

VALPROFOND est une communauté paisible d'environ 3600 habitants située au cœur de la forêt de Cormanthor. De tous les Vaux, c'est celui qui est resté le proche de l'ancien pacte établi avec les elfes de la Cour Elfique (celui qui abat un arbre en dehors des zones autorisées encourt une amende de 200 po). Valprofond est un des lieux des Royaumes où l'amitié et la confiance entre elfes et humains sont les plus fortes. Depuis la retraite des Elfes, la majorité de ceux qui sont restés en arrière demeurent au Valprofond. La moitié de la population totale du val est des elfes ou des demi-elfes.

Valprofond est une vallée profonde et large creusée au milieu des collines qui s'étalent entre le Bois de l'Arche et la forêt de Sembreloge. Les habitants sont des chasseurs, bûcherons ou fermiers. Le val se situe sur une des deux routes principales qui relient Ordulin, à l'est, aux Pics du Tonnerre puis Arabel et le Cormyr à l'ouest. Des pistes mènent à Valarchen, Valbataille et Valmoisson.

La capitale du val est Hautelune et compte environ 1100 habitants. C'est une des plus grosses villes des Vaux et un lieu de passage pour les caravanes et les aventuriers. En dépit de sa position sur la Voie de l'Est, ce n'est pas un centre commercial aussi important que Pontarchen. Le val compte aussi deux communautés elfiques : La Colline de Hautelune et Brisétoile.

Le dirigeant de Valprofond est **Theremen Ulath**, NB homme demi-elfe **vétéran**, un dirigeant sage et avisé d'âge moyen, peu porté sur le protocole et qui est seigneur du val depuis 18 ans. Craignant une future guerre, il a ordonné récemment la construction d'un rempart de pierre autour de Hautelune qui est presque achevé. Les rues de la ville commencent également à être pavées. Le seigneur du val est élu par le conseil de Valprofond composé des citoyens les plus influents.



Le conseil a toujours la possibilité de révoquer une décision de Theremen. A Hautelune, la police est assurée par une vingtaine de **gens d'armes**. Les forces armées du val sont composées de la Garde de la Tour (30 LB ou NB femme et homme humain et demi-elfes **gardes**) et deux compagnies de 70 elfes (NB ou CB femme et homme elfes **éclaireurs**) qui constituent *Les Epées du Valprofond*. En plus, environ la moitié de la population du val (tous les individus âgés d'entre 18 et 45 ans) compose la milice organisée en compagnie de 100 **miliciens**. La milice se réunit pour s'entraîner trois fois par an.

Les principaux bâtiments de Hautelune sont :

La Tour de Rhauntides (1 sur la carte) : cette petite tour hexagonale, construite par le magicien **Rhauntides** il y a une trentaine d'années, se situe à l'orée des bois et surplombe la ville. **Rhauntides**, CB homme humain **sage, maître** est le sage du Valprofond, un homme âgé et cultivé. Il y réside avec sa plus jeune épouse et élève, **Shaunil Tharm**, CB femme humain **mage**.

La Lune Levante (2 sur la carte) est une auberge chaleureuse, accueillante et bon marché. Elle compte 11 chambres de tailles diverses (la plus grande contient 6 lits) à l'étage et de vastes caves en dessous. Une autre cave plus ancienne et plus profonde a même été découverte récemment et elle est accessible depuis un puits. Un lit pour la nuit coûte 6 pa et une chambre entière, 4 po. Un repas coûte 1 po et l'auberge est connue pour sa collection de fromages (*Cheddar d'Arabel, Gris d'Elturel, Fromage au Poivre, Rouge de Damarie et Vert Calishite*) et son cidre maison. Il est possible de loger une monture aux écuries pour 1 pa par jour. L'auberge est tenue par **Gorstag**, LB homme humain **vétéran** (avec une hache d'armes à la place d'une épée longue), un ancien aventurier qui a hérité l'auberge de son père il y a une trentaine d'années avec l'aide de son épouse, **Lureene**, LB femme humaine **roturier**, connue pour ses tartes au beurre dont la recette est tenue secrète. Le couple peut aussi compter sur l'aide de la cuisinière de l'établissement, **Rhiia Duskmantle**, CB femme demi-elfe **espion**, grosse et muette mais surtout aussi un agent secret des Ménestrels. Rhiia cuisine souvent des soupes, des tourtes au porc et des volailles en pot.



Gorstag and Lureene of the **Rising Moon**

La Maison Main d'Argent (3 sur la carte) cet imposant manoir sert de siège à la plus grosse compagnie marchande de la ville fondée par l'ancien aventurier elfe, **Gaelin Silverhand**, CB homme elfe **vétéran**, il y a une soixantaine d'années. La compagnie est spécialisée dans l'exportation de fourrures et de bois rares, d'ambre et de résine vers la Sembie et le Cormyr. C'est une compagnie de très bonne réputation qui recrute des mercenaires fiables et maintient une relation avec une compagnie d'aventuriers.

Les Provisions Royales d'Hautelune (4 sur la carte) Ces magasins sont spécialisés dans l'approvisionnement des caravanes de passage. Ils vendent des tentes, des outils, des harnais, des chariots ainsi que des rations de voyage réputées parmi les meilleures des Vaux.

Le Grand Marché (5 sur la carte) dispose de toilettes et de bains publiques à l'extrémité est du marché. On y trouve une grande proportion d'herbes et de recettes à base d'herbes (des boissons parfumées aux remèdes). Les marchands du Cormyr y sont les plus nombreux. Ils y vendent notamment des textiles à base de soie, laine et coton ainsi que des produits manufacturés comme

des poêles, des ustensiles de cuisine, des lanternes et autres produits en métal. A l'inverse les habitants du Valprofond viennent y vendre des céréales, des fruits et des légumes.

Le Chêne et la Lance (6 sur la carte) est une taverne connue pour sa fameuse bière maison, *la Sombre de Hautelune* (8 pc ou une bonne chanson pour une chope) et pour être fréquentée par les ménestrels et les bardes de passage.

La Scierie d'Andelmaus (7 sur la carte) est une entreprise spécialisée dans la vente de bois à la Sembie. Elle est dirigée par **Kessia**, NM femme humaine, dont les pratiques ne sont pas toujours très scrupuleuses. L'entreprise a plusieurs fois été condamnée pour avoir abattu des arbres dans des zones non autorisées. La scierie engage des mercenaires pour surveiller ses camps de bûcherons et ses entrepôts. Des rumeurs prétendent que Kessia rechercherait des « aventuriers » pour s'occuper des elfes qui se mettent en travers de son chemin.

L'Emporium d'Hanseld (8 sur la carte) est une compagnie tenue par le joyeux et plein d'humour **Hanseld**, CB homme demi-elfe **espion**, et spécialisée dans l'import d'épices, de curiosités, de mobilier finement manufacturé provenant de Marsembre et Selgonte. En réalité, Hanseld est un contrebandier et un receleur talentueux avec des contacts dans toute la Sembie et à Marsembre.

Le temple d'Oghma (9 sur la carte) se nomme *Les Feuilles de la Connaissance* et c'est le plus gros édifice de Hautelune. C'est aussi une superbe bibliothèque. Le temple est composé de sa propre enceinte entourant ses jardins (ouverts au public les jours de fêtes religieuses) ainsi qu'une haute tour principale (la bibliothèque nommée la *Tour des Livres*). Il est situé sur la Colline de la Lune qui domine la ville. Le temple est dirigé par le **Père Savant Hasicor Danali**, LB homme humain, un homme d'une cinquantaine d'années, grand, sévère et qui perd ses cheveux mais surtout l'inventeur d'un index qui répertorie et résume chaque ouvrage de la bibliothèque et d'autres à travers les Royaumes (un travail béni par Oghma). La bibliothèque ne contient aucun grimoire ou ouvrage traitant de la magie, cependant. Utiliser la bibliothèque permet de bénéficier d'un bonus de +5 à n'importe quel jet de compétences Histoire, Nature ou Religion. Le prix pour consulter un ouvrage est de 15 po par jour (mais seulement 1 po par jour pour les fidèles d'Oghma). La copie d'ouvrage est également possible pour le prix d'1 po par page et il faut une journée aux copistes pour copier 100 pages. Le personnel du temple peut entreprendre des travaux de recherche, ou de traduction à raison d'1 po par heure mais aussi de reliures et restauration d'ouvrages (ce qui coûte entre 10 et 100 po selon les ouvrages). Le temple vend également du papier et du parchemin à la feuille, de l'encre, des grimoires vierges aux prix habituels. De même, il est aussi possible d'y acquérir des parchemins ou des services de lancement de sorts (jusqu'au 5^{ème} niveau). Parmi les autres occupants, on retrouve des clercs d'Oghma : **Tessele Whitehorn**, LN femme humaine **prêtre** secondée par 6 acolytes : LB ou NB femme ou homme **acolytes** mais aussi **Rowan Silvercrown**, LN femme humaine **expert en arts martiaux**, qui supervise la sécurité du temple et commande à 4 femme ou homme humain **moines**. Ils font partie des *Enfants de la Voix Passive*, un ordre monastique dédié à Oghma qui s'occupe fréquemment de la sécurité des temples du dieu. A la demande de **Theremen Ulath**, la sécurité du temple est aussi assurée par 8 membres de la Garde de la Tour (LB ou NB femme et homme humain et demi-elfes **gardes**) commandés par le sergent **Mourn Deepwood**, LB homme demi-elfe. Enfin, **Jhenna Iliathor**, NB femme demi-elfe **maître barde** avec un *insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*) et agent des Ménestrels local, fréquente également souvent les lieux car elle entretient une idylle avec **Hasicor Danali**. *Un plan détaillé du temple figure dans le supplément The Leaves of Learning pour la 3^{ème} édition qui est disponible sur internet.*

La Tour du lever de lune (10 sur la carte) cette forteresse aux murs sombres est constituée de trois tours et a été édifiée il y a environ 300 ans. L'intérieur est beaucoup moins austère et ressemble plus à un jardin avec de nombreuses plantes et des canalisations d'eau aménagées. Dans la Chambre de la Comète se trouve une magnifique et extrêmement détaillée carte des Vaux gravée dans le plateau d'une table circulaire. La nuit, la lumière des étoiles éclaire la table, ce qui donne un effet magnifique. C'est le lieu du pouvoir du Valprofond où réside **Theremen Ulath** protégé par la Garde de la Tour. Afin de rendre la justice du mieux possible, **Theremen** fait souvent appel au mage **Rhautides** pour lire les pensées des accusés et potentiellement les disculper avant même un

éventuel procès. En plus des prisons, les profondeurs peu utilisées de la forteresse abritent des feux-follets errants et des caches anciennes pour des objets magiques et des grimoires.

Les Baraquements du Seigneur (11 sur la carte) sont situés à l'est de la ville en bordure des remparts. Il est prévu qu'ils disposent de leur propre porte dans l'enceinte. C'est le lieu de casernement pour les **gens d'armes** qui assurent la police à Hautelune ainsi que pour les deux compagnies d'archers elfes mais qui sont souvent en patrouille qu'en garnison. Le lieu compte aussi une armurerie toujours sous bonne garde.

Le Camp des Caravanes (12 sur la carte), anciennement un camp pour les maçons qui travaillaient aux remparts de la ville, sert maintenant de halte aux caravanes de passage, où on peut parfois voir des curiosités en cage, mais aussi de campement pour des mercenaires qui cherchent à s'employer. C'est aussi un bon endroit pour s'adonner à des commerces illégaux si on ne craint pas de patauger dans la boue.

Le Bouclier d'Argent (13 sur la carte) est une auberge assez chère (13 pa par personne par nuit) et froide tenue par une famille d'elfes, les Starnar. L'endroit est néanmoins luxueusement meublé et toujours impeccable de propreté. Elle se situe à l'est de la ville le long de la route vers Ordulin.

Les Ecuries de Darian (14 sur la carte) **Alamus Darian**, N homme humain, un ancien guerrier venant d'Impiltur élève et vend des chevaux ainsi que des harnais et des selles depuis son ranch à l'est de la ville. C'est un expert en terme de chevaux mais il n'en achète jamais. Par contre, il peut examiner un cheval pour 1 pa et donner son avis sur la bête. Il vend tout type de chevaux et il y a 25% de chances qu'il dispose d'un cheval de guerre prêt pour la vente.

Actuellement se trouve également à Hautelune une jeune aventurière aquafondienne, une moine de l'Ordre Ancien, nommée **Teesha Than**, LB femme humaine **expert en arts martiaux**, qui cherche à fonder un monastère de son ordre dans les Vaux.

Au-delà de Hautelune, il existe aussi plusieurs autres lieux notables au Valprofond :

Le village elfique de Brisétoile (Velenthuil en elfique) d'environ 700 habitants qui fournit les troupes d'une des deux compagnies d'archers (la compagnie du Chêne). Il se situe sur la rive sud du très beau petit lac Ereduie dont les eaux sont considérées comme sacrées pour le dieu Labelas Enoreth. Les eaux du lac agissent comme une *potion de guérison* pour les elfes et demi-elfes et peuvent augmenter l'espérance de vie d'un elfe de 3d20 ans la première fois qu'il s'y baigne. Le lac est aussi la source de la rivière Glaemril qui traverse le val et passe juste au nord de Hautelune. Les elfes y vivent en autonomie en fabriquant du vin de baies et en récoltant des plantes de la forêt. Les humains qui ne sont pas des habitants du val n'y sont pas spécialement les bienvenus. Les rivières Glaemril et Vinasse sont connues pour leurs eaux rapides et abritent de nombreux saumons.

Le village elfique de Colline de Hautelune (Ssrenshen en elfique) d'environ 820 habitants dissimulé au cœur des bois au nord de *Brisétoile*. Bien qu'il se situe près de l'escarpement de Hautelune (un rocher dépourvu de végétation), le village peut se révéler difficile à trouver (il est constitué uniquement de maisons dans les arbres et de caves souterraines). Les archers de Colline de Hautelune fournissent les soldats de la Compagnie de la Lance et on prétend qu'ils sont encore de plus habiles archers que ceux de Brisétoile.

Dans les bois autour de Hautelune se cache également un temple dédié à Corellon Larethian. Il s'agit d'une vallée herbeuse dissimulée à la vue par des buttes. La prêtresse du lieu est une vénérable elfe du nom de **Meriel Starglance**, CB femme elfe.

La Sombre faille est une longue et noire faille déchirant le sol de la forêt au nord de la rivière Glaemril. Ses profondeurs sont toujours plongées dans des ténèbres surnaturelles. Elle est entourée d'arbres calcinés et difformes. Des **tertres errants**, des **nielleux**, des **lierreux**, des **résinieux** ou même des **fleurs putrides** peuvent généralement s'y rencontrer. Les créatures sylvestres et les animaux qui s'égarer dans cette zone sont frappés de folie meurtrière. Selon Rhauntides, le lieu abriterait les restes de l'ancienne cité de Tsornyl qui a été corrompue et enfermerait une ancienne divinité de la

pourriture et de la corruption, peut-être une des premières formes de Moander. Cette corruption semble s'étendre au-delà de la faille au fil du temps et certains soupçonnent des serviteurs de Cyric d'accélérer cette libération même s'ils ne demeurent jamais longtemps sur les lieux, à moins qu'il ne s'agisse d'une force agissant depuis les profondeurs de la terre.

La Chute des Chasseurs est une colline où des chasseurs humains ont péri contre un ost de gobelours. C'est un repère qui dépasse la cime des arbres pour les voyageurs. Une mare d'eau potable se trouve sur le flanc de la colline. En réalité, la colline est aussi un tertre funéraire dans lequel sont enterrés les victimes d'une guerre fratricide entre deux clans elfes, les Hlarr et les Yhendron. Les tombes sont gardées par des baelnorn (des **liches** elfes d'alignement bon) qui disposent d'objets magiques anciens. L'entrée vers l'intérieur de la colline se fait par le fond de la mare. Les baelnorn ne sont pas forcément hostiles avec les visiteurs si ces derniers n'ont pas l'intention de profaner les tombes et leur apportent des nouvelles du « monde ».

Dans les alentours de Valprofond, au milieu des ruines du val disparu de Valsessren, se dresse la Corne Sanglante, telle une grande dent rouge, qui est actuellement la résidence de **Thraxata**, CM femelle **dragon rouge, jeune**, qui devient de plus en plus agressive au fur et à mesure que grandissent sa force et ses pouvoirs.

Dans les montagnes au sud de la Passe du Tonnerre qui mène au Cormyr, dans une noire forteresse, vit le **Roi-Tonnerre**, CM mâle **géant des nuages, souriant** qui dirige plusieurs groupes d'**ogres** et de nombreuses tribus de **gobelins**. Il a exigé récemment des habitants de Hautelune le paiement d'un tribut en contrepartie duquel il ne ravagerait pas les terres situées entre le fleuve Arkhen et la Voie de l'Est.

Gens d'armes de Hautelune

Humanoïde (humains ou demi-elfes) de taille M, loyal ou neutre bon

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

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2

Sens perception passive 12

Langues commun et elfique (pour les demi-elfes)

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

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

Kessia

Humanoïde (femme humaine) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Tromperie +4

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

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

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

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

Équipement particulier : amulette antidote

Actions

Attaques multiples. Kessia effectue deux attaques avec une arme

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Milicien de Valprofond

Humanoïde (majorité d'humains, demi-elfes et elfes) de taille M, d'alignement bon ou neutre

Classe d'armure 11 (armure de cuir)

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +2

Sens perception passive 10

Langues commun et elfique (pour les demi-elfes)

Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

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

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,5 m ou portée 6/18 m. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants

Moine

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 14

Points de vie 35 (5d8+5)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discrétion +5, Acrobaties +5

Sens perception passive 12

Langues commun

Bonus de maîtrise : +2

Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le moine effectue deux attaques à mains nues ou deux attaques avec des fléchettes

Attaque à mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts contondants

Fléchette. *Attaque à distance avec une arme* : +6 pour toucher, portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Mourn Deepwood

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

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

Points de vie 35 (5d8+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +3, Athlétisme +6

Sens perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique et sylvestre

Bonus de maîtrise : +3

Dangerosité 2 (450 PX)

Ascendance féérique : Mourn a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir.

Actions

Attaques multiples. Mourn effectue deux attaques avec une arme

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants

Hasicor Danali

Humanoïde (homme humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 12 (chemise de mailles, 14 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 54 (12d8-12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)	18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Nature +12, Persuasion +7, Religion +8, Histoire +12

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan,

Dangerosité 6 (2300 PX)

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

Sorts. Danali est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Le Haut prêtre 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**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

* Le Haut prêtre jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Oghma, *anneau de stockage de sort* (contient le sort *mythes et légendes*), *dague +1*, flûte

Actions

Dague +1. *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) : 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 du 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 du 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 2 sont immédiatement détruits.

Maître barde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Charisme +8

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

Compétences Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Le maître barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Le maître barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le maître barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise du maître barde est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Le maître barde connaît quatre sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

Précis Lorsque le maître barde attaque avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sorts Le maître barde est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracassement, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, éclair, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire, cône de froid*

Équipement particulier : *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Le maître barde effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) 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* : 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, le maître barde peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, le maître barde et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre le maître barde pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si le maître barde est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Alamus Darian

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 28 (4d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Sauvegardes Force +5, Constitution +4

Compétences Dressage +4, Survie +3

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Darian peut utiliser une action bonus pour récupérer 9 (1d10+4) points de vie.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Meriel Starglance

Humanoïde (femme elfe) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 58 (8d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +3

Compétences Religion +4, Médecine +7, Perception +7

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvestre

Bonus de maîtrise : +3

Dangerosité 6 (1800 PX)

Capacités

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

Sort mineur de magicien. *lumières dansantes*

Disciple de la vie A chaque fois que Meriel 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 Meriel 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. Meriel 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). Meriel a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *injonction, sanctuaire, 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, protection contre une énergie, mot de guérison de groupe, lueur d'espoir, revigorer*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, divination, gardien de la foi, protection contre la mort*

* Hezarai jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Corellon Larethian

Actions

Epée courte. *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* : 6 (1d6+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts radiants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts radiants.

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie Meriel brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 40 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 Meriel 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 Meriel 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 Meriel 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 1 sont immédiatement détruits.