

Everlund

Une carte d'Everlund est disponible dans Storm King's Thunder

Everlund est une ville caravanière et fortifiée de plus de 21000 habitants et un allié fidèle de Lunargent. Elle fait partie de l'Alliance des Seigneurs.

Le mur d'enceinte est percé de 5 portes.

La ville est dirigée par un conseil de six aînés. Ses membres sont :

Le Haut Capitaine **Kayl Moorwalker**, LB homme humain **bretteur**, un noble qui commande l'Armée du Val composée d'environ 2000 **soldats à cheval**.

Yeshelné Amrallatha, CB femme elfe des bois, clerc de Corellon Larethian, haut prêtre du temple de Corellan Larethian, chef des elfes de la cité.

Gardien des Ponts **Malvin Draga**, LM homme humain **maître voleur**, qui dirige le guet et contrôle les droits de douane en faveur de son propre enrichissement

Le Haut Sorcier, plus puissant magicien de la ville, **Vaeril Rhuidhen**, NB homme elfe du soleil.

Le Maître des Guildes, **Borun Fendelben**, LN homme halfelin pied-léger **espion**.

Le Porte-parole de la ville, représentant des roturiers, est **Sindyl Omoghael**, CB femme demi-elfe **barde**.

Le Conseil des aînés se réunit dans le Hall des Aînés.

La ville est aussi caractérisée par un vaste marché dominé par une énorme cloche qui sert à donner l'alarme.

En plus du temple de Corellon Larethian, *La Prairie Etoilée*, la ville compte aussi le *Fort de la Vigilance*, chapelle de Heaume, *L'Arbre de la Dame*, chapelle de Mailikki, *La Grotte*, chapelle de Shiallia et *La Chasse Sanglante*, chapelle de Malar.

La Tour de l'Eclat de la Lune occupe le centre de la cité. Elle est faite de quatre tourelles et construite dans une pierre noire. C'est une forteresse des Ménéstrels. Elle est gardée par une vingtaine de **gardes d'élite** et commandée par le Seigneur de Lune **Earlraun Shadowlyn**, CB homme demi-elfe rôdeur de Mailikki.

Ruldorn le Rôdeur des Tempêtes, CB homme humain rôdeur de Mailikki est un Ménéstrel et un fameux guide et défenseur d'Everlund.

Shield, LN homme humain **noble**, un partenaire du *Transmarche des Sept Soleils*.

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 tranchants

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

Gardes d'élite

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 garde d'élite 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 tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Vaeril Rhuidhen

Humanoïde (elfe du soleil) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 14 (*Anneau de protection*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +6, 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 +13, Arcanes +13, Perception +5

Sens perception passive 15, vision dans le noir 18 m

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

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Ascendance féérique Vaeril 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*

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

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

Sorts secrets. Lorsque Vaeril 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, Vaeril 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. Vaeril est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Vaeril a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, protection contre les armes, prestidigitation, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, sommeil, armure du mage**

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

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

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

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *rayons prismatiques*

* Vaeril jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier *Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Vaeril effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, une créature. *Touché* : 6 (1d6+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

Yeshelné Amrallatha

Humanoïde (elfe des bois) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 60 (10d8+10)

Vitesse 10,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Perspicacité +8, Religion +5, Arcanes +4

Sens perception passive 14, vision dans le noir 18 m

Langues commun, elfique

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

Cachette naturelle. Yeshelné peut se cacher dans une zone à visibilité réduite, comme en présence de branchages, de forte pluie, de neige qui tombe, de brume ou autre phénomène naturel.

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

Briseur de sorts Quand Yeshelné rend des points de vie à un allié avec un sort de niveau 1 ou plus, elle 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. Yeshelné est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Yeshelné a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, lumière, trait de feu*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, injonction, détection de la magie, projectile magique*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, cercle magique, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, coffre secret de Leomund, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flammes, cercle de téléportation, entrave planaire*

* Yeshelné jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Corellon Larethian

Actions

Attaques multiples. Yeshelné effectue une attaque avec chacune de ses armes

Épée courte *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 6 (1d6+3) 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes Par une action, Yeshelné peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, qui peut l'entendre ou la 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 Yeshelné 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 1 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Yeshelné 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 Yeshelné 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 Yeshelné 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Ruldorn le Rôdeur des Tempêtes

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Dextérité +9

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

Compétences Survie +7, Discrétion +9, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

Précis au tir Lorsque Ruldorn touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Explorateur-né Ruldorn a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Ruldorn peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Ruldorn a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : célestes (+4 aux jets d'attaque contre les célestes et Ruldorn a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des célestes)

Déplacement fluide : Ruldorn peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Camouflage naturel Si Ruldorn reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Ruldorn touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Ruldorn ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Ruldorn ont un désavantage.

Salve. Ruldorn peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Sorts. Ruldorn est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Ruldorn :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, collet*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches*

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

4^e niveau (1 emplacement) : *peau de pierre**

* Ruldorn jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki Arc long +2, Epée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Ruldorn effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 11 (2d6+4) dégâts tranchants

Arc long +2. *Attaque à distance avec une arme* : +13 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants.

Earlraun Shadowlyn

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

Classe d'armure 17 (*armure de cuir cloutée +2*)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Dextérité +8

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

Compétences Nature +5, Discrétion +8, Perception +7, Histoire +5

Sens perception passive 17

Langues commun, elfique, sylvestre

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Style de combat Défense

Explorateur-né Earlraun a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Earlraun peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Earlraun a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : aberrations (+4 aux jets d'attaque contre les aberrations et Earlraun a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des aberrations)

Déplacement fluide : Earlraun peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Camouflage naturel Si Earlraun reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Disparition Earlraun peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Earlraun ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf s'il choisit de laisser une trace.

Sens sauvages Earlraun ne souffre pas de désavantage aux jets d'attaque contre les créatures qu'il ne peut voir. De plus, il est au courant de l'emplacement d'une créature invisible dans un rayon de 9 mètres autour de lui si la créature n'est pas cachée et s'il n'est pas aveuglé ou assourdi.

Tueur de colosses. Quand Earlraun touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Earlraun ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Earlraun ont un désavantage.

Salve. Earlraun peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arbalète. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Dérobade Si Earlraun 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 subit à la place la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de succès.

Précis Lorsque Earlraun touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous)

Sorts. Earlraun est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Earlraun :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches, messenger animal*

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, protection contre l'énergie*

4^e niveau (2 emplacements) : *peau de pierre*, liberté de mouvement, localiser une créature*

* Earlraun jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki, *Armure de cuir cloutée +2*

Actions

Attaques multiples. Earlraun effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 12 (2d8+3) dégâts perforants.