombrit fortement, la visibilité est réduite à peau de chagrin, et la route se transforme rapidement en rivière. Les PJ ont à peine le temps d'arriver en ville pour trouver un abri dans une auberge ou une taverne avant que tout déplacement ne soit impossible. Les habitants rentrent chez eux précipitamment, et déjà certaines maisons rudimentaires ne peuvent résister à la force des éléments. La population, y compris les PJ, est bloquée à l'intérieur des bâtiments et attend avec inquiétude la fin de la tempête, qui ne semble pas venir. Il s'agit bien sûr de l'œuvre de Sheïdakar, qui veut inonder la ville afin d'y massacrer les gardes et autres hommes d'armes qui s'y trouvent afin d'avoir le champ libre pour s'attaquer à la Matriarche.

En discutant avec les habitants, les PJ pourront apprendre que la Matriarche passe la soirée et la nuit au fort. Sa cour est restée en ville. Mais après quelques minutes de discussion, les premiers cris retentissent...

### MASSACRONS SOUS LA PLUIE

Des cris, fortement atténués par la pluie battante se font entendre dans la rue. On peut distinguer des habitants qui fuient avant de se faire massacrer par un putréfié, ou d'être abattu par un carreau tiré de nulle part. Au même moment, dans le bâtiment où se sont réfugiés les PJ, des cris retentissent également. Le bâtiment est assailli par les sbires de Sheïdakar, qui ont pour ordre de tuer tout ce qui porte une arme. Gageons que les PJ vont réagir à cette attaque et tenter de sauver leur peau, et celle des habitants au passage.

Une fois les PJ débarrassés des assaillants, ils pourront sortir dans la rue pour aider les autres habitants. A cet instant, ils pourront remarquer un groupe qui monte lentement l'escalier monumental qui conduit au fort en éliminant rapidement tous les gardes qui se dressent sur leur chemin. Sheïdakar se rend au fort pour éliminer la Matriarche. Les PJ pourront-ils l'arrêter à temps ?

### RENCONTRE 3A – L'AUBERGE

#### Rencontre de niveau 7

4 assaillants svirfnabelin (chasseurs de niveau 4)  
4 putréfiés (brutes de niveau 5)

#### MISE EN PLACE

L'auberge où se sont réfugiés les PJ est noire de monde. Elle l'était déjà avant leur arrivée, mais une fois la tempête commencée, tous les habitants qui passaient à proximité s'y sont précipités. La plupart des gens sont debout, devisant en groupe de la tempête si soudaine et inhabituelle à cette période de l'année. La salle commune est surmontée d'une mezzanine où sont disséminées quelques tables souvent utilisées pour des parties de cartes ou de dés. Le bar occupe un coin du rez-de-chaussée et est accolé à une réserve qui donne à l'arrière du bâtiment.

#### TACTIQUE

Les svirfnabelins entrent par les fenêtres de l'étage et utilisent la mezzanine pour arroser les occupants de la salle commune. Ils renversent les tables pour se donner des abris puis utilisent leur téléportation illusoire pour faire croire qu'ils bougent. Ils restent en réalité derrière les tables et utilisent à merveille leur avantage de combat et leur capacité de tireur embusqué. Les putréfiés entrent par la réserve et foncent sans discernement, déversant leur essaim de mouches avant de se téléporter dans la foule et de réutiliser la même attaque.

## DÉFI DE COMPÉTENCE – INTERCEPTER SHEĪDAKAR

Ce défi de compétence a pour but de rejoindre Sheïdakar dans l'escalier avant qu'il ne pénètre dans le fort pour tuer la Matriarche. A chaque échec d'un test de compétence, les PJ font face à une rencontre de combat (3B, 3C et 3D), ce qui a pour effet de les priver petit à petit des ressources (pouvoir, récupérations, points de vie, etc.) dont ils auront besoin pour affronter l'éladrin de l'automne.

**Niveau :** 8                              **Complexité :** 2 (6 succès avant 3 échecs)

**Compétences principales :** Athlétisme, Connaissance de la rue, Discrétion, Perception

**Compétences secondaires :** Intimidation

- **Athlétisme (DD 14) :** Les PJ tentent de couvrir le plus de distance possible, et le plus rapidement possible. Cette compétence permet d'obtenir deux succès pour le défi.
- **Connaissance de la rue (DD 14) :** Les PJ observent la disposition des rues et des bâtiments et trouvent des raccourcis. Cette compétence permet l'obtention de deux succès pour le défi.
- **Discrétion (DD 14) :** Les PJ avancent discrètement et évitent ainsi le contact avec des assaillants. Il est possible d'obtenir deux succès avec cette compétence.
- **Perception (DD 14) :** Les PJ repèrent un groupe d'ennemis et l'évitent soigneusement. Il est possible d'obtenir deux succès grâce à cette compétence.
- **Intimidation (DD 19) :** Si les PJ échouent à un test, ils peuvent tenter un test d'intimidation pour mettre leurs ennemis en fuite et ainsi éviter un combat. On ne peut annuler que deux échecs de cette manière.

**Succès :** les PJ rejoignent Sheïdakar et ses hommes dans l'escalier. L'affrontement est inévitable et l'éladrin sera mis en fuite par l'arrivée imprévue de la Matriarche (rencontre 3E).

**Echec :** les PJ rejoignent Sheïdakar dans le fort. La Matriarche est déjà morte et l'éladrin s'enfuit, laissant ses hommes retarder les PJ (rencontre 3F).

## RENCONTRE 3B – LE CARREFOUR

**Rencontre de niveau 6**

1 chevalier crépusculaire (franc-tireur d'élite de niveau 6)  
4 assaillants svirfnobelins (chasseurs de niveau 4)

### MISE EN PLACE

Les PJ approchent d'un carrefour et au croisement des rues surgit un groupe d'assaut de l'automne. Le sol est couvert de boue et d'eau, de nombreuses cases sont donc du terrain difficile.

### TACTIQUE

La mêlée est surprenante. Les svirfnobelins n'ont qu'une idée en tête : escalader une façade pour se mettre à distance. Au besoin, ils se couvrent grâce à leur téléportation illusoire. Le chevalier se retrouve rapidement seul au niveau du sol et tentera d'approcher les contrôleurs parmi les PJ.

## RENCONTRE 3C – FORCES DE LA NATURE

**Rencontre de niveau 7**

2 trolls putrides (brutes de niveau 9)  
3 putréfiés (brutes de niveau 5)

### MISE EN PLACE

Les PJ se trompent de chemin et aboutissent dans une impasse. A cet instant, le mur d'un bâtiment s'effondre. Les deux trolls passent par l'ouverture et engagent les PJ directement. Un putréfié suit le même chemin au round suivant et les deux derniers rejoignent la mêlée au troisième round. Autour de l'ouverture, le sol est couvert de gravats, ce qui en fait un terrain difficile. Il est possible de fuir par l'ouverture créée. Les PJ se retrouvent dans ce qui devait être une taverne. Le sol est jonché de cadavres, mais les braseros et les lustres brûlent encore.

### TACTIQUE

Les créatures se dispersent afin de pouvoir bénéficier rapidement de leurs attaques de zone. Ensuite elles ne cherchent qu'à faire couler le sang rapidement.

## RENCONTRE 3D – SNIPER ALLEY

### Rencontre de niveau 8

1 maître automnin (contrôleur d'élite [meneur] de niveau 8)  
4 assaillants svirfnebelin (chasseurs de niveau 4)  
7 corbeaux crépusculaires (sbires francs-tireurs de niveau 5)

### MISE EN PLACE

Lorsque les PJ passent dans une rue à l'apparence tranquille, ils tombent dans une embuscade. Le maître automnin et les svirfnebelins sont cachés à l'étage de différents bâtiments et attaquent à distance depuis leur cachette.

### TACTIQUE

Les corbeaux se chargent de harceler les PJ qui offrent donc souvent un avantage de combat à leurs adversaires. Une fois le maître attaqué par un PJ, les corbeaux restants font tout pour le protéger. Quant aux svirfnebelins, à l'évidence, ils restent cachés et jouent au sniper. Une fois repérés, ils usent de leur téléportation illusoire pour faire croire à leur fuite.

## CONFRONTATION AVEC LE NÉCROSANT

Le combat contre Sheïdakar peut prendre deux tournures différentes, selon que les PJ ont réussi le défi de compétence et le rattrapent dans l'escalier ou pas.

### L'ESCALIER MONUMENTAL

Si les PJ finissent par atteindre l'escalier, ils font face à une force supérieure en nombre et en puissance. Ils n'ont, soyons clairs, aucune chance de l'emporter. Cependant, lorsque la moitié des PJ est en péril, la Matriarche apparaîtra en haut de l'escalier accompagnée de nombreux Loups de l'Orage. Elle provoquera une énorme vague d'énergie printanière qui fera fuir Sheïdakar qui reviendra dans un épisode ultérieur. Les guerriers du clan aident alors les PJ à vaincre les ennemis restants (pour éviter de jouer toutes les attaques, faites perdre 10 points de vie par round à chaque adversaire).

### À L'INTÉRIEUR DU FORT

Si au contraire les PJ échouent au défi de compétence, ils ne rattrapent Sheïdakar et ses sbires que dans le grand hall du Fort de l'Orage. Pris par surprise, les gardes sont déjà morts, ainsi que les nobles du clan des Loups de l'Orage. Au moment où les PJ entrent, Sheïdakar fait face à la Matriarche. Il lui faudra trois rounds pour la vaincre et lui prendre l'amulette. Ensuite il s'enfuit par la porte du fond.

## RENCONTRE 3E – SHEÏDAKAR

### Rencontre de niveau 14 (jusqu'à l'apparition de la Matriarche et des Loups de l'Orage)

Sheïdakar, le nécrosant (contrôleur d'élite de niveau 14)  
3 chevaliers crépusculaires (francs-tireurs d'élite de niveau 6)  
4 putréfiés (brutes de niveau 5)  
4 assaillants svirfnebelins (chasseurs de niveau 4)

### MISE EN PLACE

L'escalier dans sa totalité est un terrain difficile. Il est de plus mouillé et donc glissant. Toute attaque provoquant un déplacement ou une téléportation forcée permet de réaliser une seconde attaque : +10 contre Réflexes ; 2d10 dommages et la cible chute de 3d4 marches et se retrouve à terre.

### TACTIQUE

Les PJ n'ont aucun moyen de s'approcher discrètement, ils sont donc repérés de loin. Les putréfiés et les chevaliers crépusculaires se postent donc en ligne afin de protéger Sheïdakar et les svirfnebelins et leur permettre d'utiliser leurs attaques à distance.

## RENCONTRE 3F – LE FORT DE L'ORAGE

### Rencontre de niveau 14 (cependant, Sheïdakar s'enfuit dès que possible, transformant la bataille en rencontre de niveau 11)

Sheïdakar, le nécrosant (contrôleur d'élite de niveau 14)  
3 chevaliers crépusculaires (francs-tireurs d'élite de niveau 6)  
4 putréfiés (brutes de niveau 5)  
4 assaillants svirfnebelins (chasseurs de niveau 4)

### MISE EN PLACE

Le hall est occupé par une table de banquet monumentale et par de lourds lustres de bronze. La table n'était visiblement occupée que par quelques notables et la Matriarche. Le reste de la salle est vide. Seuls une dizaine de cadavres couvrent son sol. A part la double porte qu'empruntent les PJ pour entrer, il n'y a qu'une seule sortie, à l'autre bout. C'est par là que va s'enfuir Sheïdakar.

### TACTIQUE

Sheïdakar se déplace vers la porte de sortie, ne combattant que s'il est au contact. Jusqu'à ce qu'il ait passé cette porte, les autres se focalisent sur un seul objectif : retenir les PJ.

## CONCLUSION

Selon les choix, les succès et les échecs des PJ, cet épisode peut se terminer de bien des manières.

### SUCCÈS COMPLET

Les PJ ont évité la colère du clan de l'Ours et ont intercepté Sheïdakar avant qu'il ne récupère l'amulette. Les PJ obtiennent de la Matriarche l'objet tant désiré. Elle leur confirmera son histoire, et surtout l'abandon forcé de l'arc et de l'anneau à Athkatla. Hélas, privée de l'amulette, la santé de la Matriarche va rapidement décliner. Les PJ l'apprendront dans les épisodes ultérieurs.

### L'OURS ENRAGÉ

Les PJ ont causé la colère du clan de l'Ours. Le sud du Norland est mis à feu et à sang. Les autres clans finiront par contraindre Bogyr le Sage à se retirer, mais de nombreuses vies auront été gâchées pour rien.

### VICTOIRE À LA PYRRHUS

Les PJ, ont causé la colère de Bogyr le Sage et n'ont rejoint Sheïdakar que dans le Fort de l'Orage. Ce dernier n'a heureusement pas réussi à tuer la Matriarche, les PJ récupérant tout de même l'amulette. Une guerre sanglante s'en suit au Norland, causée par la croisade du clan de l'Ours que les Loups de l'Orage ne peuvent endiguer suite à la mort de leurs dirigeants.

### DÉFAITE

En plus des conséquences de l'éventuelle colère de l'Ours, les PJ ont laissé Sheïdakar tuer la Matriarche et emporter l'amulette. Le Putréfiant possèdera une arme terrible lors de l'affrontement final du dernier épisode. Et le Norland est en deuil...

### ENSUITE...

Les PJ, quel que soit le cours des événements, ont probablement assez d'informations pour continuer l'aventure. Les pistes les conduisent au royaume d'Amn, sur le continent...

Peut-être choisiront-ils de retourner d'abord à Calidyrr pour remettre l'amulette au roi.

Il est aussi temps pour eux de passer au niveau 9.

#### Amulette du Seigneur Vernal

*une magnifique émeraude parcourue de courants magiques dorés est suspendue à une chaîne d'or finement ouvragée*

**Niveau:** 12

**Prix:** Non disponible

**Bonus:** +3 Volonté, Réflexes et Vigueur

**Propriété:** Vous possédez une résistance de 10 aux dommages nécrotiques

Pouvoir (Quotidien): Action mineure. Portée 20. Une créature que vous voyez peut réaliser un jet de sauvegarde avec un bonus de +3.

Pouvoir (Quotidien): Action mineure. Portée 20. Une créature que vous voyez peut dépenser une récupération et regagner 3d6 points de vie supplémentaires.

# ANNEXE 1 - NOUVEAUX ADVERSAIRES

Les monstres et adversaires ci-dessous n'apparaissent dans aucun bestiaire, en voici donc une petite présentation. Les putréfiés et les chevaliers crépusculaires sont présentés dans le premier épisode de la campagne.

## LE CLAN DE L'OURS

Les humains qui composent ce clan sont généralement de grands gaillards bien bâtis. Ceux qui se révèlent moins costaud sont entraînés au maniement de l'arc et aux tactiques de guérilla.

### GUERRIER DU CLAN DE L'OURS

Guerrier du clan de l'Ours		Level 4 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 175
<b>Initiative</b> +3	<b>Senses</b> Perception +3	
HP 68; <b>Bloodied</b> 34		
AC 15; <b>Fortitude</b> 17; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 16		
Speed 6		
Ⓢ <b>Claymore</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 1d10 + 4 dommages		
† <b>Coup du pommeau</b> (standard; encounter) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du guerrier du clan de l'ours		
† <b>Estoc brutal</b> (standard; encounter, nécessite un avantage de combat) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.		
<b>Alignment</b> Non-aligné	<b>Languages</b> Commun	
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +11, Nature +8		
<b>Str</b> 15 (+4)	<b>Dex</b> 12 (+3)	<b>Wis</b> 12 (+3)
<b>Con</b> 18 (+6)	<b>Int</b> 12 (+3)	<b>Cha</b> 12 (+3)
<b>Equipment</b> Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Ce sont les troupes de base du clan. Ces guerriers combattent torse nu et manient une énorme épée bâtarde appelée Claymore. Leur tactique préférée consiste à frapper le visage de leur adversaire avec le pommeau de leur arme et d'enchaîner avec une attaque dévastatrice.

### ARCHER DU CLAN DE L'OURS

Archer du clan de l'Ours		Level 3 Artillery
Medium natural humanoid (human)		XP 150
<b>Initiative</b> +4	<b>Senses</b> Perception +6	
HP 35; <b>Bloodied</b> 17		
AC 15; <b>Fortitude</b> 15; <b>Reflex</b> 16; <b>Will</b> 15		
Speed 6		
Ⓢ <b>Hachette</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+10 vs AC; 1d6 + 3 dommages		
Ⓢ <b>Arc long</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+10 vs AC; 1d10 + 3 dommages		
<b>Avantage de combat</b>		
+1d6 dommages		
<b>Tireur embusqué</b>		
Si l'archer manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché		
<b>Alignment</b> Non-aligné	<b>Languages</b> Common	
<b>Skills</b> Athletics +6, Endurance +6, Stealth +9		
<b>Str</b> 11 (+1)	<b>Dex</b> 17 (+4)	<b>Wis</b> 11 (+1)
<b>Con</b> 11 (+1)	<b>Int</b> 11 (+1)	<b>Cha</b> 11 (+1)
<b>Equipment</b> Hachette, Arc long, Flèches x15		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Les hommes plus faibles du clan sont entraînés au tir à l'arc. On trouve aussi quelques femmes dans leurs rangs. Ils sont très discrets et tirent avec une grande précision depuis leur cachette.

### MAÎTRE D'ARMES DU CLAN DE L'OURS

Maître d'armes du clan de l'Ours		Level 6 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 250
<b>Initiative</b> +7	<b>Senses</b> Perception +4	
HP 89; <b>Bloodied</b> 44		
AC 18; <b>Fortitude</b> 19; <b>Reflex</b> 18; <b>Will</b> 18		
Speed 6		
Ⓢ <b>Claymore</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+9 vs AC; 1d10 + 4 dommages		
† <b>Coup du pommeau</b> (standard; recharge Ⓢ Ⓢ ii) • <b>Weapon</b>		
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du maître d'armes du clan de l'ours		
† <b>Estoc brutal</b> (standard; recharge Ⓢ ii, nécessite un avantage de combat) • <b>Weapon</b>		
+9 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.		
† <b>Feinte et attaque</b> (standard; encounter) • <b>Weapon</b>		
+11 vs AC; 1d10 + 4 dommages, la cible est glissée de 1 case et le maître d'armes se décale de 2.		
<b>Alignment</b> Non-aligné	<b>Languages</b> Commun	
<b>Skills</b> Athletics +11, Endurance +12, Nature +9		
<b>Str</b> 16 (+6)	<b>Dex</b> 13 (+4)	<b>Wis</b> 13 (+4)
<b>Con</b> 19 (+7)	<b>Int</b> 13 (+4)	<b>Cha</b> 13 (+4)
<b>Equipment</b> Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Ce sont les guerriers délite qui sortent du rang par leur plus grande force et une meilleure habileté à l'épée.

### SHAMAN DU CLAN DE L'OURS

Shaman du clan de l'Ours		Level 6 Controller (Leader)
Medium natural humanoid (human)		XP 250
<b>Initiative</b> +4	<b>Senses</b> Perception +4	
<b>Esprit de l'ours</b> aura 5; Les membres du clan de l'Ours dans l'aura infligent 2 points de dommages supplémentaires sur toutes leurs attaques		
HP 69; <b>Bloodied</b> 34		
AC 20; <b>Fortitude</b> 18; <b>Reflex</b> 18; <b>Will</b> 19		
Speed 6		
Ⓢ <b>Griffes de l'Ours</b> (standard; at-will)		
+11 vs AC; 1d6 + 4		
Ⓢ <b>Regard de l'Ours</b> (standard; at-will) • <b>Primal, Fear</b>		
Portée 10; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases		
↘ <b>Etreinte de l'ours</b> (standard; recharge Ⓢ ii) • <b>Primal</b>		
Portée 10; +11 vs AC; 1d10 + 4 dommages, la cible est glissée de 3 cases et est immobilisée (sauvegarde annule)		
↙ <b>Cri de l'ours</b> (standard; recharge Ⓢ ii) • <b>Primal</b>		
Décharge de proximité 3; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 3 cases		
<b>Alignment</b> Non-aligné	<b>Languages</b> Commun	
<b>Skills</b> Arcana +9, Diplomacy +11, Intimidate +11, Religion +9		
<b>Str</b> 13 (+4)	<b>Dex</b> 13 (+4)	<b>Wis</b> 13 (+4)
<b>Con</b> 13 (+4)	<b>Int</b> 13 (+4)	<b>Cha</b> 16 (+6)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Les shamans sont les guides spirituels du clan de l'ours. Ils parlent aux esprits, et font office de guérisseurs et de conseillers. En combat, ils invoquent différents aspects de l'ours afin de repousser leurs adversaires.

## CHAMPION DU CLAN DE L'OURS

Champion du clan de l'Ours		Level 9 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 400
<b>Initiative</b> +9	<b>Senses</b> Perception +6	
HP 120; <b>Bloodied</b> 60		
AC 20; <b>Fortitude</b> 22; <b>Reflex</b> 22; <b>Will</b> 21		
Speed 6		
Ⓢ <b>Claymore</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+12 vs AC; 2d6 + 5 dommages		
† <b>Double feinte</b> (standard; recharge Ⓜ ii) • <b>Weapon</b>		
Le champion effectue deux attaques de claymore. Il se décale de 1 après chaque attaque		
† <b>Tourbillon d'acier</b> (standard; encounter) • <b>Weapon</b>		
Explosion 1; +12 vs AC; 2d6 + 5 dommages		
† <b>Charge de l'Ours</b> (standard, seulement lors d'une charge; encounter) • <b>Weapon</b>		
+13 vs AC; 3d10 + 5 dommages et la cible est poussée de 2 cases		
<b>Alignment</b> Non-aligné		<b>Languages</b> Commun
<b>Skills</b> Athletics +12, Endurance +14, Nature +11		
<b>Str</b> 17 (+7)	<b>Dex</b> 14 (+6)	<b>Wis</b> 14 (+6)
<b>Con</b> 20 (+9)	<b>Int</b> 14 (+6)	<b>Cha</b> 14 (+6)
<b>Equipment</b> Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Ces combattants sont de redoutables bêtes de guerre qui infligent de lourds dégâts avec leur claymore. Leur courage n'a pas de limites, et ils n'hésitent jamais à se lancer dans la mêlée, même face à plusieurs adversaires.

## CRÉATURES DE L'AUTOMNE

Toutes originaires de féerie, ces créatures ont dédié leur existence à la suprématie de l'automne sur les autres saisons. Elles représentent toutes les aspects les plus négatifs de leur saison : putréfaction, nécrose, déclin.

### CORBEAU CRÉPUSCULAIRE

Corbeau crépusculaire		Level 5 Minion
Small fey beast		Skirmisher
		XP 50
<b>Initiative</b> +11	<b>Senses</b> Perception +8; low-light vision	
HP 1; a missed attack never damages a minion.		
AC 19; <b>Fortitude</b> 17; <b>Reflex</b> 21; <b>Will</b> 14		
Speed 2, Fly 8		
Ⓢ <b>Serres</b> (standard; at-will)		
+10 vs AC; 4 dommages		
† <b>Déchire-visage</b> (standard; at-will)		
+8 vs Reflex; 4 dommages et la cible est hébétée et offre un avantage de combat à tous ses ennemis tant que le corbeau maintient déchire-visage. Le corbeau occupe maintenant le même espace que sa cible. Maintien (simple): Le corbeau réalise une attaque de déchire-visage.		
<b>Avantage de combat</b>		
Le corbeau crépusculaire inflige 2 dommages supplémentaires s'il possède un avantage de combat contre sa cible.		
<b>Alignment</b> Unaligned		<b>Languages</b> —
<b>Skills</b> Stealth +11		
<b>Str</b> 12 (+3)	<b>Dex</b> 18 (+6)	<b>Wis</b> 12 (+3)
<b>Con</b> 12 (+3)	<b>Int</b> 12 (+3)	<b>Cha</b> 12 (+3)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Ces oiseaux au plumage noir comme la nuit laissent une traînée de vapeurs noirâtres dans leur sillage. Ils s'attaquent systématiquement au visage de leurs victimes.

## MAÎTRE AUTOMNIN ÉLADRIN

Maître automnin Eladrin		Level 8 Elite Controller
Medium fey humanoid (eladrin)		(Leader)
		XP 700
<b>Initiative</b> +7	<b>Senses</b> Perception +7; low-light vision	
<b>Tactique de l'essaim</b> aura 3; Tous les alliés dans l'aura peuvent se téléporter de 3 cases pour une action de mouvement.		
HP 172; <b>Bloodied</b> 86		
AC 22; <b>Fortitude</b> 19; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 20		
<b>Immune</b> disease		
<b>Saving Throws</b> +2		
Speed 6		
<b>Action Points</b> 1		
Ⓢ <b>Épée longue</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+13 vs AC; 2d6 + 5 dommages		
⤴ <b>Rayon automnal</b> (standard; at-will) • <b>Arcane, Necrotic</b>		
Portée 20; +12 vs Reflex; 1d8 + 5 dommages et la cible est affaiblie (sauvegarde annule)		
† <b>Lame de l'automne</b> (standard; recharge Ⓜ Ⓜ ii) • <b>Weapon, Teleportation, Necrotic</b>		
+13 vs AC; 2d6 + 5 dommages et la cible est téléportée de 3 cases et est affaiblie (sauvegarde annule). La cible ne peut pas être téléportée dans un espace dangereux.		
⚡ <b>Tempête de l'automne féérique</b> (standard; encounter) • <b>Arcane, Teleportation</b>		
Explosion 3 à 20; +12 vs Fortitude; 3d8 + 5 dommages et la cible est téléportée de 5 cases. La cible ne peut pas être téléportée dans un espace dangereux.		
<b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>		
Le maître automnin se téléporte de 5 cases.		
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Languages</b> Elven, Common, Giant
<b>Skills</b> Arcana +13, Diplomacy +13, Nature +12		
<b>Str</b> 10 (+4)	<b>Dex</b> 16 (+7)	<b>Wis</b> 16 (+7)
<b>Con</b> 14 (+6)	<b>Int</b> 18 (+8)	<b>Cha</b> 18 (+8)
<b>Equipment</b> Longsword		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Ces mages éladrins ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de manier l'épée longue. En leur présence, le champ de bataille devient très mobile, puisqu'ils peuvent à la fois téléporter leurs ennemis et leurs alliés.

### TROLL PUTRIDE

Troll putride		Level 9 Brute
Large fey humanoid		XP 400
<b>Initiative</b> +7	<b>Senses</b> Perception +11	
<b>Pestilence</b> aura 5; Tous les ennemis dans l'aura; -2 CA et attaques		
HP 103; <b>Bloodied</b> 51		
<b>Regeneration</b> 7 (si le troll putride subit des dommages d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour suivant)		
AC 20; <b>Fortitude</b> 20; <b>Reflex</b> 19; <b>Will</b> 17		
Speed 8		
Ⓢ <b>Griffe putride</b> (standard; at-will) • <b>Poison</b>		
Allonge 2; +12 vs AC; 1d8 + 6 dommages et 5 dommages de poison continus (sauvegarde annule)		
⤴ <b>Crachat putride</b> (mineure; recharge Ⓜ ii) • <b>Poison</b>		
Portée 5; +10 vs Reflex; 10 dommages de poison continus (sauvegarde annule); premier jet de sauvegarde manqué: la cible est affaiblie (sauvegarde annule)		
⤵ <b>Projection empoisonnée</b> (standard; encounter) • <b>Poison</b>		
Explosion 1; +10 vs Reflex; 10 dommages de poison continus (sauvegarde annule)		
<b>Soins du troll</b> • <b>Healing</b>		
Si le troll putride est réduit à 0 PV ou moins par une attaque qui n'inflige aucun dommage d'acide ou de feu, il se relève à son tour suivant (pour une action de mouvement) avec 7 points de vie.		
<b>Alignment</b> Chaotique mauvais		<b>Languages</b> Giant, Elven
<b>Skills</b> Athletics +14, Endurance +15		
<b>Str</b> 20 (+9)	<b>Dex</b> 16 (+7)	<b>Wis</b> 14 (+6)
<b>Con</b> 22 (+10)	<b>Int</b> 5 (+1)	<b>Cha</b> 10 (+4)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Les trolls putrides vivent dans les marais de féerie où sévit un automne permanent. Au fil de leur vie dans les marécages, ils absorbent une forte dose de poison qu'ils peuvent ensuite utiliser dans leurs attaques. L'odeur du troll est telle que ses adversaires perdent leurs moyens lorsqu'ils les combattent au contact.

## ASSAILANT SVIRFNEBELIN

<b>Assaillant svirfnebelin</b>		<b>Level 4 Lurker</b>
Small fey humanoid (gnome)		XP 175
<b>Initiative</b> +15	<b>Senses</b> Perception +8; darkvision	
<b>HP</b> 43; <b>Bloodied</b> 21		
<b>AC</b> 18; <b>Fortitude</b> 16; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 16		
<b>Speed</b> 5		
⚔ <b>Dague</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 1d4 + 4 dommages		
🏹 <b>Arbalète de poing</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages		
🏹 <b>Tir rapide</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
Le svirfnebelin réalise deux tirs. Il se décale de 1 avant chaque attaque		
<b>Tireur embusqué</b>		
Si le svirfnebelin manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché		
<b>Avantage de combat</b>		
+1d8 dommages		
<b>Téléportation illusoire</b> (standard; encounter) • <b>Teleportation, Illusion</b>		
Le svirfnebelin devient invisible jusqu'à la fin de son tour suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque et une image de lui-même apparaît à 10 cases ou moins. Cette image réalise un déplacement avant de disparaître.		
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Langues</b> Elven
<b>Skills</b> Athletics +7, Stealth +13, Acrobatics +13, Dungeoneering +8		
<b>Str</b> 10 (+2)	<b>Dex</b> 22 (+8)	<b>Wis</b> 13 (+3)
<b>Con</b> 13 (+3)	<b>Int</b> 11 (+2)	<b>Cha</b> 13 (+3)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Les svirfnebelins sont une race de gnomes qui vivent dans les profondeurs humides de féerie. Ils ressemblent fortement à leurs cousins de la surface, mais leur peau est brun sombre et leurs cheveux vont du roux foncé au noir le plus pur. Leur pouvoir racial est la téléportation illusoire. Tandis qu'il devient invisible, un svirfnebelin simule une téléportation de manière à ce que ses ennemis ne sachent plus vraiment où il se trouve. Les svirfnebelins utilisent de petites arbalètes fixées à leurs avants bras qui leurs laissent la possibilité d'utiliser leurs mains pour des attaques de mêlée. Ce sont des tireurs hors pair.

## SHEÏDAKAR, LE NÉCROSANT

<b>Sheïdakar, le nécrosant</b>		<b>Level 14 Elite Controller</b>
Medium fey humanoid (eladrin)		XP 2,000
<b>Initiative</b> +11	<b>Senses</b> Perception +16	
<b>HP</b> 270; <b>Bloodied</b> 135		
<b>AC</b> 28; <b>Fortitude</b> 25; <b>Reflex</b> 27; <b>Will</b> 26		
<b>Saving Throws</b> +2		
<b>Speed</b> 6		
<b>Action Points</b> 1		
⚔ <b>Toucher mortifère</b> (standard; at-will) • <b>Necrotic</b>		
+19 vs AC; 1d10 + 6 dommages nécrotiques et 5 dommages nécrotiques continus (sauvegarde annule)		
👁 <b>Regard morbide</b> (standard; at-will) • <b>Necrotic</b>		
Portée 20; +18 vs Will; 1d10 + 6 dommages nécrotiques et 5 dommages nécrotiques continus (sauvegarde annule)		
⚡ <b>Vague de pourrissement</b> (standard; recharge ☞ ☞) • <b>Necrotic</b>		
Décharge de proximité 5; +18 vs Fortitude; 10 dommages nécrotiques continus (sauvegarde annule) et la cible subit -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).		
🏹 <b>Volutes de mort</b> (standard; encounter) • <b>Necrotic</b>		
Portée 10; Cible 2 créatures qui subissent des dommages nécrotiques continus; +18 vs Fortitude; les dommages nécrotiques continus que subit la cible sont doublés.		
🌪 <b>Vent du putréfiant</b> (standard; encounter) • <b>Necrotic</b>		
Explosion de proximité 10; L'explosion crée une zone de vent pestilentiel. Tout ennemi qui y commence son tour de jeu subit 5 dommages nécrotiques et est glissée de 3 cases. <span style="float: right;">Maintien (mineure): la zone persiste et tout ennemi dans la zone subit 5 dommages nécrotiques.</span>		
⚡ <b>Eclipse nécrosante</b> (move; encounter) • <b>Teleportation, Necrotic</b>		
Explosion de proximité 3; +18 vs Fortitude; 1d6 + 6 dommages nécrotiques et 5 dommages nécrotiques continus et Sheïdakar se téléporte de 6 cases		
<b>Alignment</b> Chaotique mauvais		<b>Langues</b> Elven, Common
<b>Skills</b> Arcana +17, Bluff +16, Diplomacy +16, History +17		
<b>Str</b> 15 (+9)	<b>Dex</b> 19 (+11)	<b>Wis</b> 19 (+11)
<b>Con</b> 15 (+9)	<b>Int</b> 21 (+12)	<b>Cha</b> 19 (+11)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Sheïdakar est un des lieutenants les plus puissants du Putréfiant. Son surnom, « le nécrosant » vient de l'impact qu'il a sur ses adversaires. Ces derniers subissent de graves blessures et les chairs blessées meurent lentement mais sûrement, pouvant amener une mort relativement rapide si les blessures se multiplient.

Sheïdakar est en outre en mesure de modifier le climat en appelant à lui les aspects de l'automne. Lorsqu'il le désire, sur une zone d'un kilomètre de rayon autour de lui, le vent se lève, la pluie tombe, le ciel se couvre et la température baisse.

Physiquement, Sheïdakar est un éladrin à la peau pâle striée de veinules brunâtres. Son regard et sa longue chevelure ont la couleur de la tourbe. Il est toujours habillé de somptueuses robes ocre rouge. Il dégage une odeur de putréfaction et sa voix est profonde et puissante.

## ANNEXE 2 – RENCONTRES

### RENCONTRE 1A

Guerrier du clan de l'Ours		Level 4 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 175
<b>Initiative</b> +3	<b>Senses</b> Perception +3	
<b>HP</b> 68; <b>Bloodied</b> 34		
<b>AC</b> 15; <b>Fortitude</b> 17; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 16		
<b>Speed</b> 6		
Ⓢ <b>Claymore</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 1d10 + 4 dommages		
† <b>Coup du pommeau</b> (standard; encounter) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du guerrier du clan de l'ours		
† <b>Estoc brutal</b> (standard; encounter, nécessite un avantage de combat) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.		
<b>Alignment</b> Non-aligné	<b>Languages</b> Commun	
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +11, Nature +8		
<b>Str</b> 15 (+4)	<b>Dex</b> 12 (+3)	<b>Wis</b> 12 (+3)
<b>Con</b> 18 (+6)	<b>Int</b> 12 (+3)	<b>Cha</b> 12 (+3)
<b>Equipment</b> Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

### RENCONTRE 2B

Guerrier du clan de l'Ours		Level 4 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 175
<b>Initiative</b> +3	<b>Senses</b> Perception +3	
<b>HP</b> 68; <b>Bloodied</b> 34		
<b>AC</b> 15; <b>Fortitude</b> 17; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 16		
<b>Speed</b> 6		
Ⓢ <b>Claymore</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 1d10 + 4 dommages		
† <b>Coup du pommeau</b> (standard; encounter) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du guerrier du clan de l'ours		
† <b>Estoc brutal</b> (standard; encounter, nécessite un avantage de combat) • <b>Weapon</b>		
+7 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.		
<b>Alignment</b> Non-aligné	<b>Languages</b> Commun	
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +11, Nature +8		
<b>Str</b> 15 (+4)	<b>Dex</b> 12 (+3)	<b>Wis</b> 12 (+3)
<b>Con</b> 18 (+6)	<b>Int</b> 12 (+3)	<b>Cha</b> 12 (+3)
<b>Equipment</b> Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Shaman du clan de l'Ours		Level 6 Controller (Leader)
Medium natural humanoid (human)		XP 250
<b>Initiative</b> +4	<b>Senses</b> Perception +4	
<b>Esprit de l'ours</b> aura 5; Les membres du clan de l'Ours dans l'aura infligent 2 points de dommages supplémentaires sur toutes leurs attaques		
<b>HP</b> 69; <b>Bloodied</b> 34		
<b>AC</b> 20; <b>Fortitude</b> 18; <b>Reflex</b> 18; <b>Will</b> 19		
<b>Speed</b> 6		
Ⓢ <b>Griffes de l'Ours</b> (standard; at-will)		
+11 vs AC; 1d6 + 4		
Ⓢ <b>Regard de l'Ours</b> (standard; at-will) • <b>Primal, Fear</b>		
Portée 10; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases		
↘ <b>Etreinte de l'ours</b> (standard; recharge Ⓢ ii) • <b>Primal</b>		
Portée 10; +11 vs AC; 1d10 + 4 dommages, la cible est glissée de 3 cases et est immobilisée (sauvegarde annule)		
← <b>Cri de l'ours</b> (standard; recharge Ⓢ ii) • <b>Primal</b>		
Décharge de proximité 3; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 3 cases		
<b>Alignment</b> Non-aligné	<b>Languages</b> Commun	
<b>Skills</b> Arcana +9, Diplomacy +11, Intimidate +11, Religion +9		
<b>Str</b> 13 (+4)	<b>Dex</b> 13 (+4)	<b>Wis</b> 13 (+4)
<b>Con</b> 13 (+4)	<b>Int</b> 13 (+4)	<b>Cha</b> 16 (+6)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.



## RENCONTRE 1C

Shaman du clan de l'Ours		Level 6 Controller (Leader)	
Medium natural humanoid (human)		XP 250	
<b>Initiative</b> +4	<b>Senses</b> Perception +4		
<b>Esprit de l'ours</b> aura 5; Les membres du clan de l'Ours dans l'aura infligent 2 points de dommages supplémentaires sur toutes leurs attaques			
<b>HP</b> 69; <b>Bloodied</b> 34			
<b>AC</b> 20; <b>Fortitude</b> 18; <b>Reflex</b> 18; <b>Will</b> 19			
<b>Speed</b> 6			
Ⓢ <b>Griffes de l'Ours</b> (standard; at-will)			
+11 vs AC; 1d6 + 4			
👁️ <b>Regard de l'Ours</b> (standard; at-will) • Primal, Fear			
Portée 10; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases			
🏹 <b>Etreinte de l'ours</b> (standard; recharge Ⓜ️ Ⓜ️) • Primal			
Portée 10; +11 vs AC; 1d10 + 4 dommages, la cible est glissée de 3 cases et est immobilisée (sauvegarde annule)			
🔊 <b>Cri de l'ours</b> (standard; recharge Ⓜ️ Ⓜ️) • Primal			
Décharge de proximité 3; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 3 cases			
<b>Alignment</b> Non-aligné		<b>Langues</b> Commun	
<b>Skills</b> Arcana +9, Diplomacy +11, Intimidate +11, Religion +9			
<b>Str</b> 13 (+4)	<b>Dex</b> 13 (+4)	<b>Wis</b> 13 (+4)	
<b>Con</b> 13 (+4)	<b>Int</b> 13 (+4)	<b>Cha</b> 16 (+6)	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Maître d'armes du clan de l'Ours		Level 6 Brute	
Medium natural humanoid (human)		XP 250	
<b>Initiative</b> +7	<b>Senses</b> Perception +4		
<b>HP</b> 89; <b>Bloodied</b> 44			
<b>AC</b> 18; <b>Fortitude</b> 19; <b>Reflex</b> 18; <b>Will</b> 18			
<b>Speed</b> 6			
Ⓢ <b>Claymore</b> (standard; at-will) • Weapon			
+9 vs AC; 1d10 + 4 dommages			
⚔️ <b>Coup du pommeau</b> (standard; recharge Ⓜ️ Ⓜ️ Ⓜ️) • Weapon			
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du maître d'armes du clan de l'ours			
⚔️ <b>Estoc brutal</b> (standard; recharge Ⓜ️ Ⓜ️, nécessite un avantage de combat) • Weapon			
+9 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.			
⚔️ <b>Feinte et attaque</b> (standard; encounter) • Weapon			
+11 vs AC; 1d10 + 4 dommages, la cible est glissée de 1 case et le maître d'armes se décale de 2.			
<b>Alignment</b> Non-aligné		<b>Langues</b> Commun	
<b>Skills</b> Athletics +11, Endurance +12, Nature +9			
<b>Str</b> 16 (+6)	<b>Dex</b> 13 (+4)	<b>Wis</b> 13 (+4)	
<b>Con</b> 19 (+7)	<b>Int</b> 13 (+4)	<b>Cha</b> 13 (+4)	
<b>Equipment</b> Claymore			

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Guerrier du clan de l'Ours		Level 4 Brute	
Medium natural humanoid (human)		XP 175	
<b>Initiative</b> +3	<b>Senses</b> Perception +3		
<b>HP</b> 68; <b>Bloodied</b> 34			
<b>AC</b> 15; <b>Fortitude</b> 17; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 16			
<b>Speed</b> 6			
Ⓢ <b>Claymore</b> (standard; at-will) • Weapon			
+7 vs AC; 1d10 + 4 dommages			
⚔️ <b>Coup du pommeau</b> (standard; encounter) • Weapon			
+7 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du guerrier du clan de l'ours			
⚔️ <b>Estoc brutal</b> (standard; encounter, nécessite un avantage de combat) • Weapon			
+7 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.			
<b>Alignment</b> Non-aligné		<b>Langues</b> Commun	
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +11, Nature +8			
<b>Str</b> 15 (+4)	<b>Dex</b> 12 (+3)	<b>Wis</b> 12 (+3)	
<b>Con</b> 18 (+6)	<b>Int</b> 12 (+3)	<b>Cha</b> 12 (+3)	
<b>Equipment</b> Claymore			

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Archer du clan de l'Ours		Level 3 Artillery	
Medium natural humanoid (human)		XP 150	
<b>Initiative</b> +4	<b>Senses</b> Perception +6		
<b>HP</b> 35; <b>Bloodied</b> 17			
<b>AC</b> 15; <b>Fortitude</b> 15; <b>Reflex</b> 16; <b>Will</b> 15			
<b>Speed</b> 6			
Ⓢ <b>Hachette</b> (standard; at-will) • Weapon			
+10 vs AC; 1d6 + 3 dommages			
🏹 <b>Arc long</b> (standard; at-will) • Weapon			
+10 vs AC; 1d10 + 3 dommages			
<b>Avantage de combat</b>			
+1d6 dommages			
<b>Tireur embusqué</b>			
Si l'archer manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché			
<b>Alignment</b> Non-aligné		<b>Langues</b> Common	
<b>Skills</b> Athletics +6, Endurance +6, Stealth +9			
<b>Str</b> 11 (+1)	<b>Dex</b> 17 (+4)	<b>Wis</b> 11 (+1)	
<b>Con</b> 11 (+1)	<b>Int</b> 11 (+1)	<b>Cha</b> 11 (+1)	
<b>Equipment</b> Hachette, Arc long, Flèches x15			

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

## RENCONTRE 1D

Shaman du clan de l'Ours		Level 6 Controller (Leader)
Medium natural humanoid (human)		XP 250
Initiative +4	Senses Perception +4	
Esprit de l'ours aura 5; Les membres du clan de l'Ours dans l'aura infligent 2 points de dommages supplémentaires sur toutes leurs attaques		
HP 69; Bloodied 34		
AC 20; Fortitude 18; Reflex 18; Will 19		
Speed 6		
Ⓢ Griffes de l'Ours (standard; at-will)		
+11 vs AC; 1d6 + 4		
👁️ Regard de l'Ours (standard; at-will) • Primal, Fear		
Portée 10; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases		
👉 Etreinte de l'ours (standard; recharge Ⓜ️ ii) • Primal		
Portée 10; +11 vs AC; 1d10 + 4 dommages, la cible est glissée de 3 cases et est immobilisée (sauvegarde annule)		
👈 Cri de l'ours (standard; recharge Ⓜ️ ii) • Primal		
Décharge de proximité 3; +11 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 3 cases		
Alignment Non-aligné	Langues Commun	
Skills Arcana +9, Diplomacy +11, Intimidate +11, Religion +9		
Str 13 (+4)	Dex 13 (+4)	Wis 13 (+4)
Con 13 (+4)	Int 13 (+4)	Cha 16 (+6)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Guerrier du clan de l'Ours		Level 4 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 175
Initiative +3	Senses Perception +3	
HP 68; Bloodied 34		
AC 15; Fortitude 17; Reflex 17; Will 16		
Speed 6		
Ⓢ Claymore (standard; at-will) • Weapon		
+7 vs AC; 1d10 + 4 dommages		
⚔️ Coup du pommeau (standard; encounter) • Weapon		
+7 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du guerrier du clan de l'ours		
⚔️ Estoc brutal (standard; encounter, nécessite un avantage de combat) • Weapon		
+7 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.		
Alignment Non-aligné	Langues Commun	
Skills Athletics +9, Endurance +11, Nature +8		
Str 15 (+4)	Dex 12 (+3)	Wis 12 (+3)
Con 18 (+6)	Int 12 (+3)	Cha 12 (+3)
Equipment Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Maître d'armes du clan de l'Ours		Level 6 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 250
Initiative +7	Senses Perception +4	
HP 89; Bloodied 44		
AC 18; Fortitude 19; Reflex 18; Will 18		
Speed 6		
Ⓢ Claymore (standard; at-will) • Weapon		
+9 vs AC; 1d10 + 4 dommages		
⚔️ Coup du pommeau (standard; recharge Ⓜ️ ii) • Weapon		
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour suivant du maître d'armes du clan de l'ours		
⚔️ Estoc brutal (standard; recharge Ⓜ️ ii, nécessite un avantage de combat) • Weapon		
+9 vs AC; 3d8 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases.		
⚔️ Feinte et attaque (standard; encounter) • Weapon		
+11 vs AC; 1d10 + 4 dommages, la cible est glissée de 1 case et le maître d'armes se décale de 2.		
Alignment Non-aligné	Langues Commun	
Skills Athletics +11, Endurance +12, Nature +9		
Str 16 (+6)	Dex 13 (+4)	Wis 13 (+4)
Con 19 (+7)	Int 13 (+4)	Cha 13 (+4)
Equipment Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Archer du clan de l'Ours		Level 3 Artillery
Medium natural humanoid (human)		XP 150
Initiative +4	Senses Perception +6	
HP 35; Bloodied 17		
AC 15; Fortitude 15; Reflex 16; Will 15		
Speed 6		
Ⓢ Hachette (standard; at-will) • Weapon		
+10 vs AC; 1d6 + 3 dommages		
🏹 Arc long (standard; at-will) • Weapon		
+10 vs AC; 1d10 + 3 dommages		
Avantage de combat		
+1d6 dommages		
Tireur embusqué		
Si l'archer manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché		
Alignment Non-aligné	Langues Commun	
Skills Athletics +6, Endurance +6, Stealth +9		
Str 11 (+1)	Dex 17 (+4)	Wis 11 (+1)
Con 11 (+1)	Int 11 (+1)	Cha 11 (+1)
Equipment Hachette, Arc long, Flèches x15		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Champion du clan de l'Ours		Level 9 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 400
Initiative +9	Senses Perception +6	
HP 120; Bloodied 60		
AC 20; Fortitude 22; Reflex 22; Will 21		
Speed 6		
Ⓢ Claymore (standard; at-will) • Weapon		
+12 vs AC; 2d6 + 5 dommages		
⚔️ Double feinte (standard; recharge Ⓜ️ ii) • Weapon		
Le champion effectue deux attaques de claymore. Il se décale de 1 après chaque attaque		
⚔️ Tourbillon d'acier (standard; encounter) • Weapon		
Explosion 1; +12 vs AC; 2d6 + 5 dommages		
⚔️ Charge de l'Ours (standard, seulement lors d'une charge; encounter) • Weapon		
+13 vs AC; 3d10 + 5 dommages et la cible est poussée de 2 cases		
Alignment Non-aligné	Langues Commun	
Skills Athletics +12, Endurance +14, Nature +11		
Str 17 (+7)	Dex 14 (+6)	Wis 14 (+6)
Con 20 (+9)	Int 14 (+6)	Cha 14 (+6)
Equipment Claymore		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

## RENCONTRE 2A

Maître automnin Eladrin Level 8 Elite Controller (Leader)	
Medium fey humanoid (eladrin)	XP 700
<b>Initiative</b> +7	<b>Senses</b> Perception +7; low-light vision
<b>Tactique de l'essai</b> aura 3; Tous les alliés dans l'aura peuvent se téléporter de 3 cases pour une action de mouvement.	
<b>HP</b> 172; <b>Bloodied</b> 86	
<b>AC</b> 22; <b>Fortitude</b> 19; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 20	
<b>Immune</b> disease	
<b>Saving Throws</b> +2	
<b>Speed</b> 6	
<b>Action Points</b> 1	
⚔ <b>Épée longue</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
+13 vs AC; 2d6 + 5 dommages	
☞ <b>Rayon automnal</b> (standard; at-will) • <b>Arcane, Necrotic</b>	
Portée 20; +12 vs Reflex; 1d8 + 5 dommages et la cible est affaiblie (sauvegarde annule)	
⚔ <b>Lame de l'automne</b> (standard; recharge [1] [2] [ii]) • <b>Weapon, Teleportation, Necrotic</b>	
+13 vs AC; 2d6 + 5 dommages et la cible est téléportée de 3 cases et est affaiblie (sauvegarde annule). La cible ne peut pas être téléportée dans un espace dangereux.	
☞ <b>Tempête de l'automne féérique</b> (standard; encounter) • <b>Arcane, Teleportation</b>	
Explosion 3 à 20; +12 vs Fortitude; 3d8 + 5 dommages et la cible est téléportée de 5 cases. La cible ne peut pas être téléportée dans un espace dangereux.	
<b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>	
Le maître automnin se téléporte de 5 cases.	
<b>Alignment</b> Mauvais	<b>Languages</b> Elven, Common, Giant
<b>Skills</b> Arcana +13, Diplomacy +13, Nature +12	
<b>Str</b> 10 (+4)	<b>Dex</b> 16 (+7)
<b>Con</b> 14 (+6)	<b>Int</b> 18 (+8)
	<b>Wis</b> 16 (+7)
	<b>Cha</b> 18 (+8)
<b>Equipment</b> Longsword	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Troll putride Level 9 Brute	
Large fey humanoid	XP 400
<b>Initiative</b> +7	<b>Senses</b> Perception +11
<b>Pestilence</b> aura 5; Tous les ennemis dans l'aura; -2 CA et attaques	
<b>HP</b> 103; <b>Bloodied</b> 51	
<b>Regeneration</b> 7 (si le troll putride subit des dommages d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour suivant)	
<b>AC</b> 20; <b>Fortitude</b> 20; <b>Reflex</b> 19; <b>Will</b> 17	
<b>Speed</b> 8	
⚔ <b>Griffe putride</b> (standard; at-will) • <b>Poison</b>	
Allonge 2; +12 vs AC; 1d8 + 6 dommages et 5 dommages de poison continus (sauvegarde annule)	
☞ <b>Crachat putride</b> (mineure; recharge [2] [ii]) • <b>Poison</b>	
Portée 5; +10 vs Reflex; 10 dommages de poison continus (sauvegarde annule); premier jet de sauvegarde manqué: la cible est affaiblie (sauvegarde annule)	
⚡ <b>Projection empoisonnée</b> (standard; encounter) • <b>Poison</b>	
Explosion 1; +10 vs Reflex; 10 dommages de poison continus (sauvegarde annule)	
<b>Soins du troll</b> • <b>Healing</b>	
Si le troll putride est réduit à 0 PV ou moins par une attaque qui n'inflige aucun dommage d'acide ou de feu, il se relève à son tour suivant (pour une action de mouvement) avec 7 points de vie.	
<b>Alignment</b> Chaotique mauvais	<b>Languages</b> Giant, Elven
<b>Skills</b> Athletics +14, Endurance +15	
<b>Str</b> 20 (+9)	<b>Dex</b> 16 (+7)
<b>Con</b> 22 (+10)	<b>Int</b> 5 (+1)
	<b>Wis</b> 14 (+6)
	<b>Cha</b> 10 (+4)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Putréfié Level 5 Brute	
Medium fey humanoid	XP 200
<b>Initiative</b> +1	<b>Senses</b> Perception +1
<b>Odeur putréfiée</b> aura 2; Les adversaires du putréfié subissent une pénalité de -2 à toutes leurs défenses lorsqu'ils sont dans l'aura	
<b>HP</b> 84; <b>Bloodied</b> 42	
<b>AC</b> 17; <b>Fortitude</b> 21; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 17	
<b>Speed</b> 6	
⚔ <b>Fléau</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
+8 vs AC; 1d10 + 4 dommages	
⚔ <b>Attaque dévastatrice</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
Cible les adversaires hébétés	
+8 vs AC; 3d8 + 4 dommages	
⚡ <b>Essaim de mouches</b> (standard; recharge [1] [ii])	
Décharge de proximité 3; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)	
<b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>	
Le putréfié se téléporte de 3 cases, et son attaque d'Essaim de mouches se recharge	
☞ <b>Mort de l'automne</b> (immediate reaction; at-will)	
Lorsque le putréfié tombe à 0 points de vie, il se désintègre en un essaim de mouches qui réalise l'attaque suivante:	
Explosion de proximité 1; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)	
<b>Alignment</b> Mauvais	<b>Languages</b> Elven
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +14, Intimidate +6	
<b>Str</b> 15 (+4)	<b>Dex</b> 9 (+1)
<b>Con</b> 24 (+9)	<b>Int</b> 9 (+1)
	<b>Wis</b> 9 (+1)
	<b>Cha</b> 9 (+1)
<b>Equipment</b> Fléau	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Corbeau crépusculaire Level 5 Minion Skirmisher	
Small fey beast	XP 50
<b>Initiative</b> +11	<b>Senses</b> Perception +8; low-light vision
<b>HP</b> 1; a missed attack never damages a minion.	
<b>AC</b> 19; <b>Fortitude</b> 17; <b>Reflex</b> 21; <b>Will</b> 14	
<b>Speed</b> 2, Fly 8	
⚔ <b>Serres</b> (standard; at-will)	
+10 vs AC; 4 dommages	
⚔ <b>Déchire-visage</b> (standard; at-will)	
+8 vs Reflex; 4 dommages et la cible est hébétée et offre un avantage de combat à tous ses ennemis tant que le corbeau maintient déchire-visage. Le corbeau occupe maintenant le même espace que sa cible. Maintien (simple): Le corbeau réalise une attaque de déchire-visage.	
<b>Avantage de combat</b>	
Le corbeau crépusculaire inflige 2 dommages supplémentaires s'il possède un avantage de combat contre sa cible.	
<b>Alignment</b> Unaligned	<b>Languages</b> —
<b>Skills</b> Stealth +11	
<b>Str</b> 12 (+3)	<b>Dex</b> 18 (+6)
<b>Con</b> 12 (+3)	<b>Int</b> 12 (+3)
	<b>Wis</b> 12 (+3)
	<b>Cha</b> 12 (+3)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

## RENCONTRE 3A

Putréfié		Level 5 Brute	
Medium fey humanoïde		XP 200	
<b>Initiative</b> +1		<b>Senses</b> Perception +1	
<b>Odeur putréfiée</b> aura 2; Les adversaires du putréfié subissent une pénalité de -2 à toutes leurs défenses lorsqu'ils sont dans l'aura			
<b>HP</b> 84; <b>Bloodied</b> 42			
<b>AC</b> 17; <b>Fortitude</b> 21; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 17			
<b>Speed</b> 6			
Ⓛ <b>Fléau</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+8 vs AC; 1d10 + 4 dommages			
† <b>Attaque dévastatrice</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
Cible les adversaires hébétés			
+8 vs AC; 3d8 + 4 dommages			
← <b>Essaim de mouches</b> (standard; recharge <b>ii</b> )			
Décharge de proximité 3; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)			
<b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>			
Le putréfié se téléporte de 3 cases, et son attaque d'Essaim de mouches se recharge			
☠ <b>Mort de l'automne</b> (immediate reaction; at-will)			
Lorsque le putréfié tombe à 0 points de vie, il se désintègre en un essaim de mouches qui réalise l'attaque suivante:			
Explosion de proximité 1; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)			
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Languages</b> Elven	
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +14, Intimidate +6			
<b>Str</b> 15 (+4)		<b>Dex</b> 9 (+1)	
<b>Con</b> 24 (+9)		<b>Int</b> 9 (+1)	
		<b>Wis</b> 9 (+1)	
		<b>Cha</b> 9 (+1)	
<b>Equipment</b> Fléau			

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Assaillant svirfnebelin		Level 4 Lurker	
Small fey humanoïde (gnome)		XP 175	
<b>Initiative</b> +15		<b>Senses</b> Perception +8; darkvision	
<b>HP</b> 43; <b>Bloodied</b> 21			
<b>AC</b> 18; <b>Fortitude</b> 16; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 16			
<b>Speed</b> 5			
Ⓛ <b>Dague</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+7 vs AC; 1d4 + 4 dommages			
Ⓛ <b>Arbalète de poing</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages			
↘ <b>Tir rapide</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
Le svirfnebelin réalise deux tirs. Il se décale de 1 avant chaque attaque			
<b>Tireur embusqué</b>			
Si le svirfnebelin manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché			
<b>Avantage de combat</b>			
+1d8 dommages			
<b>Téléportation illusoire</b> (standard; encounter) • <b>Teleportation, Illusion</b>			
Le svirfnebelin devient invisible jusqu'à la fin de son tour suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque et une image de lui-même apparaît à 10 cases ou moins. Cette image réalise un déplacement avant de disparaître.			
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Languages</b> Elven	
<b>Skills</b> Athletics +7, Stealth +13, Acrobatics +13, Dungeoneering +8			
<b>Str</b> 10 (+2)		<b>Dex</b> 22 (+8)	
<b>Con</b> 13 (+3)		<b>Int</b> 11 (+2)	
		<b>Wis</b> 13 (+3)	
		<b>Cha</b> 13 (+3)	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

## RENCONTRE 3B

Assaillant svirfnebelin		Level 4 Lurker	
Small fey humanoïde (gnome)		XP 175	
<b>Initiative</b> +15		<b>Senses</b> Perception +8; darkvision	
<b>HP</b> 43; <b>Bloodied</b> 21			
<b>AC</b> 18; <b>Fortitude</b> 16; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 16			
<b>Speed</b> 5			
Ⓛ <b>Dague</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+7 vs AC; 1d4 + 4 dommages			
Ⓛ <b>Arbalète de poing</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages			
↘ <b>Tir rapide</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
Le svirfnebelin réalise deux tirs. Il se décale de 1 avant chaque attaque			
<b>Tireur embusqué</b>			
Si le svirfnebelin manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché			
<b>Avantage de combat</b>			
+1d8 dommages			
<b>Téléportation illusoire</b> (standard; encounter) • <b>Teleportation, Illusion</b>			
Le svirfnebelin devient invisible jusqu'à la fin de son tour suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque et une image de lui-même apparaît à 10 cases ou moins. Cette image réalise un déplacement avant de disparaître.			
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Languages</b> Elven	
<b>Skills</b> Athletics +7, Stealth +13, Acrobatics +13, Dungeoneering +8			
<b>Str</b> 10 (+2)		<b>Dex</b> 22 (+8)	
<b>Con</b> 13 (+3)		<b>Int</b> 11 (+2)	
		<b>Wis</b> 13 (+3)	
		<b>Cha</b> 13 (+3)	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Chevalier crépusculaire		Level 6 Elite Skirmisher	
Medium fey humanoïde (eladrin)		XP 500	
<b>Initiative</b> +11		<b>Senses</b> Perception +4	
<b>HP</b> 138; <b>Bloodied</b> 69			
<b>AC</b> 20; <b>Fortitude</b> 18; <b>Reflex</b> 19; <b>Will</b> 18			
<b>Saving Throws</b> +2			
<b>Speed</b> 6			
<b>Action Points</b> 1			
Ⓛ <b>Cimeterre</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+11 vs AC; 1d10 + 4 dommages			
† <b>Attaque double</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
Le chevalier crépusculaire effectue deux attaques de cimeterre. Il peut se décaler d'une case avant ou après la seconde attaque			
† <b>Frappe morbide</b> (standard; recharge <b>ix</b> ; <b>ii</b> ) • <b>Weapon</b>			
+11 vs AC; 1d10 + 4 dommages et la cible perd une récupération. Si la cible n'a plus de récupération, elle subit 15 dommages continus (sauvegarde annule)			
<b>Avantage crépusculaire</b> (standard; at-will)			
Lorsqu'il possède un avantage de combat, le chevalier crépusculaire inflige 1d8 dommages supplémentaires, et la cible perd une récupération			
<b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>			
Le chevalier crépusculaire se téléporte de 5 cases			
<b>Alignment</b> Unaligned		<b>Languages</b> —	
<b>Str</b> 16 (+6)		<b>Dex</b> 22 (+9)	
<b>Con</b> 13 (+4)		<b>Int</b> 13 (+4)	
		<b>Wis</b> 13 (+4)	
		<b>Cha</b> 16 (+6)	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

## RENCONTRE 3C

Putréfié		Level 5 Brute	
Medium fey humanoïde		XP 200	
<b>Initiative</b> +1		<b>Senses</b> Perception +1	
<b>Odeur putréfiée</b> aura 2; Les adversaires du putréfié subissent une pénalité de -2 à toutes leurs défenses lorsqu'ils sont dans l'aura			
<b>HP</b> 84; <b>Bloodied</b> 42			
<b>AC</b> 17; <b>Fortitude</b> 21; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 17			
<b>Speed</b> 6			
Ⓛ <b>Fléau</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+8 vs AC; 1d10 + 4 dommages			
Ⓡ <b>Attaque dévastatrice</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
Cible les adversaires hébétés			
+8 vs AC; 3d8 + 4 dommages			
Ⓜ <b>Essaim de mouches</b> (standard; recharge 1i)			
Décharge de proximité 3; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)			
☾ <b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>			
Le putréfié se téléporte de 3 cases, et son attaque d'Essaim de mouches se recharge			
☠ <b>Mort de l'automne</b> (immediate reaction; at-will)			
Lorsque le putréfié tombe à 0 points de vie, il se désintègre en un essaim de mouches qui réalise l'attaque suivante:			
Explosion de proximité 1; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)			
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Languages</b> Elven	
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +14, Intimide +6			
<b>Str</b> 15 (+4)	<b>Dex</b> 9 (+1)	<b>Wis</b> 9 (+1)	
<b>Con</b> 24 (+9)	<b>Int</b> 9 (+1)	<b>Cha</b> 9 (+1)	
<b>Equipment</b> Fléau			

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Troll putride		Level 9 Brute	
Large fey humanoïde		XP 400	
<b>Initiative</b> +7		<b>Senses</b> Perception +11	
<b>Pestilence</b> aura 5; Tous les ennemis dans l'aura; -2 CA et attaques			
<b>HP</b> 103; <b>Bloodied</b> 51			
<b>Regeneration</b> 7 (si le troll putride subit des dommages d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour suivant)			
<b>AC</b> 20; <b>Fortitude</b> 20; <b>Reflex</b> 19; <b>Will</b> 17			
<b>Speed</b> 8			
Ⓛ <b>Griffe putride</b> (standard; at-will) • <b>Poison</b>			
Allonge 2; +12 vs AC; 1d8 + 6 dommages et 5 dommages de poison continus (sauvegarde annule)			
☞ <b>Crachat putride</b> (mineure; recharge 1i) • <b>Poison</b>			
Portée 5; +10 vs Reflex; 10 dommages de poison continus (sauvegarde annule); premier jet de sauvegarde manqué: la cible est affaiblie (sauvegarde annule)			
Ⓜ <b>Projection empoisonnée</b> (standard; encounter) • <b>Poison</b>			
Explosion 1; +10 vs Reflex; 10 dommages de poison continus (sauvegarde annule)			
🩹 <b>Soins du troll</b> • <b>Healing</b>			
Si le troll putride est réduit à 0 PV ou moins par une attaque qui n'inflige aucun dommage d'acide ou de feu, il se relève à son tour suivant (pour une action de mouvement) avec 7 points de vie.			
<b>Alignment</b> Chaotique mauvais		<b>Languages</b> Giant, Elven	
<b>Skills</b> Athletics +14, Endurance +15			
<b>Str</b> 20 (+9)	<b>Dex</b> 16 (+7)	<b>Wis</b> 14 (+6)	
<b>Con</b> 22 (+10)	<b>Int</b> 5 (+1)	<b>Cha</b> 10 (+4)	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

## RENCONTRE 3D

<b>Maître automnin Eladrin</b>		<b>Level 8 Elite Controller</b>	
		<b>(Leader)</b>	
Medium fey humanoid (eladrin)		XP 700	
<b>Initiative</b> +7		<b>Senses</b> Perception +7; low-light vision	
<b>Tactique de l'essaim</b> aura 3; Tous les alliés dans l'aura peuvent se téléporter de 3 cases pour une action de mouvement.			
HP 172; <b>Bloodied</b> 86			
AC 22; <b>Fortitude</b> 19; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 20			
<b>Immune</b> disease			
<b>Saving Throws</b> +2			
<b>Speed</b> 6			
<b>Action Points</b> 1			
⚔ <b>Epée longue</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+13 vs AC; 2d6 + 5 dommages			
☞ <b>Rayon automnal</b> (standard; at-will) • <b>Arcane, Necrotic</b>			
Portée 20; +12 vs Reflex; 1d8 + 5 dommages et la cible est affaiblie (sauvegarde annule)			
⚡ <b>Lame de l'automne</b> (standard; recharge 1/1) • <b>Weapon, Teleportation, Necrotic</b>			
+13 vs AC; 2d6 + 5 dommages et la cible est téléportée de 3 cases et est affaiblie (sauvegarde annule). La cible ne peut pas être téléportée dans un espace dangereux.			
⚡ <b>Tempête de l'automne féérique</b> (standard; encounter) • <b>Arcane, Teleportation</b>			
Explosion 3 à 20; +12 vs Fortitude; 3d8 + 5 dommages et la cible est téléportée de 5 cases. La cible ne peut pas être téléportée dans un espace dangereux.			
☾ <b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>			
Le maître automnin se téléporte de 5 cases.			
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Languages</b> Elven, Common, Giant	
<b>Skills</b> Arcana +13, Diplomacy +13, Nature +12			
<b>Str</b> 10 (+4)	<b>Dex</b> 16 (+7)	<b>Wis</b> 16 (+7)	
<b>Con</b> 14 (+6)	<b>Int</b> 18 (+8)	<b>Cha</b> 18 (+8)	
<b>Equipment</b> Longsword			

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

<b>Corbeau crépusculaire</b>		<b>Level 5 Minion</b>	
		<b>Skirmisher</b>	
Small fey beast		XP 50	
<b>Initiative</b> +11		<b>Senses</b> Perception +8; low-light vision	
HP 1; a missed attack never damages a minion.			
AC 19; <b>Fortitude</b> 17; <b>Reflex</b> 21; <b>Will</b> 14			
<b>Speed</b> 2, Fly 8			
⚔ <b>Serres</b> (standard; at-will)			
+10 vs AC; 4 dommages			
⚡ <b>Déchire-visage</b> (standard; at-will)			
+8 vs Reflex; 4 dommages et la cible est hébétée et offre un avantage de combat à tous ses ennemis tant que le corbeau maintient déchire-visage. Le corbeau occupe maintenant le même espace que sa cible. <b>Maintien (simple)</b> : Le corbeau réalise une attaque de déchire-visage.			
<b>Avantage de combat</b>			
Le corbeau crépusculaire inflige 2 dommages supplémentaires s'il possède un avantage de combat contre sa cible.			
<b>Alignment</b> Unaligned		<b>Languages</b> —	
<b>Skills</b> Stealth +11			
<b>Str</b> 12 (+3)	<b>Dex</b> 18 (+6)	<b>Wis</b> 12 (+3)	
<b>Con</b> 12 (+3)	<b>Int</b> 12 (+3)	<b>Cha</b> 12 (+3)	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

<b>Assaillant svirfnebelin</b>		<b>Level 4 Lurker</b>	
Small fey humanoid (gnome)		XP 175	
<b>Initiative</b> +15		<b>Senses</b> Perception +8; darkvision	
HP 43; <b>Bloodied</b> 21			
AC 18; <b>Fortitude</b> 16; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 16			
<b>Speed</b> 5			
⚔ <b>Dague</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+7 vs AC; 1d4 + 4 dommages			
☞ <b>Arbalète de poing</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages			
☞ <b>Tir rapide</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>			
Le svirfnebelin réalise deux tirs. Il se décale de 1 avant chaque attaque			
<b>Tireur embusqué</b>			
Si le svirfnebelin manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché			
<b>Avantage de combat</b>			
+1d8 dommages			
⚡ <b>Téléportation illusoire</b> (standard; encounter) • <b>Teleportation, Illusion</b>			
Le svirfnebelin devient invisible jusqu'à la fin de son tour suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque et une image de lui-même apparaît à 10 cases ou moins. Cette image réalise un déplacement avant de disparaître.			
<b>Alignment</b> Mauvais		<b>Languages</b> Elven	
<b>Skills</b> Athletics +7, Stealth +13, Acrobatics +13, Dungeoneering +8			
<b>Str</b> 10 (+2)	<b>Dex</b> 22 (+8)	<b>Wis</b> 13 (+3)	
<b>Con</b> 13 (+3)	<b>Int</b> 11 (+2)	<b>Cha</b> 13 (+3)	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

## RENCONTRES 3E & 3F

<b>Sheïdakar, le nécrosant</b> Level 14 Elite Controller	
Medium fey humanoid (eladrin)	XP 2 000
<b>Initiative</b> +11	<b>Senses</b> Perception +16
<b>HP</b> 270; <b>Bloodied</b> 135	
<b>AC</b> 28; <b>Fortitude</b> 25; <b>Reflex</b> 27; <b>Will</b> 26	
<b>Saving Throws</b> +2	
<b>Speed</b> 6	
<b>Action Points</b> 1	
⊕ <b>Toucher mortifère</b> (standard; at-will) • <b>Necrotic</b>	
+19 vs AC; 1d10 + 6 dommages nécrotiques et 5 dommages nécrotiques continus (sauvegarde annule)	
⊕ <b>Regard morbide</b> (standard; at-will) • <b>Necrotic</b>	
Portée 20; +18 vs Will; 1d10 + 6 dommages nécrotiques et 5 dommages nécrotiques continus (sauvegarde annule)	
⚡ <b>Vague de pourrissement</b> (standard; recharge ☹️ ii) • <b>Necrotic</b>	
Décharge de proximité 5; +18 vs Fortitude; 10 dommages nécrotiques continus (sauvegarde annule) et la cible subit -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).	
➤ <b>Volutes de mort</b> (standard; encounter) • <b>Necrotic</b>	
Portée 10; Cible 2 créatures qui subissent des dommages nécrotiques continus; +18 vs Fortitude; les dommages nécrotiques continus que subit la cible sont doublés.	
☠️ <b>Vent du putréfiant</b> (standard; encounter) • <b>Necrotic</b>	
Explosion de proximité 10; L'explosion crée une zone de vent pestilentiel. Tout ennemi qui y commence son tour de jeu subit 5 dommages nécrotiques et est glissée de 3 cases. Maintien (mineure): la zone persiste et tout ennemi dans la zone subit 5 dommages nécrotiques.	
⚡ <b>Eclipse nécrosante</b> (move; encounter) • <b>Teleportation, Necrotic</b>	
Explosion de proximité 3; +18 vs Fortitude; 1d6 + 6 dommages nécrotiques et 5 dommages nécrotiques continus et Sheïdakar se téléporte de 6 cases	
<b>Alignment</b> Chaotique mauvais	<b>Langues</b> Elven, Common
<b>Skills</b> Arcana +17, Bluff +16, Diplomacy +16, History +17	
<b>Str</b> 15 (+9)	<b>Dex</b> 19 (+11)
<b>Con</b> 15 (+9)	<b>Int</b> 21 (+12)
	<b>Wis</b> 19 (+11)
	<b>Cha</b> 19 (+11)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

<b>Assaillant svirfnebelin</b> Level 4 Lurker	
Small fey humanoid (gnome)	XP 175
<b>Initiative</b> +15	<b>Senses</b> Perception +8; darkvision
<b>HP</b> 43; <b>Bloodied</b> 21	
<b>AC</b> 18; <b>Fortitude</b> 16; <b>Reflex</b> 20; <b>Will</b> 16	
<b>Speed</b> 5	
⊕ <b>Dague</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
+7 vs AC; 1d4 + 4 dommages	
⊕ <b>Arbalète de poing</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
+9 vs AC; 1d6 + 4 dommages	
➤ <b>Tir rapide</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
Le svirfnebelin réalise deux tirs. Il se décale de 1 avant chaque attaque	
<b>Tireur embusqué</b>	
Si le svirfnebelin manque une attaque alors qu'il est caché, il est toujours considéré comme caché	
<b>Avantage de combat</b>	
+1d8 dommages	
⚡ <b>Téléportation illusoire</b> (standard; encounter) • <b>Teleportation, Illusion</b>	
Le svirfnebelin devient invisible jusqu'à la fin de son tour suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque et une image de lui-même apparaît à 10 cases ou moins. Cette image réalise un déplacement avant de disparaître.	
<b>Alignment</b> Mauvais	<b>Langues</b> Elven
<b>Skills</b> Athletics +7, Stealth +13, Acrobatics +13, Dungeoneering +8	
<b>Str</b> 10 (+2)	<b>Dex</b> 22 (+8)
<b>Con</b> 13 (+3)	<b>Int</b> 11 (+2)
	<b>Wis</b> 13 (+3)
	<b>Cha</b> 13 (+3)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

<b>Chevalier crépusculaire</b> Level 6 Elite Skirmisher	
Medium fey humanoid (eladrin)	XP 500
<b>Initiative</b> +11	<b>Senses</b> Perception +4
<b>HP</b> 138; <b>Bloodied</b> 69	
<b>AC</b> 20; <b>Fortitude</b> 18; <b>Reflex</b> 19; <b>Will</b> 18	
<b>Saving Throws</b> +2	
<b>Speed</b> 6	
<b>Action Points</b> 1	
⊕ <b>Cimeterre</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
+11 vs AC; 1d10 + 4 dommages	
⊕ <b>Attaque double</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
Le chevalier crépusculaire effectue deux attaques de cimeterre. Il peut se décaler d'une case avant ou après la seconde attaque	
⊕ <b>Frappe morbide</b> (standard; recharge ☹️ ii) • <b>Weapon</b>	
+11 vs AC; 1d10 + 4 dommages et la cible perd une récupération. Si la cible n'a plus de récupération, elle subit 15 dommages continus (sauvegarde annule)	
<b>Avantage crépusculaire</b> (standard; at-will)	
Lorsqu'il possède un avantage de combat, le chevalier crépusculaire inflige 1d8 dommages supplémentaires, et la cible perd une récupération	
☠️ <b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>	
Le chevalier crépusculaire se téléporte de 5 cases	
<b>Alignment</b> Unaligned	<b>Langues</b> —
<b>Str</b> 16 (+6)	<b>Dex</b> 22 (+9)
<b>Con</b> 13 (+4)	<b>Int</b> 13 (+4)
	<b>Wis</b> 13 (+4)
	<b>Cha</b> 16 (+6)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

<b>Putréfié</b> Level 5 Brute	
Medium fey humanoid	XP 200
<b>Initiative</b> +1	<b>Senses</b> Perception +1
<b>Odeur putréfiée</b> aura 2; Les adversaires du putréfié subissent une pénalité de -2 à toutes leurs défenses lorsqu'ils sont dans l'aura	
<b>HP</b> 84; <b>Bloodied</b> 42	
<b>AC</b> 17; <b>Fortitude</b> 21; <b>Reflex</b> 17; <b>Will</b> 17	
<b>Speed</b> 6	
⊕ <b>Fléau</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
+8 vs AC; 1d10 + 4 dommages	
⊕ <b>Attaque dévastatrice</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	
Cible les adversaires hébétés	
+8 vs AC; 3d8 + 4 dommages	
⚡ <b>Essaim de mouches</b> (standard; recharge ii)	
Décharge de proximité 3; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)	
☠️ <b>Eclipse féérique</b> (move; encounter) • <b>Teleportation</b>	
Le putréfié se téléporte de 3 cases, et son attaque d'Essaim de mouches se recharge	
☠️ <b>Mort de l'automne</b> (immediate reaction; at-will)	
Lorsque le putréfié tombe à 0 points de vie, il se désintègre en un essaim de mouches qui réalise l'attaque suivante:	
Explosion de proximité 1; +6 vs Reflex; 1d10 + 4 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)	
<b>Alignment</b> Mauvais	<b>Langues</b> Elven
<b>Skills</b> Athletics +9, Endurance +14, Intimidate +6	
<b>Str</b> 15 (+4)	<b>Dex</b> 9 (+1)
<b>Con</b> 24 (+9)	<b>Int</b> 9 (+1)
	<b>Wis</b> 9 (+1)
	<b>Cha</b> 9 (+1)
<b>Equipment</b> Fléau	

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.