

Quaervarr

Quaervarr est une petite ville de 950 habitants. C'est principalement une ville de bûcherons, chasseurs et marchands de bois.

Le dirigeant de la ville est le Porte-Parole **Geth Stonar**, NB homme humain **expert (niv 3)**

Non, loin de la ville se trouve la *Maison du Chêne*, un temple de Silvanus. La communauté de druides qui s'y trouve est dirigée par **Amra Clearwater**, NB femme demi-elfe.

Le Guet est commandé par le Sergent du Guet **Unddreth**, LN homme genasi de terre.

Le Cerf Sifflant est une excellente auberge et un relais de chasse. Le Maître de Chasse **Saernnus Quickleaf**, NB homme demi-elfe **éclaireur**, sert de guide pour les chasseurs.

Amra Clearwater

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

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier en bois)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +4

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

Compétences Nature +4, Religion +4, Survie +7, Médecine +7

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, sylvestre, draconique, druidique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Récupération naturelle Lors d'un repos court, Amra choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Amra ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Traversée des terrains Se déplacer sur un terrain difficile non magique ne coûte pas de déplacement supplémentaire au druide. Il peut également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, Amra a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

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

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, résistance, fouet épineux*

Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, charme-personne, couteau de glace*

Niveau 2 (3 emplacements) : *sphère de feu, métal brûlant, pattes d'araignée, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, éruption de terre, appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (2 emplacements) : *peau de pierre*, flétrissement, gardien de la nature, invocation d'êtres des bois, liberté de mouvement, divination*

* Amra jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Silvanus

Actions

Cimeterre *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2)

Forme sauvage (2 fois entre deux repos) Transformation en animal d'indice de dangerosité inférieur ou égal à 1

Unddreth

Humanoïde (génasi de terre) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 54 (6d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +7

Compétences Athlétisme +6, Survie +4

Sens perception passive 11

Langues commun, primordial

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Marche de la terre. Unddreth peut se déplacer sur des terrains difficiles faits de pierre ou de terre sans dépenser de mouvement supplémentaire.

Fusionner avec la pierre. Unddreth peut lancer le sort *passage sans trace* une fois, sans composante matérielle, et regagner la capacité de le relancer ainsi après un repos long. La Constitution est sa caractéristique d'incantation pour ce sort.

Style de combat Armes à deux mains

Critique amélioré. Les attaques d'Unddreth avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Unddreth peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Unddreth effectue deux attaques avec une arme

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+4) dégâts tranchants

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d6+2) dégâts perforants.