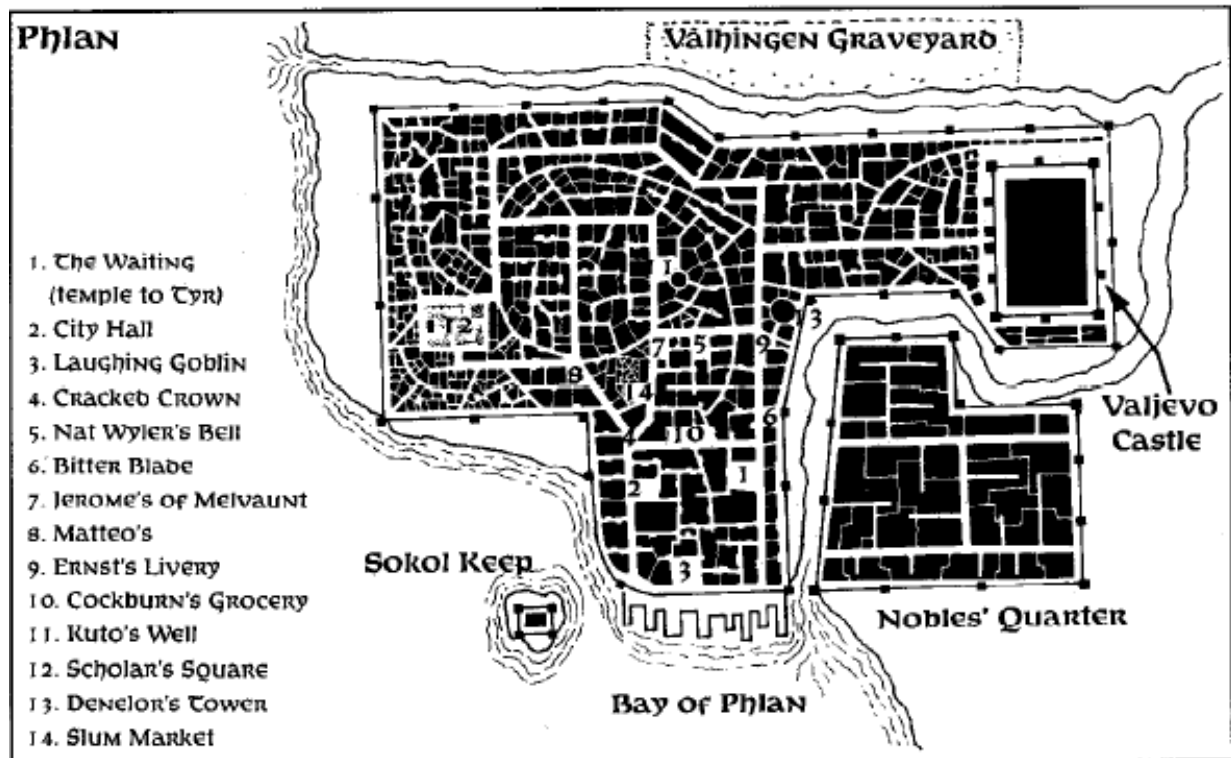


**Phlan** est une cité fortifiée de moins de 10000 habitants qui a subi de nombreuses destructions durant son histoire (qui remonte à environ 1000 ans) mais qui a toujours été reconstruite. Tous ceux qui sont prêts à aider à sa reconstruction sont donc toujours les bienvenus. Il y a notamment un important contingent d'artisans nains et gnomes. Les nains sont dirigés par **Deryk Stoneshaper**, LB homme nain **vétéran**.

La cité est dirigée par le Conseil des Dix, un conseil marchands qui se réunit en 2 sur la carte. Le Numéro 1 du Conseil fait office de maire. La cité peut compter sur environ 500 **gardes** pour assurer sa défense. Actuellement, les membres les plus proéminents du Conseil des Dix sont : **Ulrich Eberhard**, LN homme humain **noble**, âgé et dur en négociations, chef du Conseil ; **Werner von Urslingen**, CB homme humain **capitaine bandit**, ancien chef mercenaire, amical avec les aventuriers ; **Porphyrys Cadorna**, LM homme humain **noble**, jeune héritier dilettante de la riche famille Cadorna, très ambitieux.



La cité compte un temple dédié à Tyr, le Dieu de la Justice ainsi qu'un temple dédié à Baine, actuellement à l'abandon. Le Temple de Tyr (1 sur la carte) est un bel édifice de marbre blanc. Il est dirigé par **Holondos Stimpiir**, LB homme humain clerc de Tyr. Les sous-sols du temple contiennent des tombeaux pour les fidèles de Tyr ou ceux qui sont d'alignement loyal bon. Toute cette zone est sous l'effet d'un sort de *sanctification* (avec *repos éternel* comme effet additionnel). Le temple compte 6 **prêtres** et **acolytes**.

La meilleure auberge de la ville pour des aventuriers est *Le Gobelin Hilare* (3 sur la carte). L'auberge dispose de ses écuries et elle est tenue par **Boradak Goblincicker**, NB homme nain **capitaine bandit**.

Une auberge plus calme et élégante est *la Couronne Fissurée* (4 sur la carte). Elle est tenue par **Robyrtah Greensash**, CB femme humain **espion** à la retraite et qui provient d'un lieu inconnu.

*La Cloche de Nat Wyller* (5 sur la carte) est une petite auberge bon marché avec un seul grand dortoir à l'étage. Sa curiosité principale est Le Vieux Nat, l'ancien propriétaire mort depuis 20 ans et momifié, qui trône derrière le bar, une grosse cloche de bronze à la main. Le nouveau propriétaire de l'endroit est un gnome malicieux nommé **Gnahac Gnarlnose**, NB homme gnome **illusionniste**.

*La Lame Amère* (6 sur la carte) est une petite auberge surtout fréquentée par les marins. Elle est tenue par **Alrem Lorath**, LN homme demi-elfe **malfrat**. Il est opposé au règne actuel du Conseil des Dix et essaie de réunir les partisans d'un dirigeant unique.

*Jerome of Melvonte* (7 sur la carte) est un magasin général tenu par **Jérôme**, CN homme humain **espion**, qui est aussi un receleur.

*Chez Matteo* (8 sur la carte) est la boutique d'un forgeron connu pour la qualité de ses armes depuis de nombreuses années. **Matteo**, LN homme demi-elfe **maître artisan** (outils de forgeron) est grand et puissamment bâti pour un demi-elfe.

*La Livrée d'Ernst* (9 sur la carte) est une écurie tenue par **Ernst**, N homme humain **druide** d'Eldath. Ses écuries peuvent même héberger des créatures exotiques comme des **griffons**, des **pégases** ou des **hippogriffes**.

*L'Épicerie de Cockburn* (10 sur la carte) est une épicerie tenue par **Cockburn**, LN homme humain **bandit**, un homme souriant dans la cinquantaine. Il est possédé par un artefact maléfique trouvé dans sa cave qui l'a contraint à assassiner son épouse et d'autres personnes pour satisfaire sa soif de sang.

*Le Puits de Kuto* (11 sur la carte) est une entrée vers les souterrains de la ville. Des **gardes** la surveillent en permanence.

*La Place des Erudits* (12 sur la carte) était entourée de bibliothèques et autres lieux de connaissance. A ce jour, il ne reste que la bibliothèque de la ville, un bâtiment long et bas.

*Tour de Denelor (13 sur la carte)* : ce bâtiment gris-marron est la plus grande et impressionnante tour de la ville. Elle est occupée actuellement par la magicienne Rowena qui a proposé de s'occuper de sa restauration. **Rowena**, LM femme humain **évoicateur**, est aussi une Sorcière Rouge de Thay espionnant la région de la Mer de Lune.

*Le Marché de la ville (14 sur la carte)* est l'endroit où se procurer des marchandises et des denrées exotiques mais il faut rester vigilant car les pickpockets y abondent. On peut notamment y trouver : **Wollaeger le Fournisseur**, CN homme humain **roturier**, qui vend des potions (dont certaines ne sont pas toujours fiables) ; **Aldo le marchand de vins**, N homme humain **roturier**, marchand de vins (de qualité médiocre) ; **Utos le fabricant de cartes**, N homme humain **roturier**, vendeur de cartes anciennes ou nouvelles ; **Tauranus le prosélyte**, CN homme humain **prêtre** de Tymora, prêtre itinérant monnayant ses services.

Parmi les autres lieux notables de la ville, on peut citer *le Château Valjevo*, une imposante ruine de granite et de marbre qui serait très coûteuse à restaurer. Pour l'instant, des druides ont déjà proposé de s'occuper des jardins.

*Le Bastion Sokol* est un petit fort situé sur *l'île de l'Épine*. Il est en cours de restauration. On envisage d'y adjoindre aussi un phare mais des rumeurs de fantômes et autres créatures surnaturelles font que le chantier manque de main-d'œuvre.

*Le Cimetière Valhingen* est une vaste nécropole ancienne située au nord de la ville et que l'on dit hantée par de nombreux morts-vivants. Les citoyens l'évitent à la tombée de la nuit. On prétend qu'il s'y trouve le **fantôme** d'un ancien clerc de Baine et que des **goules** y ont creusé des galeries.

## Holondos Stimpiir

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

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

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +5

**Compétences** Perspicacité +8, Persuasion +5

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Sorts.** Holondos est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Holondos a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, langues, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde, relever les morts*

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

\* Holondos jette ces sorts avant le combat.

**Voix d'autorité.** Holondos peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer.

Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Holondos choisit l'allié qui effectue l'attaque.

**Suprématie de l'ordre** Lorsque Holondos lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tyr, *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* : 9 (1d6+6) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

**Arbalète légère.** *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d8) dégâts perforants.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre** Holondos peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Holondos 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 Holondos 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 Holondos et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

### **Maître artisan**

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

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

**Points de vie** 11 (2d8+2)

**Vitesse** 9 m

<b>FOR</b>	<b>DEX</b>	<b>CON</b>	<b>INT</b>	<b>SAG</b>	<b>CHA</b>
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

**Outils** Un type d'outil d'artisan

**Sens** perception passive 11

**Langues** quatre langues au choix

**Dangerosité** 1/8 (25 PX)

### **Capacités**

**Maître artisan** Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

### **Actions**

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