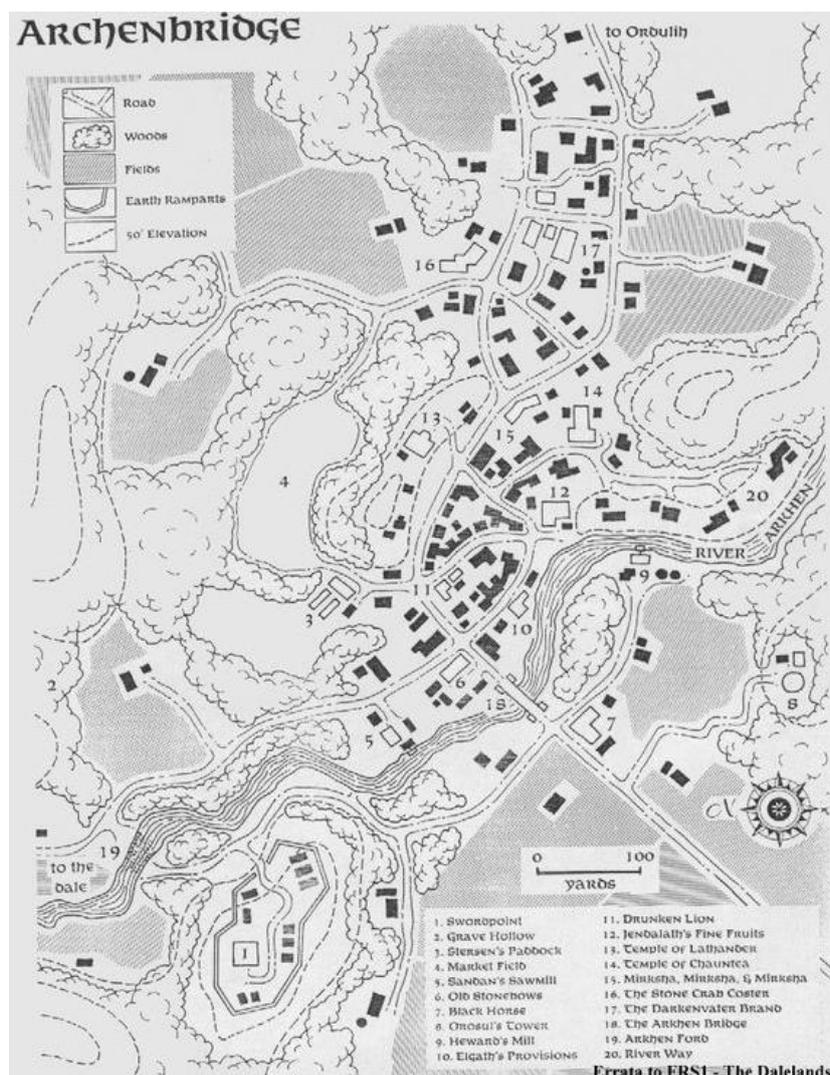


## VALARCHEN

Le Valarchen est un des vaux les plus riches et les plus puissants militairement avec une population totale de plus de 9000 habitants (dont plus de 90% d'humains). Il exporte surtout du bois, des produits agricoles et des minerais. Valarchen est situé au creux de la vallée de l'Arkhen qui est traversée par une route orientée nord-est/ sud-ouest. L'armée du val se nomme **Les Chevaucheurs de Valarchen** et est composé de dix unités de 60 cavaliers chacune. C'est un val axé sur le mercantilisme. Il est dirigé par 3 autocrates masqués nommés les Epées.

*L'Épée Rouge* est un jeune officier du nom de **Dheren Ogresbane**, LN homme humain **chevalier**. Au quotidien, il commande une des dix unités du val. *L'Épée Noire* est une guerrière âgée du nom de **Jalia Mossgreen**, CB femme humaine. Elle supervise la milice de Pontarchen (des patrouilles de 10 **gardes**), la capitale du val et possède aussi l'auberge *Les Vieilles Arches de Pierre* (6 sur la carte). *L'Épée Bleue* est un mage-marchand du nom de **Alduvar Snowbrand**, NB homme humain **mage**. Il est le propriétaire des *Fruits Fins de Jendalar* (12 sur la carte). Il a repris l'entreprise à son fondateur. Il achète des denrées aux fermiers locaux et les exporte vers la Sembie et le Cormyr. Il est secondé par **Selni Ravenhair**, CB femme humaine **expert (niv 2)** et sert aussi comme mage dans l'armée du val.



La capitale du val est Pontarchen, une ville de 6100 habitants environ et la plus grande ville des Vaux. C'est une ville marchande très animée et encombrée de chariots. La route qui la traverse mène, vers le nord-est, à Ordulin, la capitale de la Sembie et, vers le sud-ouest, au Cormyr. Ses édifices de trois ou quatre étages sont parmi les plus hauts des Vaux.

La ville comporte un quartier de vastes manoirs (20 sur la carte) dominant l'Arkhen, propriétés des plus riches. Un pont (18 sur la carte) d'origine naine enjambe la rivière mais un gué existait déjà bien longtemps auparavant (9 sur la carte).

La ville est dominée par la forteresse *Pointe de l'Épée* (1 sur la carte) située en haut d'un affleurement rocheux dominant la ville. Cette forteresse est équipée d'une douzaine de catapultes et autant de balistes et peut-être aussi d'un **golem de fer**. Elle est le siège du pouvoir des Épées et sert de garnison pour l'armée. Trois unités de **Chevaucheurs du Valarchen** y résident. La forteresse comporte aussi une chapelle dédiée à Tempus sous la supervision du Chapelain de Bataille **Gordon Stakaria**, N homme humain clerc de Tempus, un vétéran couvert de cicatrices et seulement intéressé par les actes de bravoure. La chapelle ressemble, de l'extérieur, à un heaume peint en noir. La forteresse dispose de caves pour stocker les munitions et de nombreuses provisions. On prétend aussi que deux tunnels secrets permettent d'y entrer et d'en sortir et qu'elle est protégée des scrutations et intrusions magiques.

Les deux temples les plus importants de la capitale sont *La Gloire du Matin*, le temple de Lathandre (13 sur la carte) et le *Don de la Déesse* (14 sur la carte) dédié à Chauntea.

Le second est une grange richement décorée dont l'entrée est encadrée de deux tours sculptées figurant deux grandes gerbes de blé et conduit à une magnifique fontaine sculptée par un artiste nain. Les eaux de la fontaine sont réputées bénites et vendues comme tel (25 po la fiole ou 20 po la fiole à un fidèle de Chauntea). Le temple est dirigé par **Thaliach Mindogar**, NB homme humain clerc de Chauntea. Il est assisté par 4 **prêtres**. Thaliach a investi l'argent du temple dans de nombreuses opérations mercantiles.

La façade du temple de Lathandre est une haute tour de granite blanc. Il est dirigé par la Lumière de Lathandre **Stellaga Brightstar**, LB femme demi-elfe, grande et mince, qui secrètement aime l'aventure et faire la fête. Elle est aidée par la Main de Lathandre **Orblin Storntar**, NB homme humain **prêtre** de Lathandre, un géant peu causant mais à l'écoute ainsi que les Maîtresses de l'Aube : **Alguuna, Rassauva, Shirrye, et Tosstra**, NB femme humaine **prêtre** de Lathandre surnommées « les quatre demoiselles » localement ainsi que 11 **acolytes**.

La ville compte également des sanctuaires dédiés à Mailikki, Silvanus et Séluné.

Les commerces / entreprises les plus connus de Pontarchen sont :

- *Les Ecuries de Stersen* (3 sur la carte) : **Stersen**, LN homme humain **roturier**, est le seul marchand de chevaux de la ville. Il vend aussi des harnais et des selles.
- *La Scierie* (5 sur la carte) est un moulin à eau aménagé en scierie pour dépiter les arbres abattus dans les bois alentour. La *Scierie* est tenue par **Sandan**, LN homme humain **vétéran**, un ancien capitaine des Chevaucheurs de Valarchen.
- *Le Moulin d'Heward* (9 sur la carte) dispose d'une toute nouvelle roue. Il est la propriété de **Salath Heward**, LM homme humain **roturier**, un individu plutôt antipathique.
- *Les Provisions d'Elgath* (10 sur la carte). **Elgath**, LN homme humain, un ancien **chevaucheur de Valarchen** à la retraite, vend toutes sortes d'équipement pour les voyageurs et les aventuriers (divers paquetages, tentes, rations...) On dit qu'une botte de son stock est maudite et capable de se transformer en n'importe quoi d'autre à volonté.
- *Le Lion Ivre* (11 sur la carte) est une taverne fréquentée par les soldats, les trappeurs et les bûcherons locaux. Les bagarres y sont fréquentes. Plusieurs danseuses y travaillent dont une demi-elfe costarde du nom de **Jalandyl des Etoiles**, CB femme demi-elfe. C'est un agent des

Ménéstrrels et une bonne amie de Jalia Mossgreen. Chacune connaît le secret de l'autre. Le propriétaire de la taverne est **Meerkun Halabar**, NM homme humain **roturier**, le peu aimable tavernier. Il n'aime guère Jalandyl mais lui doit de l'argent.

- *Les Vieilles Arches de Pierre* (6 sur la carte) de **Jalia Mossgreen**, CB femme humaine, est la meilleure auberge de la ville. Ses chambres sont très confortables, ses plats et ses boissons, excellents. En plus, l'établissement dispose, dans sa cave, d'un grand bain chaud. L'établissement fournit même des peignoirs à ses clients pour profiter du bain.
- *Le Cheval Noir* (7 sur la carte) est aussi une auberge mais plus modeste (et donc moins coûteuse) que la précédente. Elle est tenue par **Sardan Alander**, LN homme humain roturier, qui est capable de se rappeler n'importe quel visage et la très grosse **Alyth Junter**, LN femme humaine **roturier**, qui dirige les femmes de chambre.
- *Mirksha, Mirksha et Mirsha* (15 sur la carte) est une compagnie marchande tenue par 3 frères qui importe des épices, de la soie et des produits manufacturés. Le frère aîné du nom de **Weygart**, LN homme humain **compagnon d'armes (niv 3)** est l'associé le plus influent de la compagnie.
- *La compagnie du Crabe de Pierre* (16 sur la carte) est une autre compagnie marchande originaire de Pontarchen
- *La Marque de l'Eau Noire* (17 sur la carte) est la compagnie marchande de la famille Dakker. Elle importe principalement des armes et armures et dispose de comptoirs à Ordulin et Montéloy. La compagnie n'a pas toujours une bonne réputation en dehors du Valarchen avec des rumeurs d'esclavagisme (d'agents du Zhentarim et d'héritiers indignes de marchands sembiens que certains veulent voir disparaître) et de contrebande (notamment des poisons). Le patriarche du clan familial est **Vzoun Dakker**, LM homme humain **maître voleur**.
- *La Chute du Vieux Dragon* (en face de l'auberge *Les Vieilles Arches de Pierre*, de l'autre côté de la rue) est un magasin vendant des objets magiques mineurs et des objets d'art anciens dont certains proviennent des ruines de Myth Drannor. Son nom fait référence à la mort d'un vieux dragon blanc (tué par 6 humains et elfes) qui vivait dans le val à l'époque de Myth Drannor.
- *L'Arc et le Pont* est une taverne proche de la route allant à Ordulin. Elle est surtout fréquentée par des locaux. Elle dispose d'une salle de réunion à louer dont les toilettes disposent d'une échelle menant aux caves de l'établissement puis, de là, aux égouts. Au printemps, à l'été et l'automne se tient également une foire annuelle (en 4 sur la carte).

Parmi les curiosités de la ville, on peut aussi citer :

- La Tombe Profonde (2 sur la carte) est le tertre d'une tribu elfique empoisonnée. Ils ont été enterrés avec leurs richesses mais les galeries de la tombe sont gardées par quatre **liches** elfes (appelées baelnorn), prêtes à lâcher leur magie sur les intrus.
- Les Chutes Arkhen est la plus grande et la plus belle cascade des Vaux issue d'une source naturelle du Mont Thalagbror (du nom d'un ogre mage mort depuis bien longtemps). C'est un lieu de pèlerinage pour les fidèles de Chauntea et de Mailikki.
- *La Tour d'Orosul* (8 sur la carte) qui est fermée à tous depuis environ 20 ans, époque de la disparition subite de son propriétaire (**Orosul**, un **archimage**).

Gué blanc est un bourg de 1050 habitants environ situé au nord de Pontarchen, le long de l'Arkhen, à l'autre extrémité de la vallée. C'est une communauté de sculpteurs de bois, fermiers, cueilleurs de champignons avec deux unités de **Chevaucheurs de Valarchen**. Les Chevaucheurs résident dans *la Forteresse de l'arche*, un bastion circulaire. Le village est entouré d'une enceinte circulaire nommée le *Mur des loups*. Les principaux lieux du hameau sont :

- *L'Arkhenor* qui fait à la fois office de salle de réunion et de prison (en sous-sol)
- La place du marché bordée par un arbre de plus de 400 ans
- *Les Meubles de Felsharp* est un atelier tenu par le gros **Felsharp**, LN homme humain **maître artisan** (outils de menuisier) spécialisé dans la fabrication de poupée et confortables sièges à bascule en bois.
- *La Forge des Trois Chaussures* est la forge du hameau qui fabrique aussi bien des armes que des objets utilitaires, des roues de chariot ou des fers à chevaux. Elle est tenue par **Eduard**, LN homme humain **maître artisan** (outils de forgeron) qui est aidé par quatre apprentis.
- *La Maison du Hobgobelin pendu* est la seule auberge et taverne du hameau. Sa principale spécificité est la tête d'hobgobelin empaillé et accroché au mur de la salle et que tout le monde appelle « Urbert ».

Le Bois de l'arche se situe au nord de Valarchen et au sud de Valprofond. Les dirigeants de Valarchen veulent depuis longtemps abattre ses arbres mais les autres Vaux s'y opposent. De plus, il semblerait que le bois abrite également d'anciennes ruines elfiques, des tombes de magiciens et des **hibours** qu'il est préférable de ne pas déranger.

Près de la source de l'Arkhen, Les anciennes mines du Valarchen nommées le *Cœur de la Mine* sont également hantées par des **griffes rampantes** intangibles suite au décès de nombreux mineurs sous les griffes d'un dragon noir ancien. Le dragon a été tué mais les mines sont toujours hantées. De plus, le trésor du dragon n'a jamais été retrouvé ce qui attire la convoitise de la cellule du Culte du Dragon de Sembie.

*Le Rocher qui pleure* se trouve dans un vallon au cœur des montagnes. C'est un endroit superbe avec de nombreuses plantes rares et des oiseaux. On dit aussi qu'un barde du nom d'Auros d'Elmere y aurait été enterré avec une *Harpe d'Ollamh* mais l'objet n'a jamais été retrouvé. On dit aussi qu'une malédiction frapperait celui qui s'en empererait.

Valarchen est aussi responsable, il y a environ 100 ans, de l'anéantissement d'un autre val rival nommé Valsessren. Des assassinats récents de citoyens importants du Valarchen sont actuellement attribués, à tort ou à raison, au fantôme de celui qui était le Seigneur du crépuscule de Valsessren.

### Chevaucheur de Valarchen

Humanoïde (majorité d'humains) de taille M, neutre bon, loyal neutre ou neutre

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

**Points de vie** 21 (3d8+6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +4, Survie +3

**Sens** perception passive 10

**Langues** selon race

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Le défenseur peut utiliser une action bonus pour récupérer 8 (1d10+3) points de vie.

#### Actions

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

**Lance d'arçon.** *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m. *Touché* : 8 (1d12 + 2) dégâts perforants

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

### Jalia Mossgreen

Humanoïde (humain) de taille M, Chaotique bon

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

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

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Persuasion +4

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

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

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Jalia peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Jalia peut relancer un jet de sauvegarde qu'elle a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Jalia peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

**Critique amélioré.** Les attaques de Jalia avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Spécialiste de l'épée longue.** Jalia bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'elle effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'elle effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, elle a l'avantage au jet.

#### Actions

**Attaques multiples.** Jalia effectue trois attaques avec son épée longue

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants ou 15 (2d10+4) dégâts tranchants si tenue à deux mains

## Gordon Stakaria



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

**Points de vie** 70 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

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

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

**Compétences** Médecine +8, Religion +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Prêtre de guerre** (4 fois entre deux repos longs) Quand Gordon utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

**Sorts.** Gordon 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). Gordon a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre\*, compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, soins de groupe, dissipation du mal et du bien*

\* Gordon jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tempus, Hache d'armes +1

### Actions

**Hache d'armes +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts tranchants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée** Gordon peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des mort-vivants** Gordon 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 Gordon 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 Gordon 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 1 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

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
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

## Stellaga Brightstar



Humanoïde (demi-elfe) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)

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

**Compétences** Perspicacité +8, Religion +5, Perception +8, Médecine +8

**Sens** perception passive 18, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, sylvestre, gnome

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts.** Stellaga est un lanceuse 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). Stellaga a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, mur de feu*

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

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

\* Le haut prêtre jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre, *Masse d'armes +1*

### Actions

**Masse d'armes +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube** Par une action, Stellaga peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour d'elle sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 20 (2d10+9) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Stellaga n'est

pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Stellaga 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 Stellaga 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 Stellaga 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.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsque Stellaga est attaquée par une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et qu'elle peut la voir, elle peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Stellaga peut utiliser cette capacité quatre fois. Elle en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'elle termine un repos long. Stellaga peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

### Jalandyl des Etoiles

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique bon

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

**Points de vie** 77 (11d8+22)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +7, Acrobaties +7, Représentation +5, Perception +5

**Sens** perception passive 15, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, halfelin

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

**Style de combat** Défense & Duel

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

**Critique amélioré.** Les attaques de Jalandyl avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Jalandyl peut utiliser une action supplémentaire.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Jalandyl peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Jalandyl peut relancer un jet de sauvegarde qu'elle a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

**Bagarreur de tavernes** Jalandyl maîtrise les armes improvisées et ses attaques à mains nues infligent des d4 pour les dégâts

**Équipement particulier :** *Insigne des Ménéstrels* (compte comme un anneau d'action libre)

### Actions

**Attaques multiples.** Jalandyl effectue trois attaques avec une arme

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

**Mains nues.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d4+5) dégâts contondants

## Thaliach Mindogar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (chemise de mailles, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +6

**Compétences** Religion +5, Représentation +6

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Thaliach utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie, celui-ci regagne 2 + le niveau du sort points de vie supplémentaires

**Guérisseur béni** Quand Thaliach utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

**Sorts.** Thaliach est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Thaliach a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, arme spirituelle, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, leur d'espoir, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, protection contre la mort*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, relever les morts, soins de groupe*

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

**Équipement particulier** Symbole sacré de Chauntea

### Actions

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie** Thaliach brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 45 points de vie entre autant de créatures qu'il le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou Renvoi des mort-vivants** Thaliach 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 Thaliach 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 Thaliach 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 1 sont immédiatement détruits

## Orblin Storntar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 18 (demi-plate, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +4

**Compétences** Perspicacité +7, Religion +3

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Orblin est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Orblin a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, prière de guérison, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, mur de feu*  
\* Orblin jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre

### Actions

**Masse d'armes** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube** Par une action, Orblin peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 19 (2d10+8) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Orblin n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Orblin 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 Orblin 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 Orblin 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 1 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Illumination Protectrice.** Lorsque Orblin est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Orblin peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Orblin peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres