

Elturel est une cité de 26700 habitants située sur un éperon rocheux. C'est une cité caravanière. Elturel est membre de l'Alliance des Seigneurs.

Le dirigeant de la cité est le Seigneur Grand Chevauteur **Dhelt**, LB homme humain paladin de Heaume.

La ville est protégée par 2000 **Chevauteurs de l'Enfer**, capables de manier l'arc long depuis leur selle.

La ville compte deux principaux temples. *Le Manoir du Bouclier de Heaume* dirigé par le Haut Surveillant **Berelduin Shondar** dit « Bereld Le Juste », LN homme humain clerc de Heaume qui est aussi le principal représentant de l'Ordre du Gantelet à Elturel. Le temple compte 21 **prêtres** et **acolytes** de Heaume. Berelduin chevauche en compagnie des Chevauteurs de l'Enfer aussi souvent que Dhelt.

Le second temple est la Demeure de la Haute Moisson, Maître des Moissons **Raulauvin Oregh**, NB homme humain clerc de Chauntea. Le temple compte 18 **prêtres** et **acolytes** de Chauntea.

La cité compte aussi des chapelles dédiées à Ilmater, Tymora, Waukyne et Tempus.

Parmi les autres personnalités importantes de la cité, on peut citer :

Baranta Chansil, CB femme humaine, une magicienne énergique et l'amante du Seigneur Dhelt

Orsar « Capeverte », NB demi-elfe, fabricant de potions et un ami de Dhelt qui lui sert secrètement d'espion en ville

Dathlyr « Marteau » Greybold, LB homme nain d'écu **vétéran** (statistiques disponibles page 99 de *Storm King's Thunder*), un aventurier et explorateur de ruines, est l'auteur de *Mes Aventures dans les Royaumes* en 6 volumes

Folehar Flamtree, CN homme halfelin, un aventurier, contrebandier et un marchand spécialisé dans les gemmes et les objets magiques volés ou provenant d'anciennes tombes ou les héritiers et héritières kidnappés

Mithar Mandaroze, CN homme humain **espion**, un marchand d'armes et receleur

Shandeir, CB femme humaine, magicienne à la langue acérée. Elle s'est liée d'amitié avec un **dragon de cuivre, jeune** amical qui accepte de lui servir de monture

Chethar, LN homme humain **noble**, un des deux frères fondateurs du *Transmarche de l'Oeil du Dragon*.

Guldin Gallowgar, NB homme humain, un ancien aventurier et propriétaire de *l'Auberge de Gallowgar*, un lieu chaleureux et bien tenu, proche des entrepôts des docks

Les autres auberges de la ville sont :

La Licorne de Phontyr, un endroit excentrique et amical mais où se concluent aussi des accords louches et des affaires tard dans la nuit

L'Auberge de la Rame et de la Roue, bruyante et ouverte à tous les vents

Les tavernes les plus connues sont :

Une Paire d'Andouillers Noirs, lieu à la lumière tamisée dont le nom provient d'une paire de bois de cerf faisant 6 mètres d'envergure

Le Heaume Tordu, un établissement du quartier des quais apprécié par les trafiquants et les autres types louches.

Le Gobelet Brillant tenu par **Maerpir Tchar**, NB homme humain profil de **malfrat** (avec *insigne des Ménéstrels*), membre des Ménéstrels

Dhelt



Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (*harnois+1*, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 136 (17d8+51)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +6, Charisme +9, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Immunité contre les états *malade*, *terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +10, Religion +7

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Dhelt 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.

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

Contact purifiant (3 fois/ repos long) Dhelt peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

Volonté inflexible Dhelt est avantagé à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

Sorts. Dhelt est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Dhelt :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *duel forcé*, *faveur divine*, *frappe ardente*, *détection du bien et du mal*, *bouclier de la foi*, *protection contre le mal et le bien*, *injonction*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse*, *lien de protection*, *zone de vérité*

3^e niveau (3 emplacements) : *aura de vitalité*, *frappe aveuglante*, *esprits gardiens*, *aura du croisé*

4^e niveau (3 emplacements) : *banissement*, *frappe assommante*, *gardien de la foi*, *aura de vie*, *liberté de mouvement*

5^e niveau (1 emplacement) : *communion*, *colonne de flamme*

Équipement particulier : Symbole religieux de Heaume, *Epée à deux mains +2*, *Harnois +1*

Actions

Attaques multiples. Dhelt effectue deux 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 : 17 (3d6+6) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion Chaque créature choisie par Dhelt dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas s'éloigner à plus de 9 m de Dhelt. Cet effet prend fin si Dhelt est neutralisé, meurt ou si la créature

se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Dhelt peut soigner 6 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

Sens divin (3 fois/ repos long) Dhelt 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, Dhelt peut restaurer jusqu'à 80 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

Réactions

Allégeance divine. Dhelt peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.

Chevaucheur de l'Enfer

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

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Berelduin Shondar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 144 (18d8+54)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7

Résistance dégâts d'acide

Compétences Perspicacité +10, Religion +6

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

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

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

Lincoln de minuit Quand Berelduin lance le sort ténèbres en utilisant un emplacement de sort, il peut choisir cinq créatures qu'il peut voir (y compris lui-même). Ces créatures peuvent voir dans les ténèbres.

Sorts. Berelduin est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Berelduin 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, éclair traçant, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, prière de soins, ténèbres, invisibilité*

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, arme sacrée, cercle de pouvoir, rêve*

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*

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe*

* Berelduin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Heaume, *Epée longue +3, anneau de résistance (acide)*

Actions

Epée longue +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (1d8+7) dégâts tranchants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Bénédictio vigilante Berelduin 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. Berelduin crée une sphère centrée sur lui, 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'il soit incapable d'agir ou mort. Chaque fois qu'une créature (y compris lui-même) termine son tour dans la sphère, Berelduin 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** Berelduin 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 Berelduin 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 Berelduin 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 4 sont immédiatement détruits.

Raulauvin Oregh

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 20 (*demi-plate +1*, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +9

Compétences Persuasion +9, Religion +7

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, sylvestre

Dangerosité 18 (20000 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Raulauvin 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 Raulauvin utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, il regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Guérisons suprême Quand Raulauvin aurait dû lancer un ou plusieurs dés afin de redonner des points de vie avec un sort, il applique directement le maximum de chaque dé.

Intervention divine Raulauvin peut utiliser son action pour appeler Chauntea à son aide.

Sorts. Raulauvin est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Raulauvin 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**, *injonction, 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, bannissement, gardien de la foi, protection contre la mort*

Niveau 5 (3 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, rappel à la vie, soins de groupe*

Niveau 6 (2 emplacements) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel, festin des héros*

Niveau 7 (2 emplacements) : *parole divine, tempête de feu, invocation de céleste*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe*

* Raulauvin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Chauntea, *Masse d'armes +2, demi-plate +1, Cierge d'invocation* (Chauntea, Neutre bon)

Actions

Masse d'armes +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts radiants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +8 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Barantha Chansil

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 15 (*anneau de protection, bracelets de défense, 18 avec armure du mage*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, gnome

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Barantha 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. Barantha ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts secrets. Lorsque Barantha 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, Barantha 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. Barantha 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). Barantha a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, envoi de message*

Niveau 4 (3 emplacements) : *œil magique, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, immolation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, rayon de soleil*

Niveau 7 (1 emplacement) : *cage de force, rayons prismatiques, téléportation*

* Barantha jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense

Actions

Attaques multiples. Barantha effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Orsar « Capeverte »

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

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

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +9

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

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Histoire +9, Arcanes +9, Perception +7, Investigation +9

Sens perception passive 12, vision dans le noir à 18 m

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

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Restauration magique Lors d'un repos court, Orsar choisit des emplacements de sorts qu'il 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. Orsar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Orsar 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). Orsar a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *pattes d'araignée, agrandissement/ rapetissement*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, clignotement*

Niveau 4 (3 emplacements) : *fléau élémentaire, métamorphose, charme-monstre, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, passe-muraille*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

* Orsar jette ces sorts avant le combat.

Pierre du transmutateur

Orsar peut passer 8 heures pour créer une pierre du transmutateur capable de contenir de la magie de transmutation. Il peut utiliser la pierre lui-même ou la donner à une autre créature. Une créature gagne un avantage de son choix tant que la pierre est en sa possession. Quand il crée la pierre, il choisit son avantage parmi les options suivantes :

- Augmentation de la vitesse de 3 mètres quand la créature n'est pas encombrée
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance à l'acide, au feu, à la foudre, au froid ou au tonnerre (à choisir en même temps que l'avantage)
- Vision dans le noir à une distance de 18 mètres

Chaque fois qu'il lance un sort de transmutation de niveau 1 ou plus, il peut changer l'effet de sa pierre si celle-ci est en sa possession. Si Orsar crée une nouvelle pierre du transmutateur, celle précédemment créée cesse de fonctionner.

Métamorphe Orsar peut lancer *métamorphose* sans dépenser d'emplacement de sort. En lançant le sort de cette manière, il ne peut que se cibler lui-même et se transformer en une bête dont le facteur de dangerosité est de 1 ou moins. Après avoir lancé *métamorphose* de cette manière, il ne peut plus le faire jusqu'à ce qu'il termine un repos court ou long, bien qu'il puisse le lancer normalement en utilisant un emplacement de sort disponible.

Maître transmutateur Orsar peut détruire sa pierre du transmutateur pour :

- Mettre fin à toutes les maladies, malédictions et poisons qui affectent une créature en contact avec la pierre du transmutateur. La créature regagne également tous ses points de vie.
- Ou lancer le sort *rappel à la vie* sur une créature qu'il touche au moyen de la pierre du transmutateur, sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sort ou d'avoir le sort écrit dans son livre de sorts.

Équipement particulier : Perle de puissance, robe d'objets pratiques, dague +1

Actions

Dague +1. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants

Folehar Flametree

Humanoïde (halfelin) de taille P, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté)

Points de vie 78 (13d6+26)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Dextérité +10, Intelligence +6

Compétences Acrobaties +15, Discrétion +15, Perception + 11, Tromperie +12

Outils outils de voleur

Sens perception passive 21

Langues commun, halfelin, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Vaillant. Folehar a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. Folehar peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

Expertise Le bonus de maîtrise de Folehar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion, Acrobaties, Perception et Persuasion

Ruse. À chacun de ses tours, Folehar peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Folehar inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Folehar qui n'est pas incapable d'agir et que Folehar n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Audace Folehar ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et elle peut utiliser attaque sournoise sans avoir l'avantage au jet d'attaque si aucune autre créature que sa cible se trouve à 1,50 m ou moins d'elle et qu'elle n'a pas de désavantage.

Dérobade Lorsque Folehar subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Style de combat Combat à deux armes

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

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

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

Cape de déplacement. Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Folehar. S'il subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Folehar est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

Équipement particulier : cape de déplacement

Actions

Attaques multiples. Folehar effectue deux attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d6+5) dégâts perforants

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 10 (2d4+5) dégâts perforants

Réactions

Esquive. Folehar réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Folehar doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Shandeir

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*anneau de protection, bracelets de défense, 19 avec armure du mage*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Histoire +9, Arcanes +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, elfique, Damarien, Alzhedo, Illuskan

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Shandeir choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Shandeir ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Esprit tactique. Shandeir a un bonus à l'initiative de +4.

Sorts. Shandeir est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Shandeir a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, clairvoyance*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, œil magique*

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

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, suggestion de groupe*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

* Shandeir jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection, Bracelets de défense, Sac sans fond*

Actions

Attaques multiples. Shandeir effectue une attaque avec chacune de ses dagues

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

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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Shandeir est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Guldin Gallowgar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier, *anneau de protection*)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

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

18 (+4) 16 (+3) 16 (+3) 10 (0) 16 (+3) 16 (+3)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Perspicacité +8, Perception +8

Sens perception passive 18

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Brute Lorsque Guldin 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, Guldin peut utiliser une action supplémentaire.

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

Équipement particulier : *bottes ailées, anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Guldin effectue trois attaques avec une arme

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts tranchants

Réactions

Parade. Guldin augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.