

Amphail est un village d'environ 850 habitants, à 3 jours de chevauchée au nord d'Eauprofonde, connu pour ses élevages de chevaux, dont plusieurs sont la propriété de familles nobles d'Eauprofonde (les Amcathra, Ilzimmer, Jhanszil, Roaringhorn et les Tarm), et ses montures, les Gris d'Amphail et des Chargeurs Noirs, plus lourds que les précédents et destinés à la guerre. En plus des familles nobles, il y a aussi trois éleveurs indépendants : Ohm « Steelhand » Oglyntyr, Rorth Baldasker et **Elraghona Selember**. Les Ilzimmer sont aussi connus pour participer aux courses de chevaux ayant lieu chaque année à la Porte de Baldur. La famille Eagleshield a aussi une propriété où elle soigne des animaux malades et une boutique où elle fabrique des harnais pour cavaliers de très haute qualité. Enfin, la famille Ammakyl possède une ferme et un magasin en ville. Elle est spécialisée à la fois dans la culture et le commerce des légumes d'Amphail pour approvisionner Eauprofonde. Une mare à grenouilles dissimulerait aussi la tombe de Raulbaera « La Reine Vierge » Bloodhand ; selon la légende, elle reposerait sur un lit de pierre avec son épée sur son sein. Un arbre ancien aussi large qu'une maison aurait des propriétés magiques et serait capable de soigner les maladies et le poison. Il y a aussi, en ville, les ruines du *Bandit Rieur* détruite lors d'un duel de magiciens et dont ne subsistent que les caves sous les débris.

Dirigeant : Seigneur Protecteur **Briiathor Alougarr**, LN homme humain profil de **civilar senior de la Garde** (cf. *Eauprofonde*), ancien membre de la Garde, fidèle à Piergeiron et Khelben.

Autres membres : **Dlara**, LN femme humain de Chult, connue pour ses capacités à la lutte et sa taille de plus de deux mètres qui seconde Mère Gothal ; Mère **Gothal**, NB femme humain âgée et fluette, gère un cabaret pour le compte de la famille noble Kothont d'Eauprofonde ; le précédent occupant de la bâtisse était Dalrosz Kothont de la famille Kothont qui était réputé être un nécromancien dont certaines des créations erraient encore dans la campagne avoisinante. Il y a aussi un caveau sous la bâtisse pour stocker des biens de valeur. Il est gardé par deux **horreurs casquées** et des pièges aussi bien magiques que mécaniques. Seules Dlara et Mère Gothal en ont la clé. Mère Gothal possède une maison à l'extérieur de la ville.

Krivvin Shamblestar, NB homme humain **expert (niv 6)**, tavernier âgé du *Flacon du Cerf Couronné* habile au lancer de dagues, un ami des Ménestrels et de Mirt l'Usurier. Le nom de la taverne provient d'un heaume avec des andouillers accroché au-dessus du bar et est notamment connu pour servir du vin de champignons local et une bière brune. La taverne est également bénie par la déesse Mailikki

Thorn Tlassalune, NM homme humain, propriétaire de l'auberge *l'Etalon de Pierre*, ancien voleur, receleur et espion pour le compte de la Fraternité de l'Arcane de Luskan. Le nom de l'auberge provient de la statue qui orne la place d'Amphail. Les cinq filles (**roturier**) de Thorn s'occupent de la cuisine et les repas sont servis dans les chambres. **Phelansheene**, CB femme humain **sorcier de l'archifée** hante le lieu en tant que fantôme deux nuits avant et après la pleine lune suite à une malédiction. Le reste du temps, elle est coincée dans un autre plan. Elle s'est liée d'amitié avec Thorn

Halana Shauluth, LN femme humain, profil de **vétéran**, ancienne mercenaire qui a perdu une main et tient la boulangerie

Imbryl, LN femme humain **expert (niv 4)**, tient les *Capes d'Imbryl*, magasin de vêtements, connue pour être capable de fabriquer des capes avec des propriétés magiques

Elraghona Selember, CB femme humain **éclairé**, ancienne aventurière et éleveur de chevaux la plus connue de la ville.

Maerlbar, N homme humain roturier, tient avec sa femme une boutique de ventes de volatiles, vivants ou morts, et d'œufs.

Pelost Galathaer, LN homme humain âgé **roturier**, charpentier qui répare plus qu'il ne fabrique les objets en bois.

Ulreth Shrunedalar, N homme humain obèse **roturier**, vend des parfums mais fait aussi office de coiffeur, barbier, tatoueur et maquilleur.

Akrosz Ulvinhand, LN homme humain **maître artisan** (outils de forgeron), excellent forgeron

Tabara Graywinter, NB femme humain, guide et chasseuse, membre des Ménéstrels.

Annexe : PNJs détaillés

Dlara

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)

Sauvegardes Force +8, Constitution +6

Compétences Athlétisme +8, Acrobaties +7

Outils outils de voleur

Sens perception passive 10

Langues commun, Chultan, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Défense

Expertise Le bonus de maîtrise de Dlara est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Athlétisme et Acrobaties

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

Attaque sournoise (1/tour). Dlara inflige 7 (2d6) 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 de Dlara qui n'est pas incapable d'agir et que Dlara n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Dlara peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

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

Précis Lorsque Dlara touche avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. Dlara effectue deux attaques avec son épée longue

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Mère Gothal

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (armure de cuir)

Points de vie 80 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +5

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +9, Acrobaties +13, Escamotage +9

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 10

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

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Mère Gothal inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Mère Gothal qui n'est pas incapable d'agir et que Mère Gothal n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Mère Gothal est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Athlétisme et Acrobaties

Dérobade Lorsque Mère Gothal 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, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Mains Lestes Mère Gothal peut utiliser l'action bonus accordée par sa Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser ses outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air Mère Gothal peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'elle effectue un saut en longueur, la distance qu'elle peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Mère Gothal a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) si elle ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Actions

Attaques multiples. Mère Gothal effectue deux attaques avec sa rapière

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants

Réactions

Esquive. Mère Gothal réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Gothal doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Thorn Tlassalune

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)

Sauvegardes Dextérité +7, Intelligence +5

Compétences Tromperie +12, Discrétion +7, Persuasion +12, Perception +4, Représentation +8

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

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Thorn inflige 14 (4d6) 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 de Thorn qui n'est pas incapable d'agir et que Thorn n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Thorn est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

Dérobade Lorsque Thorn 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. Thorn 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. Thorn 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 le voir ou l'entendre.

Provocation (4/jour). Thorn peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, il doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour de Thorn.

Sorts Thorn est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Thorn connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message*

Niveau 1 (2 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants*

Actions

Attaques multiples. Thorn effectue une attaque avec chacune de ses épées courtes

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Réactions

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

Tabara Graywinter

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Tabara 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 Tabara peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour d'elle

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Tabara 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 Tabara a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

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

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

Sorts. Tabara est une lanceuse de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Tabara :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

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

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, Insigne des Ménestrels (compte comme un anneau d'action libre)*

Actions

Attaques multiples. Tabara effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte ou deux attaques avec son arc long

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.