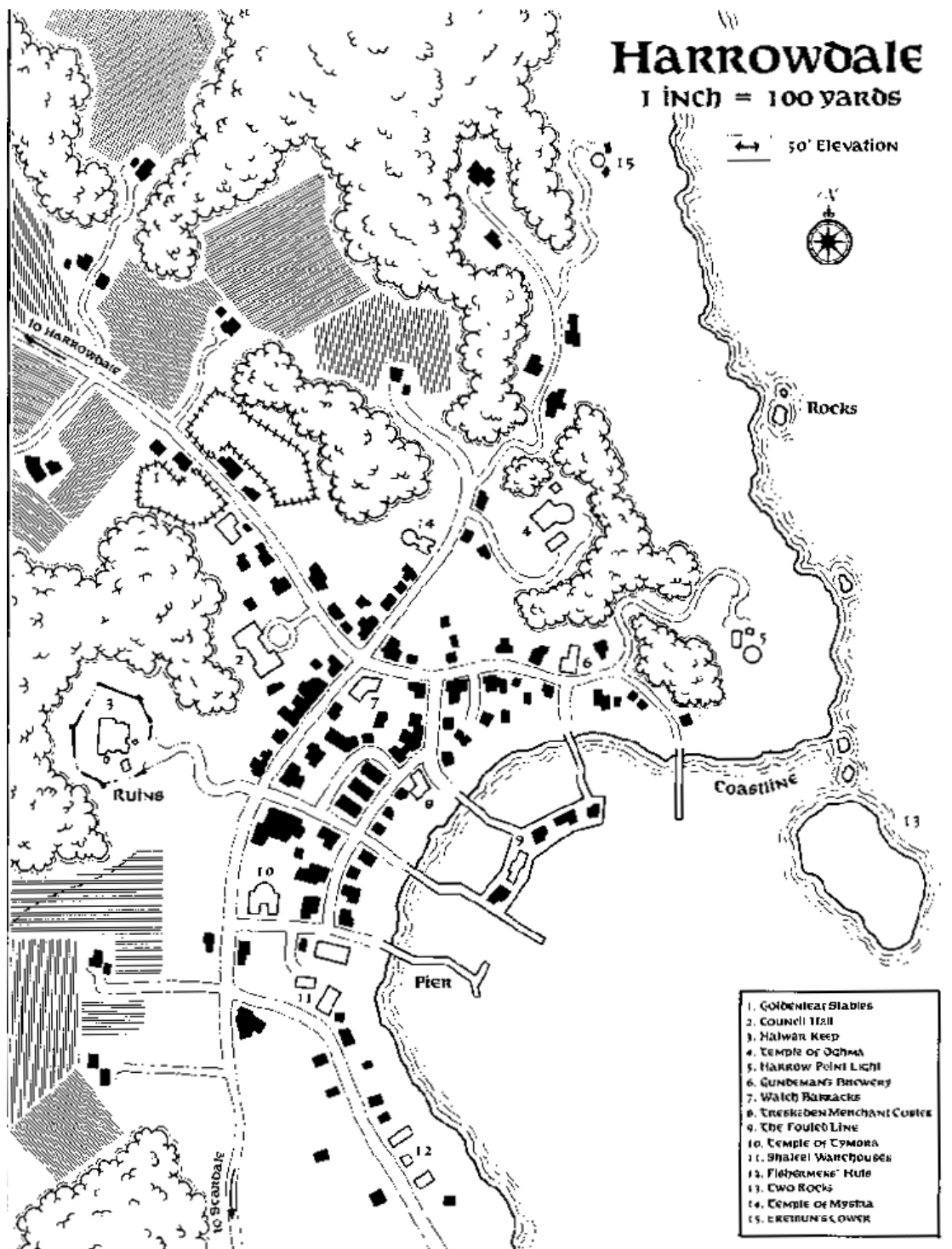


## VALHERSE



Le Valherse est le plan ancien des Vaux et est un des deux seuls bénéficiant d'un port (avec le Valbalafre). C'est un val ombragé de fermes et de petites villes. Il est traversé par une rivière, le Velar. Par rapport aux autres Vaux, le Valherse est plutôt riche. Les deux principales communautés du val sont le port de Valherse (1085 habitants) et le Bourg de Velar (230 habitants), une communauté de bûcherons et de forestiers, à l'ouest du Bois de Velar réputé pour abriter un culte de lycanthropes adoreurs de la lune, des drows et demi-elfes vénérant Eilistraée, des **trolls**, des

**manteleurs** et des **stirges**. Aucune des deux communautés n'est fortifiée. La campagne alentour compte 2100 habitants et d'anciennes ruines. Au sud du val se trouve la lande de Champfroid. En été, des moutons y paissent mais en hiver, on la dit hanté par des esprits de guerriers morts au combat.

L'ancienne piste de Demi-Hache part également du Bourg de Velar et s'enfonce dans la forêt de Cormanthor. La piste avait été créée à la demande de **d'Halvar le Sombre**, le dernier seigneur du val. Les ruines de son château (3 sur les cartes) qui a brûlé il y a une trentaine d'années abriterait encore son trésor dans ses profondeurs (dont des harnois finement décorés) mais serait encore hanté par son fantôme. En réalité, il s'agit plutôt d'**âmes-en-peine**, probablement les victimes d'Halvar qui ont péri dans ses geôles. Les tunnels sous les ruines seraient également occupés par diverses monstres, selon le témoignage de la *Compagnie de la Chauve-Souris Garou* de Melvonte, qui aurait exploré les lieux récemment et y aurait perdu 7 de leurs 11 membres.

Le Val est dirigé par les 7 Citoyens, un conseil des 7 citoyens les plus riches. Il s'agit de :

- **Alosius Grimwarrow**, LN homme humain **bandit**, un vieux marchand grincheux et costaud qui cache son bon sens derrière son mauvais caractère. Il possède une compagnie d'export/import spécialisée dans le commerce d'orfèvrerie et de gemmes (22 sur la seconde carte). Il recèle aussi parfois certaines gemmes. Il possède aussi deux **serpents ailés**. Il peut aussi compter sur ses deux filles (**éclaireurs**) qui sont agiles comme des singes.
- **Sheera Goldenleaf**, CB femme elfe, une belle et ancienne aventurière. Elle possède les meilleures écuries des Vaux où elle élève des chevaux (1 sur les cartes). Ce sont surtout des bêtes de monte plutôt que des chevaux de guerre. Son personnel est composé de 7 **éclaireurs** elfes.
- **Halgar le Fort**, LB homme humain **vétéran** (avec maîtrise des véhicules maritimes), un Nordique costaud et calme qui sert encore comme corsaire pour chasser les pirates
- **Helena Treskeden**, N femme humaine **roturier**, une femme d'âge moyen digne et réservée qui est à la tête de la compagnie marchande Treskeden (9 sur les cartes). Elle recrute régulièrement des gardes et des éclaireurs pour ses caravanes marchandes qui ravitaillent les Vaux.
- **Gunderman Brewmaster**, NB homme demi-elfe, un demi-elfe bedonnant et amical qui brasse *la Vieille Fumée*, une bière brune appréciée autour de la Mer de Lune. Les bénéfices de sa brasserie (6 sur les cartes) lui ont permis d'investir dans le commerce de textiles et d'épices. Son personnel compte des nains et des gnomes ainsi que ses trois fils qui sont, tous les trois, extrêmement grands et forts.
- **Erethun Rivenstave**, NM homme humain, ce magicien est secrètement un agent de Mulmastre qui prévoit de remplacer les autres membres du conseil par des complices. Les gens du val ne l'aiment guère et ne lui font pas spécialement confiance mais sa richesse est indéniable. Sa tour se trouve en 15 sur les cartes et est gardée par des chiens et d'autres gardiens invisibles.
- Capitaine **Durana Shaleel**, LB femme demi-elfe **roturier** (avec maîtrise des outils maritimes), une femme âgée, exploratrice dans sa jeunesse, proche des marins et des pêcheurs, importatrice à succès d'objets en verre, d'épices et de textiles (soie notamment) et exportatrice de la bière de Gunderman Brewmaster. Se retrouve parfois en compétition avec la compagnie Treskeden. Ses entrepôts se situent en 11 sur les cartes et sa demeure et ses bureaux en 21 sur la seconde carte.

Le Conseil peut faire voter des lois mais le fait rarement. Il prélève aussi une taxe légère pour l'entretien du port et des docks. Le Conseil se réunit au Hall du Conseil (2 sur les cartes) gardé par 6 membres du Guet quand le Conseil s'y réunit.

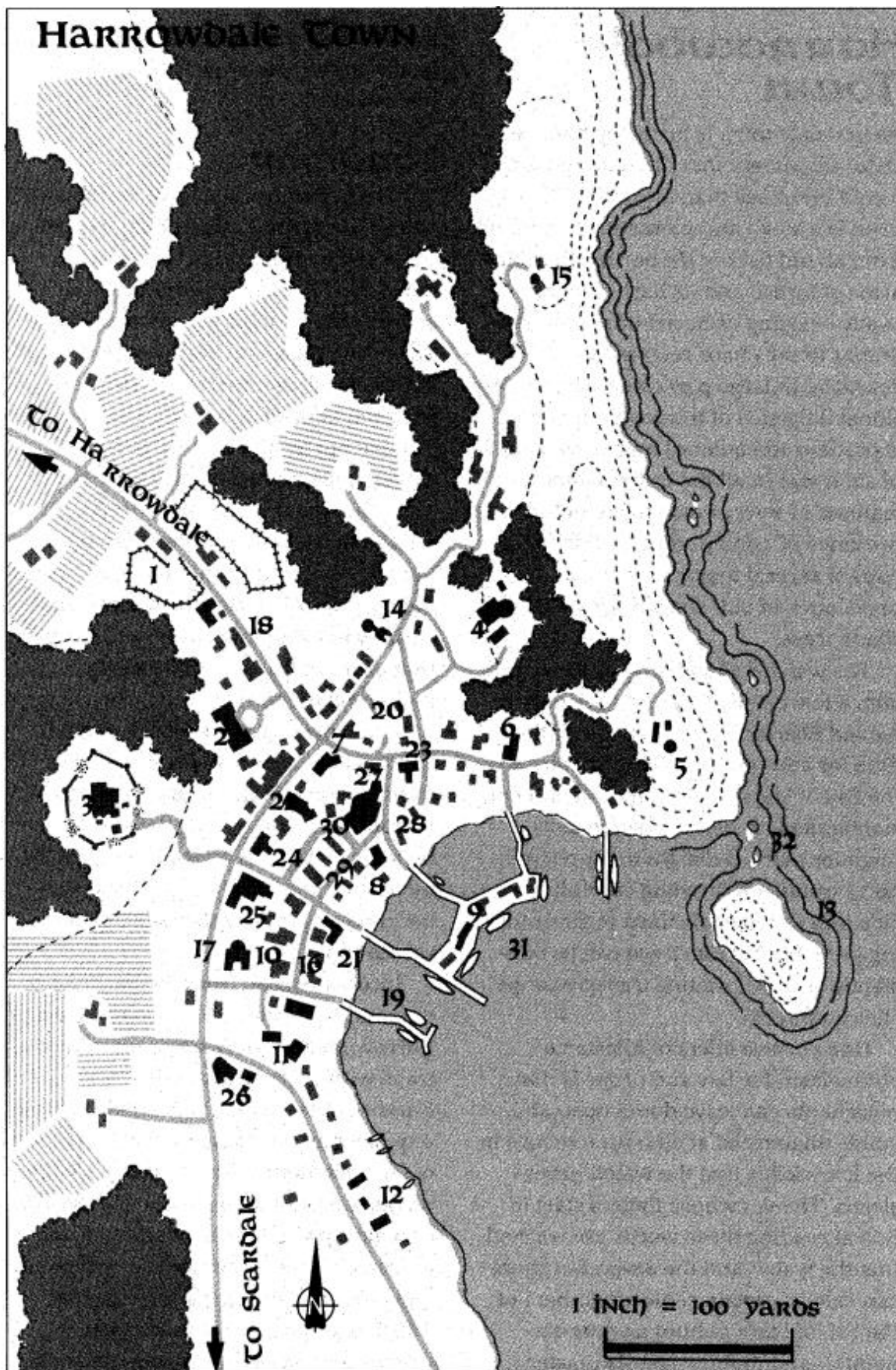
Les forces armées du val sont composées : de 20 **Cavaliers Gris**, des **éclaireurs** montés, qui patrouillent la campagne et 30 membres du Guet (**gardes**) qui patrouillent la ville de Valherse. Le Guet est commandé par **Ellarian Dawnhorn**, LB femme elfe. Leurs baraquements se trouvent au 7 sur les cartes. Le bâtiment est fortifié et surmonté de catapultes pour protéger le port. Le bâtiment sert aussi de tribunal et de prison.

Le val compte 4 temples principaux : les temples d'Oghma, de Tymora et de Mystra situés à Valherse et le temple de Chauntéa situé au Bourg de Velar.

- *La Maison de la Harpe qui Chante* (4 sur les cartes), le temple d'Oghma dirigé par le Père Erudit **Teredic Alton**, NB homme humain **Haut Prêtre d'Oghma**, un natif du val. Ce temple se spécialise dans la conservation de la culture orale. La salle la plus haute de la tour héberge *la harpe chantante*, une harpe magique qui joue toute seule et flotte dans les airs. Pour le clergé du temple, les airs qu'elle joue exprime la volonté d'Oghma.
- *La Demoiselle de la Bonne Fortune* (10 sur les cartes), le temple de Tymora supervisé par la Révérente Sœur **Serasha Auric**, CB femme demi-elfe clerc de Tymora. Elle est aidée par 5 **prêtres** et **acolytes**, toutes des femmes humaines et demi-elfes connues pour danser ensemble à l'extérieur du temple. Le temple recrute souvent des aventuriers.
- *La Demeure de Mystra* (14 sur les cartes) est un nouveau temple de Mystra dirigé par **Llewan Aspenwold**, CB femme humain clerc de Mystra. Ce nouveau culte n'a guère de succès auprès des habitants du val. Le clergé est composé de seulement 3 **acolytes**.
- *La Moisson de la Lune* est l'abbaye de Chauntéa situé au Bourg de Velar. La Haute Mère **Yvonna Oakenstave**, LB femme humain clerc de Chauntéa, est à la tête de 16 **prêtres** et **acolytes** ainsi que 20 **gardes**. Les premiers parcourent le val pour venir en aide aux fermiers et aux voyageurs. Le temple compte une ancienne tour dont le sommet est constamment illuminé.

La ville de Valherse compte également :

- Un phare, *la Lumière de la Pointe*, (5 sur les cartes) tenu par le vieux **Hesketh Aldunn**, LB homme humain **bandit**, qui est une bonne source d'informations, rumeurs et légendes locales.
- *La Ligne Sale* (9 sur les cartes), une taverne installée sur les quais du port et possédant une trappe ouvrant sur la baie. C'est un lieu fréquenté exclusivement par les marins et à la décoration est adaptée à la clientèle.
- *Deux Rochers* (13 sur les cartes), une île au milieu du port où des pirates (**Le Marquis Masqué** et **Urthag la Lame**) auraient enterré leur or, selon la rumeur. Le Conseil envisage d'y construire une tour fortifiée et équipée de catapultes pour protéger le port.
- *L'Ancre* (25 sur la seconde carte), une bonne auberge pour les voyageurs. Une nuit coûte 14 pa, repas et l'écurie pour une monture compris.
- *Les cabanes de pêcheurs* (12 sur les cartes), tout un quartier proche du port occupés par les pêcheurs qui partent pêcher de nuit avec leurs petite embarcations et rentrent au port avec les premières lueurs du jour.
- Un marché qui se situe en face des baraquements du Guet (20 sur la seconde carte)
- *Le Magasin de l'Homme des Bois* (23 sur la seconde carte), un magasin général où l'on peut trouver toutes sortes de curiosités en plus de l'équipement habituel.
- *Le Jet de la Chope* (24 sur la seconde carte), une taverne surtout fréquentée par les marchands et les gardes de caravanes.



- *La Marque Rouge* (26 sur la seconde carte) est une auberge, grande, récente et de bonne qualité. Elle a été fondée par deux anciens mercenaires, **Gathgand Wyrlder** et **Bergun Zelyl**, maintenant portés disparus et un trio composé d'**Othna Barada**, CN femme humaine, clerc de Tempus qui porte des gantelets ornés de pointes ; **Talgos Twilight**, NM homme humain **maître voleur**, un roublard, et le mage **Skeldor des Serpents** (à cause de son affinité avec ces bêtes), NM homme humain **mage**, semblent s'intéresser de près aux bénéfices de l'établissement. Le personnel de l'auberge aurait engagé des aventuriers ou acquis un monstre pour tenir ces individus à distance.
- *La Chute des Etoiles* (27 sur la seconde carte) est un club pour aventuriers composé de plusieurs maisons reliées les uns aux autres. A peu près 800 aventuriers actifs ou à la retraite en sont membres et c'est un endroit connu dans une bonne partie de Féérune. Les coûts pour en être membre sont de 50 po/ an + 5po/ mois. Seuls les membres peuvent y accéder mais un membre peut amener jusqu'à deux invités avec lui. L'entrée est gardée par deux **demi-ogres** et le personnel compte des **mages** qui préfèrent rester incognito. L'endroit est aussi une auberge et une taverne. Elle dispose aussi d'une aile dédiée aux blessés. Les membres à jour de leur cotisation peuvent recevoir des soins gratuitement, généralement prodigués par **Yhalandara Briostan**, CB femme humaine clerc de Tymora, affiliée au temple de la ville. L'aile du Repos est sous la supervision de Dame **Lassitress**, CB femme demi-elfe **occultiste d'archivée** qui est assisté de **Thortin**, N homme **tigre-garou**. Les membres du club peuvent également acheter des *potions de soins* (pour 50 po chacune), des *potions de guérison majeure* (200 po chacune), des *potions de guérison supérieure* et des *élixirs de santé* (2000 po chacune). L'établissement dispose aussi d'un *cercle de téléportation* pour ses membres et peut aussi servir de sanctuaire pour un *mot de retour*. Le club propose aussi les services de **doppelganger** pour délivrer des messages à la place d'un membre pour 30 po par mission au sein des Vaux (et rien de plus illégal). L'établissement est dirigée par la Maîtresse des Etoiles **Breeandra Nenthyn**, LM femme humaine prêtre de Loviatar et fille de la fondatrice, **Ambreeauta Nenthyn**, également fidèle de Loviatar mais aujourd'hui décédée. Elle continue à veiller sur l'établissement sous la forme de **crânefeu** et usant d'une *boule de cristal*.

Le Bourg de Velar compte également :

- *L'Atelier des Etoiles Noires* est une scierie et un atelier où sont fabriqués de nombreux meubles de grande qualité. C'est une sorte de corporation.
- *L'Atelier Torsyld* est la scierie et l'atelier de cette famille spécialisée dans la coupe de hauts arbres pour fabriquer des mâts de navires
- *Les Fines Fourrures* spécialisé dans des fourrures exotiques. Il engage des aventuriers pour ramener des fourrures de créatures exotiques sans les abîmer.
- *La Pixie Arrogante* est une taverne fréquentée par les locaux, rustique et très animée (les bagarres y sont très fréquentes).
- *La Vieille Souche* est la seule auberge du lieu avec sa cuisine maison, sa chaleur et son confort.

## Sheera Goldenleaf

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 16 (19 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 72 (12d8+12)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	13 (+1)

**Sauvegardes** Dextérité +9, Intelligence +7

**Compétences** Tromperie +5, Discrétion +13, Persuasion +9, Escamotage +9, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

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

**Langues** commun, elfique, halfelin, gnome, sylvestre, jargon des voleurs

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Sort mineur de magicien.** *Main du mage*

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

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Sheera inflige 21 (6d6) 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 Sheera qui n'est pas incapable d'agir et que Sheera n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Sheera est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Persuasion

**Dérobade** Lorsque Sheera 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.

**Escamotage et main de mage** Lorsque Sheera lance main de mage, elle peut rendre la main spectrale invisible, et elle peut effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci : ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance. Elle peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature si elle réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, elle peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

**Embuscade magique** Si Sheera est caché d'une créature quand elle lui lance un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

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

**Sorts** Sheera est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Sheera connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup au but, amis, lame aux flammes vertes, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, sommeil, déguisement, armure du mage*

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, pattes d'araignée, suggestion, image miroir*

### Actions

**Attaques multiples.** Sheera effectue trois attaques avec sa rapière et une avec sa dague

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants

## Erethun Rivenstave



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 12 (15 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 88 (11d8+33)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	9 (-1)

**Sauvegardes** Sagesse +4, Intelligence +8

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

**Compétences** Perspicacité +4, Arcanes +8

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Damarien, commun des profondeurs, elfique, draconique, géant

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

**Esprit tactique.** Erethun a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Erethun est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Erethun a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, rayon de givre, poigne électrique, coup de tonnerre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, onde de choc, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *flèche acide de Melf, invisibilité*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, tentacules noirs d'Evard, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort*

\*Erethun jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Baguette de métamorphose*

### Actions

**Attaques multiples.** Erethun effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Erethun est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.



## Ellarian Dawnhorn

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 17 (*bracelets de défense, 20 avec armure du mage*)

**Points de vie** 105 (15d8+30)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +5, Constitution +7

**Compétences** Acrobaties +10, Perception +5, Survie +5, Histoire +8

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

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

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

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

**Style de combat** Combat à deux armes

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

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Ellarian 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).** Ellarian peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

**Précis** Lorsqu'Ellarian touche avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

**Magie de guerre.** Quand Ellarian utilise une action pour lancer un sort mineur, elle peut effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus

**Frappe Occulte** Quand Ellarian touche une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort qu'elle lance avant la fin de votre prochain tour.

**Charge Arcanique** Ellarian gagne la capacité de se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'elle peut voir, lorsqu'elle utilise Sursaut. Elle peut se téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

**Sorts.** Ellarian est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Ellarian a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, message, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, orbe chromatique, bouclier, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, image miroir, fracassement*

Niveau 3 (2 emplacements) : *contresort, éclair, communication à distance*

**Équipement particulier** *Bracelets de défense*

### Actions

**Attaques multiples.** Ellarian effectue trois attaques avec sa rapière et une attaque avec sa seconde rapière

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

**Rapière.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants

## Yhalandara Briiostan

Humanoïde (humaine) de taille M, chaotique bon

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

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

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +5

**Compétences** Médecine +7, Religion +3

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Sorts.** Yhalandara est une lanceuse 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). Yhalandara a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, cécité/ surdité, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

\* Yhalandara jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tymora

### Actions

**Masse d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédictio de l'escroc** Yhalandara peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata** Par une action, Yhalandara crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, elle peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Yhalandara 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 Yhalandara 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 Yhalandara 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.

## Othna Barada

Humanoïde (femme humain) de taille M, chaotique neutre

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

**Points de vie** 49 (7d8+14)

**Vitesse** 9 m

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

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

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

**Compétences** Médecine +7, Religion +3

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, orque

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Othna est une lanceuse de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Othna a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *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 (1 emplacement) : *liberté de mouvement, peau de pierre\**, *compulsion, gardien de la foi*

\* Othna jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tempus

### Actions

**Epée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants

**Arbalète légère** *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée** Othna 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** Othna 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 d'Othna 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 d'Othna 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 1/2 sont immédiatement détruits.

## Haut Prêtre d'Oghma

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 15 (cuirasse, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 45 (9d8)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +7

**Compétences** Religion +10, Histoire +10, Médecine +8, Perspicacité +8

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, elfique, géant, draconique, nain

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Le Haut Prêtre 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). Il 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, cérémonie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, cercle magique, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, légende, scrutation*

\* *Le Haut Prêtre jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré d'Oghma

### Actions

**Attaques multiples.** Le Haut Prêtre effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

**Dague** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé** Le Haut Prêtre peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes **ou Lecture des pensées** Le Haut Prêtre peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Le Haut Prêtre 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 Le Haut Prêtre 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 Le Haut Prêtre 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.

## Seresha Auric

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

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

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

**Vitesse** 9 m

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

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

**Compétences** Persuasion +6, Religion +5, Perception +8, Représentation +6

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

**Langues** commun, elfique, halfelin, sylvestre

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Seresha est une 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). Seresha a préparé les sorts de cleric 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, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, prière de guérison, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison*

\* Seresha jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tymora, *Dague +1*

### Actions

**Dague +1.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédictio de l'escroc** Seresha peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'elle utilise cette capacité à nouveau.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata** Par une action, Seresha crée une illusion parfaite d'elle-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle perde sa concentration (comme si elle était concentrée sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Par une action bonus à son tour, elle peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'elle peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres d'elle. Durant ce temps, elle peut lancer des sorts comme si elle était dans l'espace de l'illusion, mais elle doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et elle sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, elle a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, elle peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle redevient visible si elle attaque ou lance un sort **ou Renvoi des mort-vivants** Seresha 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 Seresha 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 Seresha 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.

## Llewan Aspenwold

Humanoïde (humaine) de taille M, chaotique bon

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

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

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +7

**Compétences** Religion +4, Arcanes +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

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

**Briseur de sorts** Quand Llewan rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, elle peut aussi terminer un sort de son choix sur cet allié. Le niveau du sort dissipé doit être égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé pour lancer le sort de soins.

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, injonction, détection de la magie, projectile magique*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, cercle magique, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, coffre secret de Leomund, œil magique*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, cercle de téléportation, entrave planaire* \*Llewan jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Mystra

### Actions

**Attaques multiples.** Llewan effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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 perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes** Par une action, Llewan peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, qui peut l'entendre ou la voir. La créature ciblée 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 Llewan 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 créatures dont le FP est inférieur à 1 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Llewan 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 Llewan 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 Llewan 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.



## Yvonna Oakenstave

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, anneau de protection, 18 avec bouclier de la foi)

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Persuasion +8, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, elfique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts.** Yvonna est une lanceuse 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). Yvonna a préparé les sorts de clerc 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, leur 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*

\* Yvonna jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Chauntea, Anneau de protection, Dague +1

### Actions

**Attaques multiples.** Yvonna effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague +1.** 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+2) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts radiants

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Préserver la vie** Yvonna brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 points de vie entre autant de créatures qu'elle le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. 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** Yvonna 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 Yvonna 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 Yvonna 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. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.