

**Yûlash** est une ancienne ville fortifiée située sur un plateau rocheux qui se trouve à mi-chemin entre Château-Zhentil et Montéloy. Depuis le début de la guerre entre les deux cités en 1355 CV, elle est devenue le terrain d'affrontement privilégié des deux cités au grand détriment des bâtiments de la ville. A ce jour, chaque faction contrôle une partie de la ville et dispose d'environ 500 soldats.

Les troupes de Montéloy sont commandées par **Haliator Mendara**, LM homme humain, un guerrier expérimenté. Ses troupes sont composées d'environ 400 **gardes** et 100 **soldats à cheval** des *Plumes Rouges* commandées par une dizaine de **vétérans**. Il peut aussi compter sur le soutien magique de **Portia**, LM femme humaine **mage** et **Alyster**, NM homme humain **mage**, deux membres des *Capes* et celui de trois **prêtres** de Tempus : **Boryn**, CN homme humain, **Dahra**, CN femme humain et **Zene**, N homme humain. Les trois clercs de Tempus maintiennent un temple dédié à leur dieu. A l'occasion, Haliator peut aussi engager des groupes d'aventuriers à condition qu'ils s'en prennent aux troupes ou aux caravanes de Château-Zhentil.

Les troupes de Château-Zhentil sont commandées par **Darik Berskan**, NM homme humain **sorcier d'archifée**, qui porte le titre de chef du « protectorat » de Yûlash. Darik est un homme tranquille souhaitant rester relativement anonyme. Il rend compte à Scyllua. Il est à la tête d'environ 400 **soldats Zhentilars**, 40 **sergents Zhentilars**, 16 **lieutenants Zhentilars** et 8 **capitaines Zhentilars** (dont l'un d'eux peut être **Yorel**). Son contingent compte aussi **Szameril**, LM homme humain **mage Zhentarim** qui est secondé par **Alisia**, LM femme humain **mage** et deux **prêtres** de Baine : **Panatos**, LM homme humain et **Dyn**, LM homme humain.

A l'heure actuelle, les troupes de Château-Zhentil occupent le château de la ville et celles de Montéloy, le reste de la ville. La zone occupée par Montéloy contient les derniers commerces de la ville : *La Dernière Place*, la dernière taverne de la ville fréquentée par *Les Plumes Rouges*, des citoyens qui n'ont pas encore fui la ville et même quelques **espions** du Zhentarim et *Tous les Biens de Coryn*, un magasin de fournitures tenu par **Coryn**, CN homme humain **espion**, le chef de la guilde de voleurs locale.

Le plateau rocheux sur lequel est construit Yûlash est constitué de nombreuses cavernes et tunnels, d'anciennes salles décorées, de sanctuaires et autres repaires. Des portails menant à d'autres plans d'existence s'y trouveraient également et peut-être même un temple dédié à Moander.

### Haliantor Mendara

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 20 (harnois)

**Points de vie** 108 (12d8+48)

**Vitesse** 9 m

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

18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)
---------	---------	---------	---------	---------	--------

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Damarien.

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Défense & Combat à deux armes

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

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

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Haliantor peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Haliantor peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

**Tactique de groupe.** Haliantor a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir

**Spécialiste de l'épée longue.** Haliantor bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée longue. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée longue, il a l'avantage au jet.

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

**Équipement particulier :** Épée longue +1

#### Actions

**Attaques multiples.** Haliantor effectue trois attaques avec son épée longue +1 et une attaque avec son épée courte

**Épée longue +1.** Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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

### Soldat à Cheval

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

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles)

**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, Damarien

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Bravoure.** Le soldat à cheval 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.

### Soldat Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (demi-plate)

**Points de vie** 12 (2d8+4)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +4, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +5, Intimidation +1

**Sens** perception passive 10

**Langues** selon race

**Dangerosité** 1/2 (100 PX)

#### Capacités

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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Le soldat zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

#### Actions

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

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

### Sergent Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou chaotique neutre

**Classe d'armure** 16 (demi-plate)

**Points de vie** 28 (4d8+8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +5, Constitution +4

**Compétences** Athlétisme +5, Intimidation +1

**Sens** perception passive 10

**Langues** selon race

**Dangerosité** 1 (200 PX)

#### Capacités

**Tactique de groupe.** Le Sergent Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Le sergent zhentilar 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

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

### Lieutenant Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou chaotique neutre

**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)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +6

**Compétences** Athlétisme +6, Intimidation +2

**Sens** perception passive 10

**Langues** selon race

**Dangerosité** 3 (700 PX)

#### Capacités

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

**Tactique de groupe.** Le lieutenant Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

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

#### Actions

**Attaques multiples.** Le lieutenant zhentilar effectue deux attaques avec une arme

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

## Capitaine Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou 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, Intimidation +4

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Damarien

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

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

**Tactique de groupe.** Le capitaine a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

### Actions

**Attaques multiples.** Le capitaine 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 courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 11 (2d6+4) dégâts perforants

**Arc long** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants

## Mage Zhentarim

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 13 (16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 63 (9d8+18)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +5, Intelligence +8

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

**Compétences** Investigation +8, Arcanes +8

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan, orque, géant, nain, gobelin

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, le mage choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le mage ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Le mage a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, lumières dansantes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, flétrissement, œil magique, peau de pierre\**

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation, cône de froid*

### Actions

**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 (1d4+3) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque le mage est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.