

## Evereska, l'Auberge de Mi-Chemin et les Collines de Grismanteau

Evereska est la plus grosse communauté d'elfes, principalement des elfes de lune, de ce côté de la Mer des Epées. C'est une vallée construite sur 12 collines avec des jardins en terrasse où les gens vivent principalement à l'extérieur. Les bâtiments de pierre sont sculptés de manière à ressembler à des arbres.

Des **éclairieurs** elfes patrouillent les collines contre les intrus aussi bien au sol que montés sur des **aigles géants**. Il n'existe qu'un seul passage mais plusieurs *cercle de téléportation* magiques qui permettent de s'y rendre. L'intérieur de la vallée est patrouillé par *la Garde du Val* (profil de **gardes**). Enfin, Evereska compte aussi *Les Epées d'Evereska*, une milice composée entièrement de **nobles**.

La cité est dirigée par un conseil d'aînés dont le chef est **Erlan Duirsar**, NB homme elfe de lune, dont le père réside à Eauprofonde et dirige le culte de Corellon Larethian à Eauprofonde.

La vallée compte un temple ou un sanctuaire dédié à chaque divinité elfique. Le temple de Sehanine Moonbow, *La Tour de la Magie de la Lune*, est dirigé par **Phaerl Hawksong**, CB femme elfe de lune, une alliée des Ménéstrels et de Khelben Arunsun.

La seule auberge d'Evereska est *le Croissant et la Licorne*. Peu d'humains sont bienvenus à Evereska hormis les Ménéstrels, les Hérauts et les Elus de Mystra. Les autres se contentent de rentrer en contact avec Evereska via **l'Auberge de mi-chemin** qui dispose d'une écurie et est tenue par **Myrin Silverspear**, LN homme elfe de lune **vétéran**, un ancien aventurier dont le passé est inconnu.

Les Elfes d'Evereska occupent également *les Collines de Grismanteau* au nord d'Evereska. Elles sont perpétuellement baignées d'une brume grisâtre et hantées par de nombreuses **banshies**. Elles sont également truffées d'anciennes tombes qui remontent probablement à l'époque de Néthénil.

## Erlan Duirsar

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier)

**Points de vie** 112 (16d8+32)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Persuasion +8, Arcanes +9, Perception +5

**Sens** perception passive 10, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, gnome, draconique, sylvestre, céleste, géant

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

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

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

**Style de combat** Duel

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

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Erlan 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).** Erlan peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

**Aussi expert au tir qu'au corps à corps** Lorsque Erlan touche avec une arme, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Magie de guerre.** Quand Erlan utilise une action pour lancer un sort mineur, il peut effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus

**Frappe occulte** Lorsque Erlan touche une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que Erlan lance avant la fin de son prochain tour.

**Charge arcanique** Erlan gagne la capacité de se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir, lorsqu'il utilise son Sursaut. Il peut se téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

**Sorts.** Erlan est un lanceur 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). Erlan a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, message, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, absorption des éléments, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, image miroir, lévitation, voir l'invisible*

Niveau 3 (3 emplacements) : *hâte, éclair, communication à distance*

**Équipement particulier** *Epée longue +2, Arc long +2*

### Actions

**Attaques multiples.** Erlan effectue trois attaques avec une arme

**Epée longue +2.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts tranchants

**Arc long +2.** *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 10 (2d8+1) dégâts perforants

## Phaerl Hawksong

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 15 (chemise de mailles, *anneau de protection*, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 105 (15d8+30)

**Vitesse** 9 m

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

8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse +10, Charisme +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

**Compétences** Arcanes +8, Religion +13, Perspicacité +9, Histoire +13, Perception +9

**Sens** perception passive 19, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, elfique, draconique, géant, céleste, sylvestre

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

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

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

**Incantation puissante** Phaerl bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

**Sorts.** Phaerl est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Phaerl 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\*, soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

\* Phaerl jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Sehanine, *Anneau de protection, Épée courte +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Phaerl effectue une attaque avec chacune de ses épées courtes

**Épée courte +1.** *Attaque d'arme au corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature.

*Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature.

*Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé** Phaerl peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes

**ou Lecture des pensées** Phaerl peut choisir une créature qu'elle peut voir située à 18 mètres ou moins d'elle. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, elle ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, elle peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'elle est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute.

Pendant cette durée, elle peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Phaerl 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 Phaerl 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 Phaerl 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 mort-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.