

VALBATAILLE est une communauté paisible, très boisée et peu peuplée située au sud de la Cour Elfique. Elle s'étale de part et d'autre de la route de Rauthauvyr qui relie Selgonte et Ordulin à la Mer de Lune. Il y a environ 2600 habitants au Valbataille.

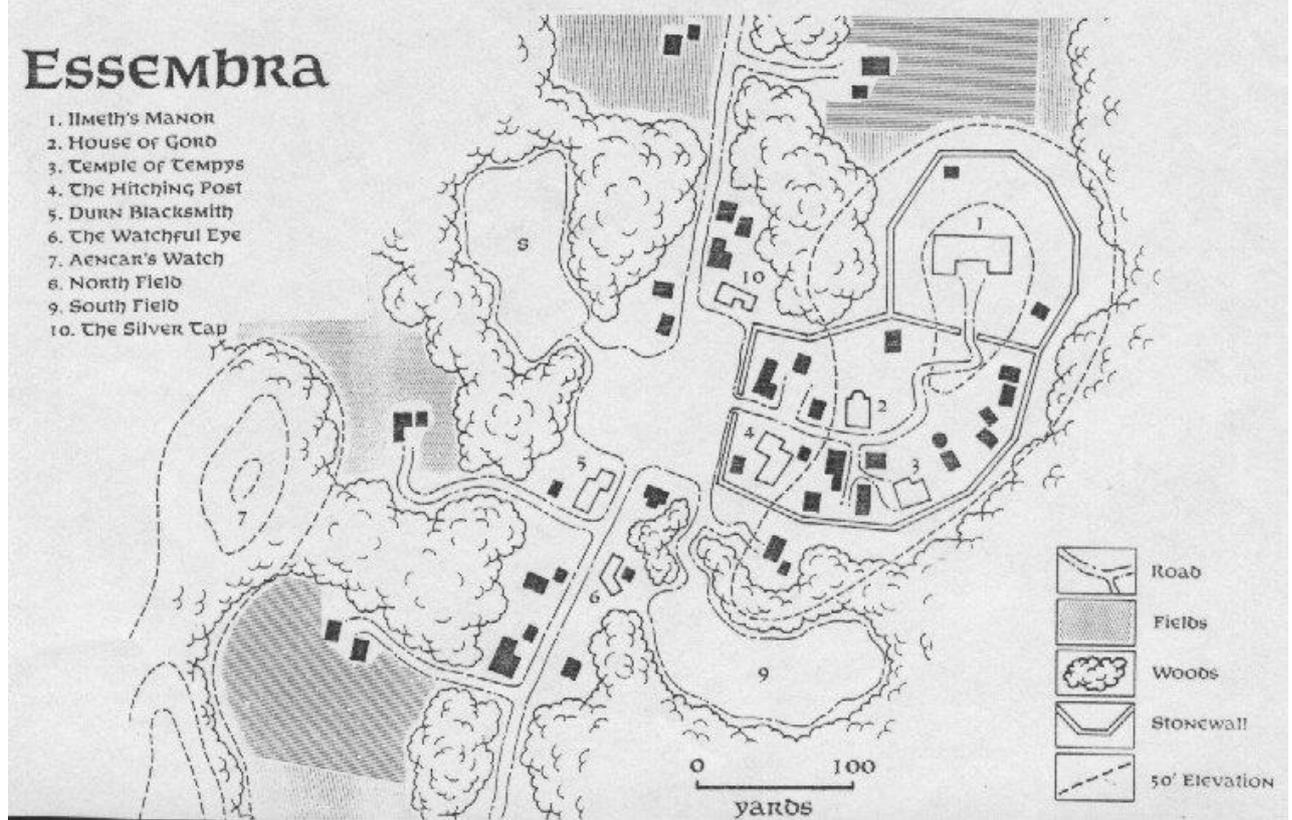
La campagne du val est partagée en plusieurs zones. *Le Bois de Yévène* est un bois ancien qui abrite beaucoup de gibier, un champignon comestible délicieux appelé le relshar et peu de danger. *La Ceinture* est une région de terres arables vallonnées longeant la route de Rauthauvyr avec des vergers clos, des fermes fortifiées et clôturées pour se protéger des animaux dangereux et de grandes prairies où paissent des moutons. On y trouve aussi des étangs et des rivières riches en poissons à proximité de chapelles de Chauntéa (généralement des tables de pierre) ou de chapelles de Silvanus (des petites cloches suspendues au-dessus des sources et des mares). *Le Pays des trois rivières* est la zone où les rivières *Sembre* et *Glaemril* se jettent dans le fleuve *Ashaba* au nord-ouest de l'étang de Yévène (et au sud-ouest du val). On y trouve un grand nombre de manoirs et de forteresses ruinées. L'un d'entre eux est le *Manoir de Wolfwatch* à l'ouest du Valbataille (décrit dans *Power of Faerun*). Ces bâtisses abandonnées sont souvent occupées par des bandes de bandits ou de drows fidèles de Vhaeraun venant de l'Outreterre et cherchant à s'installer dans les bois de Cormanthor.

La ville principale du Valbataille est Essembra qui compte environ 300 habitants. Le nom d'Essembra serait celui d'une dragonne d'argent qui se faisait passer pour une aventurière rousse. Cela expliquerait la présence de quelques demi-dragons et drakéides dans la région ainsi que d'individus avec des talents magiques innés (ensorceleur de lignée draconique d'argent).

La ville d'Essembra est dirigée par Le Chancelier de Guerre **Ilmeth**, LN homme humain, un descendant maussade d'un des lieutenants d'Aencar Burlisk, le roi à la pelisse, qui a été roi des Vaux pendant 6 années avant d'être assassiné. L'ancêtre d'Ilmeth et lieutenant d'Aencar se nommait Ramorth Wyvernblade. C'est lui qui a construit le manoir juché sur une motte actuellement occupé par Ilmeth (1 sur les cartes). Selon la rumeur, le manoir disposerait de nombreux passages secrets et de tunnels dans ses profondeurs. **Ilmeth** occupe ce poste depuis 16 années maintenant. C'est lui qui rend la justice dans le val pour les cas les plus graves (qui sont rares). Une statue d'Aencar nommée *Aencar Vigilant* (27 sur la seconde carte) se trouve au pied de la motte du manoir. Ilmeth dirige une petite bande d'hommes d'armes (une trentaine de **gardes**) nommés les *Hommes du Seigneur* (dont l'armurerie et les écuries figurent en 28 sur la seconde carte) basée à Essembra et Hap. La milice locale est composée de fermiers et d'éleveurs (**roturiers**). La petite zone fortifiée au centre de la ville entourant le manoir, le temple de Gond (2 sur les cartes), le sanctuaire dédié à Tempus (3 sur les cartes) et le magasin général (4 sur les cartes) est appelé *La Place de la Bataille* et constitue le véritable centre d'Essembra. Le val est fréquenté en été et à l'automne par des marchands qui viennent acheter les denrées agricoles en surplus produites par les terres fertiles du val.

Essembra

1. Ilmeth's MANOR
2. House of GOND
3. Temple of Tempys
4. The Hitching Post
5. DURN Blacksmith
6. The Watchful Eye
7. Aencar's Watch
8. North Field
9. South Field
10. The Silver Tap



La Demeure de Gond est le seul temple d'Essembra (2 sur les cartes). Contrairement à d'autres temples de Gond, son activité est uniquement centrée sur l'artisanat plutôt que sur les inventions. Il est dirigé par le Haut Forgeron et Artificier **Gulmarin Reldacap**, N homme humain clerc de Gond, un vieillard arrogant et obtus très doué pour concevoir de nouvelles serrures. Il est aidé par 4 **prêtres** de Gond.

Le sanctuaire dédié à Tempus (3 sur les cartes) est très ancien et aujourd'hui maintenu par les prêtres de *l'Abbaye de l'épée* installé dans la campagne du Valbataille.

La campagne du Valbataille comporte plusieurs sanctuaires dédiés à Chauntea, Silvanus et Corellon Larethian.

Le Poste d'Attelage (4 sur les cartes) est le magasin général d'Essembra. Il est tenu par **Rhannon Manycoats**, NB femme humaine, une petite femme et ancienne voleuse, qui garde un œil sur la ville pour le compte d'Ilmeth avec qui elle est en bons termes. Elle utilise un *chapeau de déguisement* pour paraître plus âgée qu'elle ne l'est en réalité.

Durn Le Rouge, LB homme humain, est le meilleur forgeron du Valbataille (5 sur les cartes). C'est un ancien mercenaire et un géant d'homme avec des bras larges comme des troncs et des manières joviales. Il aime à forger des épées à deux mains.

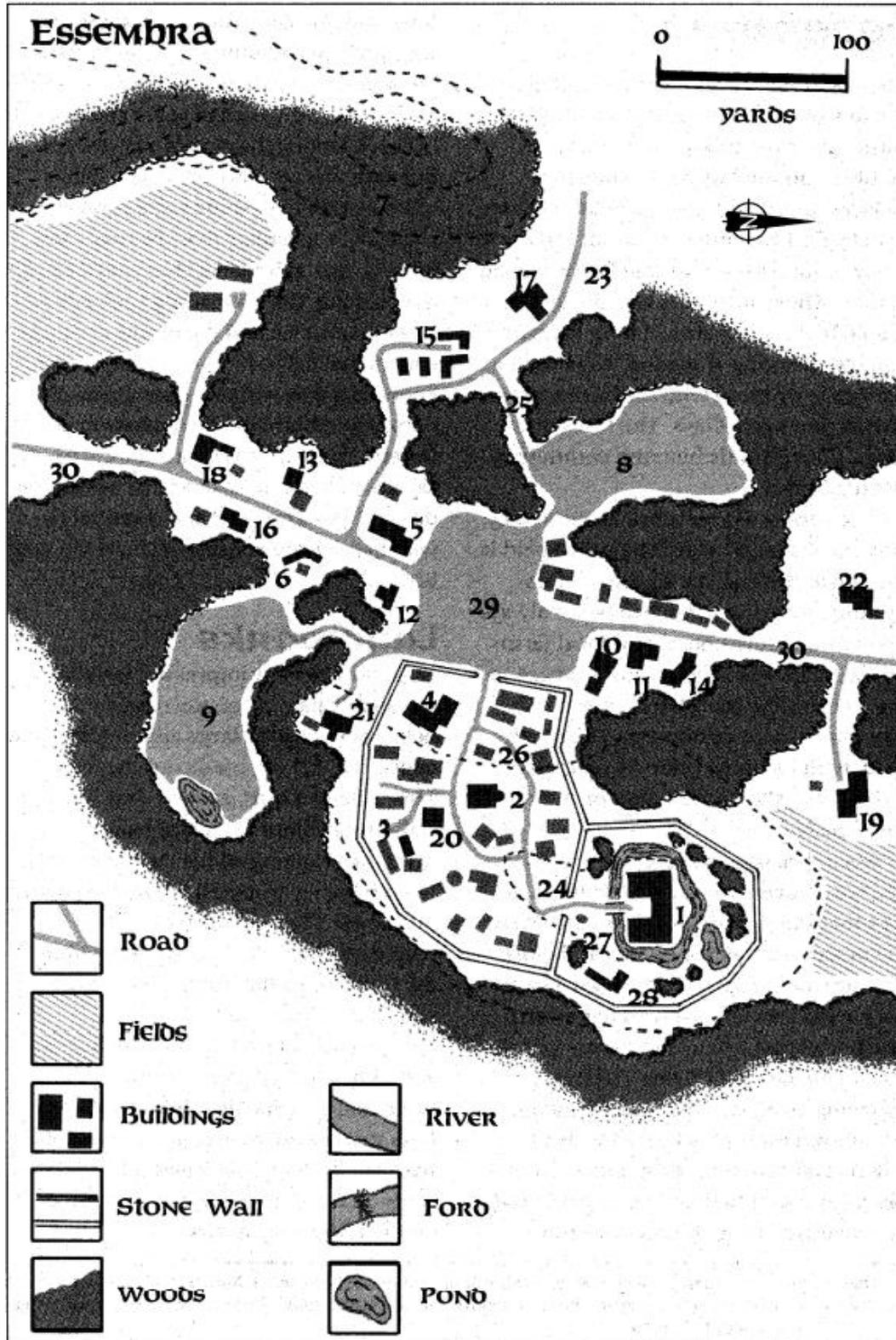
L'œil Vigilant (6 sur les cartes) est l'auberge la plus fameuse d'Essembra. Elle est établie dans l'ancien manoir d'une famille noble disposant de nombreuses caves, d'une crypte familiale et d'un souterrain menant à l'air libre. Le propriétaire est **Chesduk Malrit**, NB homme humain **roturier**, qui ne s'intéresse plus guère à l'auberge depuis le décès de son épouse. Heureusement pour lui, ses trois filles : **Aleesha**, **Baernysse** et **Lathyleea**, CB femme humain **roturier**, ont pris le relais et confectionnent de délicieuses tourtes au poulet ou à la dinde hautement renommées.

La Veille d'Aencar (7 sur les cartes) est une colline qui domine la forêt alentour et de laquelle on aperçoit le manoir d'Aencar situé à six kilomètres au sud d'Essembra.

Le Champ Nord (8 sur les cartes), du printemps à l'été, est le lieu où se tient le marché d'Essembra qui accueille principalement des marchands de Sembie et du Cormyr.

Le Champ Sud (9 sur les cartes) sert à accueillir les habitants du Valbataille qui viennent pour le marché.

Le Robinet d'Argent (10 sur les cartes) est la bonne taverne d'Essembra. Elle est spécialisée dans le service de plats et de boissons rapidement, aussi bien aux clients dans la salle que d'autres qui restent sur leur chariot ou monture et vont manger et boire en chemin. La taverne dispose d'un très bon choix de bières et ses tourtes au gibier sont fameuses. Le propriétaire est **Roliver Thynd**, NB homme humain **roturier**. Il est aussi possible de louer des salles privées à l'étage.



Le Magasin des Vipères (16 sur la seconde carte) est une boutique spécialisée dans les objets d'occasion et notamment les uniformes militaires. Le propriétaire, **Duskar Flamehaern**, NM homme humain **maître voleur**, est aussi un receleur aidé par ses trois filles, NM femme humain **espion**, fines, belles et silencieuses.

Les Ecuries de Beldarag (21 sur la seconde carte) est un marchand de chevaux de bonne réputation. Il vend ou échange des chevaux. Il se fournit généralement chez les fermiers du val. Bien qu'il est borgne, le vieux guerrier qu'est **Beldarag**, LB homme humain **vétéran** a l'œil pour jauger les chevaux.

Le Chat dormant de Dunstable (15 sur la seconde carte) est trois entrepôts en location dont Dunstable, N homme humain **roturier**, un ancien marchand, est le propriétaire. Les entrepôts sont bien gardés par des **gardes** et des mécanismes et la rumeur prétend que son énorme chat est un monstre gardien métamorphosé.

Le Sac de Chevilles de Findar (17 sur la seconde carte) : **Findar**, CB homme humain **maître artisan** (outils de charpentier et de menuisier) est un jeune et énergique charpentier et menuisier arborant un petit bouc. Il a une douzaine de jeunes apprentis sous ses ordres.

Le Vieux Sabot (22 sur la seconde carte) est le moulin à sang (tiré par des chevaux de bât) utilisés par les fermiers et la brasserie locale. Parfois, des malandrins sont condamnés à remplacer les chevaux pour quelques jours.

Les Roues de Sarguth (18 sur la seconde carte) est un atelier spécialisé dans la fabrication et la réparation de chariots. L'atelier est connu pour son efficacité et sa rapidité. Il est dirigé par le vieux, astucieux et gros **Sarguth**, LN homme humain **maître artisan** (outils de charpentier)

La Vieille Chope de Tantul (19 sur la seconde carte) est la brasserie locale connue pour sa bière brune.

Les Quatre Poissons Volants (12 sur la seconde carte) est une taverne enfumée et de qualité moyenne. Son nom provient d'une dispute entre un couple d'anciens propriétaires où le mari a été assommé par son épouse grâce à des poissons gelés. La taverne est actuellement tenue par **Taladar Snowstars**, CB homme demi-elfe **roturier** et son épouse **Ildaeryle**, NB femme humaine. La serveuse de l'établissement se nomme **Eritt** mais est, en réalité un **doppelganger**, très proche du seigneur **Ilmeth** à qui elle a sauvé la vie durant ses années d'aventurier. Eritt dispose d'une chambre dans le manoir d'**Ilmeth** et certains disent qu'elle est son « conjoint ».

La Porte Verte (11 sur la seconde carte) est une auberge tranquille tenue par quatre demoiselles demi-elfes dont **Sharlee**, CB femme demi-elfe **roturier**. L'établissement dispose d'une mare qui est sacrée pour les fidèles de Mailikki et leur confère des visions. On dit aussi que des services d'escortes sont toujours disponibles au troisième étage de l'établissement.

Les Fières Bannières (14 sur la seconde carte) est le cabaret le plus chic et le plus cher des Vaux. Elle fait aussi office d'auberge et de taverne. L'endroit est connu pour ses escortes, sa clientèle huppée (dont, selon les rumeurs, **Maalthiir** de Montéloy (cf. fichier sur Montéloy) qui vient déguisé). L'établissement est dirigé par **Belurastra Stormfall**, NB femme humaine **expert (niv 1)**, une ancienne escorte.

La Sirène Solitaire (13 sur la seconde carte) est une auberge très chic connue pour la statue de sirène grandeur nature qui orne le hall d'entrée. La cave est aussi pourvue d'un grand bain où il est possible de se baigner. L'établissement est tenu par Merilee Glesta, CB femme humaine **roturier**.

L'Elfe sur un cerf volant (20 sur la seconde carte) très remarquable grâce à l'enseigne représentant son nom est un restaurant bruyant surtout fréquenté par des familles locales.

La Voie du Chasseur (23 sur la seconde carte) quitte Essembra par l'ouest puis rejoint la *Sombreroute* qui mène au Gué d'Ashaba. Elle est cependant peu fréquentée car elle passe à proximité du Val des Voix Perdues emplie d'anciennes tombes elfiques et hanté par des **banshies** et des **fantômes** et donc réputé comme dangereux.

L'Abbaye de l'épée (décrite dans *Faiths & Pantheons*) est une abbaye construite après le Temps des Troubles située à 8 kms environ au sud-ouest d'Essembra. L'abbaye est dirigée par le Prêtre-Général **Ambrose Eldan**, CN homme humain, fondateur de l'abbaye, un homme charismatique et vigoureux originaire d'Amn apprécié des locaux et en bons termes avec Ilmeth. Les membres de l'abbaye sont divisés en deux branches : *Les Dévots* et *les Epées Jurées*. Les *Dévots* sont menés par **Gorym « Bouclier Brillant » Harndrekker**, CB homme humain, un clerc d'âge moyen et un maître tacticien et sont principalement composés de 5 **sergents dévots**, CN ou CB femme ou homme humain ou demi-elfe **prêtre** de Tempus et 25 **dévots**, CN ou CB femme ou homme humain ou demi-elfe **acolytes** de Tempus. Les *Epées Jurées* sont menés par La Première Epée **Jareth Burlisk**, CN homme humain, un homme impulsif et téméraire qui affirme être un descendant direct d'Aencar Burlisk et sont composés de 7 **sergents épées jurées**, CN ou CB femme ou homme humain ou demi-elfe **vétéran** et 40 **épées jurées**, CN ou CB femme ou homme humain ou demi-elfe **gardes**. L'abbaye dispose aussi de deux reliques d'anciens champions de Tempus : le bouclier de Baergil (un *bouclier +2*) et le bouclier de Belarus (un *bouclier antiprojectiles*). L'abbaye peut aussi compter sur 4 **horreurs casquées** servant de gardiens. L'abbaye peut aussi vendre des fioles d'eau bénite pour 25 po et des *potions de guérison* pour 50 po. Les membres de l'abbaye qui s'occupent du sanctuaire de Tempus à Essembra peuvent également vendre ces produits.

Les profondeurs de l'abbaye renferment des cavernes et des portails magiques (au moins quatre) menant à l'Outreterre et les affrontements entre drows et membres de l'abbaye sont fréquents dans les profondeurs.

Le Manoir d'Aencar se trouve à 6 kilomètres au sud d'Essembra, face à la Route de Rauthauvyr. Même s'il est abandonné, il ressemble encore à une splendide et majestueuse résidence décorée de bas-reliefs de chevaliers à l'extérieur. Ses jardins accueillent le festival de la Rencontre des boucliers tous les quatre ans. L'intérieur est, par contre, encore hanté par **Aencar**, LB homme **fantôme** et des **âmes en peine** dont certaines seraient ses assassins. Le Culte du Dragon possède également une salle de réunion secrète dans l'une des caves souterraines du manoir qui est accessible par des tunnels conduisant à l'Outreterre.

Hap est le second hameau du Valbataille. Il est situé au sud du val et compte environ 80 habitants et une douzaine de bâtiments.

La sécurité du lieu est assurée par la Gardien de Guerre **Elphron Pharlyn**, LN homme humain **compagnon d'armes (niv 6)**. Il est secondé par deux **gardes** et un gamin qui lui sert de messenger (**roturier**).

Hap est situé à l'ombre de la *Colline de Hapdent* qui est surmonté par une vieille tour de mage qui serait actuellement occupé par un Sorcier Rouge de Thay du nom de **Dracandros**, CM homme humain, un homme encore jeune qui gesticule beaucoup, arbore une barbe blonde et a les yeux vairons. La *Colline de Hapdent* sous la tour serait truffé de cavernes et de tunnels utilisés par les drows. L'endroit est détaillé dans *Curse of the Azure Bonds*.

Un fermier local du nom de **Hober Deljack**, LN homme humain **roturier**, cultive des champignons dans une caverne du flanc nord de la colline. C'est la seule occasion où les habitants du hameau s'approchent de la colline.

Les bâtiments principaux du hameau sont :

Le sanctuaire dédié à Lathandre et nommé *La Main Ouverte de Lathandre* est sous la garde d'une jeune et énergique prêtresse, La Maîtresse de L'Aube, **Cathalandra Dovaer**, NB femme humaine **prêtre** de Lathandre. Le sanctuaire abrite le *Sang de Lathandre*, une ambre flottant dans l'air et un artefact mineur de ce dieu grâce à quatre gouttes de sang d'un avatar du dieu emprisonnées dans l'ambre. Entre les mains d'un clerc ou paladin de Lathandre, le *Sang de Lathandre* peut produire les effets magiques suivants : peut lancer *soins* au niveau 3 (propriété mineure), *identification* (propriété mineure), *zone de vérité* (propriété mineure), *rappel à la vie* (propriété majeure) et *restauration supérieure* (propriété majeure). Chaque pouvoir recharge sur un 6 (comme indiqué dans le *Guide du Maître*).

Le magasin général du hameau se nomme *La Barrique de Delmuth*. C'est une grande bâtisse faite de bric et de broc tenue par **Delmuth**, LN homme nain **compagnon d'armes (niv 5)** et son épouse, **Maerl**, LN femme nain roturier. En plus de l'équipement ordinaire, le magasin vend des vins en bouteille et barrique et Maerl cuisine d'excellentes tourtes à l'ail.

L'Enclume de Glarth est la forge du hameau. **Glarth**, LN homme humain **maître artisan** (outils de forgeron), un grand gaillard costaud, est compétent et efficace dans son métier. Ses fabrications sont solides à défaut d'être très esthétiques.

Les Travaux du Bois d'Haestar tenu par **Haestar**, NB homme humain **maître artisan** (outils de bûcheron et de menuisier) est la scierie du hameau. En plus de débiter les troncs d'arbres avec 4 aides (**roturiers**), **Haestar** fabrique aussi de robustes tables.

L'auberge Millery est située au bord de la route. L'auberge est tenue par **Silas Genk**, NB homme humain **compagnon d'armes (niv 3)** qui fait aussi office de « bourgmestre » pour Hap.

Ilmeth

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +7, Constitution +6

Compétences Perspicacité +5, Histoire +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

Critique amélioré. Les attaques d'Ilmeth 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, Ilmeth peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

Combattant à deux armes Ilmeth bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Équipement particulier Épée longue +1

Actions

Attaques multiples. Ilmeth effectue trois attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Rhannon Manycoats



Humanoïde (femme humaine) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Escamotage +12, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Ruse. À chacun de ses tours, Rhannon peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Rhannon inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Rhannon qui n'est pas incapable d'agir et que Rhannon n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Rhannon est doublé pour les jets de caractéristiques que Rhannon fait avec la compétence Escamotage et les outils de voleur

Dérobade Lorsque Rhannon subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Mains Lestes Rhannon peut utiliser l'action bonus accordée par sa Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser ses outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air Rhannon peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Rhannon a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Équipement particulier Chapeau de déguisement, amulette d'anti-détection

Actions

Attaques multiples. Rhannon effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Esquive. Rhannon réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Rhannon doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Durn le Rouge

Humanoïde (homme humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 42 (6d8+12)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Athlétisme +7, Perception +4

Outils outils de forgeron

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Critique amélioré. Les attaques de Durn 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, Durn peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Durn peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Durn effectue deux attaques avec une arme

Maillet. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d6+4) dégâts contondants

Gulmarin Reldacap



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 19 (cotte de mailles *bénie*, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 54 (9d8+9)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Résistance feu

Compétences Arcanes +6, Religion +6

Outils forgeron

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain, gnome

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Bénédictio de la forge (1 fois entre deux repos longs) Gulmarin peut imprégner une arme ou une armure pour lui conférer un bonus de +1.

Ame de la forge Gulmarin dispose de la résistance aux dégâts de feu et un bonus de +1 à la CA lorsqu'il porte une armure lourde

Sorts. Gulmarin est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Gulmarin a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, balisage, frappe ardente, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, arme magique, métal brûlant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, glyphe de garde, protection contre l'énergie, arme élémentaire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, façonnage de la pierre, fabrication, mur de feu*

Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, animation des objets, création*

* Gulmarin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Gond

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de feu

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Bénédiction de l'artisan Gulmarin peut créer un objet non magique composée en partie de métal **ou Renvoi des mort-vivants** Gulmarin 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 Gulmarin 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 Gulmarin 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

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

Ambrose Eldan

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (*harnois +1, 21 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

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

Compétences Intimidation +6, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Alzhedo, nain

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Sorts. Ambrose est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ambrose 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, coercition mystique, dissipation du mal et du bien d'humanoïde*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*

* Ambrose jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus, *Epée à deux mains +1, Harnois +1*

Actions

Epée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants + 9 (2d8) dégâts tranchants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Ambrose 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**

Ambrose 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 Ambrose 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 Ambrose 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 3 sont immédiatement détruits.

Gorym « Bouclier Brillant » Harndrekker

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 22 (harnois, bouclier +1, 24 avec bouclier de la foi)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +7

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

Compétences Médecine +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Défense

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Gorym peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

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

Sorts. Gorym 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). Gorym 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*, 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*

*Gorym jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus, Hache d'armes +1, Bouclier +1 (qui peut briller brusquement via une action bonus, toutes créatures dans les 9 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être aveuglé pendant 1 minute avec un nouveau jet à chaque tour, utilisable une fois entre deux repos courts).

Actions

Hache d'armes +1. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d8+2) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts tranchants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Gorym 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** Gorym 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 Gorym 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 Gorym 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.

Jareth Burlisk

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

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

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

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Jareth peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Jareth peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

Équipement particulier : *Gantelets d'Aencar (rare, harmonisation requise, compte comme des gantelets de puissance d'ogre et des gants antiprojectiles).*

Actions

Attaques multiples. Jareth effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants*

Dracandros

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (*bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +10

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

Compétences Histoire +10, Arcanes +10

Sens perception passive 11

Langues Commun, Thyanais, draconique, abyssal, infernal, orque, gnoll

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Dracandros choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Dracandros ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Façonneur de sorts. Quand Dracandros jette un sort d'évocation qui force d'autres créatures qu'il voit à réaliser un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort. Si une sauvegarde réussie signifie qu'une créature ne subit que la moitié des dégâts du sort, elle ne subit aucun dégât.

Évocation améliorée. Si Dracandros lance un sort de magicien d'évocation, il peut ajouter son modificateur d'Intelligence à un (et un seul) jet de dégâts.

Surcharge magique. Lorsque Dracandros lance un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, il peut infliger le maximum de dégâts avec ce sort. La première fois qu'il le fait, il ne souffre d'aucun effet indésirable. S'il utilise à nouveau cette capacité avant la fin d'un repos long, il subit 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort, immédiatement après l'avoir lancé. Chaque fois qu'il utilise à nouveau cette capacité avant de terminer un repos long, les dégâts nécrotiques par niveau des sorts augmentent de 1d12. Ces dégâts ignorent la résistance et l'immunité.

Sorts. Dracandros est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Dracandros a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup de tonnerre, lumière, embrasement, trait de feu, contrôle des flammes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, armure du mage**, *orbe chromatique, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flambée d'Aganazzar, pyrotechnie, sphère de feu, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, vol*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bouclier de feu, assassin imaginaire, mur de feu, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *immolation, mur de force*

Niveau 6 (1 emplacement) : *pétrification*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, boule de feu à retardement*

* Dracandros jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *bracelets de défense, anneau de résistance au feu*

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* : 4 (1d4+2) dégâts perforants