

Triel

Triel est une petite communauté, le long de la Voie du Négoce, au sud-est de Soubar et au nord-ouest de Scornubel. Triel est aussi situé au sud-ouest des Collines de Trielta où résident de petites communautés de halfelins et de gnomes et au nord-est d'Elturel.

Le dirigeant de la ville est **Elvar « le Seigneur des Grains »**, CN homme humain, car il est obsédé par le manque de denrées. Dans ce but, la ville est pourvue de nombreux silos enterrés. Elvar est aussi très doué pour trouver de l'eau et a la curieuse manie de changer de « religion officielle » tous les 10 jours environ. Le sanctuaire de la ville, *la Coupe de la Plénitude*, est donc constamment en travaux de réaménagement.

Ces constants revirements complique aussi un peu la vie d'**Antriera**, NB femme humaine, **prêtre** de Chauntea, un petit bout de femme énergique et la principale prêtresse de la communauté.

Elvar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
(-1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Nature +10, Survie +8, Persuasion +7, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Elvar inflige 17 (5d6) 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 d'Elvar qui n'est pas incapable d'agir et qu'Elvar n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Elvar est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Survie et Nature

Dérobade Lorsqu'Elvar 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 ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Maître des intrigues. Elvar peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'il entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Elvar peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'il utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de lui, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

Précis Lorsqu'Elvar touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. Elvar effectue deux attaques avec une de ses dagues et une attaque avec l'autre

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 :* 9 (2d4+4) dégâts perforants

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 :* 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Esquive. Elvar réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Elvar doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

