

Yhaunne est une ville de 20100 habitants. C'est un port affairé et actif mais ouvert et tolérant, bien plus ouvert et tolérant que le reste de la Sembie. La ville est située à l'emplacement d'une ancienne carrière qui fait que la ville est construite sur différentes terrasses qui descendent vers la mer. C'est un point de passage entre la Mer des Etoiles Déchues et les Vaux. Ses principales productions incluent les textiles, la vannerie et la verrerie. La ville compte peu de jardins et de parcs et nombre de bâtiments sont en bois de 3 à 4 étages avec quelques-uns en pierre.

Le Nessarque de la ville, maire élu à vie par le Conseil des Cinq, est **Andilal « Le costaud » Tharimpar**, NB homme humain **combattant (niv 6)**, ancien aventurier et marchand qui aime le jeu, les fêtes, les blagues et la compagnie du sexe opposé. Le Conseil des Cinq est composé des soixante-quinze premières familles marchandes de la ville. L'ordre est maintenu par les « lames de guet », la garde de la cité composée d'environ 500 **gardes**.

Les magiciens les plus notables de la ville sont : **Arthagus des Miracles**, CN homme humain **illusionniste**, chercheur et professeur calme, qui aide occasionnellement les dirigeants de Sembie, un expert dans la diffusion de fausses rumeurs connu pour posséder un *chien d'onyx*.

Forsyl Filarfar, NB homme humain **abjurateur**, calme et doux, connu pour sa puissante magie de protection qui protège notamment sa tour

Strasus « l'Audacieux » Thingoleir, CN homme humain **archimage**, un mage bourru, barbu et connu pour avoir toujours le bon sort dévastateur aux lèvres.

Les temples notables de la ville sont :

La Tour de la Chance de la Dame, temple de Tymora dirigé par la Haute Prêtresse de la Chance **Jhyndara Thiolstar**, CB femme humain, clerc de Tymora. Le temple compte 34 **prêtres** et **acolytes**.

Manoir de l'Ombre Lunaire, temple de Séluné, dirigé par Haute Maîtresse de la Lune, **Dhauna Myritar**, CB femme humain, clerc de Séluné. Le complexe compte 29 **prêtres** et **acolytes** dont : **Jhezzail**, NB femme humain **acolyte** d'environ 14 ans ; **Mifano**, CB homme humain **prêtre** aux cheveux argent et populaire avec le sexe opposé ; **Velsinore**, CB femme humain **prêtre** en charge du dortoir des acolytes. La garde du temple est commandée par **Mithrin Celentriar**, CB femme demi-elfe qui est aussi secrètement membre des Ménestrels.

Le Haut Manoir Sanctifié de la Fête, temple de Llira dirigé par Haute Maîtresse des Festivités **Endress « Porteuse de Joie » Halatar**, CB femme humaine clerc de Llira. Le temple compte 22 **prêtresses** et **acolytes**.

La Demeure des Tablettes, temple de Dénéïr, dirigé par Haut Scribe **Phylipas Crauntias**, NB homme humain clerc de Dénéïr, surnommé « le Pompeux » derrière son dos. Le temple compte 5 **prêtres** et **acolytes**.

Le Chevalet de la Gloire, temple d'Ilmater, dirigé par Haut Prêtre **Inrimmon Othnil**, LB homme humain, clerc d'Ilmater. Le temple compte 7 **prêtres** et **acolytes**.

Le Manoir des Diamants, temple de Waukyne, dirigé par Haut Prêtre **Nicenor « des dîmes » Runderl**, N homme humain clerc de Waukyne. Le temple compte 23 **prêtres** et **acolytes**. La ville compte aussi des sanctuaires dédiés à Gond, Lathandre, Sunie et Umberlie.

Parmi les personnalités notables de la cité, on peut citer :

Ammanas Aumleagarr, LN homme humain **noble** (avec Représentation au lieu de Tromperie), un riche et influent mécène

Balaera Chrintavimm, NB femme humain, **sage** (nature et kit d'herboriste)

Lahumbra Sashtyn, CN femme humain, une aventurière à moitié folle qui adore se battre et qui provoque sans cesse des querelles dans les tavernes ou avec la Garde.

Thentias, CN male humain **noble** (avec 27 points de vie), grand propriétaire terrien et ancien maître de caravane, connu pour utiliser des intermédiaires, avoir des gardes du corps dont le fidèle **Rhair Felsonn**, LN homme humain **vétéran**, posséder l'auberge de la Roue Tournante et le côté est de l'allée du Pont Brumeux à Suzail. **Thentias** possède également des propriétés à Yhaunne.

Les principales auberges de la ville sont :

Le Buveur de Feu, une auberge de première classe aussi bien pour son ameublement luxueux, son service, sa nourriture et ses divertissements chorégraphiques ou musicaux. Forcément, tout cela a un prix.

La Harpe du Crépuscule est également une très bonne auberge et, *La Nixe Grivoise*, une bonne taverne

D'autres établissements plus communs sont : *Le Flacon Fumant*, *La Demeure du Dernier Crépuscule*, *La Dernière Chance du Vrai Amour* et *la Ceinture*.

Sur les quais, on trouve également *le Perchoir de Reldegar*, auberge et taverne de piètre qualité pleine de moisissure et de traces de sang (le sang éviterait les moisissures) et *la Grotte de la Sirène Enchaînée*, aménagée dans un ancien entrepôt et à peine meilleure que la précédente.

La ville est aussi connue pour sa rue marchande et bourdonnante d'activités où s'entassent de minuscules boutiques sur des bâtiments de quatre étages reliés entre eux par un labyrinthe bancal de ponts, échelles de bois, escaliers, rampes et glissières. La Halle aux Verriers dotée de flèches, de meubles décorés, est le quartier général de la guilde des verriers. Dans la baie de Yhauntan, près du port, rôde **le Rôdeur des Hauts-fonds**, probablement un **morkoth** ou un **dragon-tortue**.

Jhyndara Thiolstar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +8

Compétences Persuasion +8, Religion +7

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin, gnome

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Sorts. Jhyndara est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Jhyndara 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, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, parole divine*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, tremblement de terre*

*Jhyndara jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, *Collier de perles de prière* (avec une perle de chaque type), *Dague +1*

Actions

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison

Bénédiction de l'escroc Jhyndara 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, Jhyndara 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, Jhyndara 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** Jhyndara 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 Jhyndara 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 Jhyndara 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 3 sont immédiatement détruits.

Dhauna Myritar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 84 (14d8+14)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +5

Compétences Religion +8, Perspicacité +9

Sens perception passive 14, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, Chondathan, elfique, commun des profondeurs, nain

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Bravoure. Dhauna a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Sorts. Dhauna 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). Dhauna 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, mot de guérison, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, glyphe de protection, dissipation de la magie, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, cercle de pouvoir, rêve*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole*

* Dhauna jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Séluné, *Epée courte* +2

Actions

Epée courte +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d6+5) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Bénédictio vigilante Dhauna donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Dhauna crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Dhauna peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Dhauna 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'Dhauna 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'Dhauna 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 3 sont immédiatement détruits.

Mithrin Celentriar

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

Classe d'armure 19 (*harnois+1*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Acrobaties +8, Arcanes +9, Perception +5

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

Langues commun, elfique, gnome, commun des profondeurs, sylvain, nain, halfelin

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Style de combat Armes à deux mains

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

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Mithrin 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). Mithrin peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

Aussi expert au tir qu'au corps à corps Lorsque Mithrin touche avec une arme, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

Frappe occulte Lorsque Mithrin touche une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que Mithrin lance avant la fin de son prochain tour.

Sorts. Mithrin est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Mithrin a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, message, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, absorption des éléments, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, lévitation, voir l'invisible*

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

Équipement particulier *Épée à deux mains +1, Insigne des Ménestrels (compte comme un anneau d'action libre), harnois +1*

Actions

Attaques multiples. Mithrin effectue trois attaques avec une arme

Épée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (3d6+4) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts perforants

Endress Halatar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

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

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

Compétences Persuasion +9, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Endress 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 Endress 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. Endress est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Endress 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*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée, contrôle du climat*

* Endress jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Llira, Anneau de protection, Dague +1

Actions

Attaques multiples. Endress 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 Endress 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** Endress 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 Endress 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 Endress 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.

Phylipus Crauntias

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (chemise de mailles, *anneau de protection*, 17 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Arcanes +8, Religion +13, Perspicacité +9, Histoire +13

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain, halfelin, Illuskan

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

Sorts. Phylipus est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Phylipus 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*

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* *Phylipus jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Dénéir, *Anneau de protection, dague +1*

Actions

Attaques multiples. Phylipus 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* : 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Phylipus 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 Phylipus peut choisir une créature 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 Phylipus 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 Phylipus 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 Phylipus 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 3 sont immédiatement détruits.

Inrimmon Othnil

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 97 (15d8+22)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Compétences Perspicacité +9, Religion +5

Sens perception passive 14, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Bravoure. Inrimmon a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Sorts. Inrimmon est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Inrimmon a préparé les sorts de clerc suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, aura de vitalité, petite hutte de Léomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, restauration supérieure, cercle de pouvoir, rêve*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* Inrimmon jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Ilmater, *Epée longue +2, amulette de cicatrisation*

Actions

Epée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts psychiques

Bénédiction vigilante Inrimmon donne à une créature qu'il touche (ou éventuellement à lui-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou s'il utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Inrimmon crée une sphère centrée sur lui, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec lui et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou mort. Chaque fois qu'une créature (y compris lui-même) termine son tour dans la sphère, Inrimmon peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : il lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Inrimmon 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 Inrimmon 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 Inrimmon 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 3 sont immédiatement détruits.

Nicenor Runderl

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

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

Points de vie 77 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Compétences Persuasion +6, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Sorts. Nicenor 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). Nicenor 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, 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, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *arme sacrée, colonne de flamme, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

* Nicenor jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Waukyne, *Dague +2*

Actions

Dague +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d4+4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Nicenor 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, Nicenor 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, Nicenor peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Il redevient visible s'il attaque ou lance un sort ou **Renvoi des mort-vivants** Nicenor 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 Nicenor 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 Nicenor 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.

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

Lahumbra Sashtyn

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

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

18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Lahumbra 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, Lahumbra peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Lahumbra peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

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

Combattant à deux armes Lahumbra 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

Actions

Attaques multiples. Lahumbra effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou deux attaques avec son arc long

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants

Arc long *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants