

Arbre-Elfique / Elventree est une petite communauté d'environ 900 habitants dont 200 sont des elfes et principalement des elfes des bois. Elle est construite selon le style elfique avec la plupart des maisons dans les arbres et quelques-unes sont troglodytes. Il n'y a pas de place, ni de rues, seulement quelques clairières et des passerelles dans les arbres pour relier les maisons entre elles.

Il n'y a pas de seigneur, ni de conseil dirigeant, seulement des habitants avec des préceptes moraux.

Plusieurs magiciens habitent ce havre de paix dont le plus puissant est **Hilrad « le Patient »**, NB homme humain. Son surnom lui vient de sa capacité à s'occuper des visiteurs et à répondre à leurs questions.

La communauté compte deux temples :

- *Les Halls de la Licorne*, le temple de Mailiikki, établi dans les troncs de gigantesques arbres tombés. Il est dirigé par **Chadlar Hummerspoon**, NB homme demi-elfe, clerc de Mailiikki. Il est aidé par 5 **druides**.
- Le temple de Mystra situé dans un grand cairn de pierre. Le temple est gardé par un magicien connu seulement sous le nom de **La Sentinelle**, LB homme humain. Il porte continuellement un masque. **La Sentinelle** est un **Archimage Théurgiste** d'alignement loyal bon.

Elle compte aussi des sanctuaires dédiés à Chauntea, Silvanus, Eldath, Corellon Larethian et Rillifane Rallathil, dieu elfique de la nature, des elfes des bois et des druides.

La communauté compte aussi un chêne gigantesque qui se situe au centre du village. Il est si haut et ses branches sont si larges qu'il sert d'amphithéâtre pour la communauté. Les spectateurs s'installent sur ses branches et les artistes au sommet de son tronc. L'acoustique y est parfait.

La Cave Dorée, installée dans une grotte naturelle est le magasin général de la ville. Il est tenu par **Amaril Sweetwater**, CB femme demi-elfe (des bois) **archer**, une ancienne aventurière susceptible.

La Branche qui se balance est une auberge très fréquentée par les habitants d'Arbre-Elfique construite entre les branches d'un chêne géant. Le propriétaire est **Emric**, NB homme humain **roturier**, un individu aimable et accueillant.

Dans un vallon se trouve une hutte en pierre dont le toit est couvert de mousse et de fleurs. Une harpe en pierre est sculptée près de l'entrée. Il s'agit d'un refuge de Ménestrels nommé *La Maison de la Harpe*. La petite maison conduit à un réseau de passages souterrains et de salles de stockage. Ce réseau est relié à d'autres caves de la communauté. *La Maison de la Harpe* est gardée par **Shalaer**, CB femme demi-elfe fantôme. Plusieurs baguettes magiques sont aussi cachées dans le repaire dont notamment une *baguette de projectiles magiques* et une *baguette d'éclairs*.

Le Héraut d'Arbre-Elfique porte le titre de *Lune d'Argent* et il s'agit actuellement d'**Elanil Elassidil**, CB femme elfe **maître barde**.

Hilrad « Le Patient »

Humanoïde (humain) de taille M, neutre 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, infernal

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Hilrad incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Il ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Il remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'il incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, il peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'il a changé un jet de sauvegarde de cette manière, il 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, Hilrad augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il 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. Hilrad 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). Hilrad 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, bouclier, 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, cône de froid*

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

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

* Hilrad jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *anneau de protection, bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Hilrad 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

Chadlar Hummerspoon

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

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 72 (12d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Médecine +8, Religion +5, Dressage +8, Survie +8, Discrétion +7

Sens perception passive 14

Langues commun, elfique, sylvestre, gnome

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

Sorts. Chadlar est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Chadlar a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, 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 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, restauration supérieure, fléau d'insectes, passage par les arbres*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, allié planaire*

* Chadlar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mailikki, *Dague +2*

Actions

Dague +2. *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* : 7 (1d4+5) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

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

Réactions

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

Archimage Théurgiste

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

Classe d'armure 14 (*bracelets de défense*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 102 (17d8+17)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +10

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 Religion +10, Arcanes +10, Histoire +10

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, gnome, draconique, elfique, céleste

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

Briseur de sorts Quand l'archimage rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, il peut aussi terminer un sort de son choix sur cet allié. Le niveau du sort dissipé doit être égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé pour lancer le sort de soins.

Sorts. L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). L'archimage a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, armure du mage*, détection de la magie, projectile magique, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, aura magique de Nystul, prière de guérison*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair, dissipation de la magie, cercle magique, esprits gardiens*

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, boule de feu à retardement*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

* L'archimage jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mystra ou d'Azuth, *Bracelets de défense, Pierre de ioun (réserve)*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes Par une action, l'archimage peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour de lui, qui peut l'entendre ou le voir. La créature ciblée 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 l'archimage et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. 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 créatures dont le FP est inférieur à 2 sont bannis pour une minute ou **Arcanes divines** En tant qu'action bonus, l'archimage dit une prière pour contrôler le flux de magie qui l'entoure. Le prochain sort qu'il lance aura un bonus de +2 à l'attaque ou au DD du jet de sauvegarde, selon le cas.

Shalaer est un **fantôme** avec les capacités suivantes supplémentaires :

Incantation. Le barde est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, main de mage, moquerie cruelle*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, héroïsme, sommeil, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues, fracassement*

Chant de repos. Le barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d6 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Provocation (2/jour). Le barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut entendre le barde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du barde.

Maître barde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +7, Charisme +8

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

Compétences Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Le maître barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Le maître barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le maître barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise du maître barde est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Le maître barde connaît quatre sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

Précis Lorsque le maître barde attaque avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sorts Le maître barde est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracassement, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, éclair, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire, cône de froid*

Équipement particulier : *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Le maître barde effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) 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* : 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, le maître barde peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, le maître barde et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre le maître barde pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si le maître barde est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).