



Avantages, compétences

Avantages de race

Humain

- ◆ Les humains ne possèdent qu'une capacité spéciale : ils peuvent appartenir à n'importe quelle classe et s'élever aussi haut qu'ils le souhaitent dans cette dernière. Toutes les autres races de PJ ont un choix limité en la matière.
- ◆ Les humains sont également plus sociables et plus tolérants que les autres races ; ils acceptent d'assez bonne grâce la compagnie des nains, elfes et autres.

Avantages de classe

Magicien spécialisé Invocateur

- ◆ Un invocateur ne peut pas apprendre de sorts d'enchantement / charme ni de conjuration / convocation, et ne peut pas non plus utiliser d'objets magiques reproduisant les effets de sorts de ces écoles.
- ◆ Un spécialiste gagne un sort supplémentaire (appartenant à son école) par niveau de sort. Ainsi, un illusionniste de 1^e niveau peut avoir deux sorts - dont l'un appartenant obligatoirement à l'école d'illusion.
- ◆ Les spécialistes possédant une compréhension approfondie des sorts de leur écolé, ils reçoivent un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde lorsque d'autres magiciens utilisent ces sorts contre eux. De la même façon, les autres personnages subissent une pénalité de -1 sur leurs jets de sauvegarde contre un spécialiste utilisant des sorts de son école. Ces deux modificateurs peuvent être effectifs en même temps - par exemple, si un enchanteur jette un sort d'enchantement sur un autre enchanteur-, auquel cas les modificateurs s'annulent.
- ◆ Les spécialistes reçoivent un bonus de +15% lorsqu'ils apprennent des sorts de leur école, et un malus de -15% lorsqu'ils apprennent des sorts d'autres écoles. Ces modificateurs sont appliqués au jet de pourcentage que fait le joueur lorsque son personnage tente d'apprendre un nouveau sort.
- ◆ Chaque fois qu'un spécialiste accède à un nouveau niveau de sorts, il gagne automatiquement un sort de son école, qu'il doit ajouter à son livre de sorts. Le MD peut choisir le sort, ou laisser le joueur le sélectionner. Le personnage n'a pas besoin de faire de jet d'apprentissage ; on suppose qu'il a découvert ce sort au cours de ses heures d'étude et de recherches.
- ◆ Lorsqu'un spécialiste tente de créer un nouveau sort dans le domaine de son école (en utilisant les règles fournies dans le CdM), le MD doit déterminer la difficulté de la tâche en considérant le sort en question comme d'un niveau inférieur à son niveau réel. Ainsi, un enchanteur aura plus de facilité à créer un nouvel enchantement qu'un illusionniste.

Sorts ou Capacité	Fréquence
manteau d'ombre ou ombre rampante de Lorloveim	1 / décade
porte d'ombre	1 / jour
monstres d'ombre	1 / jour
faux-semblant ou monstres mi-ombre	1 / jour
reflets	1 / jour

Liste de sorts de prêtre

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
effroi	immobilisation des personnes	animation des morts	action libre	vision véritable
muscles d'acier	détection des pièges	dissipation de la magie	manteau d'ombre	
soins des blessure légères	silence	directive	récitation	
soins des blessure légères	lecture de l'esprit	télépathie		
soins des blessure légères	discours captivant			

Portrait



Clergé

Khiddul a abandonné le clergé de Callarduran au profit de Mask (voir le [RP du groupe](#)). On rappelle toutefois la première religion suivie par le prêtre.

Clergé de Callarduran Maindouce

Ce dieu intermédiaire est le maître de la pierre, essentiellement vénéré par les svirfnebelins. Les gnomes d es profondeurs le considèrent l'égal de Garl, mais il est largement méconnu des autres races de gnomes. C'est Callarduran qui apprit aux svirfnebelins à conjurer et à se lier d'amitié avec les élémentaires de terre. Il envoie souvent son avatar aider son peuple ; il ressemble à un mineur svirfnebelin très sec, impossible à distinguer d'un autre gnome des profondeurs si ce n'est qu'il porte toujours un anneau d'or avec un insigne en forme d'étoile.

Clergé de Mask

Clercs, prêtres du culte, voleurs

Alignement du Clergé

LN, N, CN, LM, NM, CM

Repousse les morts vivants

Cl : oui (si d'alignement neutre). PC: non, Vol:non

Commande aux morts vivants

Cl: oui (si d'alignement mauvais), PC: non, Vol : non

Présentation

Tous les clercs et prêtres du culte de Mask reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.

Le culte de Mask a été réduit à son noyau dur : les voleurs et leurs guildes (encore que courtisans et diplomates invoquent également le nom du Seigneur des Ombres dans l'espoir de se garantir de bonnes négociations). Nombre de guildes ont encore une petite pièce consacrée à son culte et, dans les régions où Mask peut être vénéré au grand jour, certains des temples qui lui sont dédiés survivent encore. La prêtrise de chaque ville ou de chaque région est indépendante du reste du clergé, pour éviter que les fréquentes opérations qui prennent les fidèles pour cible affectent d'autres branches du culte. L'Église se décompose de la manière suivante : 30% de clercs, 40% de prêtres du culte et 30% de voleurs. Les clercs de Mask reçoivent le nom de Maskites, tandis que ses prêtres du culte sont des démarques (pour les hommes) ou des démarquesses (pour les femmes). Les prêtres du culte sont de plus en plus nombreux depuis que le statut de Mask a chuté. En effet, le dieu est persuadé que les démarques constituent sa meilleure carte (en plus des voleurs, qui restent la pierre d'achoppement de sa foi), aussi en recrute-t-il le plus en plus en leur offrant davantage de pouvoirs qu'auparavant.

Dans les endroits où l'on trouve une guilde puissante, le temple de Mask est généralement relié au quartier général de l'organisation par des galeries souterraines. Dans les grandes villes où plusieurs guildes de voleurs se livrent à une concurrence acharnée, le temple se trouve sous la surface et est reconnu comme un terrain neutre. De nos jours, les Maskites font tout leur possible pour rester cachés, ce qui explique qu'ils se terrent dans les bâtiments de la guilde locale et qu'ils organisent parfois les services religieux sous terre (bien souvent, dans une cave que l'on peut atteindre par d'anciennes canalisations d'égouts). Ces conspirateurs nés tirent le meilleur profit du fait que la plupart des Féerûniens pensent que Mask est mort et que son culte est réduit à quelques groupes épars et désorganisés.

Entre eux, les Maskites s'appellent "Frère/Sœur des Ombres", et ce quel que soit leur rang. Par ordre d'importance, leurs titres sont : Mis à l'Épreuve (novice), Frère/Sœur Éprouvé(e), Frère/Sœur Vétéran et Frère Maître/Sœur Maîtresse, le responsable d'un temple pouvant prendre le titre de Seigneur Frère, Dame Sœur. Les postes importants sont presque tous occupés par des prêtres du culte et les clercs de haut niveau sont appelés Cachés.

Dogme

Tout ce qui se déroule dans l'ombre est du ressort de Mask. La propriété est un état instantané ; en d'autres termes, toute chose appartient à celui qui la possède à l'instant présent (le fait de l'avoir détenue ne compte pas). Le monde appartient donc à ceux qui sont vifs et qui ont la langue bien pendue et les doigts habiles. La furtivité et la prudence sont des vertus, tout comme le bagout et la faculté d'avoir l'air mielleux et conciliant alors que l'on prend le contrôle de la situation (inutile, donc, de préciser que tout ce qu'écrit un disciple de Mask peut être compris de plusieurs manières radicalement différentes). Les Mis à l'Épreuve (novices de Mask) entendent le discours suivant : *"La fortune appartient de droit à celui qui est capable de l'acquérir. Débrouille-toi pour finir chaque journée plus riche que tu ne l'as commencée, mais en faisant preuve de discernement et en ne volant que ce qui a vraiment de l'importance. L'honnêteté est bonne pour les idiots, mais une apparence honnête est un grand atout. Arrange-toi pour que les demi-vérités que tu sèmes semblent toujours plausibles et ne mens pas tant que tu peux tromper ton auditoire en enrobant la vérité sous divers artifices. Mentir revient à brûler le pont que tu viens de franchir ; si tu souhaites un jour repasser par-là, tu n'auras d'autre choix que de le reconstruire. Le pot-de-vin est le plus grossier des atouts que Mask nous offre. Ne force jamais personne à faire quoi que ce soit ; il vaut bien mieux manipuler les gens et les inciter à croire qu'ils agissent de leur propre volonté. Sois toujours subtil, sauf pour mieux masquer ton véritable objectif. Multiplie les secrets, mais calmement, sans l'excitation que montrent les jeunes. Et fais toujours confiance à l'ombre, car les cibles sont plus faciles à coucher en plein jour."*

Activités quotidiennes

Le culte de Mask est sans doute le plus riche de tous les Royaumes Oubliés, et seul celui de Waukyne lui était supérieur dans ce domaine avant le Temps des Troubles. Si besoin est, il peut faire appel à une fortune phénoménale, volée par le passé et cachée en lieu sûr. Les Maskites n'amassent pas leurs richesses comme les nains le font avec leur or. Ils s'en servent pour acheter des agents ou des fonctionnaires, mais aussi pour parvenir aux accords qu'ils souhaitent et pour manipuler les gens en sous-main. La marque des grands prêtres de Mask consiste à affirmer à un supérieur que tel résultat sera obtenu à telle date sur la scène de la politique locale ou internationale, puis à faire en sorte que la prédiction se réalise. Ceux qui échouent ne s'élèvent jamais vraiment dans la hiérarchie, mais de telles manipulations peuvent être reproduites à plusieurs reprises tant que le prêtre ne se fait pas remarquer.

Les activités quotidiennes des Maskites se résument bien souvent à la supervision de leurs plans et au ramassage de l'impôt acquitté par les voleurs indépendants et les guildes locales. Chaque temple a sa propre politique pour ce qui concerne les indépendants. Certains aident ces voleurs tout en avertissant la guilde locale (dans le plus grand secret, bien sûr), d'autres refusent de les aider et les dénoncent aussitôt, tandis que d'autres encore savent rester discrets et même se montrer utiles pour peu que l'on paye les sommes requises.

Festivités et cérémonie religieuses

Le clergé de Mask ne reconnaît aucune fête calendaire, mais le Rituel de la Présence Invisible est célébré au moins une fois par mois dans chaque temple. Cette cérémonie permet de remercier Mask en lui offrant des poèmes, des chants et des métaux précieux (sous forme de pièces volées par les fidèles puis fondues dans des braséros ou creusets installés à côté de l'autel), car le Seigneur des Ombres est un dieu qui voit tout, même ce que l'on cache au mieux.

Fidèles et prêtres se livrent également aux Prières du Crépuscule, pour lesquelles ils doivent s'agenouiller devant l'autel, s'échanger des pièces puis chanter les louanges du Dieu Masqué. Les novices donnent leurs pièces aux prêtres de rang supérieur, et ainsi de suite jusqu'au grand prêtre du temple qui, lui, donne son écot au plus humble des novices. Ce faisant, il reconnaît l'humour sardonique, qui peut transformer un mendiant en prince, et inversement. L'autel du dieu est toujours un bloc de pierre massive au-dessus duquel flotte un énorme masque de fourrure, de soie ou de velours noir (il fait au moins 1,80 m de large). Si nul masque enchanté n'est présent, le symbole de Mask est incrusté à même le mur, sous forme de mosaïque de pierres précieuses.

L'Église de Mask pratique également d'autres rituels moins avouables, mais ils sont liés à la progression de ses membres au sein de la hiérarchie car seuls les initiés les connaissent. Ces cérémonies secrètes et le Rituel de la Présence Invisible sont toujours protégés par des sorts d'*ombres combattantes* lancés par des prêtres de haut niveau. Les créatures ainsi créées ont pour ordre de tuer les indiscrets ou de les maintenir à distance.

Lieux de culte principaux

Le plus grand temple dédié à Mask est la Maison de l'Ombre du Maître, qui se dresse à Telflamm. Il est sous la responsabilité du Seigneur Frère et Très Caché Jalaunther Ithbreeiur, qui dirige plus de 300 Maskites. Jalaunther a lancé plusieurs programmes énergiques visant à augmenter le nombre de fidèles, dont l'élaboration d'un réseau de contacts s'étendant à toutes les villes de Féerûne (ces agents font également office d'informateurs et ont pour tâche de propager les rumeurs de trésors afin de voir qui semble intéressé, c'est-à-dire les potentiels fidèles). Ces contacts ont pour nom "ombres locales". Ils identifient les voleurs importants et les gens qui se révoltent contre l'autorité et tentent ensuite de les recruter (ou leur proposent au moins de les former à leur arc ... contre paiement, bien sûr). Jalaunther a également chargé ses subalternes de modifier les sorts qu'ils maîtrisent déjà et ceux qu'ils sont en train de concevoir pour obtenir un arsenal d'enchantelements qui décupleront leur efficacité au combat et leur permettront de s'infiltrer n'importe où. Une fois que cela sera fait, ils devront tout faire pour parvenir aux postes qui leur permettront de décider en sous-main de la politique de l'ensemble des Royaumes. Inutile de dire que ces deux objectifs extrêmement ambitieux ne progressent que très lentement.

Ordres affiliés

Aucun ordre de chevalier ne défend l'Église du Seigneur des Ombres. Les membres du clergé qui ont réussi un larcin mémorable ou se sont montré des manipulateurs hors pair sont souvent intégrés au Cercle des Rubans Gris (il leur faut pour cela obtenir la majorité lors d'un vote qui se déroule au cours de la réunion annuelle de l'ordre). Nombre de guildes et de voleurs indépendants sont très liés avec le clergé, lequel peut leur procurer un soutien tactique ou médical.

Vêtements sacerdotaux

Aucun habit ne permet d'identifier le rang d'un Maskite, mais les prélats font tout leur possible pour acquérir, faire fabriquer ou (mieux encore) voler des objets tels que les chaussons d'araignée, anneaux de téléportation, anneaux d'ombre (qui génèrent, à volonté, une zone de ténèbres sur 5 mètres à l'intérieur de laquelle leur porteur voit normalement), anneaux d'invisibilité, baguettes de boules gluantes, cordes d'enchevêtrement et autres vêtements protecteurs enchantés de manière à faire bénéficier leur porteur de l'équivalent d'un sort de feuille morte en cas de chute (armes et armures enchantées sont également très appréciées).

La tenue de cérémonie consiste en une tunique et un pantalon bariolé et de couleurs vives. La tunique a des manches bouffantes, des manchettes et de riches broderies qui clament l'aisance financière du prêtre. La tenue est complétée par une longue cape grise à capuche, qu'il est possible de fermer pour cacher les couleurs vives. Un masque de tissu noir est porté sous la capuche. Dans les régions où le Seigneur des Ombres n'est plus du tout apprécié, la cape et le masque sont portés par ceux qui espèrent bénéficier de sa faveur.

Dans un temple, les masques sont en gaze noire et ne dissimulent jamais l'identité du prêtre. A l'inverse, en public, ils sont très épais, en laine ou en soie (de double épaisseur) et couvrent l'intégralité du visage (par exemple, un prêtre barbu aura un masque qui ne permet pas de remarquer qu'il a une barbe). On dit souvent que le visage des prêtres de Mask permet généralement d'évaluer l'efficacité des autorités.

Vêtements de tous les jours

Les prêtres de Mask sont incités à taire leur vraie nature et à se faire passer pour des gens du peuple ou des prêtres d'autres cultes. Ils s'habillent à la manière des marchands, artisans ou aventuriers, suivant la mode de la région dans laquelle ils se trouvent. S'ils se font passer pour d'autres prêtres, ils n'hésitent pas à revêtir une armure. Pour leur part, les démarques s'habillent souvent comme des voleurs en armure de cuir, quand ils ne prennent pas l'apparence d'un paysan ou d'un citoyen.

Avantages, compétences

Avantages de race

Svirfnebelin

- ◆ Ajustements aux caractéristiques : + 1 Sagesse, + 1 Dextérité ; -1 Intelligence, -2 Charisme
- ◆ Langues : Gnomique, gnomique profond, commun des profondeurs, drow, kuo-toa, langue élémentaire de terre (un étrange langage sans mots composé de vibrations)
- ◆ Infravision: Oui (35 m).
- ◆ Détections souterraines : Les svirfnebelins sont très bons pour remarquer les passages en pente (1 à 5 sur 1d6), la maçonnerie dégradée (1 à 7 sur 1d10), la profondeur approximative (1 à 4 sur 1d6) et la direction (1 à 3 sur 1d6) d'un souterrain.
- ◆ Résistance à la magie : Les svirfnebelins ont une résistance de base à la magie de 20 %, qui augmente de 5 % par niveau après le troisième.
- ◆ Bonus aux jets de sauvegarde : Les svirfnebelins ont un bonus de +3 sur leurs jets de sauvegarde, sauf contre le poison. Leur bonus contre le poison n'est que de +2.
- ◆ Pouvoirs d'illusionniste innés : Tous les gnomes des profondeurs ont un non-détection permanent. De plus, ils ont une capacité innée à lancer [cécité](#), [flou](#) et [changement d'apparence](#) une fois par jour.
- ◆ Immobilité : Les svirfnebelins peuvent rester totalement immobiles pour de longues périodes, ce qui leur donne une chance de 60 % de ne pas être détecté par un observateur, même pourvu d' infravision.
- ◆ Bonus à la surprise : Les gnomes des profondeurs ne sont surpris que sur un « 1 » sur un d10, et surprennent leurs adversaires 90 % du temps.
- ◆ Bonus de défense : Le guerrier svirfnebelin moyen a une classe d'armure de 2. Les gnomes des profondeurs deviennent plus durs à toucher au fur et à mesure qu'ils travaillent leur esquive en combat, leur classe d'armure augmentant d'un point par niveau au-delà du troisième. Cette capacité peut au maximum amener la classe d'armure d'un gnome des profondeurs à -6.

Avantages de classe

Prêtres du culte de Mask (démarques / démarquesses)

- ◆ **Prérequis** : DEX 14, SAG 14
- ◆ **Caractéristiques principales** : DEX, SAG
- ◆ **Alignement** : NM
- ◆ **Armes** : Toutes les armes contondantes (type C) plus arbalète de poing, couteau et dague
- ◆ **Armure** : Armure de cuir, matelassée, armure de cuir cloutée ou cotte de mailles elfiques (pas de bouclier)
- ◆ **Sphères majeures** : Charme, Combat, Divination, Garde, Générale, Protection, Soins, Solaire, Temps
- ◆ **Sphères mineures** : Climat, Conjuración, Élémentaire, Nécromancie, Pensée
- ◆ **Objets magiques** : Comme les clercs, plus les objets qui ne peuvent être utilisés que par les voleurs
- ◆ **Compétences requises** : Déguisement
- ◆ **Compétences supplémentaires** : Contrefaçon, langues vivantes (une au choix), lecture sur les lèvres
- ◆ Tous les clercs et prêtres du culte de Mask reçoivent la compétence diverse religion (Féerûne) sans avoir besoin de dépenser la moindre unité de compétence.
- ◆ Démarques et démarquesses possèdent quelques talents de voleur. Ils commencent leur carrière avec les scores indiqués dans le Manuel des Joueurs pour un voleur de niveau 1 (en incluant les ajustements dus à la Dextérité, à la race et à l'armure), mais sans aucun point supplémentaire. Par la suite, à chaque nouveau niveau, ils gagnent 20 points supplémentaires (mais sans jamais pouvoir en allouer plus de 15 dans un talent donné). Ils ne peuvent exécuter d'attaque sournoise ni lire les parchemins réservés aux magiciens.
- ◆ Ils peuvent choisir des compétences diverses dans les groupes prêtre et roublard sans payer la moindre unité supplémentaire.
- ◆ Ils comprennent et parlent le jargon des voleurs.
- ◆ **Sorts supplémentaires:**
 - ◆ Ils peuvent lancer [ténèbres](#) (forme inversée du sort de prêtre de niveau 1, [lumière](#)) 1 fois/jour.
 - ◆ Ils sont également capables de jeter [manteau d'ombre](#) (sort de prêtre, niveau 3) ou [ombre rampante de Lorloveim](#) (sort de magicien, niveau 3) 1 fois/décade.
 - ◆ Au 3ème niveau, ils peuvent utiliser [porte d'ombre](#) (sort de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.
 - ◆ Au 5ème niveau, ils acquièrent la faculté de lancer [monstres d'ombre](#) (sort de magicien, niveau 4) 1 fois/jour.
 - ◆ Au 7ème niveau, ils peuvent lancer [faux-semblant](#) ou [monstres mi-ombre](#) (sorts de magicien, niveau 5) 1 fois/jour.

- ♦ Au 10ème niveau, ils sont capables de jeter *reflets* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- ♦ Au 13ème niveau, ils peuvent faire appel à *transformation indistincte de Lorloveim* (sort de magicien, niveau 6) 1 fois/jour.
- ♦ Au 15ème niveau, ils peuvent lancer *chat d'ombre* (sort de magicien, niveau 7) 1 fois/jour.
- ♦ Enfin, au 20ème niveau, ils sont capables de jeter *disparition* ou *parcours de l'ombre* (sorts de magicien, niveau 7) 1 fois/jour.

Portekoi

Portekoi Goldenball: nain des montagnes, guerrier, NM
Joué par GuïB

Histoire du personnage

Voir 0 - Histoire des personnages.

Au début de la première campagne "Démon manchot les marrons", le personnage commence niveau 6 avec 32000 xp.

Feuille de personnage

Feuille de personnage en l'état de la 10ème séance

Advanced Dungeons & Dragons®

NOM ou SURNOM
PORTEKOI GOLDENBALLS

Classe : GUERRIER Niveau : 7
Alignement : N.C. Origine :
Race : Nain des Montagnes Sexe : M Dieu :
Cheveux : Clara - Fenland

Taille : 1m39 Poids : 75 kg Race : Nain des Montagnes Sexe : M Age : 41
Peau : Blanche Yeux : Vert Cheveux : Clara - Fenland Vision :

FOR 18⁰⁰ / 21
Ajust. Toucher +6 / +4
Ajust. Dégâts +5 / +3
Poids Permis 1175
Poids Max. 190
Défoncer Portes 115 (1) / 110
Barreaux & Herces 3570 / 3470

INT 7
Langues connues
% Sort
Max. sort/niv.
Niv. sort

DEX 15
Ajust. réaction 0
Ajust. projectiles 0
Ajust. défensif -1

CON 18
Ajust. PV +4
Survie résurrection 100%
Choc métabolique 99%
Nbr. de résurrection 1

TALENTS DE VOLEUR
Vol à la tire
Crochetage
Détecter piège
Mouvements silencieux
CA sans armure
Dissimulation
Acuité auditive
Escalade
Lecture des langues

OBJETS MAGIQUES
PV : 73

COMPÉTENCES DIVERSES
Détection de piège 1-5 / 6
Lance 1-5 / 6
Armes portables 1-4 / 6
pièces d'armes 1-3 / 6
profondeur 1-3 / 6

COMPÉTENCES MARTIALES

TRÉSORS & GEMMES

POTIONS

MONNAIE
PP
PE
PO 244
PA
PC

SORTS
Niv. Mage
Sort(s) par niveau
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Bonus de sort(s)
Niv 1 Niv 2 Niv 3 Niv 4 Niv 5

GRIMOIRE

SACOCRES

RATIONS
C&M

COMPOSANTS

PARCEMINS

SAC À DOS
Flûte qui appelle les bestioles

SUIVANTS & ANIMAUX

PROTECTIONS

DESCRIPTION	CA	BONUS
Armure	Plaque	8
Bonus de dextérité		-1
Heaume		
Anneau		
Cape		
Bouclier		
Ceinture de force des Géants de Glace		
FORGE 1-21		

DEPLACEMENT

CA FACE/DOS

JETS DE SAUVEGARDE

Jet	Modificateur(s)
Paralyse, poisons, mort magique	10 +5
Pétrification, Polymorphose	11
Bâtons, batonnets, baguettes	12
Souffle	12
Magie	13 +5

TACO 14 **EXPÉRIENCE** 82 705 / 105 000

POIDS DE VIE

Bonus constitution	Autres bonus	Dés de vie
14		10
15		10
16		10
17		10
18		10
19		10
20		10
21		10
22		10
23		10
24		10
25		10

Objets magiques

- ♦ Flûte qui appelle les bestioles
- ♦ Hache d'armes à deux mains +3, à la création
- ♦ ceinturon des géants du froid

Portrait



Avantages, compétences

Avantages de race

Nain des montagnes

- ◆ Ajustements de scores de caractéristique : Les scores originaux subissent un malus de -1 en Charisme et un bonus de + 1 en Constitution.
- ◆ Langages : Nain des montagnes, commun, gnome, goblin, kobold, orque, troll. |
- ◆ nfravlsn : 18 m.
- ◆ Avantages spéciaux: Aucun.
- ◆ Désavantages spéciaux : Aucun.
- ◆ Inimitiés raciales: En mêlée, les nains ajoutent 1 sur leurs jets d'attaque contre les orques, les demi-orques, les gobelins et les hobgobelins. Les ogres, trolls, ogres mages, géants et titans ont un malus de -4 pour toucher les nains des montagnes.
- ◆ Coût supplémentaire en expérience: Aucun.
- ◆ Espérance de vie : 400 ans.
- ◆ Bonus à leurs jets de sauvegarde contre les sorts et les bâtons, sceptres et baguettes et poisons : 1 par tranche de 3,5 points de Constitution possédés
- ◆ Détections souterraines : les passages en pente (1 à 5 sur 1d6), détecter d'autres tunnels (1 à 5 sur 1d6), détecter des murs pivotants / coulissants (1-4 sur 1d6), détecter des trappes en pierre, fosses et précipices (1-3 sur 1d6), déterminer la profondeur approximative (1 à 3 sur 1d6).

Avantages de classe

Guerrier

- ◆ **Dé de vie** : d10
- ◆ Un guerrier ayant un score de Force (sa caractéristique primordiale) de 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10% sur tous ses gains de points d'expérience
- ◆ En tant que maître des armes, le guerrier est le seul personnage ayant accès à la spécialisation martiale (expliquée au Chapitre 5). Cette dernière qui permet d'acquérir une maîtrise exceptionnelle avec une arme donnée, et donc d'améliorer ses chances de toucher et les dégâts causés avec. Un personnage guerrier n'est pas obligé de se spécialiser dans une arme si son joueur ne le souhaite pas. Aucune autre classe que le guerrier - pas même celle du rôdeur ou du paladin - n'a droit à la spécialisation martiale.
- ◆ Un guerrier ayant un score de Force (sa caractéristique primordiale) de 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10% sur tous ses gains de points d'expérience.
- ◆ Bien que les guerriers ne puissent pas jeter de sorts, ils peuvent utiliser certains objets magiques : potions, parchemins de protection, la plupart des anneaux et tous les boucliers, armes et armures enchantés.

- ◆ Lorsqu'un guerrier atteint le 9ème niveau (ce qui lui confère le titre de « seigneur »), il peut automatiquement attirer des hommes d'armes : des soldats connaissant sa réputation et souhaitant se joindre à lui pour la gloire, l'aventure et la richesse. Ils se montreront loyaux tant qu'ils seront bien traités et bien payés.
- ◆ En plus de ces hommes d'armes, un guerrier de 9 niveau peut également attirer un corps de garde d'élite : des mercenaires faisant preuve de davantage de fidélité à leur seigneur que le commun des soldats. En retour, ils s'attendent à être mieux traités et mieux payés que ces derniers.

Shiriskin

Shiriskin: elfe gris, chronomancien, N
Joué par Olive

Histoire du personnage

Mystère...

Au début de la première campagne "Démon manchot les marrons", le personnage commence niveau 6 avec 60000 xp.

Feuille de personnage

Feuille de personnage en l'état de la 10ème séance

Nom: <u>Shiriskin</u>		Classe: <u>Chronomancien</u>	Race: <u>elfe gris</u>	Niveau: <u>6</u>
Age: <u>+1</u>	Taille: <u></u>		Poids: <u></u>	
Sexe: <u>mâle</u>	Cheveux: <u>blancs</u>	Yeux: <u>bleus</u>	Peau: <u>blanche</u>	
Traits particuliers: <u></u>				

FOR	16	toucher	dégats	Pds ok	Pds max	enfoncer	tordre
DEX	8	ajust reflexes	ajust missile	ajust défense			
CON	15	ajust PV	metaboli	résurrect	poison	régénérat	
INT	17	#langues	ni sorts	con sort	#sorts/ni	immun	
SAG	16	aju mag	sorts sup	% échec	immun		
CHA	8	# suivants	loyauté	inspirée	ajust réaction		

Jets de sauvegarde	
18	Paralysie, Poison, Mort
9	Bâton, Baguette, etc...
11	Petrification, Métamorphose +2
13	Souffles
10	Sorts

Points de Vie	
Total:	30
Actual:	
Temp:	

Classe d'armure	
Tête	
Torсе	mailles elfe 5 +3
Bouclier	
dextérité	
Objet 1	anneau +3
Objet 2	
Objet 3	

Armes	
épée longue	
anneau	

Notes	
Recherche de la graine promise à travers le temps. Voyageur → 10 jets SAG sur le temps champion temporel → TARG grenier DV = D6 -1 sort / niveau sorts secrets détection Aéro 1/6 recherche 2/6 crédits balance 30 elfe noir maison moeur morgaine et gugnard Il va recevoir une armoire de dolanette sur 16 jet de sagesse de l'anneau Le dailin "Hammer" va d'altinel Hammer est à l'anneau démon ou la plus large = laisse manchot une sacre veut le rappeler le traité des princes démon Hémacile à dabanotte bibliolithe	sorts dispes : 3 / 2 / 2 Ni 1 : 3 Ni 2 : 2 Ni 3 : 2 Ni 4 :

Compétences et Talents					
ARMES: Base 2 + Race + Ni = Total			DIVERS: Base 6 + Race + Ni = Total		
Non utilisé:					
Compétences			Compétences		
Coût	Base	Abi.	Add.	Tot.	Tot.

Equipement porté					
Sur Moi		Sac à Dos		Monture	
Objet	Local.	Poids	Objet	Local.	Poids
			livre divination		
Poids maxi :		Poids Total Porté :		Poids transporté :	

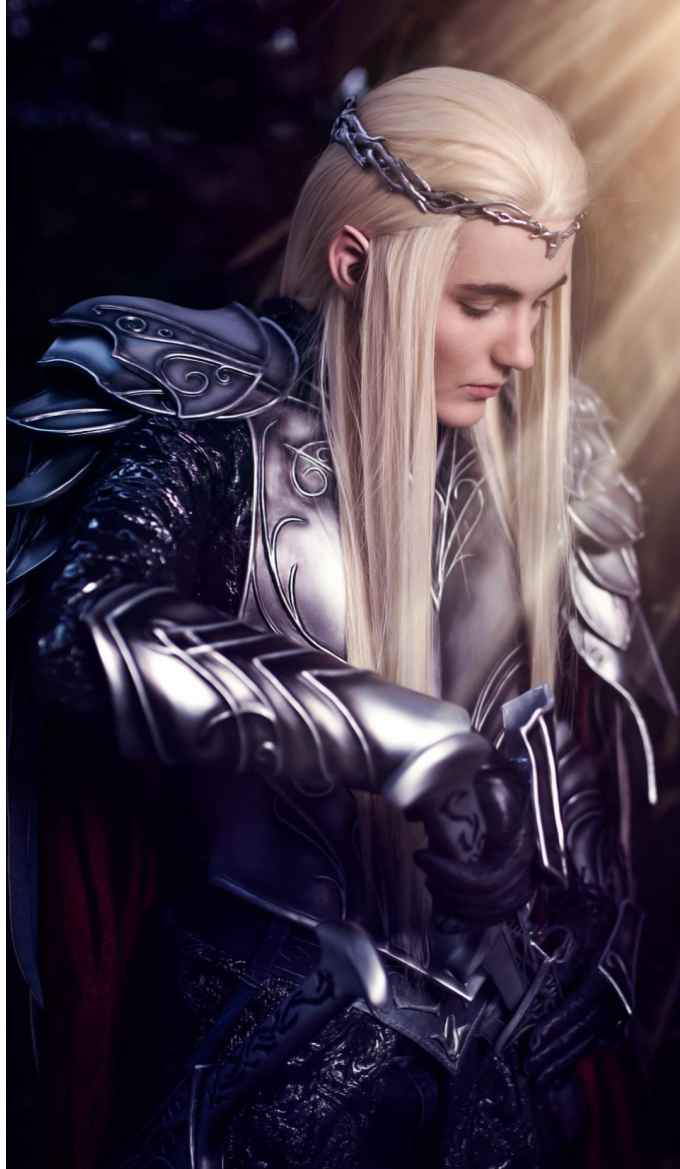
Objets Magiques				Base de Mouvement				
Objets	Local.	Objets	Local.	Base MV:				
				Catégorie	Poids	MV	Att.	AC
Trésor				Initiative				
Genes & autres:				Phase de base:				
pp: 10000				Vitesse:				
pa: 3				Encombrement:				
pc: 3								

écrits opposés : abjuration, conjuration, nécromancie
 charmes d'apprentis : +10% chronomancie
 - 25% tout le reste
 AVS males de -1 contre les sorts de chronomancie

Objets magiques

- ◆ épée longue +2, à la création
- ◆ anneau de protection + 3

Portrait



Avantages, compétences

Avantages de race

Elfe gris

- ◆ Ajustements de caractéristiques : Les elfes gris sont les plus intelligents de tous, et parmi les plus habiles de leurs mains. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à l'intelligence et + 1 à la Dextérité. Toutefois, ils passent tellement de temps à étudier qu'ils sont assez fragiles physiquement. Ils subissent une pénalité de -2 à la Constitution et -1 à la Force.
- ◆ Langues : Elfique gris et toutes les autres langues utilisant la parole ou les gestes. Les elfes gris passent tellement de temps dans les bibliothèques et en compagnie des sages, qu'ils peuvent apprendre virtuellement n'importe quelle langue.
- ◆ Infravision : 200 mètres.
- ◆ Capacités spéciales : Les elfes gris bénéficient d'un accès illimité à leurs propres sages et leurs bibliothèques. Un PJ elfe gris peut se procurer toute information que le conseil des elfes gris a jugé bénéfique pour la race elfique, à un prix beaucoup plus modeste que partout ailleurs. Nous laissons cela au bon vouloir du MD.
- ◆ Limitations spéciales : A cause de la supériorité et de l'arrogance dont ils font preuve, les elfes gris subissent un malus de -3 aux jets de réaction des non-elfes qu'ils rencontrent. Leur dédain, qu'il soit intentionnel ou non, est immédiatement perçu par ceux qui les entourent et provoque des relations assez tendues. Avec les autres sous-races elfiques, ce malus n'est plus que de -1. Cet ajustement reflète l'agacement des autres elfes vis-à-vis de leurs manières irritantes et condescendantes. Bien entendu, les elfes gris ne subissent aucun malus par rapport à leurs semblables.
- ◆ Coût d'expérience supplémentaire: 15 %

Avantages de classe

Champion temporel

- ◆ En plus des minimums requis en Intelligence et en Sagesse, le Champion Temporel doit avoir au moins 15 en Force et 14 en Constitution.
- ◆ Les Champions utilisent la table de combat des guerriers, mais ils ne peuvent se spécialiser dans une arme en particulier ni utiliser des attaques multiples.
- ◆ Bien qu'ils n'aient pas les bonus de Constitution ou de Force de la classe des guerriers, les Champions Temporels peuvent attirer des suivants comme un guerrier normal.
- ◆ Dé de vie : d6

Objets magiques des PJs

anneau des arcanes

Anneau des arcanes

Type : Anneaux

Cet anneau double le nombre de sorts d'un ou plusieurs niveaux donnés qu'un magicien peut préparer chaque jour. Seuls les magiciens peuvent s'en servir : les autres classes, même celles qui possèdent la capacité de lancer des sorts, ne peuvent ni utiliser ni comprendre son fonctionnement. Pour déterminer les pouvoirs de chaque anneau, utilisez la table suivante :

Jet de 1d100	Effet
01-50	Double le nombre de sorts de 1er niveau
51-75	Double le nombre de sorts de 2è niveau
76-82	Double le nombre de sorts de 3è niveau
83-88	Double le nombre de sorts de 1er et 2è niveaux
89-92	Double le nombre de sorts de 4è niveau
93-95	Double le nombre de sorts de 5è niveau
96-99	Double le nombre de sorts de 1er, 2è et 3è niveaux
00	Double le nombre de sorts de 4è et 5è niveau

Source(s) : Guide du Maître

anneau de protection

Anneau de protection

Type : Anneaux

Cet anneau améliore la CA du porteur et ses jets de sauvegarde contre toutes les formes d'attaque. Un anneau +1 fait baisser la CA de 1 (de 10 à 9, par exemple), et confère un bonus aux jets de sauvegarde de +1. Les propriétés magiques d'un anneau de protection sont cumulatives avec toutes celles des autres objets magiques de protection, avec les exceptions suivantes :

- ◆ L'anneau n'améliore pas la CA si le porteur est déjà vêtu d'une armure magique. Par contre, il lui confère quand même son bonus aux jets de sauvegarde.

Plusieurs anneaux de protection ne peuvent pas combiner leurs capacités sur une même personne ou dans une même zone : seul le plus puissant d'entre eux fonctionne. Ainsi, deux anneaux de protection +2 ne conféreront jamais à leur porteur qu'une protection maximale de +2.

baguette d'extinction

Baguette d'extinction

Type : Baguettes

Cette baguette possède 3 fonctions distinctes.

Elle peut éteindre les feux non magiques de taille normale sans consommer aucune charge. On appelle feu de taille normale l'équivalent d'un feu de cheminée (soit environ 4 à 6 bûches en train de brûler).

Elle peut éteindre les feux non magiques de grande taille, jusqu'à 4 litres d'huile enflammée, le feu d'un démon, une épée *langue de feu* ou un sort de mains brûlantes, à condition que le porteur dépense une charge. Les flammes magiques continues, telles que celles d'une épée ou d'une créature capable de s'enflammer, sont éteintes pour 6 rounds, mais recommencent à brûler ensuite.

Elle peut éteindre les feux magiques de grande taille (*boule de feu, colonne de feu, mur de feu, etc.*), si son porteur dépense 2 charges.

Si cette baguette est utilisée pour éteindre une créature composée de flammes (élémental de feu, par exemple), un jet d'attaque réussi inflige 6d6 points de dégâts à cette dernière.

Source(s) : Guide du Maître

bottes aux pas multiples

Bottes aux pas multiples

Type : Vêtements

Le porteur de ces bottes apparemment ordinaires est capable, sur commande, d'altérer les empreintes qu'il laisse en les rendant aussi petites que celles d'une petite-personne ou aussi grandes que celles d'un ogre, et en donnant l'impression qu'elles ont été laissées par des pieds nus ou chaussés. De plus, chaque paire de bottes aux pas multiples peut laisser quatre sortes d'empreintes animales - à déterminer en lançant 1d6 quatre fois pour déterminer la sous-table de référence ci-dessous, puis 1d8 quatre fois pour déterminer le type d'empreinte :

Source(s) : Guide du Maître

cape de déplacement

Cape de déplacement

Type : Vêtements

Cet objet ressemble à une cape normale ; mais lorsqu'un personnage l'enfile, ses propriétés magiques distordent les ondes de lumière. Ainsi, le porteur semble se tenir à une distance de 30 à 60 centimètres de son emplacement réel. Toute attaque de projectile ou de mêlée dirigée contre lui le rate automatiquement la

première fois. Ce pouvoir ne s'applique aux premières attaques d'adversaires multiples que si le second attaquant et tous les suivants n'ont pas pu observer l'échec de la première attaque.

La première attaque passée, la cape confère à son porteur un bonus de 2 sur sa CA, et sur ses jets de sauvegarde contre les attaques expressément dirigées contre lui (certains sorts, regards, souffles, etc.).

Notez que 75% des *capas de déplacement* sont taillées pour des personnes de 1,50 m à 1,80 m (humains, elfes), et que 25% sont taillées pour des personnes d'environ 1,20 m (gnomes, nains, petites-gens).

Source(s) : Guide du Maître

ceinturon des géants

Ceinturon des géants

Type : Vêtements

Cette ceinture a l'air ordinaire, mais elle est imprégnée d'une magie très puissante. Lorsque son possesseur la porte sur lui, elle lui confère la Force d'un géant (sans toutefois le faire grandir en proportion). Pour déterminer la Force et les bonus ainsi acquis par le porteur, lancez un dé de pourcentage et consultez la table ci-dessous.

La Force acquise n'est pas cumulative avec d'autres bonus de Force (normaux ou magiques), à l'exception de ceux des *gantelets des ogres* et des *marteaux de guerre magiques*.

Jet de d100	Géant équivalent	Score de force	Bonus au toucher	Bonus aux dégâts	Enfoncer
01-30	Collines	19	+3	+7	16(8)
31-50	Pierres	20	+3	+8	17(10)
51-70	Froid	21	+4	+9	17(12)
71-85	Feu	22	+4	+10	18(14)
86-95	Nuages	23	+5	+11	18(16)
96-00	Tempêtes	24	+6	+12	19(17)

Le nombre entre parenthèses est le nombre de chances sur 20 que le personnage réussisse à forcer une porte verrouillée, barrée, magiquement fermée ou portant un *verrou de magicien*. Le personnage ne peut faire qu'une seule tentative par porte.

Le porteur du ceinturon est capable de projeter des rochers et de tordre des barreaux comme s'il avait absorbé une *potion de force de géant* :

Géant équivalent	Poids max	Portée	Dégâts de base	Poids du rocher (μ)	Barreaux & herses
Collines	240 kg	8 m	1d6	70 kg	50%
Pierres	265 kg	16 m	1d12	100 kg	60%
Froid	320 kg	10 m	1d8	80 kg	70%
Feu	400 kg	12 m	1d8	85 kg	80%
Nuages	470 kg	14 m	1d10	90 kg	90%
Tempêtes	620 kg	16 m	1d12	105 kg	95%

(μ) Poids moyen approximatif

Source(s) : Guide du Maître

chapeau de déguisement

Chapeau de déguisement

Type : Vêtements

Ce chapeau semble ordinaire, mais abrite un puissant enchantement qui permet à son porteur d'altérer son apparence comme suit :

- ◆ Taille : \pm 25% de la taille actuelle
- ◆ Poids : \pm 50% du poids actuel
- ◆ Sexe : Male ou femelle
- ◆ Cheveux : N'importe quelle couleur
- ◆ Yeux : N'importe quelle couleur
- ◆ Teint : N'importe quelle couleur
- ◆ Traits du visage : Mutables

Ainsi, le porteur peut prendre l'apparence d'une femme séduisante, d'un demi-orque ou même d'un gnome. S'il enlève le chapeau, il reprend instantanément son apparence normale. Le chapeau peut être utilisé un nombre de fois illimité ; il peut même changer d'apparence (en tant que partie d'un déguisement) et se transformer en coiffe, en ruban, en bandeau, en résille, en casquette, en capuchon, en heaume, etc.

Source(s) : Guide du Maître

dague de retour

Dague de retour

Type : Armes

Les *dagues de retour* apparaissent comme des dagues de poids moyen, équilibrées pour le lancer en en alourdissant la pointe. Quand elle est lancée, la magie de la dague ajoute un bonus de +1 ou +2 au toucher et aux dégâts. La dague inflige 1d4 points de dégâts plus son bonus magique, puis se téléporte magiquement pour regagner son fourreau à la fin du round en cours. Si une dague de retour manque sa cible, elle revient tout de même dans son fourreau à la fin du round.

Les porteurs connus de telles armes (PNJ présents dans cette boîte) sont : Elaiht Craulnobur, Travis Valloncreux, Donar Heremet, Horth Hunabar, Essimuth Lanys et Danilo Thann.

Source(s) : City of Splendors

potion de croissance végétale

Potion du sort [croissance végétale](#):

croissance végétale

Croissance végétale

(Altération)

Prêtre Niveau 3

Sphère : Végétale

Portée : 160 m

Durée : Permanente

Zone d'effet : Spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 rd

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort peut être utilisé de deux façons différentes. La première fait pousser et s'enchevêtrer la végétation normale ; si bien que celle-ci se met à former un bosquet ou une jungle à travers laquelle les créatures ne peuvent se frayer un chemin qu'à une vitesse de 3 mètres par round (ou 6 mètres pour des créatures de taille G ou supérieure). Pour que ce sort fonctionne, la zone d'effet doit contenir des buissons et des arbres. Les ronces, les buissons, les plantes, les lianes, les racines, les arbustes, les mauvaises herbes, les arbres, les vignes et les pousses épaississent, grandissent et s'entremêlent au point de former une barrière végétale. La zone d'effet est un carré de 6 mètres de côté par niveau d'expérience du prêtre ; celui-ci peut lui donner n'importe quelle forme carrée ou rectangulaire. Par exemple, un prêtre de 8e niveau peut affecter un carré de 48 × 48 mètres, soit 2304 m², ou encore un rectangle de 96 × 24 mètres, de 192 × 12 mètres, etc. Ce n'est pas tant la croissance en hauteur de chaque plante qui est affectée, que sa croissance en épaisseur. Les effets du sort persistent dans la zone jusqu'à ce que quelqu'un taille la végétation, y mette le feu ou emploie une *dissipation de la magie* ou autre sort similaire.

La seconde version de ce sort affecte une zone de 2,25 km² (1,5 km de côté). Le MD effectue en secret un jet de sauvegarde basé sur le niveau d'expérience du prêtre pour voir si le sort prend effet. Si tel est le cas, les plantes de la zone deviennent plus vigoureuses, se mettent à donner plus de fruits ou d'épis, ce qui augmente la quantité produite de 20 à 50% ([1d4 + 1] × 10%) par rapport à une récolte normale. Ce sort ne protège pas les plantes contre les catastrophes naturelles telles qu'inondations, incendies ou insectes, bien qu'il leur permette d'y résister mieux que des plantes normales. Cet effet ne dure que pendant un cycle de vie d'une saison, la "mort" hivernale marquant la fin d'un cycle de vie même pour le plus robuste des arbres. Dans beaucoup de communautés fermières, on lance ce sort au moment des semailles ; c'est un rituel qui fait partie intégrante des festivités de printemps.

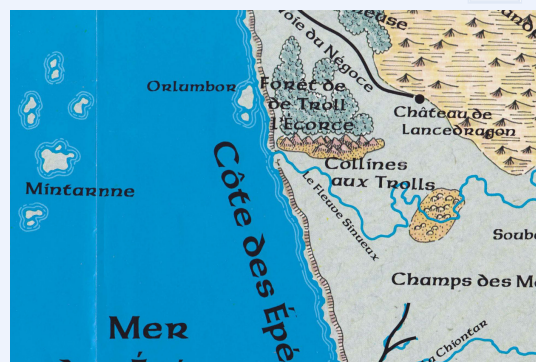
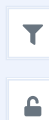
Source(s) : Manuel des Joueurs

Emplacements de la campagne

Dans Féérune

La campagne se déroule dans les Royaumes Oubliés aux alentours de la ville d'Elturel. Les lieux visités dans l'ordre

- ◆ Manoir de [Fervil](#) dans les bois du crâne
- ◆ Elturel
- ◆ Les ruines de lunarak au nord est de Soubar
- ◆ La bibliothèque de Dalanet au sud d'Evereska
- ◆ A nouveau [Elturel](#)





0 meters



Leaflet

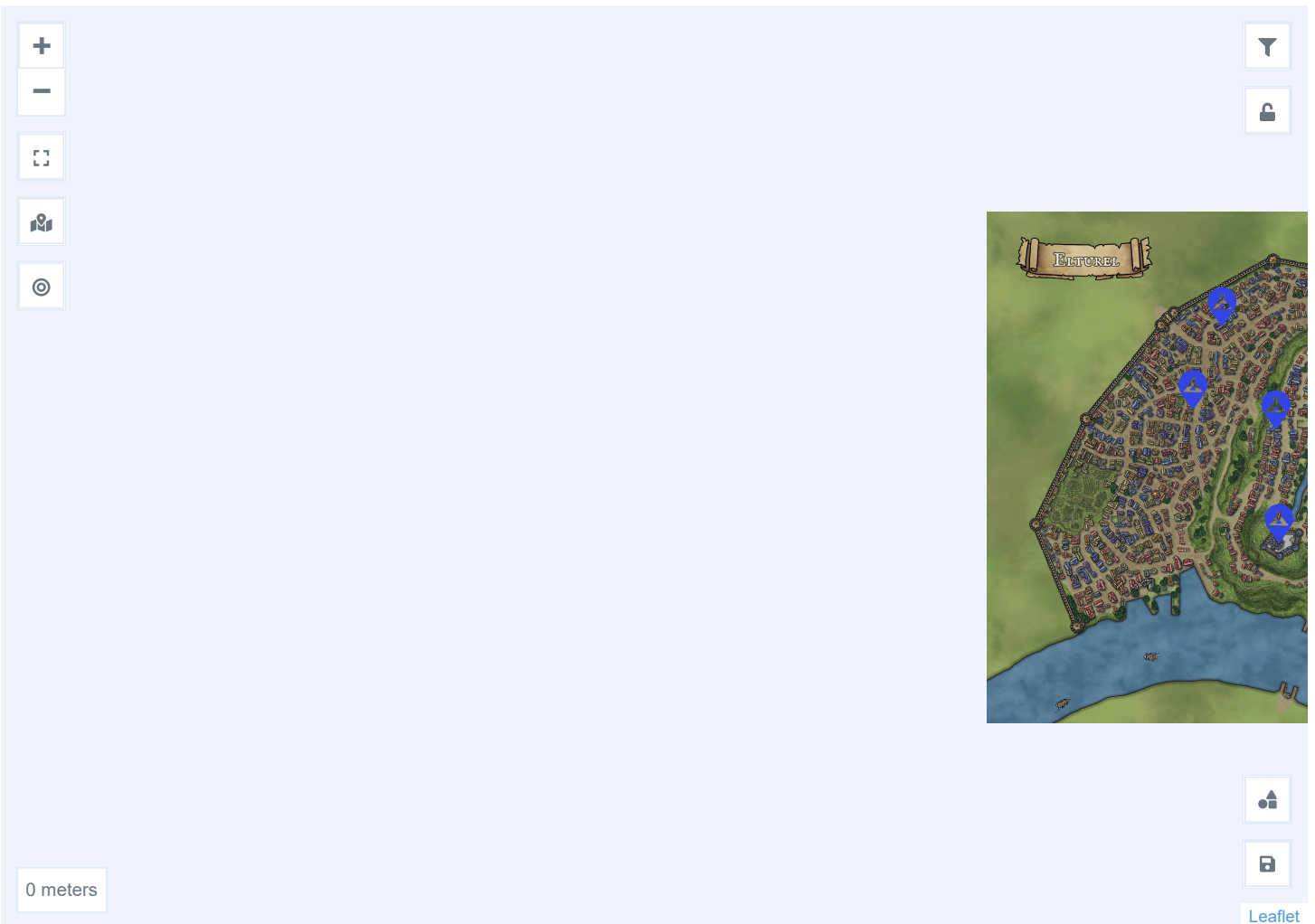
Dans Elturel

Elturel

ELTUREL - Cité indépendante

Source : *L'aventure dans les Royaumes Oubliés*

Plan de la ville



0 meters



Leaflet

De gauche à droite, de bas en haut:

- ◆ Auberge des petites-gens
- ◆ Domicile de [Grogniard](#)
- ◆ Domicile d'[Hammer](#)
- ◆ Temple de Heaume

- ◆ Auberge du Dragon Percé
- ◆ Donjons d'Elturel et sa prison
- ◆ Auberge de la sirène

Qui dirige

Le Seigneur Grand Chevaucheur Dhelt (LB hm Pal (de Heaum) 16), un homme tolérant et respecté qui maintient sa cité dans l'Alliance des Seigneurs (voir Porte de Baldur ci-après).

Qui dirige réellement

Le règne du Seigneur Dhelt n'est pas contesté et est considéré comme bon et juste. Il ne s'immisce que faiblement dans les affaires quotidiennes, laissant aux marchands d'Elturel la liberté d'opérer dans le cadre des limites générales qu'il fixe.

Population

26 778 (enregistrés) ; la population réelle avoisine les 29 000 en hiver et les 33 000 en été, sans compter les fermiers des Champs des Morts, qui ne viennent en ville qu'en temps de guerre. Les nombreux entrepôts et caves de la cité (taillées dans la roche solide sous les maisons du Haut District) permettent à Elturel d'accueillir brièvement jusqu'à 400 000 personnes, si un fléau ou une horde d'orques s'abat sur le pays.

Principaux produits : Produits en cuir, aliments (viande et fromage), laine et colles (obtenues à partir des sabots et des cornes du bétail).

Forces armées

Les Chevaucheurs de l'Enfer, forts généralement de 2 000 membres, sont des cavaliers compétents armés de lances, d'arcs composés (ils peuvent tirer de leur selle en mouvement sans pénalité) et de longs sabres courbés (considérez-les comme des cimenterres).

Ils font office de garde et de police de la cité, surveillant même la rivière avoisinante par le biais de barges à quatre bancs. De plus ils protègent les terres alentour avec leurs fameuses patrouilles à cheval.

Une patrouille comporte habituellement 30 soldats. Des montures fraîches sont tenues prêtes dans des postes de garde à travers les Champs des Morts. Une patrouille passe par un même point donné d'une route à peu près toutes les quatre heures, de jour comme de nuit.

Des feux d'alerte ont été installés dans toutes les terres agricoles au nord, à l'est et à l'ouest d'Elturel, et des guetteurs, placés sur les terrasses de la Haute Halle, sont postés en permanence, surveillant les terres, à la recherche de Chevaucheurs de l'Enfer approchant ou de la lumière et de la fumée d'un feu allumé.

Mages notables

- ◆ Baranta Chansil (CB hf M14), un petit tourbillon brillant d'énergie et d'enthousiasme, dont le nom est souvent rapproché romantiquement de celui du Seigneur Dhelt, par les citoyens observateurs et mélancoliques.
- ◆ Orsar «Cape verte» (NB dem M(T)15), un reclus silencieux occupé à la conception et à la perfection de sorts, d'objets et de potions en rapport avec le vol. C'est un ami secret du Seigneur Dhelt et il lui sert d'espion dans la cité ; sans que la plupart de ses concitoyens le sachent, il passe une grande partie de son temps à se glisser dans une invisibilité magique pendant qu'il adopte une forme ectoplasmique. Il gagne sa vie en vendant les potions qu'il fabrique. Il y a une chance sur dix qu'Orsar ait 2-5 potions de n'importe quel type demandé en stock (mais à des prix exorbitants).

Cultes notables

- ◆ Manoir du Bouclier d'Heaum, temple de Heaum ; Haut Surveillant Berelduin Shondar (LN hm P18), dit «Bereld le Juste», un patriarche dur et combatif, qui mène les patrouilles de Chevaucheurs aussi souvent que le Seigneur Dhelt ; 21 prêtres, 85 suivants.

- ◆ La Demeure de la Haute Moisson, temple de Chauntéa ; Haut Prêtre et Maître des Moissons Raulauvin Oregh (NB hm P20) ;18 prêtres, 42 suivants.
- ◆ Chapelles d'Illmater, de Tempus, de Tymora et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables

La seule organisation de ce genre autorisée par le Seigneur Dhelt est la Guilde des Héros des Hautes Landes, une bande d'aventuriers qui mène régulièrement des expéditions de «nettoyage» dans les Hautes Landes. Les membres de la guilde encadrent les autres aventuriers en percevant une redevance (réduction pour les compagnons de la guilde) et fournissent des punitions légitimes pour les hors-la-loi, les violents, les indigents et les autres marginaux d'Elturel.

Boutiques d'équipement

Partiel

Repaires d'aventuriers

Les meilleures auberges d'Elturel sont des maisons reconverties (souvent plusieurs maisons adjacentes reliées) dans le Haut District. Les logements simples et plus bruyants du District des Quais sont souvent les seuls endroits où trouver un lit dans les nuits estivales quand le commerce bat son plein. Par décret du Seigneur Dhelt, les auberges ne peuvent pas servir de boisson, et elles ne peuvent coexister sous le même toit que des tavernes.

Dans le Haut District :

- ◆ La Maison d'Hondakar, une grande auberge du Haut District (excellente/coûteux) ;
- ◆ La Maison de Symbriil, une petite auberge confortable, près du Saut des Vierges dans le Haut District, surplombant (et s'ouvrant sur) le Jardin (excellente/modéré).

Dans le District des Quais

- ◆ La Licorne de Phontyr, une ancienne manufacture reconvertie, délabrée, excentrique et amicale, mais également la scène d'accords louches et de nombreuses affaires à une heure avancée de la nuit (bonne/bon marché) ;
- ◆ Auberge de Gallowglar, un endroit qui se niche parmi les entrepôts odorants, chaleureux et bien tenu, aux poutres basses (moyenne/modéré) ;
- ◆ Auberge de la Rame et de la Roue, une grange bruyante et ouverte à tous les vents, toujours bondée et jamais calme (pauvre/bon marché) ;
- ◆ La taverne la plus connue d'Elturel est Une Paire d'Andouillers Noirs, un lieu à la lumière tamisée, entièrement tapissé de bois, décoré d'une paire de bois de cerf faisant 6 mètres d'envergure et de nombreux effets et reliques d'aventuriers.
- ◆ Également populaire parmi les fêtards les plus tapageurs, le Heaume Tordu, un établissement du quartier des quais apprécié par les trafiquants et les autres types louches. Il est souvent visité par des patrouilles de 20 Chevaucheurs de l'Enfer à pied, appelés pour calmer une énième rixe.

Personnages importants

- ◆ Dathlyr «Marteau» Greybold (LB nm G8), un aventurier actif dans l'exploration des ruines du Royaume Déchu, desquelles il a ramené de nombreux trésors.
- ◆ Folehar Flamtree (CN pgm G6/V7), un aventurier et un marchand souvent réprimandé par le seigneur Dhelt quand ses activités de contrebandier irritaient les autorités d'Amn, de la Porte de Baldur, d'Iriaëbor et d'Eauprofonde. Il ne s'occupe que des marchandises rares ou uniques, comme les objets magiques pris dans des tombes, les gemmes volées dans les trésors royaux, les héritiers kidnappés, et ainsi de suite.
- ◆ Mither Mandarozze (CN hm V6) un collectionneur d'armes, gras et jovial, et un receleur.
- ◆ Shandeir (CB hf M16) une magicienne aventurière spirituelle et à la langue acérée connue pour ses blagues salées et ses frasques, ainsi que pour monter un dragon de cuivre amical quand elle se déplace.

Éléments remarquables de la ville

Située sur une colline défendable qui se termine par une falaise rocheuse sur sa face sud, où la Chionthar coule, le Haut District d'Elturel domine le District des Quais, bruyant et désordonné. Ce dernier est dominé par des entrepôts, des marchés, des charrons et de grands enclos. Une base de transit du Transmarche de l'oeil du Dragon s'y trouve et de nombreux autres intérêts liés aux caravanes ont également ici des enclos, ou au moins des bureaux.

Le District des Quais est entièrement fait de poussière, de commerce et de bâtiments utilitaires, alors que le Haut District est tout de pierre. Ses étroites rues pavées en pente sont enserrées entre de hautes et étroites maisons à gables et aux balcons festonnés, dominées par les flèches de la Haute Halle, résidence du Grand Chevaucheur et siège du gouvernement local et de toutes les grandes réunions commerciales.

S'étendant depuis la Haute Halle en une étroite coupure entre les bâtiments «comme la lame d'une épée nue» selon la description d'Elminster, se dévoile le long et étroit Jardin. Lieu ouvert, il n'est que fleurs, chemins boisés et ponts en arches.

Une source y jaillit sous la Haute Halle (assurant le ravitaillement en eau douce de la ville) et court le long du Jardin pour dévaler la colline dans les cascades du Saut des Vierges. En bas, elle forme un canal, qui fait office de douve et qui est navigable pour les barges de l'est du District des Quais, là où il rejoint la Chionthar.

Le Jardin est le lieu de rencontre préféré des citoyens d'Elturel, et il conserve une beauté sauvage en hiver (les chansons locales et les contes l'appellent souvent le «Jardin d'hiver»). Un épais mur de pierre encercle la cité, percé par deux portes et ouvert sur la rive de la rivière.

Vie locale

Elturel est une cité commerçante où le trafic fluvial sur la Chionthar croise le trafic terrestre. C'est également un marché local pour les riches terres agricoles des Champs des Morts et les rives fertiles de la Chionthar inférieure, où des milliers de moutons et de bestiaux peuvent être rassemblés chaque année pour être transportés vers des marchés lointains de Féérune.

Depuis longtemps, Elturel est l'un des rares points défendables dans les grandes étendues vallonnées entre la Côte des Épées et les vastes forêts du Confluent, où le Fleuve du Crâne rejoint la Chionthar. Jadis, un seigneur troll a eu une forteresse sur ces hauteurs. Par la suite, un chef ogre chassa les trolls et régna sur les terres alentours depuis une grossière forteresse en pierre située à cet endroit. Dans les jours où vinrent les hommes, alors que les trolls, les ogres et les autres résidaient toujours dans les parages, un château humain se dressa ici, changea en permanence de suzerain, mais en servant toujours de refuge pour les humains contre les dangers des terres environnantes. Les brigands sont le danger principal aujourd'hui, bien que les orques, les trolls, les ogres et les choses du même genre viennent piller depuis les Hautes Landes couvertes de brume et dépouiller les riches fermes des Champs des Morts. Les grandes batailles qui ont donné son nom à la région sont peut être finies maintenant, mais les hommes d'Elturel gardent toujours leurs armes, patrouillant autour des fermes qui recherchent leur protection. «Les Cavaliers d'Elturel» ont galopé bien des nuits pour sauver plus d'un fermier des trolls ou de pire encore, et sont célèbres dans les chants. Le Seigneur Grand Chevaucheur Dhelt prend toujours sa part de patrouilles – et commande toujours les grandes sorties, pendant les temps de troubles – dans les terres environnantes, et il est largement respecté comme un dirigeant juste et sensé.

La bibliothèque de Dalanet

Dalanet

