

Le long de la Route du Crépuscule/ Dusk Road

Le long de la Route du Crépuscule, on trouve plusieurs petites communautés qui, d'ouest en est, sont :

Hardbuckler est une ville fortifiée principalement gnome de 2000 habitants. Les remparts sont pourvus de 26 balistes. Elle est située au sud des collines de Trielta et à l'ouest de Borcolline. C'est une ville très sûre appréciée des marchands et caravaniers. Les maisons sont de petits cottages avec un jardin privatif et plusieurs niveaux de caves utilisées pour la culture des champignons et des lichens et d'autres comme entrepôts. La ville fabrique principalement des serrures et des coffres. Il n'y a pas d'auberge, ni de taverne mais chaque famille peut héberger des voyageurs. La ville dispose aussi d'un magicien à la vue basse du nom d'**Aldiber Inchtarwurn**, CB homme humain **invocateur**. La ville est dirigée par un conseil de 9 gnomes aînés dont deux d'entre eux sont : **Hammis Isynd**, LN homme gnome **noble**, et **Orival Bundifeather**, LB homme gnome **prêtre** de Garl Glittergold.

Borcolline / Hill's Edge est une ville fortifiée avec une enceinte pourvue de quatre portes. Elle compte 9700 habitants environ et est située à l'extrémité ouest de la Passe du Serpent Jaune. L'hiver y est très froid et c'est une halte importante pour les caravanes et la ville compte donc de nombreux entrepôts. Elle compte aussi de nombreux guides, aventuriers, chasseurs de monstres (qui sont aussi bien capturés vivants que disséqués comme composants) ainsi que des forgerons et des mineurs. Des cavernes et tunnels autrefois utilisés par des contrebandiers mais maintenant infestés de monstres courent sous la ville. Des mines de fer englouties, peut-être occupées par un **morkoth** selon la rumeur, se trouvent également non loin de la ville. La ville est dirigée par un Haut Maire conseillé par un conseil de marchands. Ils se réunissent à la Tour du Maire. Le maire dispose de 12 **gardes** personnels et 20 autres **gardes** assurent la surveillance de la ville et la collecte des taxes sur les caravanes. Le poste de Haut Maire est actuellement vacant et de nombreux membres du Zhentarim se trouvent également en ville à cause de la proximité de la ville avec la Forteresse Noire / Darkhold. Bien évidemment, le Zhentarim aimerait prendre le contrôle de la ville. La ville compte aussi une petite enclave de Sorciers Rouges de Thay.

Borcolline compte aussi deux temples et deux sanctuaires :

Le Cri de Joie, un temple dédié à Llira et dirigé par **Jhanadra Caseldown**, CB femme humaine, une jeune et enthousiaste **prêtre** de Llira (avec Représentation au lieu de Persuasion). Le temple de Llira brasse sa propre bière brune et copie des livres d'histoires galantes. Le temple est aussi un allié des Ménestrels.

Le Poing du Futur, un temple de Cyric dirigé par **Emana Gortho**, NM femme humaine, **prêtre** de Cyric (avec Intimidation au lieu de Persuasion). Les deux prêtresses s'opposent fréquemment et la seconde aimerait prendre le pouvoir en ville en rassemblant une bande d'une centaine de **bandits** sous ses ordres. Emanas recherche également de sombres rituels pour convoquer des créatures sous ses ordres.

La Vieille Épée Aiguillée, un sanctuaire dédié à Tempus

Le Baiser de la Dame, un sanctuaire dédié à Tymora

La ville compte aussi de nombreux commerces :

- *Une Poignée d'Yeux*, ce sombre entrepôt reconverti est spécialisé dans la fourniture de monstres vivants et de morceaux de monstres dont le propriétaire est toujours masqué. Certains prétendent qu'il s'agit d'un **flagelleur mental**.
- *Lionstar Services* spécialisé dans l'emballage et le camouflage de biens
- *Le Chevalier du Matin* vend des armures de qualité moyenne, d'excellentes lances et réalise des blasons légaux ou non
- *La Lame Noire de Belkin* est la propriété de **Belkin Orgul**, LN homme humain **vétéran** (avec maîtrise des outils de forgeron forgeron) gros et vieillissant et un ancien guerrier. Il vend toutes sortes d'armes.
- *Les Arcs Courbés* est un des meilleurs magasins d'arcs et d'arbalètes de Féerune. Il est tenu par **Sumbarl Ardusk**, NB homme humain **archer** (avec maîtrise des outils de menuisier), un farouche ennemi du Zhentarim.
- *Le Cerf Ecarlate*, une taverne agitée et rustique
- *L'Ours Dansant*, une taverne mal famée et dangereuse fréquentée par le Zhentarim et des coupeurs de bourses.
- *La Vouivre Ennuyée*, une auberge propre et de qualité avec un service de pigeons voyageurs vers Iriaebor et une bonne cuisine
- *Le Griffon des Tempêtes*, excellente auberge avec un fameux chef dont le nom provient d'une haute statue de pierre qui était autrefois la figure de proue d'un navire
- *La Selle de Pierre*, une auberge médiocre où les écuries surpassent les chambres
- *Les Six Douces Fourrures*, un cabaret connu pour son luxe, ses bains, ses escortes expertes et ses prix élevés.
- *La Trompette Ternie*, la meilleure taverne de la ville, fréquentée par les aventuriers et les prospecteurs. Elle est décorée de vieilles cartes au trésor dont il est possible d'acheter des copies et certains disent que le cor dont elle tire son nom est un *Cor du Valhalla en fer*.
- *L'Hippocampe Heureux*, une excellente auberge avec un bain parfumé commun, de spacieuses chambres, un jardin sur le toit, un personnel dévoué et une excellente cave à vins. L'auberge fut aussi le refuge de la compagnie d'aventuriers du *Fier Pégase*, menée par la magicienne Bellara « Cape d'Etoiles » Arune d'Amn, qui est tombée sous les coups du Zhentarim.

Bulborp / Corm Orp est un hameau le long de la Route du Crépuscule, au sud-est de Borcolline, non loin de menace de la Forteresse Noire. Le hameau est habité par une majorité de halfelins et des humains. C'est aussi un arrêt pour les caravanes. Le hameau est dirigé par un seigneur humain, **Dundast Hultel**, LN homme humain **combattant (niv 5)** qui dirige une milice de 30 miliciens montés (profil de **gardes** avec un cheval). Le hameau produit des champignons et des poteries en terre rouge. A l'est du hameau, à flanc de colline, se trouve un temple de Sheela Peryroyl, *La Demeure de la Dame*, entouré de jardins. Le clergé est dirigé par **Alliya Macanester**, LB femme halfelin qui représente les fermiers du hameau et qui est le véritable chef du hameau. *Le Halfelin Affamé* est l'auberge et taverne du hameau établie dans un ancien manoir humain. C'est un endroit réputé à la table excellente.

Hluthvar est une cité fortifiée en forme de roue et qui vit dans la terreur de tomber sous la coupe du Zhentarim de la **Forteresse Noire / Darkhold**, à seulement deux jours de marche. Ses sous-sols contiennent de l'or et mènent à une ancienne redoute naine qui peut servir de refuge en cas d'attaque de la ville. Les principaux défenseurs de la ville sont le clergé du temple de Heaume, *La Maison du Gardien*, qui ressemble à une petite forteresse située dans le nord de la ville. Le temple compte une vingtaine de **prêtres** qui se comportent comme des officiers pour la milice de la ville d'environ 70 **gardes**. Le temple est dirigé par **Maurandyr**, LN homme humain, qui fait aussi office de maire, de magistrat et de chef militaire pour la ville. Le Zhentarim voudrait se débarrasser de lui afin de pouvoir prendre le pouvoir en ville. Les principaux commerces de la ville sont : *Les Ecuries et les Selles de Trist* sont la propriété de **Irythimm Trist**, LN homme humain **roturier** et vendent des montures, des animaux de bât, des selles et des harnachements ; *Wagons et Réparations de Veloth* sont la propriété d'**Uln Veloth**, CN homme humain **maître artisan** (outils de charpentier) et *L'œil Vigilant*, la seule et austère auberge de la ville.

Asbravn est une petite ville située au sud de Hluthvar, à l'intersection de la Route du Crépuscule venant du nord et de la piste d'Ullood venant de l'est. C'est un marché pour les paysans du Val du Couchant qui viennent vendre directement leur production aux marchands de Berdusk et Iriaebor. La ville compte aussi un temple d'Ilmater, *La Maison du Dieu Souffrant*, en déliquescence et dirigé par **Asgar Tellendar**, LN homme humain **prêtre** d'Ilmater. Le temple compte aussi 6 **acolytes**. La ville dispose aussi d'un sanctuaire dédié à Llira, un autre dédié à Waukyne et un dernier dédié à Lathandre. La police et défenseurs d'Asbravn sont **les Cavaliers en Cape Rouge** qui sont issus des familles de la ville. Les sous-sols de la ville disposent de catacombes, hantées par des **squelettes**. Ce sont les restes d'une ancienne ville de cavaliers nomades. Les commerces les plus notables de la ville sont : *Le Bazar de Samborl*, tenu par **Samborl**, N homme humain **roturier**, qui vend des curiosités de tout Féérune ; *Les Caisses et Barriques de Taintain* est la propriété de **Taintain Le Grand**, N homme humain **espion** (avec maîtrise des outils de menuisier) ; *Les Roues de Wagon* est un atelier de fabrication et de réparation de chariots tenu par 5 **maître artisans** (outils de charpentier) et **Thalibul Orn**, LN homme humain **archer** (avec maîtrise des outils de charpentier) ; *La Chope et la Gerbe*, la taverne de la ville et *La Planche Mise à Nu*, l'auberge de la ville à l'excellente cuisine.

Maurandyr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 128 (16d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Résistance dégâts de froid

Compétences Perspicacité +9, Religion +5

Sens perception passive 14, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Bravoure. Maurandyr a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Sorts. Maurandyr est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Maurandyr a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, éclair traçant, lueurs féériques, sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, prière de soins, ténèbres, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, aura de vitalité, petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, aura de vie, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *soins de groupe, colonne de flamme, arme sacrée, cercle de pouvoir, rêve*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

* Maurandyr jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Heaume, *Epée longue +2, anneau de résistance (froid)*

Actions

Epée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Bénédiction vigilante Maurandyr donne à une créature qu'il touche (ou éventuellement à lui-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou s'il utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Sanctuaire du crépuscule. Maurandyr crée une sphère centrée sur lui, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou mort. Chaque fois qu'une créature (y compris lui-même) termine son tour dans la sphère, Maurandyr peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Maurandyr présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Maurandyr qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Maurandyr et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

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

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Maître artisan Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Cavaliers en cape rouge

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 24 (4d8+8)

Vitesse 9 m

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

Compétences Athlétisme +5

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bravoure. Le soldat à cheval a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Alliya Macanester

Humanoïde (halfelin) de taille P, loyal bon

Classe d'armure 16 (*chemise de mailles +1*, bouclier, 18 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 48 (12d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +6

Compétences Médecine +9, Religion +7, Nature +7

Sens perception passive 15

Langues commun, halfelin, sylvestre, gnome, elfe

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

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

Sorts. Alliya est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Alliya a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants, embrasement*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, amitié avec les animaux, communication avec les animaux*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, croissance d'épines, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, croissance végétale, mur de vent*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, dominer une bête, liane agrippeuse*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, soins de groupe, restauration supérieure, fléau d'insectes, passage par les arbres*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison, allié planaire*

*Alliya jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Sheela Peryroyl, *chemise de mailles +1*

Actions

Serpe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts de froid, de feu ou de foudre

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Charmer les animaux et les plantes Chaque créature du type bête ou plante que Alliya peut voir et qui se situe dans un rayon de 9 mètres autour d'elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle la charme pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant qu'Alliya la charme, la créature est amicale envers elle et toutes autres créatures qu'elle désigne **ou Renvoi des mort-vivants** Alliya présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Alliya qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Alliya et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Réactions

Atténuer les éléments Si Alliya ou une créature située à 9 mètres ou moins d'elle prend des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, Alliya peut utiliser sa réaction pour accorder à la créature une résistance à ce type de dégâts.