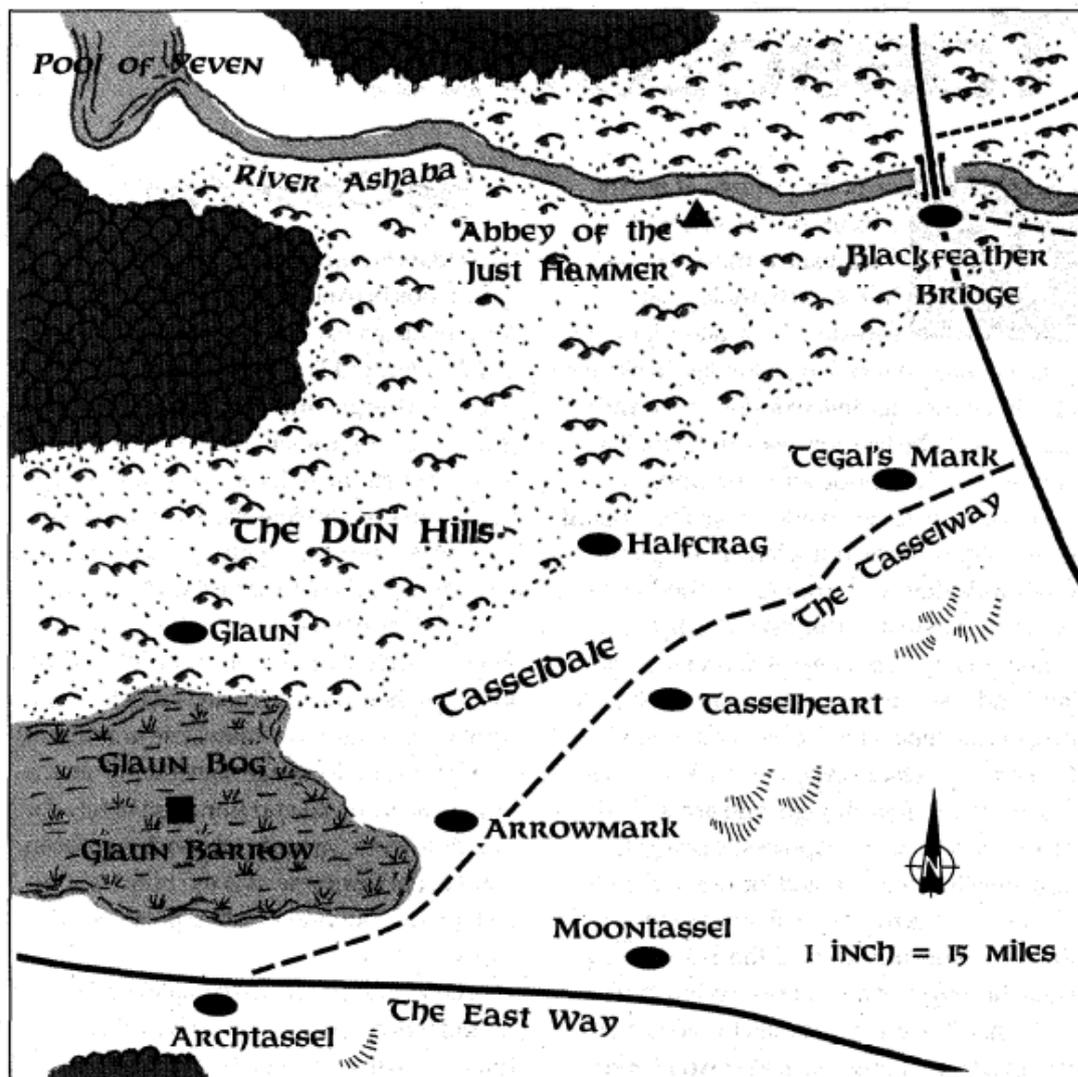


## VALMOISSON

Valmoisson est situé au nord-est du Bois de l'arche, au sud-ouest du Valplume et au nord de la Sembie. Il est considéré comme la croisée des Vaux. C'est un val qui abrite des artisans (orfèvres, étameurs, cordeliers, fabricants de jouets, relieurs, ébénistes, verriers, enlumineurs, tisserands...), des marchands dans les villes et de petits fermiers dans la campagne. Valmoisson est très influencé par la Sembie (plusieurs compagnies marchandes de Sembie disposent de succursales au Valmoisson).

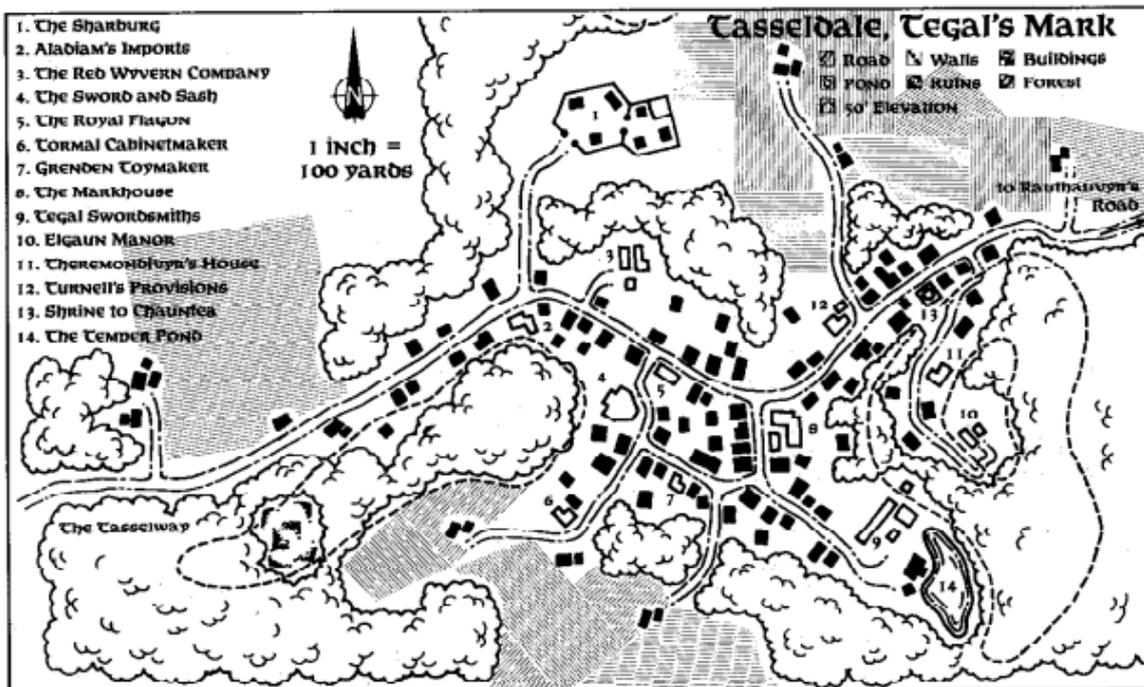
Le val compte environ 3400 habitants répartis dans plusieurs hameaux nommés « moissons » (cf. carte ci-dessous) par les habitants du val. C'est un val calme et prospère délimité par les Collines brunes au nord et le marécage de Glaun à l'ouest qui sépare Valmoisson de Valprofond. Des habitants de Valmoisson connaissent les chemins dans le marais pour y récupérer de la tourbe ou y extraire du fer en évitant les sables mouvants, les plantes carnivores, les feux follets et autres morts-vivants. Le marécage abrite aussi une colline abritant une tombe ancienne (*Glaun Barrow* sur la carte ci-dessous) que l'on dit maudit.



Le val est dirigé par le Grand Polmar qui dirige les **Polmars**, LB ou LN femme et homme humain, une force de juges de paix qui patrouillent le val. Cette force est constituée de 6 patrouilles de 12 Polmars avec une réserve de 10 hommes. De plus, chaque hameau comporte une milice de citoyens (**gardes**) et d'une armurerie.

Le Grand Polmar actuel est **Elizzaria Whitehand**, NB femme humaine, guerrière et clerc de Tymora. C'est une femme âgée aux cheveux gris et aux manières directes. Le Grand Polmar est conseillé par les Anciens des Moissons, un conseil des citoyens les plus influents de chaque hameau. Elizzaria est le Grand Polmar depuis 15 ans et est occupé à former son successeur, un paladin de Tyr nommé **Erich Inshiland**, LB homme humain **paladin de Tyr**.

La capitale du val est le Poinçon de Tégal qui compte environ 1400 habitants. Son nom provient du poinçon d'un ancien et fameux fabricant d'armes nommé Tégal.



Les principaux bâtiments du Poinçon de Tégal sont :

- *Le Sharburg* (1 sur la carte) : il s'agit d'une forteresse construite sur les ruines d'une tour de guet elfique. Elle est entourée d'une muraille basse récente. Elle sert de base aux Polmars et de siège pour le Grand Polmar. On y trouve le hall du conseil, les baraquements des Polmars, les écuries et une armurerie. Une rumeur prétend que le lieu dissimulerait une cache elfique abritant des armes et de la magie.
- *Les Imports d'Aladiam* (2 sur la carte). **Aladiam**, N homme humain, est un ancien aventurier calishite qui importe des épices et des soieries depuis la Sembie. C'est aussi un receleur et un contrebandier qui recherche toujours des hommes d'armes pour transporter ces marchandises illégales.
- *La Compagnie de la Wiverne Rouge* (3 sur la carte) est une compagnie marchande d'Ordulin qui dispose d'un établissement au Poinçon de Tégal. Cette compagnie importe des textiles et des minerais au Valmoisson. Son personnel est connu pour sa rudesse et son efficacité.

- *L'Épée et la Ceinture* (4 sur la carte) est un cabaret et théâtre avec des escortes plaisantes et des spectacles fameux.
- *Le Drapeau Royal* (5 sur la carte) est une taverne populaire auprès des aventuriers et des voyageurs. C'est un excellent endroit pour entendre des rumeurs. Les prix y sont bas et les chopes de bonne taille.
- *L'Ébéniste Tormel* (6 sur la carte). **Tormel**, LB homme humain **maître artisan** (outils de menuisier) est un fameux ébéniste dont les meubles se vendent chers. Il est proche de la retraite et est aidé par son fils, **Senn**, LN homme humain **roturier**.
- *Le Fabricant de jouets Grenden* (7 sur la carte) est la boutique de **Grenden**, LB homme gnome **maître artisan** (outils de menuisier) est un fameux fabricant de jouets qui adore voir la joie des enfants.
- *La Marque* (8 sur la carte) est une excellente auberge avec des écuries. Chaque suite contient un baquet. L'auberge dispose aussi d'un jeune crieur qui annonce les nouvelles du val chaque heure.
- *Les Forgerons de Tegal* (9 sur la carte) sont les descendants de Tegal. C'est la plus grosse forge des Vaux et la seule qui peut apposer la marque de Tegal. Elle compte 9 forgerons et 14 apprentis. Les deux meilleurs forgerons du lieu sont **Jalissa Deux-Marteaux**, LB femme humaine **maître artisan** (outils de forgeron) et **Vaerdalee**, LB femme demi-elfe **maître artisan** (outils de forgeron). Leurs armes sont recherchées par les magiciens pour les enchanter.
- *Le Manoir Elgaun* (10 sur la carte) est la résidence d'été d'une riche famille marchande sembiennaise d'Yhaunne qui passe les étés au Poinçon du Tégal où ils organisent de nombreuses fêtes.
- *La Maison de Theremondivyr* (11 sur la carte) est la demeure du mage local. **Theremondivyr**, LB homme humain **mage**, est un homme timide toujours prêt à aider les aventuriers et un sage que l'on peut engager pour des recherches. Sa demeure contiendrait un *cercle de téléportation* menant à Suzail.
- *Les Provisions de Turnell* (12 sur la carte) est le magasin général local tenu par **Turnell**, LN homme humain **roturier**, qui propose beaucoup de denrées de Sembie avec un surcoût.
- *Les Graines disséminées* (13 sur la carte) est la chapelle locale de Chauntea. Il s'agit d'un dôme qui abrite une fontaine et un jardin.
- *La Mare de la Trempe* (14 sur la carte) : cette mare était utilisée par les forgerons du hameau pour refroidir leurs armes. La rumeur prétend que le voleur de grand chemin Buren Le Masque Noir y aurait caché des gemmes volées de parures de dames sembiennes.

Parmi les autres « moissons » (hameaux) du val, on retrouve :

- Archtassel / Archemoisson : est le hameau le plus au sud d'environ 200 habitants. Le hameau se trouve à la lisière du Bois de l'Arche au milieu des arbres. Les habitants vivent surtout des ressources de Bois de l'Arche et sont surtout des ébénistes, des chasseurs et des trappeurs. Les fourrures de renards locales sont très prisées par les Sembiens ainsi que les panneaux décoratifs et les portes des ébénistes. Après la mort de plusieurs chasseurs d'Archemoisson dans le Bois de l'Arche, les habitants des deux Vaux se livrent une sorte de « guerre de bûcherons » dans les bois. La seule auberge, *L'Étalon Etoilé de Baeremar*, peut héberger une douzaine de personnes. On peut y acheter des produits d'artisanats locaux et sa soupe y est

excellente. Son nom fait référence à une légende locale à propos d'un guerrier qui aurait pu échapper à ses ennemis grâce à un sortilège lancé sur sa monture pour lui permettre de franchir un lac local (aujourd'hui à sec). L'enseigne de l'auberge est enchantée pour luire et clignoter afin de commémorer cela.

- Arrowmark / MarquedeFlèche : cette moisson se trouve au sud-ouest du Valmoisson et compte 120 habitants. Les archers et fléchiens de l'endroit sont réputés pour leur bon travail signalé par un empennage fait d'une plume d'oie grise. Leur production peut être acquise à *L'œil du Vieil Archer*, un magasin collectif d'arcs longs et courts. La taverne locale principalement fréquentée par les artisans du hameau se nomme *J'ai tiré une Flèche* et est décorée de pièces d'armures, boucliers, heaumes percés de flèches. L'auberge locale se nomme *le Cerf en fuite* est un dédale de vieux passages décoré de nombreux panneaux de bois montrant des cerfs bondissants. L'auberge dispose également d'un petit jardin de roses avec sa mare et sa tonnelle. *La Dague dans son Fourreau* est la succursale locale d'une compagnie marchande de Selgonte spécialisée dans l'importe de soieries, de teintures et d'épices aux prix élevés. Elle est dirigée par **Darnar Presnyl**, N homme humain **roturier**. Enfin, l'habitant le plus fameux du hameau est la *Dame Grise*, le fantôme d'une jeune elfe qui traverse le hameau terrifiée les soirs d'été. Elle tente de fuir vers l'ouest en direction d'un groupe de bâtiments en ruine en lisière du marécage de Glaun. Les gens qu'elle traverse ont une horrible sensation de froid et reçoivent des images du passé pouvant les conduire à des trésors elfiques cachés dans les ruines.
- Glaun est un hameau au fond d'une vallée ovale d'environ 370 habitants situé en lisière du marais du même nom. Le nom du hameau provient d'un ancien forgeron humain qui s'est installé là il y a à peu près deux cents ans après avoir découvert des gisements de fer dans le marais. Aujourd'hui encore, une douzaine de guides connaissent le chemin pour s'y rendre, au sud du hameau. Le marais était occupé par des **pérytons** et des **wivernes** mais, à ce jour, il reste surtout des **bandits**, des gobelinoïdes et quelques **trolls**. Au centre du hameau, on trouve *la Pique de Wiverne*, une pointe où l'on accroche les carcasses des monstres abattus. Les principaux commerces de Glaun sont la *Fonderie des Forgerons de la Hache Noire* détenue collectivement et où travaillent tous les forgerons du lieu. La Fonderie achète le fer pour tous les artisans à des prix plus avantageux et on y fabrique surtout des lanternes, des balustrades et supports d'étagères décoratives. *Le Cochon assoiffé* est une taverne locale surtout fréquentée par les ouvriers de la fonderie. La seule auberge du lieu se nomme *La Maison dans la Fumée* à cause de sa (trop grande) proximité avec la fonderie. *Les Clous et les Harnois de Dreshen* vend des harnais, des chariots, des roues, des selles, des harnais et de la nourriture pour les bêtes. **Dreshen**, LN homme humain **roturier**, se plaint continuellement que les affaires se portent mal. Enfin, la *Compagnie de Valmoisson* transporte de la viande salée, de la laine, du grain, des fruits, du fromage, de la bière et des objets en étain jusqu'à Arabel le long de la *Voie de l'Est*. La compagnie est détenue par les frères **Beritar** et **Thag Dradsen**, NB homme humain **vétérans**, des anciens aventuriers âgés mais joyeux et farceurs.
- Halfcrag / DemiPic est un hameau isolé d'environ 200 habitants situé sur un étroit plateau rocheux qui possède ses propres défenseurs montés, les *Frappeurs du Pic* (des **gardes** montés volontaires). Il se charge de défendre les troupeaux locaux contre les **bandits**, les **loups** et les **leucroattas** des Collines Brunes. Le sous-sol du plateau compte de nombreuses caves et souterrains piégés abritant des trésors gardés par des morts-vivants ou des **horreurs casquées**. Il n'y auberge, ni taverne dans le hameau et les locaux sont moyennement

accueillants avec les visiteurs, y compris les autres habitants du val. Pour les visiteurs, des tentes et un campement se trouvent au pied du plateau, non loin des écuries des *Frappeurs du Pic*. Le campement est protégé par une enceinte de terre et une tour équipée d'une baliste située sur le plateau. L'entreprise locale la plus notable se nomme les *Expéditions Romantiques et Rêvées*. Il s'agit de belles aventurières humaines et demi-elfes qui organisent pour 50 po par personne une expédition dans les collines brunes pour y combattre une **stirge** ou autre petite créature puis explorer une ancienne ruine et fuir devant plusieurs illusions de fantôme, wiverne ou bandits. Néanmoins, au cas où de vrais monstres se montreraient, les expéditions transportent toujours des *potions de soins* et une *robe de camelot*. Deux membres bien connus de cette compagnie sont **Anjanna**, CB femme demi-elfe **archer** et **Tanatha**, CB femme humaine **vétéran**.

- Moontassel / Lunemoisson est le hameau le plus proche de la Sembie (son nom a pour origine l'ancien Valune devenu Ordulin) et celui qui attire le plus de visiteurs de ce pays venus acheter de l'artisanat local chez les nombreux artisans, dont notamment des souffleurs de verre, des sculpteurs sur bois et des fabricants de carillon. Par conséquent, le hameau comporte plusieurs tavernes et auberges. Parmi les tavernes, *La Précipitation* est la plus abordable mais assez petite. Parmi les auberges, celle avec le meilleur rapport qualité/prix est *Le Sanglier et le Lion*. Elle dispose de cinq étages de chambres, souvent toutes prises, mais aucune salle commune (tout l'espace est réservé aux chambres). Le cabaret *Les Cinq Sorcières Capricieuses* est un haut lieu de distraction où cinq danseurs exotiques originaires de Sembie mêlent des effets pyrotechniques ou des illusions d'optique à leur prestation. L'endroit dispose aussi de bassins chauffés où plonger à plusieurs. Un autre magasin notable de Lunemoisson est *Le Chevalier de la Mort Dansant*. Son nom provient de l'illusion programmée montrant un chevalier mort-vivant gesticulant quatre à cinq fois par jour. C'est un magasin de fournitures pour les aventuriers vendant aussi bien des armes (neuves et d'occasion), des armures à l'aspect exotique et toute sorte d'équipement (tentes, bateaux, cages pour les monstres, composants de sorts exotiques...) ainsi que quelques objets magiques mineurs, notamment des masques agissant comme des *chapeaux de déguisement*. Tout cela a néanmoins un prix élevé... La compagnie marchande nommée *Les Soies et Lins de Rurmon* est spécialisée dans l'importation de textiles sembiens de soies orientales. Elle est tenue par **Rurmorn**, NM homme humain **malfrat**, en secret un agent du Culte du Dragon. Enfin, à Lunemoisson se trouvent aussi des ruines hantées. Il s'agit des restes d'une petite école de magie détruite par magie. C'est une zone de magie sauvage et le lieu est entouré de murs sans ouverture pour éviter d'y pénétrer. Les sous-sols ne seraient pas affectés et seraient le repaire d'une **liche** commandant à plusieurs **modrons**. La cellule locale du Culte du Dragon garde également un œil sur les ruines afin de suivre ceux qui s'y aventurent, les tuer et les délester de leurs trouvailles.
- Tasselheart / CoeurMoisson se trouve au centre du val et à ce titre sert de site pour la foire de mi-été qui dure 10 jours. Elle se tient dans la grande prairie qui occupe le centre du val. *Les Minerais de Thorik Rivenrock* est une compagnie marchande qui importe des minerais pour les artisans du val. Thorik est maintenant décédé mais l'affaire a été reprise par ses 6 fils : Jarvik, Holorun, Iltzimmer, Darguth, Blundrik et Saram. Le meneur **Jarvik**, N homme nain **malfrat**, rêve de rouvrir et d'exploiter les mines de Valsessren. Il a commencé à recruter des aventuriers pour explorer les anciennes mines. *La Langue de Vipère* est la taverne du lieu mais elle est surtout fréquentée par des lames à louer et autres mauvais sujets. Enfin, les

*Armes de la Moisson* est la bonne auberge locale. Elle est la propriété d'un Polmar dont le fils est également un Polmar, ce qui en fait un endroit bien fréquenté et calme.

Les Collines Brunes s'étendent au nord du val et le séparent du Valbataille et d'une partie du Valbrume au nord ainsi que du Valprofond à l'ouest. On y trouve des poneys sauvages ainsi que *L'Abbaye du Marteau Honnête* et un monastère de la Conscience Solaire. Les habitants de ces deux lieux contribuent à la pacification des collines.

*L'Abbaye du Marteau Honnête* est une abbaye dédiée à Tyr qui surplombe le fleuve Ashaba. Elle est dirigée par Le déjà âgé Seigneur Haut Justicier **Deren Eriach**, LB homme humain clerc de Tyr. Il commande à 15 **prêtres** et autant de **vétérans**, tous dédiés au dieu manchot. Deren est un expert en matière de lois et dispense des leçons gratuites sur ce sujet. Il se méfie des aventuriers et des désordres qu'ils peuvent commettre. Ceux avec une charte du Cormyr ou sponsorisés par la Sembie seront mieux accueillis. Le hall de l'abbaye arbore les restes d'un **flagelleur mental** et d'un **tyrannoeil** comme preuve de leurs actions de pacification.

Le monastère de la Conscience Solaire a restauré une forteresse en ruine dans les Collines Brunes et s'y est installé récemment. Il accueille des disciples de toutes les nationalités et races même si les sembiens sont ceux qui doivent le plus faire leur preuve.

## Elizzaria Whitehand

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

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

**Points de vie** 136 (17d8+51)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +7

**Compétences** Intuition +10, Religion +6

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

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

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

### Actions

**Sorts.** Elizzaria est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Elizzaria 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*

\*Elizzria jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tymora, *épée longue +2, épée longue +2*

### Actions

**Attaques multiples.** Elizzaria effectue deux attaques avec sa première épée longue et une attaque avec sa seconde épée longue. Elle effectue aussi deux attaques avec son arc long.

**Épée longue +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Épée longue +2** *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Arc long** *Attaque d'arme à distance* : +8 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédiction de l'escroc** Elizzaria 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, Elizzaria 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** Elizzara 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'Elizzara 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 d'Elizzara 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.

### Polmar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon ou loyal neutre

**Classe d'armure** 16 (chemise de mailles, bouclier)

**Points de vie** 24 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences** Athlétisme +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Bravoure.** Le polmar a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

#### Actions

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants

**Arbalète légère.** *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) 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

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

## Paladin de Tyr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

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

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +3, Charisme +5, 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)

**Compétences** Athlétisme +6, Religion +4

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, Illuskan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Duel

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, le Paladin de Tyr 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.

**Sorts.** Le Paladin de Tyr est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par le Paladin de Tyr :

**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, arme magique, restauration inférieure, zone de vérité*

**Équipement particulier :** Symbole religieux de Tyr

### Actions

**Attaques multiples.** Le Paladin de Tyr effectue deux attaques avec une arme.

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts tranchants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée** Le Paladin de Tyr peut imprégner l'arme qu'il tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, il ajoute son modificateur de Charisme (soit +2) 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** Le Paladin de Tyr 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 du Paladin de Tyr 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 du paladin 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.

**Sens divin** (3 fois/ repos long) Le Paladin de Tyr peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Le Paladin de Tyr peut restaurer jusqu'à 40 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

## Aladiam

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir clouté)

**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** Persuasion +9, Discrétion +8, Histoire +10, Perception +4

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit de déguisement

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Alzhedo, halfelin, nain, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

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

**Expertise** Le bonus de maîtrise d'Aladiam est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Histoire

**Dérobade** Lorsqu'Aladiam 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, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Mains Lestes** Aladiam 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** Aladiam peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'il effectue un saut en longueur, la distance qu'il peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

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

**Équipement particulier :** Cimeterre +1

### Actions

**Attaques multiples.** Aladiam effectue deux attaques avec son cimeterre

**Cimeterre +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 8 (1d6+5) dégâts tranchants

### Réactions

**Esquive.** Aladiam réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Aladiam doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Deren Eriach

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

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

**Vitesse** 9 m

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

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

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

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 12 (8400 PX)

### Capacités

**Sorts.** Deren est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Deren 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\**, *détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

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

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

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

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

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

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

**Voix d'autorité.** Deren peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, Deren choisit l'allié qui effectue l'attaque.

**Suprématie de l'ordre** Lorsque Deren lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Tyr, *Masse d'armes +2*

### Actions

**Masse d'armes +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

*Touché* : 9 (1d6+6) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

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

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre** Deren peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Deren 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 Deren 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 Deren 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.