

## Autres lieux autour d'Eauprofonde

**T'Question** est un village aquatique récent de 240 habitants, quasiment tous des elfes aquatiques. Certains sont membres de la Garde d'Eauprofonde mais beaucoup d'entre eux sont des commerçants vendant des produits de la mer aux habitants d'Eauprofonde à l'avant-poste commercial des elfes aquatiques, un peu en dehors de la porte sud de la ville. Dirigeant : **Ni'saheensa Elanar**, CB femme elfe aquatique rôdeur de Sashalas des Abîmes  
Autres membres : **Rellindaer du Lantan**, CB homme demi-elfe aquatique **expert (niv 6)**, marchand

**Le Dragon Rugissant**, maison de jeux située au sud-est de la ville est la propriété de **Drengar Harbright**, LN homme humain **expert (niv 6)**, également propriétaire de la maison de jeux *la Grosse Bonbonne* à Eauprofonde (M76). Le *Dragon Rugissant* est géré par son neveu, **Thoalur Harbright**, LN homme humain **expert (niv 4)** et sa nièce, **Brarindra Harbright**, CN femme humain **expert (niv 4)**, et est largement gardé.

**Les Collines du Rat** : cette ancienne plage est la décharge d'Eauprofonde. Le lieu est assez dangereux, fréquenté par des **rats**, des **nuées de rats**, des **rats géants**, des **rats-garous** dont la plupart sont membres des Rats Pestiférés, des **kobolds**, des **hommes-lézards**, des **doppelgangers** de l'Invisible, des **leucrottas**, des **goules** et autres morts-vivants, des **feux-follets**, des **catoblépas**, des **otyughs** et des **hydres**. Les collines d'ordures abritent des galeries et des salles où se faufilent les rats et, dans ses profondeurs, une ancienne cave en pierre, creusée dans la plage, avec un autel dédié à Talona.

**Rassalantar**, hameau de 200 habitants, est une halte pour les caravanes sous la protection de 60 gardes d'Eauprofonde. Les bâtiments sont une auberge, une demi-douzaine de grandes fermes et un château en ruines qui sert parfois de repaire à des monstres. Un portail magique dans les caves du château en ruines conduit à la Tour du Bâton-Noir (C6).  
Dirigeant : Civilar **Gheldarm Tassor**, LN homme humain **civilar de la Garde** ; Armar **Blaskos Ulraven**, LN homme humain **armar de la Garde** et Armar **Timmer Longschal**, LN homme humain **armar de la Garde**.

Autres membres : **Yamid Osterim**, LM homme humain, profil de **civilar du guet**, marchand et membre du Zhentarim ; **Thrun « L'Araignée » Samallahana**, CB homme humain **expert (niv 5)**, propriétaire de l'auberge *Le Dragon Endormi* et ami de Mirt et Durnan.

**Le Pic de la Tombe de la Vierge** abrite la tombe d'une princesse de la tribu du Sanglier Noir, Nalethra de la Lance Ailée, et ses gardes du corps, qui attaqua Eauprofonde en 1076 CV. Les tunnels sous le pic abritent aussi la tribu de kobolds de La Lance Noire dirigée par **Kuthil**, LM homme **kobold bouclier de dragon** (avec 64 points de vie). La tribu compte 450 membres et a conclu une alliance avec les flagelleurs mentaux de la cité souterraine de Ch'Chitl.

**Domaine de Byndraeth**, autrefois la propriété de Carril Byndraeth, ce manoir, situé à l'est de la porte Sud d'Eauprofonde, appartient maintenant à sa veuve **Brianne Byndraeth**, CB femme humain Ensorceleur, seigneur masqué, qui s'y rend régulièrement.

**Pont de Zund**, pont de pierre franchissant le Dessarin et crée par le magicien Zund. Il est gardé par un château avec une double enceinte dont l'enceinte extérieure sert à protéger les caravanes. Le château est commandé par **Kazardun « Le Juge »**, LB homme nain **civilar senior de la Garde**, un ancien mercenaire. La garnison dispose aussi de trois griffons afin d'alerter rapidement Eauprofonde. Une des arches du pont dispose d'un portail qui permet de se rendre au Sespech, là où on peut trouver le golem de pierre qui a construit le pont.

**Garde-Epine** est une forteresse située au sud du Marais des Morts. Elle est la propriété de la famille Caradoon et commandée par **Hronrulf de Tyr**, LB homme humain **senior paladin de Tyr**, un des membres les plus éminents du Saint Ordre des Chevaliers de Samular et père de **Broonwyn Caradoon**, NB femme humain, membre des Ménestrels et propriétaire de *L'Etrange Passé* à Eauprofonde (C85) et de **Dag Zoreth** du Zhentarim (cf. *document sur Eauprofonde*).

**Falaises et Rochers Rouges**. Les Rochers Rouges sont des îlots rocheux dangereux pour les navires. Des **harpies** et des **pérytons** y résident également. Les Rochers Rouges les plus au nord sont aussi le terrain de chasse d'une **manticore** alliée avec une bande de **requin-garous** (même profil qu'un **ours-garou** mais avec alignement chaotique mauvais et une vitesse de nage au lieu d'une vitesse d'escalade).

**Rocher d'Alsapir** est une petite île qui sert de repaire au dragon **Gaulauntyr « Langue Glorieuse »**, CN femelle dragon de cuivre adulte capable d'infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle entend parler pendant au moins 1 minute.

**Hall du Clair de Lune Réfléchi** situé sur un des rochers rouges est une petite forteresse composée de trois tours reliées entre elles et la base de L'Ordre de La Lune Bleue. Depuis la côte, on peut l'atteindre à marée basse.

**Le Hall des Lames Tourbillonnantes** (45) est un temple ruiné de la déesse naine Haela Brightaxe situé à l'ouest d'Amphail. L'endroit est maintenant occupé par la tribu orque des Six Lames. L'endroit est connu pour être protégé par six sorts de *barrière de lames*.

**La Tour de Iniarv** : selon la rumeur, les ruines de la tour de ce magicien et ses souterrains abriteraient encore Iniarv sous la forme d'une **demi-liche**.

**Mont Araddyn** abrite l'autel de **Olothontor « Le Dracosire Ménestrel »**, LM mâle **dragon bleu ancien**

**Mont Helimbrar** abrite le repaire secret de **Marune** des Voleurs de l'Ombre (cf. *partie sur Eauprofonde*). Le lieu est défendu par des morts-vivants et piégé.

**Mont Sar** abrite les restes du village d'Hespheira qui, jadis, a été emporté dans le plan de l'Ombre et un réseau de grottes dans lequel habite actuellement **Harshnag le Sévère**, (décrit dans *Storm King's Thunder*), membre de Griseforce. Un portail magique relie la caverne de Harshnag à la tour de Khelben à Eauprofonde. Les profondeurs de la montagne abritent une ancienne forteresse naine abandonnée nommée Melairrin. Le lieu est occupé par des bandes d'orques dont certains sont des demi-dragons noirs (même profil que des **demi-dragon rouge, vétéran** mais avec une résistance et un souffle d'acide au lieu du feu) et par une naine vampire **Rorrina**, fille de Tuvala du clan Stoneshaft, CM femme nain **vampire**, serviteur d'**Artor Morlin** (cf. *document sur Eauprofonde*). Un portail magique relie la tombe de Rorrina à Montprofond.

**L'Escarpement du Sar** est un bon point d'observation qui serait hanté par le « Hurlleur », une **banshie** et fréquenté par des **leucrottas**. L'endroit abriterait aussi l'orbe, le sceptre, la couronne et l'épée du roi Jaszur du Téthyr, assassiné par des bandits.

**Dolblunde** est une ancienne cité gnome en ruines. Elle est aujourd'hui le repaire d'un des plus puissants dracoliches de Féerune, **Daugothoth "La Mort Rampante"**, CM mâle **dracoliche dragon noir, ancien** (dangerosité 22 (41000 PX)). L'autre du dracoliche est gardée par une tribu de **géants des collines** et un **golem de pierre**. Des tunnels permettent de rejoindre Montprofond, les environs d'Amphail et l'embouchure du Dessarin.

## ANNEXE

### Ni'saheensa Elanar

Humanoïde (elfe aquatique) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 16 (*mailles elfiques*)

**Points de vie** 98 (14d8+28)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +6, Dextérité +9

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

**Compétences** Survie +8, Discrétion +9, Perception +8, Nature +5

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

**Langues** commun, elfique, aquatique, primordial, profond

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

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

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

**Enfant de la mer.** Ni'saheensa a une vitesse de nage de 9 mètres, et elle peut respirer sous l'eau comme dans l'air.

**Ami de la mer.** À l'aide de gestes et de sons, Ni'saheensa peut communiquer des idées simples à des créatures de taille Petite ou inférieure qui ont une vitesse de nage innée.

**Style de combat** Archerie

**Précis au tir** Lorsque Ni'saheensa touche avec une arme de tir, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

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

**Camouflage naturel** Si Ni'saheensa 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

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

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

**Salve.** Ni'saheensa peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'elle peut voir et à portée de son arc long. Elle doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

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

**Sorts.** Ni'saheensa est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Travis :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) :** *cordon de flèches*

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

**4<sup>e</sup> niveau (1 emplacement) :** *peau de pierre\**

\* Ni'saheensa *jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier :** Symbole sacré de Sashalas des Abîmes, *Mailles elfiques, Arc long +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Ni'saheensa effectue deux attaques avec une arme.

**Trident.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6 m/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) si tenue à deux mains ou *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 6 m/18 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

**Arc long +1.** *Attaque à distance avec une arme* : +12 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants.