

## Yartar

Yartar est une ville fortifiée d'environ 6000 habitants située sur la rive est de la rivière Dessarin. La pêche y est la principale activité et c'est une halte pour les caravanes.

Elle est infestée par des agents de la Société du Kraken mais aussi d'autres organisations comme le Zhentarim.

Une fois tous les quatre ans s'y tient pendant l'été la Rencontre des Boucliers et les trois autres années, une foire à l'embauche. Il y a aussi une guilde de voleurs locale, la Main de Yartar.

Les principaux bâtiments de la ville sont :

*Le Repos de Beldabar* : une auberge souterraine située sous le marché central de Yartar. Des rumeurs parlent de passages secrets conduisant à une ancienne forteresse naine et à l'Outreterre. Son propriétaire est **Beldabar Yarrin**, LN homme humain **vétéran**, un ancien aventurier.

*Le Tirage au Sort* : une modeste taverne fréquentée par les locaux. Son nom vient d'un heaume suspendu au-dessus du bar. On peut essayer de lancer une pièce par sa fente. Son propriétaire est **Tanataskar Moonwind**, CN homme humain **berserker** (avec CA 14 (cuirasse) et une épée à deux mains au lieu d'une hache), un guerrier ayant subi une malédiction de Tempus.

*Le Provisions de Dannath* spécialisé dans les provisions séchées pour les voyageurs. **Dannath**, LN homme humain **roturier**, un homme petit, roux et barbu.

*Cartes et Livres de Esklindrar* est un magasin de cartes (dont des cartes au trésor). **Esklindrar**, LN homme humain **Sage** (histoire) est un expert dans toutes les formes d'écriture humaine de toutes époques.

*Tissus et Confection Firelust* tenu par la famille Firelust, de bons tailleurs.

*Le Marché aux Poissons* est un dédale d'étals.

*Eau et Vins Fins d'Halassa* vend un stock impressionnant d'alcools. Sa propriétaire est une vieille femme du nom de **Halassa**, NB femme humain **roturier**.

*Le Joyeux Hall de la Circonstance Fortuite* est le temple de Tymora dirigé par la Haute Prêtresse **Velantha Waerdar**, CB femme humain **Haut prêtre de Tymora**.

*Armes et Armures de Hasklar* vend des armes et armures de très bonne qualité. Le stock est impressionnant mais il s'agit seulement de vente, pas de fabrication. Le propriétaire du magasin est **Hasklar**, LN homme humain **roturier**.

*Un pied dans le Bateau* est une taverne bruyante où il est possible d'entendre des rumeurs.

*La pipe perlée* est une excellente auberge tenue par **Elladuth Myristar**, LB femme humain **roturier**, qui adore les meubles et la décoration.

*La Tour du Bouclier* est la forteresse qui héberge *les Boucliers de Yartar*, les 150 soldats montés qui font office de gardes et patrouillent la campagne alentour. Elle possède son propre port où est stationnée la *Barge du Baron de l'Eau*, une barge à la coque renforcée de plaques de métal qui peut accueillir deux cents soldats et qui est équipée de balistes.

*Le Hall du Baron de l'Eau* est la résidence et la cour du dirigeant de la ville. Il est richement décoré. Le Baron de l'Eau est élu à vie. L'actuel baron est **Belleethe Kheldorna**, LB femme humain **Paladin de Tyr**, qui a été promue à ce poste par Piergeiron et l'Alliance des Seigneurs après la découverte que l'ancien Baron de l'Eau, Alalahar Khaumfros, était un agent de la Société du Kraken après son assassinat par un quatuor de flagelleurs mentaux.

*Le Griffon aux ailes blanches* est un hôtel de piètre qualité ouvert aux courants d'air.

*Le Baiser et le Clin d'œil* est un cabaret tenu par deux frères costauds et chauves, **Beldorn**, CN homme humain **gladiateur** et **Asklar**, CN homme humain **gladiateur**.

*Les Vents de L'Hiver* est un magasin de vêtements tenu par deux frères de la Porte de Baldur, **Felassal** et **Thuorn**, N homme humain **roturier**. Leurs marchandises sont de bonne qualité et ils ont une très bonne mémoire.

*Le Cabaret des 3 rivières* sert, en secret, de repaire à la jeune guilda de voleurs qui est majoritairement féminine, *La Main de Yartar*, qui est dirigée par **Emily Iramalac**, la chef âgée de la guilda. Mais, en réalité, Emily est le doppelganger **Semmonemily**, qui a remplacé Alalahar Khaumfros en tant que chef local de la Société du Kraken. **Semmonemily** est aussi alliée à **Nalynaul le Ratatiné**, un **alhoon** dont le repaire se trouve dans les catacombes de Yartar et qui dirige une bande de **rats-garous**.

Dans les environs de Yartar, une liche du nom de **Pox**, CM femme **liche**, tente de fonder une cellule du Culte du Dragon. Elle chevauche un dracoliche femelle du nom de Saurglyce, CM femelle **dragon blanc adulte dracoliche**, qu'elle aurait créée (*décrites plus en détail dans la partie sur le Culte du Dragon*). Pox semble détester le Zhentarim et ses membres.

### Sage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

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

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

**Vitesse** 9 m

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

**Compétences/ Outils** 1 seule compétence liée à l'intelligence +10 ou deux compétences liées à l'intelligence +8 ou une compétence liée à l'intelligence et un outil ou deux outils

**Sens** perception passive 12

**Langues** cinq langues au choix

**Dangerosité** 1/8 (25 PX)

### Capacités

**Haute Expertise** Le bonus de maîtrise du sage est triplé pour les jets d'Intelligence que le sage fait avec une compétence utilisant l'intelligence ou il est doublé avec deux compétences ou bien un outil et une compétence liées à l'intelligence parmi Histoire, Nature, Religion, Investigation et Arcanes ou même deux outils

### Actions

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

## Haut prêtre de Tymora

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

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

**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

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, géant

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Sorts.** Le Haut prêtre est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le Haut prêtre 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, 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*

\* Le Haut prêtre 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

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

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

**Semmonemily** est un **doppelganger** avec les ajustements suivants :

*Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre mauvais*

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Compétences** Perspicacité +5, Discrétion +12, Perception +9

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

**Sens** Perception passive 19

**Résistances aux dégâts** psychiques. De plus, Semmonemily a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour ne pas être effrayé.

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

#### **Capacités**

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Semmonemily 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 de Semmonemily qui n'est pas incapable d'agir et que Semmonemily n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Semmonemily est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Perception

**Dérobade** Lorsque Semmonemily 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.

**Assassinat** Semmonemily a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

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

#### **Actions**

**Attaques multiples.** Semmonemily effectue quatre attaques au corps à corps

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