

**La Forêt d'Arprofond**, autrefois habitée par des elfes de lune, est notable pour les lieux suivants : **Les Cryptes de la Lune Profonde** qui sont les anciennes cryptes royales du royaume elfique d'Ardeep, encore gardées aujourd'hui par des **banshies**, des **buissons infectés** et des arbres éveillés ; **Le Vallon Dansant**, un lieu sacré pour Ellistraée ; **Les Larmes d'Aloevan**, une mare magique au milieu d'une clairière qui relie à un *demi-plan* occupé par le fantôme de la reine **Aloevan**, CB femme elfe de lune fantôme, élue de Sehanine et de Mystra ; **La Clairière Verte**, sous l'effet permanent d'un sort de *sanctification* (avec *protection contre la mort* en tant que sort associé) ; **La Maison des Longs Silences**, des ruines dissimulant plusieurs portails magiques, dont un conduit à Eternelle-Rencontre, protégés par **Elorfindar Flosin**, NB homme elfe du soleil ; **La Maison de Pierre**, ruine d'une vaste tour carrée, largement intacte, contenant de nombreux pièges nains et un puits plongeant dans l'Outreterre et actuellement explorée par **Arallia Silverbow**, N femme elfe de lune **espion** ; **Le Pavillon Nandar**, pavillon de chasse de la famille noble Nandar d'Eauprofonde, ruiné par les elfes, **Le Pavillon de Chasse de la famille Phylund**, famille noble d'Eauprofonde ; **La Tombe de Reluraun**, encore hantée par **Reluraun**, CM homme elfe de lune fantôme et gardée par trois **banshies**, s'y trouvent encore deux lames magiques de Reluraun : Cœur de Dragon (*épée longue tueuse de dragons*) et Coupe-Gorge (*épée longue de givre*) ; **Le Domaine de Flosin** (décrit dans la section sur Daggerford/ Gué de la Dague), avec son manoir et ses terres est la propriété d' **Elorfindar Flosin**, NB homme elfe du soleil, un noble âgé resté en arrière pour protéger les portails magiques de la Maison des Longs Silences ; **Les Terres des Harpshield**, un ancien royaume perdu dont les héritiers sont, à leur insu, la famille Majarra d'Eauprofonde et **Le Donjon du Bouclier**, les cryptes du Château Harpshield seraient infestées par des **gricks** ; **Les Terres des Talmost**, ancien royaume, toujours propriété de la famille Talmost d'Eauprofonde avec les ruines de son château d'où émergent parfois des **araignées géantes**.

**Aloevan** est un **fantôme** avec les modifications suivantes :

Son alignement est chaotique bon

**INT** 18 (+4)

**Langues** commun, elfique, draconique, nain, géant, halfelin, gnome

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

#### **Capacités**

**Sort mineur de magicien.** *Main du mage*

**Ascendance féerique** la magie ne peut pas endormir Aloevan

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Aloevan choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Aloevan ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Maître du savoir** Le jet d'initiative de Aloevan est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

**Sorts secrets.** Lorsque Aloevan incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

**Incantation alchimique.** En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Aloevan augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

**Sorts.** Aloevan est une lanceuse 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). Aloevan a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, aspersion d'acide, glas funèbre, prestidigitation, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, image miroir*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, métamorphose, tentacules noirs*

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, téléportation*

**Reluraun** est un **fantôme** avec les modifications suivantes :

Son alignement est chaotique mauvais

**Classe d'armure** 15

**Points de vie** 190 (20d8+100)

**DEX** 20 (+5)

**CON** 20 (+5)

**Langues** commun, elfique, draconique

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

#### **Capacités**

**Sort mineur de magicien.** *Coup au but*

**Ascendance féerique** la magie ne peut pas endormir Reluraun

#### **Actions**

**Attaques multiples.** Reluraun effectue trois attaques

**Contact flétrissant.** Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.

**Touché :** 20 (4d6 + 6) dégâts nécrotiques.

**Visage effroyable.** Le DD de son jet de sauvegarde de Sagesse est de 16.