

Dans les environs d'Eau Forte, on peut trouver deux établissements notables :

- La taverne du *Satyre Souriant*, situé au sud-ouest d'Eau Forte sur une colline plantée de chênes. Le sentier conduisant à la taverne est marqué par une statue en bois d'un satyre jouant de la flûte. Un sort de *bouche magique* émet des sons de flûte. Le propriétaire de l'établissement est un ancien aventurier du nom d'**Arvyn Umbryl**, LN homme humain **vétéran**. La taverne est un lieu de rassemblement pour les aventuriers, guides, mercenaires et caravaniers de la région. Les murs sont ornés de trophées d'aventures ainsi que deux vieilles haches d'armes croisées derrière le bar qui peuvent s'animer pour défendre les lieux (similaires à des **épées volantes**).
- L'auberge de la *Chasse Nocturne* est située à l'est d'Eau Forte et au sud de Llorck. C'est un lieu fréquenté par les aventuriers, les chasseurs et des individus qui souhaitent se faire discrets. Elle est tenue par **Ildur Arntar**, NB homme humain, sa femme **Shaltana**, NB femme humain **roturier**, ses quatre filles, NB ou CB femme humain **roturier** et six de ses anciens compagnons d'aventures, NB ou CB homme humain **vétéran**. Ildur est un ami des Ménestrels et un ennemi du Zhentarim dont il critique ouvertement la présence à Llorck.

Ildur Arntar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 144 (16d8+64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9

Compétences Survie +6, Athlétisme +10

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Duel

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

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

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Ildur peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Ildur peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

Critique supérieur. Les attaques d'Ildur avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Ildur peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'il puisse entendre et comprendre Ildur. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Ildur est incapable d'agir.

Spécialiste de la hache d'armes. Ildur bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une hache d'armes. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec la hache d'armes, il a l'avantage au jet.

Équipement particulier : Hache d'armes +2

Actions

Attaques multiples. Ildur effectue trois attaques avec une arme

Hache d'armes +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 18 (2d8+9) dégâts tranchants