

Les Dix-Cités désignent les villages de pêcheurs de Valbise/ Icewind Dale, amassés autour des lacs Dinneshere, Maer Dualdon et Eaux-Rouges, et dominés par la haute montagne du Cairn de Kelvin. Sa population est majoritairement humaine, avec quelques demi-elfes et halfelins.

Ces villages sont : Bremen, Bryn Shander, Caer-Dineval, Caer-Koenig, La Brèche de Dougan, Havre du Levant (Havredest), Bon-Hydromel, Bois Isolé, Targos et Termalaine. La population totale est d'environ 8000 habitants.

Neuf des villages sont situés sur les rives des lacs : Bremen, Targos, Termalaine et Bois isolés sur le Maer Dualdon, Bon Hydromel et La Brèche de Dougan sur Eaux Écarlates, Caer-Dineval, Caer-Koenig et Havredest sur le Dinneshere. Bryn Shander est, elle, située dans les terres, sur une position facile à défendre et fortifiée.

Les villages se protègent mutuellement des raids de yétis, d'orques et de barbares regheds, habitant la toundra environnante, mais sont sujets à des rivalités relativement importantes, et ont la réputation d'être principalement peuplées de renégats. Les Regheds appartiennent à plusieurs tribus mais ont été maintenant unis sous la direction de l'expérimenté **Revjak**, CB homme humain **berserker** avec l'aide de **Wulfgar**, CB homme humain, le fils adoptif de Bruenor Battlehammer, le roi de Castlemithral / Mithral Hall. 500 Regheds se sont installés à Caer-Koenig et 250 autres vivent encore dans la toundra.

Les grandes décisions sont faites par un conseil d'un membre influent de chaque communauté. Le conseil se réunit à Bryn Shander, qui est reconnue comme la capitale des Dix-Cités et du Valbise. Les réunions ont lieu une fois par mois durant la saison estivale, et une fois tous les trois mois en hiver. Paradoxalement, l'organisation des Dix-Cités est tout à fait démocratique malgré la forte concentration de parias de la région. **Cassius**, LN homme humain **bretteur**, est l'actuel porte-parole de Bryn Shander et donc le chef du conseil.

Parmi les autres habitants notables des Dix-Cités, on trouve le halfelin **Régis**, NB homme halfelin, autrefois membre d'une guilde de voleurs de Calimport, **Ilshara « Ongles Longs » Naerthskul**, NM femme humaine, une monte-en-l'air de la Porte de Baldur vivant luxueusement à Caer-Koenig sous le nom d'Istara et **Pilot Demitrick**, NB homme humain, un guide local originaire de Targos.

Les Dix-Cités tirent leurs ressources de la pêche à la truite à tête plate, un poisson que l'on ne trouve que dans les eaux des lacs. La truite fournit la nourriture, mais surtout un ivoire qui, gravé, est très prisé dans les cités plus au sud. Autour de cet ivoire s'est donc développé un artisanat de gravure massivement exporté. Bryn Shander, en tant que cité fortifiée, accueille pendant la haute saison les caravanes marchandes en provenance de Luskan, assurant à la ville ses propres revenus. Targos est la seule autre cité fortifiée en plus de Bryn Shander et Termalaine, la plus belle de toutes.

Des rumeurs parlent d'autres dragons blancs dans les glaciers voisins et de caches naines sous l'Épine Dorsale du Monde ou le Cairn de Kelvin.

Toutes les auberges de Dix-Cités se trouvent à Bryn Shander et sont les bâtiments les moins bien adaptés au climat de la région. Elles ont pour nom *Le Havre Confortable de Bloodrill*, *L'Auberge de Faelfaril*, *Le Repos de Geldenstag*, *L'Idiot Accroché* et *Le Regard du Nord*.

## Wulfgar



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon  
**Classe d'armure** 17 (fourrures en peau de loup)

**Points de vie** 90 (9d8+45)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	15 (+2)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +9

**Compétences** Athlétisme +8, Survie +6

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Illuskan, nain, orque

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

### Capacités

**Rage (4 fois entre deux repos longs)** Wulfgar peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +3 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

**Sens du danger** Wulfgar a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

**Instinct sauvage** Wulfgar a l'avantage aux jets d'initiative

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

**Frénésie** Durant sa rage, Wulfgar peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours après celui-ci. Lorsque sa rage se termine, il subit un niveau d'épuisement.

**Rage inébranlable** Wulfgar ne peut pas être charmé ou effrayé tant qu'il est en rage. S'il est déjà charmé ou effrayé lorsqu'il entre en rage, l'effet est suspendu le temps de sa rage.

**Équipement particulier** *Aegis-fang (très rare, nécessite un lien) : maillet +3 avec la propriété lancer à une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Immédiatement après une attaque, l'arme vole pour revenir dans les mains de Wulfgar.*

### Actions

**Attaques multiples.** Wulfgar effectue deux attaques avec une arme

**Aegis-fang.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 17 (3d6+7) dégâts contondants +3 dégâts de la rage*

## Regis



Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre bon

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir)

**Points de vie** 42 (7d6+14)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	19 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +5

**Compétences** Athlétisme +3, Discrétion +10, Escamotage +10, Perception +5

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, halfelin, jargon des voleurs, nain

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Vaillant.** Regis a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

**Agilité halfeline.** Regis peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Regis 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 Regis qui n'est pas incapable d'agir et que Regis n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Regis est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec la compétence Discrétion et Escamotage

**Dérobade** Lorsque Regis 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.

**Mains Lestes** Regis 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** Regis peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'il effectue un saut en longueur, la distance qu'il peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

**Équipement particulier** Masse d'armes +1, rubis permettant de lancer suggestion 1 fois/jour (peu commun, requiert un lien)

### Actions

**Masse d'armes +1.** Attaque d'arme au corps à corps : + 4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d6+1) dégâts contondants

**Dague.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants

**Rubis magique.** Lance suggestion.

### Réactions

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

## **Ilshara « Ongles Longs » Naerthskul**

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 54 (9d8+9)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Dextérité +8, Intelligence +6

**Compétences** Acrobaties +12, Discrétion +8, Escamotage +8, Athlétisme +8

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 10

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

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### **Capacités**

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Ilshara 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 d'Ilshara qui n'est pas incapable d'agir et que Ilshara n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

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

**Dérobade** Lorsqu'Ilshara 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** Ilshara 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** Ilshara 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** Ilshara 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.** Ilshara effectue deux attaques avec sa première dague et une attaque avec la seconde

**Dague. Attaque d'arme au corps à corps :** +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 6 (1d4+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

**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 :* 2 (1d4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

### **Réactions**

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

## Pilot Demitrick

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +8, Dextérité +9

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

**Compétences** Survie +7, Discrétion +9, Perception +7

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Archerie

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

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

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

**Camouflage naturel** Si Pilot reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

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

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

**Salve**. Pilot 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'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

**Sorts**. Pilot est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Pilot :

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

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

**3<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *flèche de foudre, flèches enflammées*

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

\* Pilot jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki, Arc long +2

### Actions

**Attaques multiples**. Pilot effectue deux attaques avec une arme.

**Épée à deux mains**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

**Arc long +2**. *Attaque à distance avec une arme* : +13 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8+6) dégâts perforants.