

Longsaddle/ Longueselle est un village tranquille de 130 habitants dominé par la demeure ancestrale de la famille Harpell, une famille de magiciens excentriques, *La Demeure du Lierre* (1 sur le plan de la ville).

La campagne alentour est occupée par des éleveurs, principalement de bovins mais il y a aussi des éleveurs de chevaux et de moutons. Chaque ferme est bien défendue contre les attaques d'orques et de barbares en maraude. Longueselle est donc un important centre de fourniture de viande pour tout le Nord. Même les Harpell ont leur propre ferme (2 sur le plan) où ils réalisent des expériences sur les animaux et développent des moyens de conserver les viandes pour de longs voyages. Le village est aussi pourvu d'un marché aux bestiaux (11 et 12 sur la carte). Des griffons habitent également la région.

L'actuel aîné du village est **Ardanac Harpell**, NB homme humain **mage**. Il n'est pas le membre le plus puissant de la famille mais le seul qui accepte de s'intéresser à la vie du village autour de leur famille. Un autre membre fameux de la famille est **Malchor Harpell**, NB homme humain, ancien apprenti de Khelben et membre de la *compagnie des Aventuriers Fous*, vivant plus ou moins en reclus dans sa propre tour, *la Tour du Crépuscule*, à l'est de Padhiver.

En plus de ses nombreuses défenses magiques, *La Demeure du Lierre* est gardée par un **dragon féérique indigo** du nom de **Ssintlar**.

Une autre famille célèbre de la ville est la famille Stormrider, une famille de rôdeurs depuis six générations. Leur demeure ancestrale est nommée *Poste du Griffon* (17 sur la carte). La matriarche de la famille est **Oblayna Stormrider**, LB femme humain. Sa fille, **Shaellina Stormrider**, NB femme humain et son fils, **Torst Stormrider**, CB homme humain traquent les orques aux alentours de Sundabar. Leur frère aîné est **Myrin Stormrider**, CB homme humain et on peut le trouver dans les environs d'Eauprofonde, souvent près du Pic de la Tombe de la Vierge.

Les élevages les plus importants de la région sont ceux des familles suivantes :

- La famille Cadrasz, famille d'éleveurs de bovins avec une assez mauvaise réputation et du sang orque dans les veines
- La famille Emmert, concurrent principal des précédents avec une bien meilleure réputation
- La famille Kromlor, éleveurs de moutons et de chevaux, connue pour son sang-froid
- La famille Mammlar, éleveurs de bovins et moutons, famille qui patrouille la plus loin du village
- La famille Sharnshield, éleveurs de chevaux et bovins, majorité de femmes dans cette famille
- La famille Suldivver, éleveurs de moutons, famille qui aurait une réputation de fainéants selon certains
- La famille Zelorgosz, éleveurs de bovins, famille récente originaire d'Amn

Les commerces les plus notables sont :

- *Les Cloches de Jaster* (7 sur la carte) tenu par **Jaster Redshar**, LB homme humain **maître artisan** (outils de forgeron), fabricant de cloches pour les bêtes
- *Les Sabots bondissants* (4 sur la carte) : rachète les chevaux fatigués et en vend des frais, tenu par le maître d'écurie **Urvon**, LN homme humain **roturier**.
- *Les Fins étriers et éperons de Nalathar* (6 sur la carte), tenu par **Nalathar Druyn**, NB homme humain **maître artisan** (outils de forgeron), un artisan de renom.
- *L'Abattoir d'Ostever* (23 sur la carte et maison au 22), N homme humain, tenu par **Bamall Ostever**, N homme humain **roturier**, connu pour avoir vendu de la viande d'orques et de gobelins à la plaque de la viande de bœuf.
- *La Roue qui tourne* (5 sur la carte), magasin général pour les voyageurs
- *La Sélection de Six Cornes* (13 sur la carte), magasin général pour les habitants
- *Le Sabot et la Corne* (8 sur la carte), taverne médiocre toujours bondée. Elle est tenue par **Malavos Drunn**, NM homme humain vétérinaire, avec une moustache rousse, ancien mercenaire et receleur, très riche.
- *Le Fer à Cheval brillant* (3 sur la carte), l'auberge du village, tenue par « **Trappy** » **Snulgers**, CB homme humain **archer**, un ancien trappeur. Bonne auberge avec une cuisine copieuse.
- *La Cape de Nuit* (15 sur la carte), maison de plaisir et location de chambres, tenue par **Alastra Hathwinter**, « **La Cape de Nuit** », CB femme humain, ancienne compagne du vieil Auglyth Harpell, amie de la famille Harpell et alliée des Ménéstrels.
- *Le Golem joueur* (14 sur la carte), maison de jeux avec deux jeux locaux, l'un d'adresse très populaire et l'autre de combat de crapauds dressés assez cruel.

Malchor Harpell

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense, bâton de puissance, 19 avec armure de mage*)

Points de vie 126 (18d8+36)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +11, Intelligence +13, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Histoire +17, Arcanes +17

Sens perception passive 13, vision des créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

Langues Commun, Chondathan, nain, draconique, géant, elfique, gnome

Dangerosité 16 (15000 PX)

Restauration magique Lors d'un repos court, Malchor choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 9, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Malchor ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Malchor peut lancer *serviteur invisible* et *lévitation* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

Sorts secrets. Lorsque Malchor 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, Malchor 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.

Résistance à la magie. Malchor a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. Malchor est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Malchor a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, identification, détection de la magie, projectile magique, serviteur invisible*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, voir l'invisible*, image miroir, lévitation*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, peau de pierre**

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, dominer un humanoïde, télékinésie*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, cage de force, rayons prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps, souhait*

* Malchor jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Bâton de puissance, Anneau de feuille morte*

Actions

Bâton de puissance. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) si tenu à deux mains et Malchor peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges),

immobilisation de monstre (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

Shaellina Stormrider

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Dextérité +6

Compétences Survie +6, Athlétisme +7, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Shaellina 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 Shaellina peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour d'elle

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Shaellina 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 : géants (+4 aux jets d'attaque contre les géants et Shaellina a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Tueur de colosses. Quand Shaellina 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. Shaellina ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

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

Sorts. Shaellina est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Shaellina :

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

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

3^e niveau (2 emplacements) : *invocation de tir de barrage*

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki

Actions

Attaques multiples. Shaellina effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque la seconde ou deux attaques avec son arc long

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Oblayna Stormrider

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 18 (*cuirasse +1*)

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 Survie +7, Discrétion +8, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, sylvestre

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

Explorateur-né Oblayna 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 Oblayna 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), Oblayna 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 : fiélons (+4 aux jets d'attaque contre les fiélons et Oblayna a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des fiélons)

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

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

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

Tueur de colosses. Quand Oblayna 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. Oblayna ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Attaque tourbillonnante Oblayna peut utiliser son action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins d'elle, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

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

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

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

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

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

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

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

* Oblayna jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Cuirasse +1, Epée longue +2*

Actions

Attaques multiples. Oblayna effectue deux attaques avec son arc long ou deux attaques avec son épée longue et une avec sa dague

Epée longue +2 *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants

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* : 8 (2d4+3) dégâts perforants

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Torst Stormrider

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +7

Compétences Survie +6, Discrétion +7, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

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

Explorateur-né Torst 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 Torst 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), Torst 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 : géants (+4 aux jets d'attaque contre les géants et Torst a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Camouflage naturel Si Torst 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 Torst 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. Torst ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Sorts. Torst est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Torst :

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

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

3^e niveau (2 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Arc long +1, insigne des Ménestrels*

Actions

Attaques multiples. Torst effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long +1. Attaque à distance avec une arme : +10 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Myrin Stormrider

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (cuirasse)

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	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 Survie +7, Discrétion +8, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, draconique

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

Explorateur-né Myrin 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 Myrin 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), Myrin 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 : dragons (+4 aux jets d'attaque contre les dragons et Myrin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des dragons)

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

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

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

Tueur de colosses. Quand Myrin 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. Myrin ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Attaque tourbillonnante Myrin peut utiliser son action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins de lui, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Dérobade Si Myrin 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.

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

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

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

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

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

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

* Myrin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Arc long +1, Épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Myrin effectue deux attaques avec son arc long ou deux attaques avec son épée longue et une avec sa dague

Épée longue +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

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* : 8 (2d4+3) dégâts perforants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants.*

Alastra Hathwinter

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 126 (18d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +10

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

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Histoire +16, Arcanes +16

Sens perception passive 10, vision des créatures et des objets invisibles

Langues Commun, Chondathan, sylvestre, draconique, elfique, géant

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Alastra choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 9, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Alastra ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Alastra peut lancer *sommeil* et *image miroir* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

Sorts secrets. Lorsque Alastra incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle 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, Alastra augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle 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.

Résistance à la magie. Alastra a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Anneau de renvoi des sorts Alastra a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts dont elle est la cible unique (mais pas les sorts de zone). De plus, si elle obtient un 20 naturel à son jet de sauvegarde contre un sort de niveau 7 ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur elle et cible son propre lanceur à la place, en utilisant le niveau d'emplacement de sort, le DD au jet de sauvegarde des sorts, le bonus à l'attaque du sort, et la caractéristique d'incantation de son lanceur originel.

Anneau de régénération Tant qu'Alastra est équipée de cet anneau, elle récupère 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si Alastra perd un membre, l'anneau fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 + 1 jours, à condition qu'Alastra ait au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

Sorts. Alastra est une lanceuse de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Alastra a préparé la liste de sorts de magicien suivante :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, armure du mage, projectile magique, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *voir l'invisible*, image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, flétrissement, peau de pierre**

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, dominer un humanoïde, cône de froid*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, cage de force*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

Équipement particulier : *Anneau de régénération, anneau de*

Actions

Attaques multiples. Alastra effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants