

Ironmaster/ Maîtrefer est une ville naine d'environ 9000 habitants dont 3000 combattants (profils de **gardes**). La ville possède les plus gros gisements de fer de tout Féerune dans ses profondeurs. Elle vend sa production à Mirabar et Fireshear qu'elle expédie par bateau. Les non nains ne sont pas bienvenus à Maîtrefer. Des Galeries relie également la cité naine à Hundelstone. Le chef du clan Ironmaster est **Stroque Sstar**, LB homme nain.

Stroque Sstar

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 20 (*harnois +1*)

Points de vie 99 (11d8+44)

Vitesse 7,5 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 13 (+1) | 18 (+4) | 10 (+0) | 13 (+1) | 10 (+0) |

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +8, Psychologie +5

Outils outils de forgeron

Sens perception passive 11, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, nain

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Résistance naine. Stroque a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Stroque 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, Stroque peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Stroque 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). Stroque peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

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

Équipement particulier Harnois +1, Grande Hache +1

Actions

Attaques multiples. Stroque effectue trois attaques avec une arme

Grande Hache +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 19 (2d12+5) dégâts tranchants

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8+1) dégâts perforants.