

**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, gobelin, 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