

**Thundertree/ Foudrechêne** est un hameau de bûcherons d'environ 90 habitants, situé en lisière du Bois de Padhiver et à l'est de la ville. La petite communauté est dirigée, de manière informelle, par **Ansal Bloodshoulder**, LB homme humain, un rôdeur de Mailikki et un membre des Ménestrels. Il veille à ce que des arbres soient plantés pour remplacer les arbres abattus par les bûcherons et maintenir la paix avec les elfes qui habitent la forêt. Il peut également être engagé comme guide pour s'aventurer dans le Bois de Padhiver.

*Note : Vous pouvez également supposer que Thundertree/ Foudrechêne a été détruit plus tôt et l'utiliser tel que décrit dans le kit d'initiation de D&D 5*

### **Ansal Bloodshoulder**

Humanoïde (humain) de taille M, loyal 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** Ansal 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** Ansal 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), Ansal 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 Ansal a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

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

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

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

**Sorts**. Ansal est un lanceur 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 Ansal :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de fêches, vision dans le noir*

**3<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *invocation de tir de barrage*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki

### **Actions**

**Attaques multiples**. Ansal 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.