

Leilon est une ville côtière et minière d'environ 3000 habitants entourée d'une enceinte. Elle est membre de l'Alliance des Seigneurs. Elle est dirigée par **Pelindar Filmarya**, LB homme humain paladin de Tyr, connu pour sa justice avisée et son pragmatisme dans les batailles.

La ville est gardée par les Lances de Leilon (200 **gardes** montés avec des épées longues et des arbalètes légères).

Les deux principales activités de la ville sont la pêche et les mines de cuivre, nickel et argent. Des barges sont utilisées pour décharger et charger les navires qui ne peuvent accoster. De nombreuses caravanes s'arrêtent également en ville.

La ville compte trois chapelles dédiées à Tyr, Lathandre et Tymora et une tour de mage abandonnée, La Haute Maison de Thalivar, qui serait protégée par la magie et des monstres.

La ville compte deux tavernes. *Le Gobelet du Chevalier*, assez cher, propre et ennuyeux, a pour spécialité le sanglier cuit à la broche dans la cheminée de la grande salle. *Les Défenses de l'Orque* est plus abordable et fréquenté par les autochtones. Son nom vient du crâne d'orque aux longues défenses qui domine la salle principale. L'auberge de la ville, *L'Épée de Leilon*, est un dédale ancien de chambres et de petites pièces.

Selon des rumeurs, il y aurait des agents du Zhentarim et des membres du Culte du Dragon à Leilon. On parle également de cultes plus sinistres vénérant des divinités maléfiques ou même des morts-vivants.

Note: Les aventures (en anglais) de Storm Lord's Wrath : Attack on the Wayside Inn, Aid from Phandalin, Fould Weather at Wayside, House of Thalivar, Missing Patrol et Thunder Cliffs peuvent également être joués en l'état en 1360 CV. Il en est de même pour la plupart des aventures de Sleeping Dragon's Wake et Divine Contention.

Pelindar Filmarya

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

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

Points de vie 120 (15d8+51)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Sauvegardes Sagesse+5, Charisme +8, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Immunité contre les états *malade, terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +9, Persuasion +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, nain, géant

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Pelindar peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

Volonté inflexible Pelindar est avantage à ses jets de sauvegarde contre les états *paralysé* ou *étourdi*

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

Sorts. Pelindar est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Pelindar :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *duel forcé, faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, injonction*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, lien de protection, zone de vérité*

3^e niveau (3 emplacements) : *aura de vitalité, frappe aveuglante, esprits gardiens, aura du croisé*

4^e niveau (2 emplacements) : *banissement, frappe assommante, gardien de la foi, aura de pureté*

Équipement particulier : *Epée longue +2, Symbole sacré de Tyr*

Actions

Attaques multiples. Pelindar effectue deux attaques avec une arme.

Epée longue +2. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 17 (2d8+8) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion Chaque créature choisie par Pelindar dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas s'éloigner à plus de 9 m de Pelindar. Cet effet prend fin si Pelindar est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Pelindar peut soigner 6 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

Contact purifiant (3 fois/ repos long) Pelindar peut utiliser son action pour mettre fin à un sort sur lui ou une créature consentante qu'il touche

Sens divin (4 fois/ repos long) Pelindar peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

Imposition des mains Entre deux repos longs, Pelindar peut restaurer jusqu'à 75 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

Réactions

Allégeance divine. Pelindar peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.