

Kheldell est un village de bûcherons de 50 habitants dans le village et 20 de plus dans les bois.

La communauté est dirigée par **Ghelkyn Stormwind**, CB homme humain, qui aide les bûcherons de son mieux mais les décisions sont prises par un conseil. Un des membres influents de ce conseil est **Shala Thaeral**, N femme humaine **roturier**, connue comme la Voix du Cercle.

Le Cerf au Repos, la taverne sombre et bas de plafond du village, est tenue par **Delgara « la Fine » Dauntsword**, CN femme humaine, une femme obèse et aux cheveux gris qui est une experte avec un hachoir. C'est une ancienne pirate de la Côte des Epées, *La Sorcière des Vagues*.

Tchandrae Euinwood, NB femme humaine **roturier**, est une enfant de 12 ans avec un pouvoir inné ressemblant au sort *légende*.

Des rumeurs évoquent les ruines d'un château elfique au cœur du Bois de l'Ouest, au sud de Kheldell, qui seraient hantés par des **ours-hiboux** et des **sylvaniens** maléfiques. A la nuit, des symboles lunaires, créés par des sortilèges anciens, apparaissent pour montrer le chemin depuis Kheldell.

Aussi dans les bois, il y aurait aussi un sanctuaire caché de Mailikki. Seuls les rôdeurs sont guidés vers ce lieu. Un rôdeur non maléfique qui prie à ce sanctuaire et qui y enterre des pousses de chêne ou des glands germés est récompensé par l'effet d'un sortilège curatif. Les êtres maléfiques ou fidèles de divinités maléfiques subissent, eux, l'effet d'un sort néfaste.

Ghelkyn Stormwind

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 56 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +3, Intelligence +7

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

Compétences Histoire +7, Arcanes +7, Perception +3

Sens perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, Chondathan, draconique, géant, goblin, orque, gnome

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Restauration magique Lors d'un repos court, Ghelkyn choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Ghelkyn ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Sorts. Ghelkyn est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Ghelkyn a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumières dansantes, coup au but, coup de tonnerre*

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, clignotement, toucher du vampire, boule de feu*

Niveau 4 (2 emplacements) : *flétrissement, peau de pierre**

*Ghelkyn jette ces sorts avant le combat.

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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Ghelkyn est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il 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. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Delgara « La Fine » Dauntsword

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (armure de cuir)

Points de vie 162 (18d8+72)

Vitesse 9 m

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

19 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)
---------	---------	---------	---------	---------	--------

Sauvegardes Dextérité +10, Sagesse +7

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +16, Perception +7, Intimidation +11

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, primordial, jargon des voleurs

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes, Défense

Expertise Le bonus de maîtrise de Delgara est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Athlétisme et Intimidation

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

Attaque sournoise (1/tour). Delgara inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Delgara qui n'est pas incapable d'agir et que Delgara n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Delgara peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Delgara peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Combattant à deux armes Delgara bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'elle manie une arme de corps à corps dans chaque main. Delgara peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Équipement particulier : dague +3

Actions

Attaques multiples. Delgara effectue trois attaques avec un hachoir et une attaque avec sa dague

Hachoir. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8+5) dégâts tranchants

Dague +3. Attaque d'arme au corps à corps : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 12 (2d4+7) dégâts tranchants