

Pour les sorcières (ou Wychlaran) de Rashémie, la conversion choisie pour la 5ème édition est d'en faire des ensorceleuses de lignage « âme divine » (*décrit dans le guide du Xanathar*), chacune des sorcières de ce pays ayant été « béni » par une des trois déesses suivantes : Bhalla (Chauntea), L'insidieuse (Mystra) et Khelliara (Mailikki). Elles sont généralement d'alignement LB, NB ou LN.

Les sorcières qui sont d'un niveau inférieur à 5 sont nommées Ethrans et celles qui sont de niveau 13 ou plus sont appelées Othlor. Enfin, le terme « Hathran » désigne toutes celles comprises entre le niveau 5 et 12.

Les hommes de Rashémie lanceurs de sorts profanes (et en charge de la création d'objets magiques dans la culture de ce pays) sont des magiciens. L'Ordre des Scribes colle probablement assez bien avec ce genre de magiciens.

Lady Yhelbruna, LN femme humaine, décrite ci-dessous est la chef et la plus puissante des sorcières de Rashémie.

Thydrim Yvarg « Tueur d'Ours », NB homme humain est l'actuel Seigneur de Fer de Rashémie choisi par les Wychlaran, soit le chef de guerre de tous les clans de berserkers du pays.

Lady Yhelbruna



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (*bâton de puissance*, 19 avec *armure du mage*)

Points de vie 168 (21d8+63)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Sauvegardes Constitution +11, Charisme +13, bonus de +2 aux jets de sauvegarde

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

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Arcanes +10, Religion +10

Sens perception passive 13

Langues commun, Rashemmi, sylvestre, elfique, draconique, géant

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Anneau de régénération Tant que Yelbruna est équipée de cet anneau, elle récupère 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si Yelbruna perd un membre, l'anneau fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 + 1 jours, à condition que Yelbruna ait au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

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

Restauration magique Après un repos court, Yelbruna récupère 2 emplacements de sorts de niveau 1 ou 1 emplacement de sort de niveau 2

Magie divine. Lorsque Yelbruna peut apprendre un sort mineur ou un sort d'ensorceleur de niveau 1 et plus, elle peut choisir ce nouveau sort dans la liste de sorts de cleric, en plus de celle d'ensorceleur. Le sort choisi se comporte alors comme un sort d'ensorceleur. Elle connaît également le sort *bénédictio* qui ne compte pas dans son nombre de sorts d'ensorceleur connus.

Favori des dieux. Si Yelbruna rate un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, elle peut lancer 2d4 et ajouter le résultat au total, pouvant ainsi causer un dénouement différent. Une fois utilisée, elle ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Rétablissement Céleste (1 fois entre deux repos longs). Au prix d'une action bonus, Yelbruna peut récupérer un nombre de points de vie équivalent à la moitié de ses points de vie maximums

Ailes d'outre-monde Yelbruna peut faire apparaître, par une action bonus, une paire d'ailes de libellule spectrales dans son dos. Elles lui confèrent une vitesse de vol de 9 mètres. Elles persistent jusqu'à ce que Yelbruna soit neutralisée, morte ou qu'elle choisisse de les faire disparaître par une action bonus.

Sorts. Yelbruna est une lanceuse de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Yelbruna :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, message, flamme sacrée, protection contre les armes, mot de radiance, stabilisation*

1^{er} niveau (4 emplacements) *armure du mage*, projectile magique, soins, bénédiction*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *immobilisation de personne*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *contresort, éclair*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre**

5^{ème} niveau (3 emplacements) *colonne de flamme, scrutation, soins de groupe*

6^{ème} niveau (2 emplacements) *globe d'invulnérabilité, guérison*

7^{ème} niveau (2 emplacements) *téléportation*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *esprit impénétrable**

9^{ème} niveau (1 emplacement) *souhait*

* Yelbruna jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *anneau de régénération, bâton de puissance, masque de Shaporyl (rare, nécessite un lien, compte comme des yeux de charme avec 5 charges au lieu de 3 permettant de lancer couleurs dansantes en plus de charme-personne), balai volant*

Actions

Bâton de puissance. *Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.*

Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants ou 7 (1d8+3) si tenue à deux mains et Yelbruna peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : cône de froid (5 charges), boule de feu (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), globe d'invulnérabilité (6 charges), immobilisation de monstre (5 charges), lévitation (2 charges), éclair (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), projectile magique (1 charge), rayon affaiblissant (1 charge) ou mur de force (5 charges) ou utiliser sa propriété frappe vengeresse.

Thydrim Yvarrg « Tueur d'Ours »



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 21 (*demi-plate, bouclier+2*)

Points de vie 171 (19d8+76)

Vitesse 12 m

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

Sauvegardes Force +10, Constitution +10

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +8

Sens perception passive 11

Langues commun, Rashemmi

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

Rage (6 fois entre deux repos longs) Thydrim peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +4 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Sens du danger Thydrim a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Instinct sauvage Thydrim a l'avantage aux jets d'initiative

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

Rage implacable Sa rage permet à Thydrim de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui l'affectent. S'il tombe à 0 point de vie pendant sa rage et qu'il ne meurt pas sur le coup, il peut faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. S'il le réussit, il retourne immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois qu'il utilise cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand il termine un repos court ou long le DD retombe à 10.

Rage ininterrompue La rage de Thydrim est si intense qu'elle ne s'arrête prématurément qu'à la condition qu'il tombe inconscient ou qu'il choisisse de l'arrêter.

Puissance indomptable Si le résultat d'un jet de Force de Thydrim est inférieur à sa valeur de Force, il peut utiliser sa valeur de Force à la place de son résultat.

Frénésie Si Thydrim choisit de sombrer dans un état de frénésie, pour la durée de sa rage, il peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours après celui-ci. Lorsque sa rage se termine, il subit un niveau d'épuisement.

Rage inébranlable Thydrim ne peut pas être charmé ou effrayé tant qu'il est en rage. S'il est déjà charmé ou effrayé lorsqu'il entre en rage, l'effet est suspendu le temps de sa rage.

Présence intimidante Thydrim peut utiliser son action pour effrayer quelqu'un avec sa présence effrayante. Pour ce faire, il choisit une créature qu'il peut voir à 9 mètres maximum de lui. Si la créature peut le voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) ou il l'effraie jusqu'à la fin de son prochain tour. Aux tours suivants, il peut utiliser son action pour augmenter d'un tour supplémentaire la durée de cet effet sur la créature effrayée. Cet effet se termine si la créature finit son tour hors de sa ligne de vue ou qu'elle se trouve à plus de 18 mètres de Thydrim. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, Thydrim ne peut plus utiliser cette capacité contre elle durant 24 heures.

Équipement particulier Bouclier +3, Hache d'armes +3

Actions

Attaques multiples. Thydrim effectue quatre attaques avec une arme

Hache d'armes +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 17 (2d8+7) dégâts tranchants + 4 dégâts de rage

Réactions

Représailles Lorsque Thydrim subit des dégâts d'une créature située à 1,50 mètre de lui, il peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque au corps à corps avec une arme contre cette créature.