

# Deadsnows / Morteneige

Une carte de Deadsnows/ Morteneige est disponible dans Silver Marches page 140

Morteneige est un village de 830 habitants qui a grossi rapidement grâce à la découverte de filons d'or. Sa dirigeante est Dame **Arletha Icespear**, NB femme humain **noble** (avec 16 points de vie). Elle occupe le *manoir Icespear* qui est protégé par 8 **gardes** commandés par la capitaine **Rivha Stormevik**, CB femme humain **combattant (niv 3)**

Ses principaux temples sont *l'Hospice de Marthammor*, une abbaye située au nord de la ville, dirigé par l'Observatrice **Kerrilla Gemstar**, LN femme nain cleric de Marthammor Duin et *la Tour de guet du matin* dirigé par **Ashnar le Humble**, LB homme humain **paladin de Lathandre**.

Le capitaine du guet est **Mannock**, CB homme humain **combattant (niv 5)** qui est aussi en charge de la prison de la ville. Les miliciens qu'il commande sont des **gardes** Ashnar, Mannock et le druide **Feldys Oakshadow**, NB homme halfelin **druide** font partie du conseil de Dame Arletha.

Les principaux commerces du village sont :

*Le Blason*, un restaurant tenu par **Lonnor**, N homme humain **roturier**

Le magasin général de **Haskar Riverside**, LN homme halfelin **expert (niv 3)**

L'apothicaire **Morwenna**, CB femme humain **lanceur de sorts (guérisseur, niv 6)**

*La Demeure de Vandar*, une auberge mal famée et repaire de **malfrats** commandés par **Vandar**, femme demi-orque **espion**

*La Rose et le Marteau*, une confortable auberge tenue par le guerrier à la retraite Hedrick « Le Marteau » Torlund, N homme humain **combattant (niv 4)** et son épouse, **Rose**, N femme humain **roturier**.

Le village souffre actuellement de plusieurs menaces :

- Une paire de **vouivres** qui attaque les troupeaux
- Une bande de brigands dirigée par **Bellis**, NM homme humain **vétéran** qui commande à **Jorgen, Heddwig et Metten**, NM homme humain **malfrat**
- Des orques en maraude commandés par **Ugreth**, CM homme orque **berserker**, un des nombreux fils du roi Obould qui commande à une quinzaine d'**orques** et dispose de deux **worgs, Crocs Sanglants et Griffes Noires**, comme animaux de compagnie.
- Une cellule d'un culte de Shar installée dans une mine naine abandonnée et menée par **Jadylyn**, NM femme humain **prêtre** de Shar. Elle commande à des **zombis**, des **acolytes** et quelques **zombi ogres**.

## Kerrilla Gemstar

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 16 (cotte de mailles, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +6, Charisme +4

**Compétences** Médecine +6, Religion +3, Nature +3

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, nain

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Sorts.** Kerrilla est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Kerrilla a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *faveur divine, soins, amitié avec les animaux, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, croissance d'épines, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, croissance végétale, mur de vent*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

\* Kerrilla jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Marthammor Duin

### Actions

**Massue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

**Arbalète légère.** *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Charmer les animaux et les plantes** Chaque créature du type bête ou plante que Kerrilla peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que Kerrilla la charme, la créature est amicale envers elle et toutes autres créatures qu'elle désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Kerrilla 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 Kerrilla 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 Kerrilla 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 1 sont immédiatement détruits.

### Réactions

**Atténuer les éléments** Si Kerrilla ou une créature située à 9 mètres ou moins d'elle prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, Kerrilla peut utiliser sa réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.

## Paladin de Lathandre

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, nain

**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 Lathandre 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 Lathandre 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 Lathandre :

**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 Lathandre

### Actions

**Attaques multiples.** Le Paladin de Lathandre 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 Lathandre 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 Lathandre 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 Lathandre 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 Lathandre 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 Lathandre 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