

**CANDLEKEEP/ CHATEAU-SUIF** est une forteresse située sur un éperon rocheux qui surplombe la Mer des Epées. Ce monastère de la connaissance est réputée pour stocker tous les textes de Féérune, les plus dangereux étant gardés par dans le Sanctuaire Intérieur. Les ouvrages écrits du lieu sont protégés du feu et autres bestioles qui peuvent nuire aux livres. L'endroit est aussi imperméable à la téléportation. L'institution est dirigée par Le Gardien des Tomes **Ulraunt**, LN homme humain **mage**, un homme ambitieux, égoïste et hautain. Il est secondé par Le Premier Lecteur, **Tethoril**, LB homme humain, clerc de Mystra, un homme bien plus capable et aimable que son supérieur. Tethoril est un des meilleurs pour déchiffrer n'importe quel langage. Il est guidé dans sa tâche par Mystra et aussi parfois par Oghma et Dénéir. Le Premier Lecteur est aidé dans sa tâche par les hauts lecteurs, au nombre maximum de huit. Le quatrième lecteur est **Shaynara Tullastar**, N femme humaine, clerc d'Oghma. Les moines de Château-Suif sont appelés les Avoués. Les passages et tunnels sous Château-Suif sont gardés par **Miiryem, le Dragon Sentinelle**, un dragon mort-vivant (décrit dans *Candlekeep Mysteries*). Pour les autres membres de Château-Suif, vous pouvez réutiliser les PNJs décrits dans *Candlekeep Mysteries*.



*Keeper of Tomes Ulraunt*

## Tethoril

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 18 (*cuirasse +2, bouclier, 20 avec bouclier de la foi*)

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

**Vitesse** 9 m

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

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

**Compétences** Religion +10, Histoire +10, Arcanes +10

**Sens** perception passive 14

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

**Dangerosité** 15 (13000 PX)

### Capacités

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

**Briseur de sorts** Quand Tethoril rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, il peut aussi terminer un sort de son choix sur cet allié. Le niveau du sort dissipé doit être égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé pour lancer le sort de soins.

**Incantation puissante** Tethoril bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs.

**Sort mineur de magicien.** *main du mage*

**Sorts.** Tethoril est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Tethoril a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, mot de radiance, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie, trait de feu, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, soins, sanctuaire, éclair traçant, injonction, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, prière de guérison, arme magique, aura magique de Nystul*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, mot de guérison de groupe, cercle magique, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, coffre secret de Leomund, œil magique*

Niveau 5 (3 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, cercle de téléportation, entrave planaire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel, globe d'invulnérabilité*

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, invocation de céleste, projection d'image*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe, arrêt du temps*

\* Tethoril jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Mystra, cuirasse +2, masse d'armes +2

### Actions

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

*Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes** Par une action, Tethoril peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour de lui, qui peut l'entendre ou le voir. La créature ciblée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Tethoril et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les créatures dont le FP est inférieur à 4 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Tethoril présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Tethoril qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde,

elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Tethoril et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 4 sont immédiatement détruits.

### Shaynara Tullastar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 15 (cuirasse, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 55 (11d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +6

**Compétences** Religion +7, Histoire +11, Arcanes +11, Médecine +8

**Sens** perception passive 14

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

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Incantation puissante** Shaynara bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

**Sorts.** Shaynara est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Shaynara a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

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

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Oghma, *Cape de protection*

### Actions

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé** Shaynara peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes **ou Lecture des pensées** Shaynara peut choisir une créature qu'elle peut voir située à 18 mètres ou moins d'elle. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, elle ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, elle peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'elle est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, elle peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Shaynara présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Shaynara qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Shaynara et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.