

Loudwater/ Eau Forte est une belle ville de 4000 habitants et un rêve pour les jardiniers. La ville est traversée par la Rivière Scintillante et chaque rive est reliée à l'autre par un pont en pierre construit, il y a plus de 1000 ans par le nain lirikos Stoneshoulder alors que des elfes vivaient à cet endroit. Des tombes elfiques se trouvent encore sous la ville. La population est majoritairement humaine mais un quart des habitants sont des demi-elfes. Les principales activités sont l'agriculture, la pêche et des métiers liés aux caravanes qui traversent la ville.

La ville est défendue par 300 hommes d'armes (**gardes**) qui patrouillent par groupes de 20. Ils sont montés quand ils doivent patrouiller la campagne environnante. La milice est commandée par deux officiers portant le titre de *gantelets*. Il s'agit de **Harazos Thelbrimm**, LN homme humain et **Kalahar Twohands**, CB homme demi-elfe.

Le Haut Seigneur de la ville est **Nanathlor Greysword**, NB homme humain, vieillissant mais juste et respecté. C'est un ami des Ménéstrels qui s'opposent aux espions du Zhentarim (venant de Llorckh) qui se font de plus en plus nombreux en ville. Nanathlor réside dans le Hall des Hauts Seigneurs, le manoir fortifié au centre de la ville. Une crypte sous le manoir abriterait les dépouilles des prédécesseurs de Nanathlor.

La ville dispose aussi d'une chapelle, L'Autel de Toutes Les Fois, dédiée à toutes les divinités non mauvaises.

Les commerces les plus notables de la ville sont :

- *Tonneaux et emballage de Jolym*, vente à la fois de contenants et réalisation de colis.
- *Le Marché de la Lune Ascendante*, meilleur épicier de la ville avec de nombreux produits frais provenant des fermes alentour
- *La Tortue Vigilante*, les entrepôts de la ville tenus par le vieux **Agrath Dundai**, NB homme humain **roturier**, qui a toujours une histoire à propos d'Eau Forte à raconter.
- *La Mer Joyeuse*, une taverne très animée
- *Le Vieil Hibou*, une taverne calme et silencieuse comparée à la précédente. Elle est surtout fréquentée par des gens âgés.
- *L'Extase de l'Enchanteur* est une auberge à la décoration kitsch.
- *Le Bouclier Ecarlate* est une auberge rustique pour les voyageurs. Son nom provient d'un bouclier ancien qui a appartenu à l'ancien propriétaire, un guerrier maintenant décédé. L'auberge est maintenant tenue par son neveu qui est intarissable sur les exploits de son oncle.

Harazos Thelbrimm

Humanoïde (homme humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 42 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Athlétisme +7, Perception +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Harazos peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Harazos effectue deux attaques avec une arme

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+4) dégâts tranchants

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Kalahar Twohands

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 56 (7d8+21)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Perception +4, Persuasion +3, Psychologie +4

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, géant

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Ascendance féérique Kalahar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Style de combat Combat à deux armes

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Kalahar pourpre peut utiliser une action bonus pour récupérer 12 (1d10+7) points de vie.

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Kalahar peut utiliser une action supplémentaire.

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

Combattant à deux armes Kalahar pourpres bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Actions

Attaques multiples. Kalahar effectue deux attaques avec son épée longue et une avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Nanathlor Greysword

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +9, Perception +3

Sens perception passive 1

Langues commun, Chondathan, elfique, nain

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains et Défense

Brute Lorsque Nanathlor 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, Nanathlor peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Nanathlor 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). Nanathlor peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

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

Équipement particulier Épée à deux mains +1

Actions

Attaques multiples. Nanathlor effectue trois attaques avec une arme

Épée à deux mains +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 17 (3d6+5) dégâts tranchants

