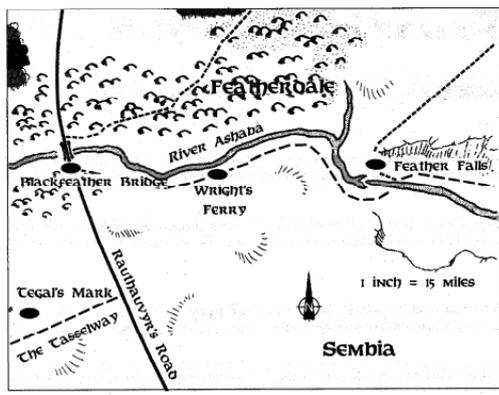


VALPLUME



Le Valplume est un petit territoire rural le long des rives de la rivière Ashaba. Comme le Valbataille, il n'a pas de gouvernement central ou de villes. Les décisions sont prises lors de réunions du val. Les habitants sont surtout des fermiers et des éleveurs dispersés au sein du val en plus de quelques artisans et commerçants dans les villages. Il y a aussi une forte proportion de mariniers dont les petites embarcations transportent des marchandises le long de la rivière. La population du val s'élève à 2400 personnes environ. Les deux principales communautés se situent à chacune des extrémités du val : Les Chutes de la Plume comptent environ 25 bâtiments et 85 habitants ; le Pont de la Plumenoire, à cause du pont peint en noir qui enjambe l'Ashaba, compte 16 bâtiments et environ 70 habitants. Le troisième hameau d'environ 30 habitants se trouve au milieu du val et se nomme le Bac de Wright à cause du bac tiré par des chevaux qui se trouve là.

Les lieux les plus connus du val sont :

- Au Pont de Plumenoire
 - *Le Marinier* est la seule auberge du val et un bon point de chute avec des lits confortables, une bonne nourriture et des tarifs peu élevés. Elle est tenue par **Borruk Battleaxe**, LB homme nain **compagnon d'armes (niv 6)**.
 - *Les Magasin Général de Jherald* est un magasin général pour les caravanes de passage. **Jherald**, CN homme humain **roturier**, pratique des tarifs prohibitifs.
 - *Le Marché des Fermiers* est situé aux Chutes de la Plume et permet à tous les fermiers du val leur production aussi bien des animaux que des légumes.
 - *La Bière à l'Eau Sombre* : une vaste taverne récente qui fabrique sa propre bière. Elle dispose d'une bonne sélection de vins et de bières ainsi que de danseurs et de musiciens pour l'animation.

De plus, les clercs de Cyric considèrent le Pont de la Plumenoire comme un lieu sacré pour leur dieu mais les habitants du val ne veulent pas avoir affaire avec ces individus.

- Au Chutes de la Plume
 - *Le Poste de Change de Darwinn* tenu par **Darwinn**, LN homme humain **roturier**, est un autre magasin général basé aux Chutes de la Plume mais beaucoup moins onéreux. Darwinn peut aussi vendre des *potions de soins* (pour 50 po) et des *potions de résistance* (pour 200 po) et refuse de révéler leur origine.
 - *La Tour de Cholandrothipe* était la tour d'un magicien nommé **Cholandrothipe** qui offrait des services de rapetissement et d'agrandissement des barges remontant l'Ashaba. Il a été assassiné par les Sorciers Rouges de Thay. Néanmoins, la tour disposait de nombreux pièges et gardiens magiques qui ont fait fuir ses assassins. Des aventuriers qui ont visité les lieux ont évoqué des salles souterraines et des passages extra dimensionnels.

- *Le Temple sous les Chutes* : la roche sous les chutes présente plusieurs niches et petites caves et la rumeur prétend que l'une d'elles mène à un ancien temple dédié à une divinité maléfique. Les cultistes auraient été chassés il y a une centaine d'années par les fermiers du val.
 - Le val disposait d'un splendide temple dédié à Leira aux Chutes de la Plume nommé *La Demeure de la Chute Brumeuse* mais il est maintenant en ruines. Ses profondeurs présentent plusieurs niveaux de stockage et le dernier mène à une large caverne de l'Ombreterre.
 - Le seul temple restant dans le val est la *Demeure du Matin*, un temple dédié à Lathandre situé aux Chutes de la Plume. Il est dirigé par le Seigneur du Matin **Jallian Horgontivar**, LB homme humain clerc de Lathandre. Il est secondé par 16 **prêtres** et **acolytes**.
- Au Bac de Wright
 - *Le Bac Albottle* : ce bac tiré par des chevaux permet de traverser l'Ashaba à cet endroit. Cela coûte 7pa par personne et une monture pour traverser. Le bac est tenu par **Dregon** et **Flender Albottle**, N homme humain **bandit**, deux frères. En cas de besoin, ils peuvent appeler à leur aide leur cousin, **Auglaer**, N homme **demi-ogre**.
 - *La Folie du Convoyeur* : une taverne surtout fréquentée par les mariniers et les fermiers. Elle se trouve près de l'embarcadère du bac et est passablement délabrée.
 - *L'échiquier de Valsprendar* : il s'agit d'un cercle de 11 pierres flottantes édifié par le magicien décédé **Valsprendar**. On dit qu'il serait enterré au centre du cercle. A chaque fois qu'une des pierres est déplacée, un monstre agressif apparaît (mais c'est un monstre différent pour chaque pierre). On dit que si les 11 monstres étaient abattus dans la même journée, l'entrée vers un refuge extra-dimensionnel apparaîtrait au centre du cercle. Ce refuge extra-dimensionnel contiendrait un des neuf fragments de l'*Epée Brisée*, une épée légendaire portée par la princesse du Valprofond.

Jallian Horgontivar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 15 (*cuirasse +1, 17 avec bouclier de la foi*)

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Sorts. Jallian 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). Jallian a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

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

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

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

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

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

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

*Jallian jette ces sorts avant le combat. **Équipement particulier** Symbole sacré de Lathandre, Cuirasse +1

Actions

Attaques multiples. Jallian effectue une attaque avec sa masse d'armes et une autre avec sa dague

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

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Jallian peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 24 (2d10+13) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Jallian n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Jallian 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 Jallian 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'Jallian et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Réactions

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