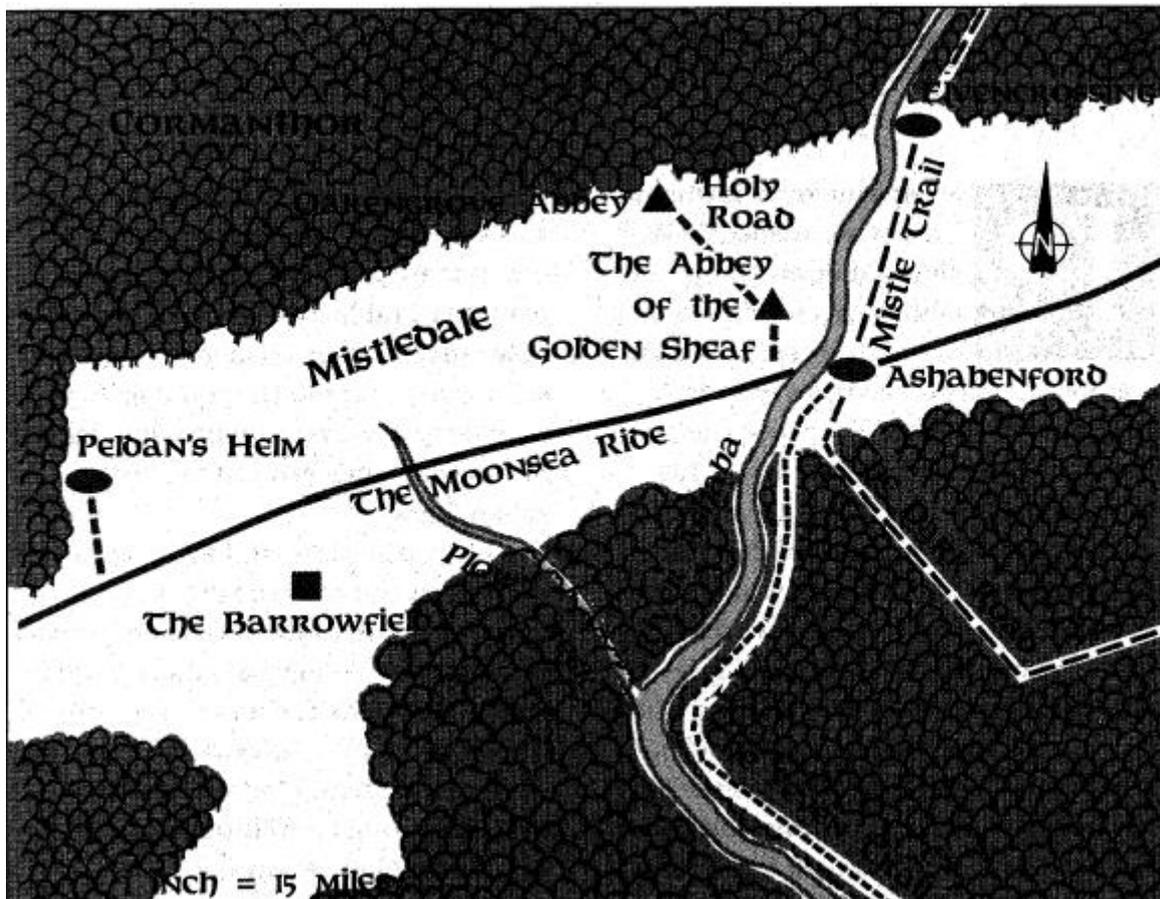
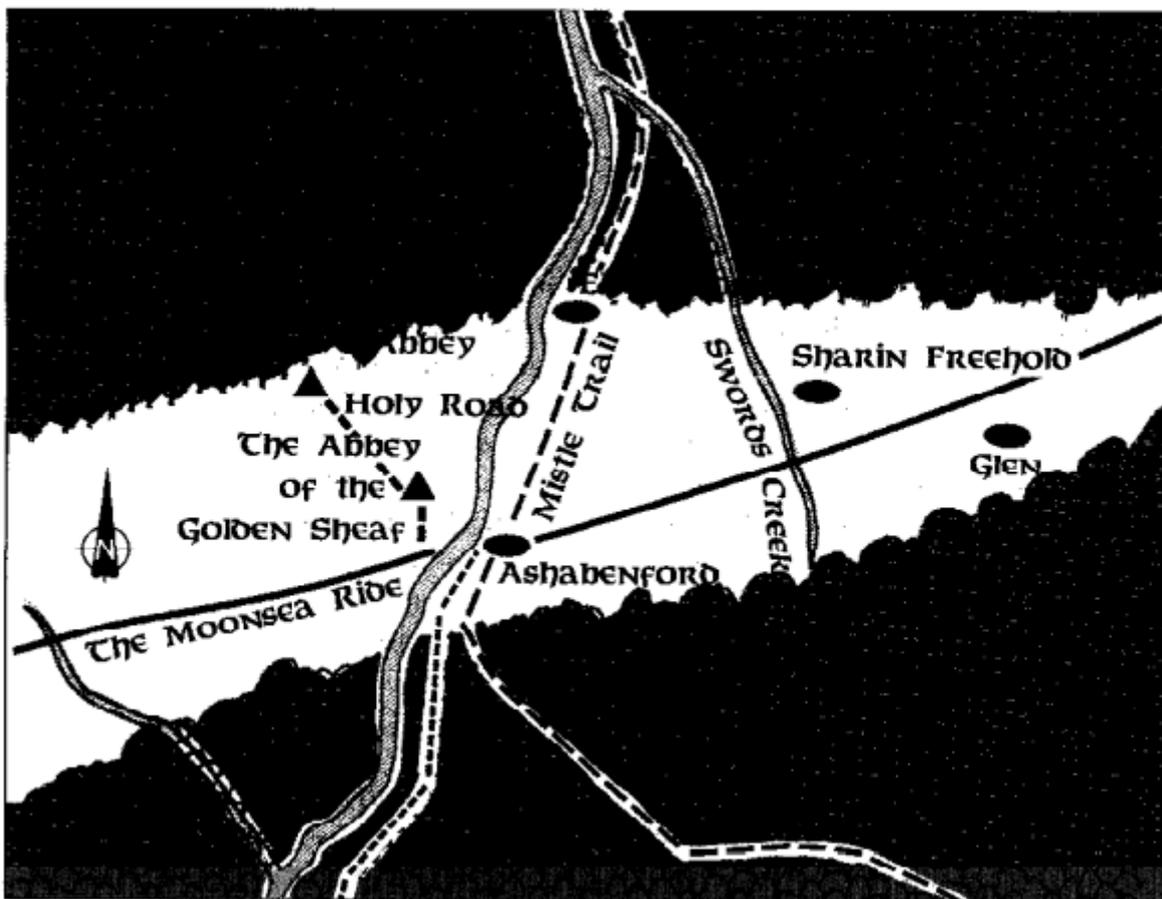


## VALBRUME

Valbrume est surtout une vaste clairière de 160 kms de long et 50 kms de large encerclée par la Cour Elfique. Elle a été créée par l'écrasement d'une météorite il y a plusieurs milliers d'années qui a rendu les terres très fertiles. La route (assez large pour que trois chariots l'empruntent de front) qui mène de Tilverton à Montéloy traverse Valbrume et une piste suivant l'Ashaba conduit au Valombre. Une autre piste suit le lac Yeven pour rejoindre Valbataille. Via la *Sombreroute*, il est aussi possible d'atteindre Essembra mais cette route passe à proximité du Val des Voix Perdues, un val empli d'anciennes tombes elfiques et hanté par des **banshies** et des **fantômes** et donc réputé comme dangereux ; les habitants déconseillent ce chemin aux voyageurs. Le Valbrume est un endroit calme qui connaît la paix, presque ennuyeux pour certains aventuriers.





Le val compte environ 4300 habitants dans la campagne (surtout des fermiers, des éleveurs mais aussi des bûcherons et des trappeurs dans les bois) et plusieurs hameaux. Le hameau principal est le Gué d'Ashaba qui compte environ 500 habitants et fait office de capitale et de lieu de marché central pour les fermiers dispersés. Le Gué d'Ashaba est situé à l'emplacement d'un gué naturel sur l'Ashaba d'où son nom. Les hameaux du val peuvent communiquer entre eux grâce à des cloches dont le son est différent pour chaque hameau.

L'ouest est la partie la plus dangereuse du val avec des **gobelours**, des **orques** et **gobelins** en maraude descendus des Pics du Tonnerre. A l'extrémité ouest du val, on trouve aussi des Tumulus anciens abritant les tombes d'anciens guerriers voire même de magiciens remontant à Néthériel.

Le Val est dirigé par le Conseil des Six, des représentants élus. Ils viennent de tout le val et se réunissent généralement une fois par trimestre au Gué d'Ashaba. Ils élisent également un Haut Conseiller qui demeure au Gué d'Ashaba et les représente durant l'année.

Le Haut Conseiller actuel est un marchand du Gué d'Ashaba du nom de **Haresk Malorn**, LB homme humain **expert (niv 6)**. Il est apprécié et connu pour sa sagesse et son honnêteté plus que pour ses talents de combattant. Il porte le *Sceptre de Peldan*, un sceptre noir (a priori un *sceptre de suzeraineté* qui peut lancer *tentacules noirs d'Evard* une fois par semaine) qui est le symbole de la charge de Haut Conseiller. Sa demeure se trouve au 15 sur la carte du Gué d'Ashaba et, compte tenu de sa grande taille, sert aussi de lieu de réunion pour le Conseil des Six. C'est une belle et luxueuse demeure pourvue de deux tourelles. La tourelle ouest compte une salle d'audience où Haresk peut recevoir les habitants du val. Des Cavaliers du Valbrume et des miliciens gardent la propriété en

permanence. Haresk y vit avec son épouse, **Imbrautha**, LB femme humaine **roturier**, ses filles et ses serviteurs. Derrière la propriété se trouve *L'étang de Haresk* (14 sur la carte) où se baignent parfois la famille durant les étés les plus chauds. La rumeur prétend qu'un ancien chef bandit y aurait caché un grand trésor mais personne n'a jamais rien trouvé.

Les autres membres du Conseil incluent :

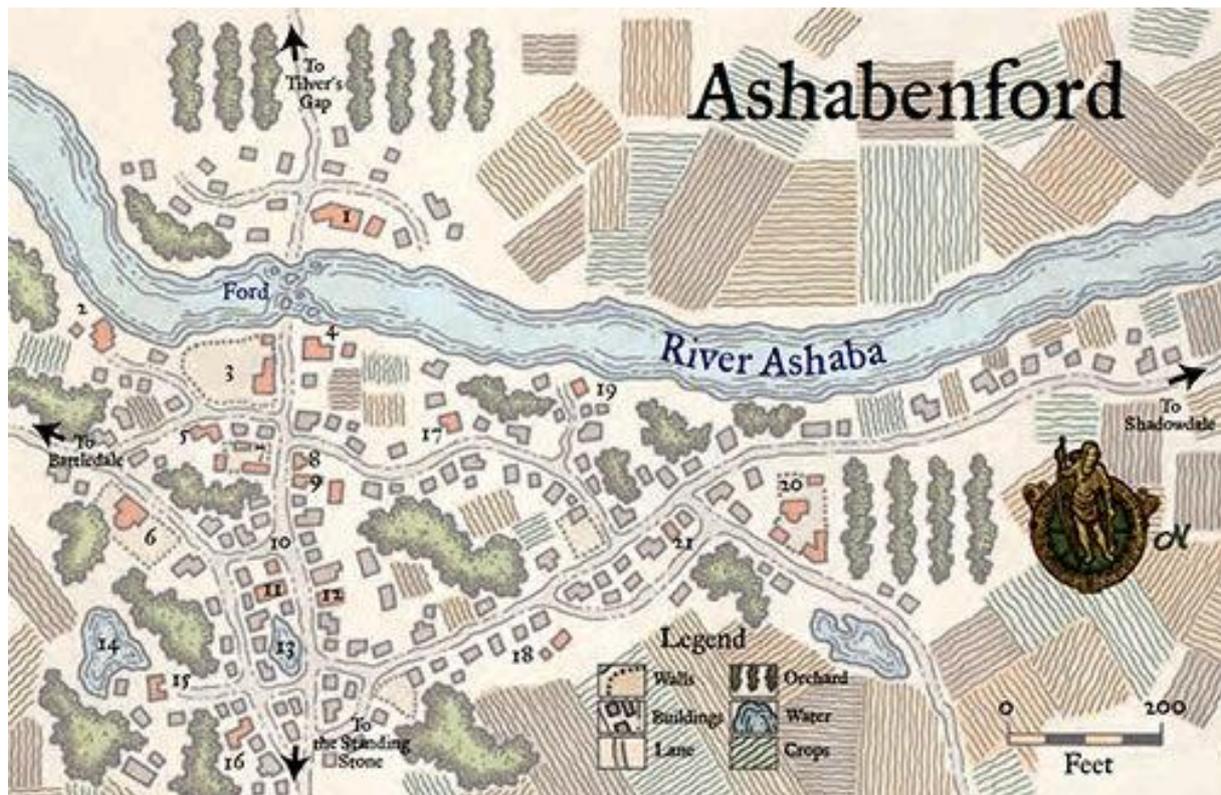
- **Ulwen Sharin**, LB femme humaine **roturier**, une gentille dame qui dirige la famille Sharin qui possède une large ferme située à l'est du val.
- **Targen Holdfast**, NB homme humain, un ex-aventurier qui s'est retiré il y a huit années. Targen est un homme des bois et un trappeur des forêts du nord. Il représente nombre de trappeurs et de bûcherons du val.
- **Sœur Alena**, LB femme humaine **prêtre** de Chauntea, une jeune et zélée prêtresse qui représente *l'Abbaye de la Gerbe Dorée*, l'abbaye locale dédiée à Chauntea.
- **Dumic le Rouge**, CB homme humain **roturier**, un gros bonhomme avec beaucoup de sens commun. C'est un éleveur de l'ouest du val.

La Défense du Val est principalement assurée par les fameux *Cavaliers du Valbrume*. Ils sont au nombre de 30 et patrouillent le val par petits groupes de 3 ou 4 **Cavaliers du Valbrume**, LB ou NB ou CB homme ou femme humain ou demi-elfe. Ils portent des armures laquées noires arborant le blason du cheval blanc du Valbrume. Les *Cavaliers du Valbrume* sont dirigés par **Nelyssa Shendean**, LB femme humaine, paladin de Chauntea, une grande héroïne et combattante connue pour sa compassion et son courage. Pour sa défense, le val peut également compter sur sa milice bien équipée et bien payée pour sa défense (des **gardes** montés avec des épées courtes) qui comptent un total de 800 membres qui servent trois mois chaque année (donc à un moment donné, la milice compte environ 200 membres). Les **Cavaliers du Valbrume** servent aussi de commandants pour les miliciens qui les accompagnent dans leurs patrouilles. Les baraquements des *Cavaliers du Valbrume*, la cour d'entraînement pour la milice, les écuries, un grenier à blé et la prison du val sont situés dans un enclos (au 20 sur la carte ci-dessous).

Le Gué d'Ashaba est aussi le marché du val où les fermiers de tout le val viennent vendre leur production, aussi bien des céréales, des légumes que du bétail, à des marchands du Cormyr ou de la Mer de Lune.

Les principaux commerces du Gué d'Ashaba sont :

- *L'Auberge du Cerf Blanc* (1 sur la carte) est une auberge récente, de bonne qualité et peu chère. Elle dispose d'écuries, de bains et d'une grande salle spacieuse. Elle est la propriété de l'ancien aventurier **Holfast Harpenshield**, NB homme humain **vétéran**, qui est un allié des Ménestrels et qui viendra en aide à tous les groupes d'aventuriers bons.
- *Le Moulin de Thorm* (2 sur la carte) est la propriété de **Thorm Ubler**, NM homme humain **expert (niv 3)** est un grippe-sou qui profite d'avoir le seul moulin de la ville pour s'enrichir. Ses deux bons à rien de fils, **Heldo** et **Parvus**, CM homme humain **malfrat**, sont les voyous de la ville.



- *Les Ecuries de Kaulvéras* (3 sur la carte) est une des meilleures écuries des Vaux avec une bonne sélection de chevaux de selle et de poneys. Il dispose également de quelques chevaux de guerre pour la vente (30% de chance). Elles sont la propriété de **Kaulveras Greymantle**, LN homme demi-elfe **expert (niv 4)**. Il possède un grand ranch au sud-est de la ville.
- *La Maroquinerie de Lhuine* (4 sur la carte). Elle est tenue par Lhando Lhuine, NB homme humain **maître artisan** (outils de cordonnier) dont les produits (toutes sortes d'objets en cuir, y compris des armures) sont de bonne qualité et bon marché.
- *Le Voile de Velours* (5 sur la carte) est un cabaret et taverne adapté à la taille du Gué d'Ashaba. Parmi les danseuses du lieu connues par leur maîtrise des voiles, on peut noter une tabaxi, CN femme tabaxi **artiste** (danse) aux danses langoureuses et une **centaure** tandis que, parmi les danseurs, on trouve un **satyre**.
- *Les Armes du Gué d'Ashaba* (7 sur la carte) est une auberge plus ancienne et plus tape-à-l'œil. C'est une des auberges les plus luxueuses des Vaux avec un personnel aux petits soins des clients.
- *Aux belles bouteilles d'Arho* (9 sur la carte) est la brasserie et distillerie locale tenue par **Arho d'Arabel**, LB homme humain **maître artisan** (outils de brasseur). Ses bières sont excellentes et il privilégie la qualité à la quantité.
- *Multhimmer le Marchand* (10 sur la carte) est un magasin général mais aussi un importateur d'objets d'artisanat fins spécialement en verre et en métal (comme des lampes ou des plats). La boutique est tenue par **Multhimmer**, CN homme humain **espion**, qui fait aussi dans le recel discret.
- *Les Roues de Braunstar* (11 sur la carte). **Elmo Braunstar**, LN homme humain **maître artisan** (outils de charpentier) est un homme sage et calme. C'est aussi un habile artisan capable de

fabriquer toutes sortes de chariots, charrettes, carrosses et de roues. Il emploie six compagnons dans son atelier.

- *Les Importations de Jarwain* (12 sur la carte) est une petite boutique spécialisée dans les importations de soies, épices, coton et dentelle depuis le Cormyr. **Jarwain Evensword**, CM homme demi-elfe **expert (niv 4)**, est un bel homme au regard flamboyant et à la voix douce mais aussi un agent du Culte du Dragon qui assure la sécurité des caravanes transportant ses marchandises.
- *L'Emporium d'Haresk* (bâtiment juste au-dessus du 12 sur la carte) est le magasin général d'**Haresk Malorn**, le Haut Conseiller du val. Ce magasin est un héritage familial et est tenu par des subordonnés de confiance qui logent au-dessus de la boutique.
- *La Compagnie de l'Aigle Noir* (16 sur la carte) est une petite compagnie marchande qui achète du fromage, de la bière, des grains et de la viande salée aux fermiers locaux puis les expédie vers les Vaux et Montéloy. Elle est la propriété de 5 anciens aventuriers dont le leader est **Iletian Blackeagle**, NB homme humain **combattant (niv 4)**.
- *Almaes l'Alchimiste* (17 sur la carte) de son vrai nom **Almaestaddamir Vieuxchâteau**, NB homme gnome **illusionniste** (avec la maîtrise du matériel d'alchimiste) est l'alchimiste local qui vend des flasques de feu grégeois, des flasques d'acide, des fioles d'antidote et de la rare poudre noire.
- **Jhaer Bellechante**, CB femme elfe de lune **barde** (résidence au 18 sur la carte) est la meilleure barde du Valbrume mais elle est rarement chez elle car souvent en voyage dans les Vaux et dans les nations alentour. Elle aime particulièrement les histoires de magie ancienne et de destin funeste évité.
- **Noristuor le Mage**, N homme tieffelin **mage** (19 sur la carte) est un mage connu pour son attitude revêche et son apparence effrayante. Il s'est installé au Gué d'Ashaba afin de pouvoir y mener ses recherches tranquillement.
- *Les Etains d'Arvien* (21 sur la carte) est la boutique **d'Arvien Cheveuxnoirs**, LM femme humaine **espion** (avec maîtrise des outils de forgeron) est une fabricante d'étains décoratifs et elle a la réputation d'être la personne la plus curieuse de la ville. Elle, est, en réalité une espionne du Zhentarim.

La ville dispose aussi d'une chapelle de Chauntea (8 sur la carte) nommée *La Table de la Moisson*. Elle est tenue par **Jhanira Barasstan**, NB femme humaine **prêtre** de Chauntea, qui accomode des fruits et légumes des fermiers locaux. Plus imposant que la chapelle est le récent temple dédié à Tyr (6 sur la carte). Il est dirigé par **Nerval Gardevol**, LB homme humain **prêtre** de Tyr, qui vient fréquemment en aide aux *Cavaliers de Valbrume*.

Le Valbrume compte aussi deux grandes abbayes installées dans la campagne, non loin du Gué d'Ashaba.

A l'instar de Champdor sur la côte des Epées, *l'Abbaye de la gerbe dorée* est une abbaye et une ferme fortifiée dédiée à Chauntea. Moins grande que Champdor, elle ne couvre qu'une superficie de 5 km<sup>2</sup> (avec 12 champs en forme de triangle autour de l'abbaye) mais a les meilleurs rendements de toute la Féérune humaine. Le blé est la culture reine de l'abbaye mais y sont aussi cultivées de nombreuses plantes exotiques dans des serres dont la revente des graines rapportent également beaucoup d'argent. L'abbaye compte aussi des silos souterrains qui contiendraient suffisamment de réserves pour nourrir tous les Vaux pendant plusieurs années. L'abbaye est dirigée par le Révérend

Frère **Derim Whiteshield**, LB homme humain clerc de Chauntea, un homme âgé, sage, connu pour sa grande foi et son courage.

La seconde abbaye nommée *L'Abbaye du Bosquet de Chênes* se trouve en lisière des Bois Elfiques, au nord-ouest du Gué d'Ashaba. C'est une vaste enceinte de murs dédiée à Silvanus. Le bosquet sacré d'anciens et massifs chênes, qui abriterait un trésor caché selon la rumeur, se trouve au milieu de l'enceinte ainsi que des sources, des ruisseaux et les petits ponts pour les franchir. La zone du bosquet sacré est sous l'effet d'un sort de *sanctification* apportant *courage* aux fidèles de Silvanus. L'abbaye ne compte plus que 8 **prêtres** à ce jour dont certains sont très âgés mais elle est dirigée par le Père Chêne **Gannon Durei**, N homme humain clerc de Silvanus, jeune et ambitieux, qui veut redorer le blason de son abbaye à la fois par le recrutement de nouveaux prêtres, le sponsoring de compagnies d'aventuriers et par la possession de plantes rares.

Les autres communautés du Valbrume sont les suivantes :

*Vallon / Glen* est le village situé le plus à l'est du val. Il compte environ 200 habitants. La majorité de ses habitants sont des nains joviales (même s'il y a aussi quelques halfelins et humains) et on trouve de nombreux maçons et forgerons parmi eux ainsi que des cultivateurs de champignons. Le hameau est surtout connu pour la « Mine Profonde » situé à ses abords, qui, en réalité, n'est pas une mine mais un passage conduisant vers l'Outreterre. Ce passage permet aux nains de commercer avec leurs frères de la Grande Faille grâce à un étonnant tunnel de l'Outreterre nommé la Grande Route et passant sous la Mer des Etoiles Déchues. Les nains de Vallon assurent une police stricte des tunnels afin d'éviter toute incursion de drows ou autres. La seule auberge du lieu se nomme *La Porte Sombre*, en référence au tunnel décrit ci-dessus, et dont tout le mobilier est en pierre.

*Le Heaume de Peldan* est un hameau d'environ 80 chasseurs, bûcherons et rôdeurs. Il s'agit de la seule présence humaine du Pays Sauvage de l'extrémité ouest du Valbrume. Avant d'être un hameau, l'endroit fut la place-forte d'un soldat Cormyrien retraité, Peldan Faern qui se serait installé là il y a environ 350 ans. Son heaume et son épée à deux mains sont encore visibles dans la grande halle qui sert aux réunions et la plupart des habitants prétendent descendre de lui. Les habitants vivent dans des petites maisons de pierre entourées de hauts et épais murs également de pierre. Des graveurs et menuisiers travaillent à l'abri de ces murs. L'endroit est également fréquenté par de nombreux aventuriers et chasseurs du Cormyr ou de Sembie en quête de trophées. Le Pays Sauvage est aussi un lieu où se sont déroulées plusieurs batailles et où il est encore possible d'exhumer des objets de valeur oubliés. L'auberge et taverne du lieu se nomme *L'Homme avec du Feu dans les Mains* en référence au magicien Murgar, mort depuis longtemps. Son portrait dans lequel on le voit lancer des boules de feu dans toutes les directions orne le mur derrière le bar.

*Croisement Elfique / Elven Crossing* est un hameau d'environ 110 habitants. Il se situe en lisière de la forêt, au nord du Gué d'Ashaba sur la Piste Brumeuse, là où l'Ashaba émerge des bois. Le nom du lieu provient du fait que les elfes aiment traverser la rivière à cet endroit et notamment grâce à un pont naturel, fait d'un arbre tombé à l'horizontal traversant la rivière et retenu par deux autres. Le hameau compte surtout des menuisiers, des chasseurs et des cueilleurs de plantes et de champignons. Le hameau ne compte pas d'auberge, ni de taverne mais les voyageurs peuvent s'installer dans deux grands pavillons de bois le long de la Piste Brumeuse. Ils sont équipés de hamacs, de meubles rustiques, de puits, de toilettes et de foyers et cheminées en pierre. La Piste Brumeuse qui s'enfonce dans les Bois est aussi pourvue de foyers de pierre afin d'éviter que les voyageurs ne fassent des feux n'importe où et mettent le feu à la forêt. *Croisement Elfique* compte deux commerces notables : *La Poterie du Dragon Poussiéreux* tenue par six femmes locales qui fabriquent des jars et des figurines de dragons ou autres et *Le Salon de Thé d'Amaratha* entièrement

fait de bois et enserré dans trois arbres où on peut déguster des thés faits à partir de baies, des biscuits au miel, un fromage bleu et des alcools faits à partir de plantes de la forêt. L'endroit est tenu par **Amaratha**, CB femme demi-elfe **roturier**.

Enfin, les autres lieux notables du Valbrume sont :

*Le Pays Sauvage et les Tumulus de l'extrémité ouest du val* : les collines de cette zone sauvage du val, infesté de **gobelours**, **orques**, **gobelins** et autres créatures venus des Pics du Tonnerre, sont réputées être des tumulus d'anciens Nétherisses maudits et revenus sous forme **d'âmes-en-peine** capable de lancer des sorts de froid et liées à des objets enterrés dans les tumulus (qui les font revenir un jour après leur destruction).

*Le Perchoir de Galath / Galath's Roost* est un château abandonné dressé sur un monticule rocheux et l'ancien repaire d'un chef bandit du nom de Galath et sa bande. Il se servait de cette position dominante pour rançonner toutes les caravanes passant sur la route avant d'être tous tués par des mercenaires et des magiciens recrutés par la Sembie. Les catacombes du château à moitié inondées seraient réputées hantées par les fantômes de Galath et ses hommes, ainsi qu'abriter son trésor et des portails magiques vers d'autres mondes. Ces derniers temps, l'endroit aurait attiré des Plumes Rouges de Montéloy, des membres du Zhentarim, des mercenaires Sembiens, des membres du Culte du Dragon et plusieurs compagnies d'aventuriers. *Le Perchoir de Galath est décrit dans l'aventure intitulée The Raiders of Galath's Roost du Dungeon Magazine 87.*

## Targen Holdfast

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Dextérité +5

**Compétences** Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Explorateur-né** Targen a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

**Sens primitifs** Targen peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Targen a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

**Grand Ennemi juré** : géants (+4 aux jets d'attaque contre les dragons et Targen a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des dragons)

**Déplacement fluide** : Targen peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

**Tueur de colosses**. Quand Targen touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Targen ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Targen ont un désavantage.

**Sorts**. Targen est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Targen :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2e niveau (3 emplacements)** : *cordon de fêches, vision dans le noir*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki

### Actions

**Attaques multiples**. Targen effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte ou deux attaques avec son arc long

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants

**Épée courte**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

**Arc long**. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

### Artiste

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

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

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

| FOR    | DEX     | CON     | INT     | SAG     | CHA     |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 8 (-1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) | 18 (+4) |

**Compétences** Représentation +8

**Outils** Un instrument de musique

**Sens** perception passive 12

**Langues** deux langues au choix

**Dangerosité** 1/8 (25 PX)

#### Capacités

**Haute Expertise** Le bonus de maîtrise de l'artiste est doublé pour les jets de Charisme qu'il fait avec la compétence Représentation

#### 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

### Cavalier du Valbrume

Humanoïde (majorité d'humains) de taille M, tout alignement bon

**Classe d'armure** 19 (demi-plate, bouclier)

**Points de vie** 26 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAG     | CHA    |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 16 (+3) | 14 (+2) | 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** 2 (450 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 cavalier du Valbrume peut utiliser une action bonus pour récupérer 9 (1d10+4) points de vie.

**Équipement particulier** : Deux cors pour sonner l'alarme

#### Actions

**Attaques multiples.** Le Cavalier du Valbrume effectue deux attaques avec une arme

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants

**Arc long** *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

**Lance d'arçon.** *Attaque au corps à corps* : +7 au toucher, allonge 3 m. *Touché* : 9 (1d12 + 3) dégâts perforants

### **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

## Nelyssa Shendean

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 18 (harnois, 20 avec *bouclier de la foi*)

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

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +4, Charisme +7, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Immunité** contre les états *malade, charmé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres), *terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Compétences** Athlétisme +7, Religion +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, elfique

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Châtiment divin** Quand elle touche une créature avec une arme de corps à corps, Nelyssa peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

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

**Sorts.** Nelyssa est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Nelyssa :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, restauration inférieure, zone de vérité*

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *dissipation de la magie, frappe aveuglante, lueur d'espoir, aura du croisé*

**Équipement particulier :** Symbole religieux de Chauntea, *Epée à deux mains +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Nelyssa effectue deux attaques avec une arme.

**Epée à deux mains +1.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 15 (3d6+4) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée** Nelyssa peut imprégner l'arme qu'elle tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, elle ajoute son modificateur de Charisme (soit +3) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Nelyssa 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 Nelyssa 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 Nelyssa et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. 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**.

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Nelyssa peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, elle détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

## Derim Whiteshield

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +9, Charisme +5

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Médecine +9, Religion +6

**Sens** perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre, elfique

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Derim 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 Derim 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.** Derim est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Derim a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *sanctuaire, mot de guérison, 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, lueur d'espoir, revigorer*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, tempête de feu*

\* Unnal jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Chauntea, *Bâton de guérison*

### Actions

**Masse d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Bâton de guérison** peut lancer *soins* (de 1 à 4 charges), *restauration partielle* (2 charges) ou *soins de groupe* (5 charges)

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie** Derim brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 65 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** Derim 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 Derim 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 Derim 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.

## Gannon Durei

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles, 18 avec *bouclier de la foi*)

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

**Vitesse** 9 m

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAG     | CHA     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 14 (+2) | 15 (+2) | 14 (+2) | 11 (+0) | 18 (+4) | 10 (+0) |

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +4

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

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Sorts.** Gannon est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Gannon a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, amitié avec les animaux, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, croissance d'épines, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, croissance végétale, mur de vent*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, fléau d'insectes, passage par les arbres*  
\* *Tathshandra jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré de Silvanus (compte comme *Amulette du Dévot +1*)

### Actions

**Massue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

**Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Charmer les animaux et les plantes** Chaque créature du type bête ou plante que Gannon peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, il la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que Gannon la charme, la créature est amicale envers lui et toutes autres créatures qu'il désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Gannon 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 Gannon 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 Gannon 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.

### Réactions

**Atténuer les éléments** Si Gannon ou une créature située à 9 mètres ou moins de lui prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, Gannon peut utiliser sa réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.