

Helm's Hold / Fort Heaume est situé à une journée de chevauchée au sud-est de Padhiver/ Neverwinter. Il s'agit d'un monastère fortifié dédié à Heaume, le dieu des Gardiens et d'une ville fortifiée autour. A ce jour, la communauté compte environ 700 membres et a été fondée par **Dumal Erard**, LN homme humain paladin de Heaume et ancien membre de la Compagnie des Aventuriers Fous (*décrite dans la partie sur Eauprofonde*). Il a également fait partie de la compagnie d'aventuriers nommée Les Quatre du Nord.

Dumal Erard

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois, 20 avec bouclier de la foi)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +4, Charisme +7, 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), *terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +7, Religion +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Dumal 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 Dumal touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sorts. Dumal est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Dumal :

1^{er} 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^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse*, *restauration inférieure*, *zone de vérité*

3^e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie*, *frappe aveuglante*, *lueur d'espoir*, *aura du croisé*

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

Actions

Attaques multiples. Dumal effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Dumal 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 +3) 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** Dumal 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 Dumal 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 Dumal 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 (4 fois/ repos long) Dumal 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*