

Champdor / Goldenfields est la plus grande abbaye de Chauntea des Royaumes et un important centre de production agricole qui ravitaille notamment Eauprofonde. L'abbaye a été fondée par **Tolgar Anuvien**. La ville compte environ 5300 habitants. Elle est protégée par des patrouilles de **soldats à cheval** accompagné d'**acolytes** ou de **prêtres** de Chauntea
Dirigeant : Haut Maître de la Moisson **Tolgar Anuvien** (*décrit dans la partie sur Eauprofonde*), NB homme humain clerc de Chauntea, ancien membre de la Compagnie des Aventuriers Fous, membre de l'Alliance des Seigneurs, possède une villa à Eauprofonde (C80).

Autres membres : **Szuzalan « La Vierge Guerrière »**, CB femme humain âgée, amie et conseillère de Tolgar, ancienne aventurière ; **Bralagar Winterhand**, CB homme humain, sénéchal de Champdor, en charge de la sécurité de l'abbaye.

Soldats 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

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bravoure. Le soldat à cheval a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants

Lance d'arçon. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts perforants

Szuzalan, La Vierge Guerrière

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 135 (15d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +8, Constitution +6

Compétences Survie +6, Perception +6

Sens perception passive 18

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Szuzalan 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, Szuzalan peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Szuzalan peut relancer un jet de sauvegarde qu'elle a échoué. Elle doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Critique supérieur. Les attaques de Szuzalan avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Équipement particulier : Epée à deux mains +2

Actions

Attaques multiples. Szuzalan effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains +2. Attaque d'arme au corps à corps : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 20 (2d12+6) dégâts tranchants

Bralagar Winterhand

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Illuskan, géant

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Duel & Défense

Brute Lorsque Bralagar 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, Bralagar peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Bralagar 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). Bralagar peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

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

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Bralagar effectue trois attaques avec son *épée longue +1*

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+5) dégâts tranchants