

# Mirabar

**Mirabar** est une ville fortifiée excessivement méfiante vis-à-vis de l'extérieur et le plus grand centre minier de la côte des Epées Septentrionales. Avec ses exportations de gemmes et de métal, c'est aussi la ville la plus riche du Nord. Les tailleurs de pierre y sont également en grand nombre. 6000 humains et 4000 nains vivent à Mirabar. Les humains vivent à la surface mais les nains, sous terre. Le sous-sol de la ville compte jusqu'à 6 niveaux de profondeur et communique avec l'Underdark. L'armée de la ville est composée de 1000 nains nommés les Haches de Mirabar (**gardes d'élite nains**) et de 500 soldats humains (**gardes**). Le centre de la ville est occupé par un potager bien gardé qui possède une chapelle dédiée à Chauntea. La ville dispose de nombreux puits et d'une chapelle dédiée à Tymora. La ville compte aussi plusieurs temples nains souterrains. L'enceinte de la ville est percée de quatre portes : La Porte du Couchant, à l'ouest, la Porte Nord qui conduit aux mines, la Porte Est où est stationnée le gros de l'armée de la ville afin de parer à une éventuelle attaque orque et la Porte de la Rivière qui garde le pont traversant la rivière *Mirar*.

La ville est dirigée par le conseil des Pierres Pétillantes composé de 42 membres dont 10 sont des nains (2 femmes, 8 hommes) et 32 humains (14 femmes et 18 hommes). Le Marchion de Mirabar, **Elastul Raurym**, LN homme humain gros, vigoureux avec une barbe rousse qui aime l'argent et les plaisirs, est le porte-parole du conseil et le juge de la ville. Il est toujours accompagné par 4 gardes du corps fidèles, « Les Marteaux » nommés **Djassar**, **Hulmm**, **Kriador** et **Turvon**, LN homme humain **vétérans** (portant des harnois (donc CA 18) au lieu de clibanion). Les membres les plus importants du conseil sont les marchands suivants : **Elyth Talboskh**, CN homme humain **noble**, de la maison marchande Talboskh, le vieux **Pheln Aldtorth**, LN homme humain **noble**, représentant un consortium de marchands et **Maern Hammaver**, CB homme humain **apprenti magicien**, de la maison marchande Hammaver, les anciens aventuriers **Shadrar Thundersar**, LN homme humain, **Heldorn « Soleil d'Or » Thaerntyl**, NB homme humain et les nains **Agrathan Hardhammer**, LN homme nain, clerc de Dumathoin et **Dunstun Forgebar**, CN homme nain, clerc de Vergadain. Mirabar fait partie de l'Alliance des Seigneurs. Le conseil se réunit à l'impressionnant Hall des Pierres Pétillantes, résidence du Marchion, construit sur une éminence et richement décoré. La salle où se réunit le conseil est une des plus vastes de tout Féérune.

La flotte de Mirabar de 30 navires marchands a pour port d'attache Luskan en contrepartie d'un loyer particulièrement élevé (76000 po/ an).

Les commerces les plus fameux de la ville sont :

*La Maison de la Lame Etincelante*, propriété de la fameuse femme-forgeron et aventurière occasionnelle, **Zespara Alather**, CB femme humain, membre des Ménestrels et agent de l'Alliance des Seigneurs. Elle tient la forge spécialisée dans la fabrication de dagues et d'épées avec ses six apprenties, toutes des femmes dont deux sont des humaines et quatre, des naines. Sa plus ancienne apprentie est la naine **Calauthra Morgyr**, LB femme nain **maître artisan** (outils de forgeron). Un ancien temple d'Aurile se trouve sous la boutique.

*Le Gobelet et les Gemmes*, cette taverne, cabaret et salle de jeux (au sous-sol), reconnaissable à la gigantesque image magique d'un gobelet doré qui orne sa façade, est le seul véritable endroit où s'amuser à Mirabar, notamment grâce à ses escortes originaires de tout Féérune appelées les Gemmes qui sont tous en fait des espions pour le compte de la ville (toutes ont le profil d'**espion** ou de **malfrat**).

*Le Signe du Marteau de la Forge* est une grande auberge pour les visiteurs. Elle dispose de sa propre enceinte et écuries et se situe près de la Porte de la Rivière.

*Les Fines Gemmes de Talesspur*, atelier de tailleur de gemmes et bijoutier dirigé par **Merlara Talesspur**, CB femme demi-elfe **maître artisan** (outils de bijoutier) avec *Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*), membres des Ménestrels.

A l'ouest de Mirabar, s'étend une vallée venteuse mais toujours chaude grâce à une ancienne magie. La vallée est occupée par de nombreux moutons, chèvres et autre bétail. Elle est aussi l'antre de **Klauth**, un des plus puissants dragons rouges de Féérune (décrit dans *Storm King's Thunder*).

### Garde d'élite nain

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

**Classe d'armure** 17 (demi-plate, bouclier)

**Points de vie** 32 (4d8+12)

**Vitesse** 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Athlétisme +6

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun

**Dangerosité** 2 (450 PX)

#### Capacités

**Bravoure.** Le garde d'élite a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

**Résistance naine.** Le garde d'élite a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

#### Actions

**Attaques multiples.** Le Garde d'élite nain effectue deux attaques avec une arme

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants

**Lance.** *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants

### Elastul Raurym

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier)

**Points de vie** 112 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +8

**Compétences** Perspicacité +7, Persuasion +7

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Illuskan, nain, orque

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Duel

**Brute** Lorsque Elastul 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, Elastul peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Elastul 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).** Elastul peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

**Équipement particulier** : *Epée longue* +2

#### Actions

**Attaques multiples.** Elastul effectue trois 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

#### Réactions

**Parade.** Elastul augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Shadrar Thundersar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

**Classe d'armure** 19 (*harnois +1*)

**Points de vie** 104 (13d8+39)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +9, Dressage +5

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Brute** Lorsque Shadrar 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, Shadrar peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Shadrar 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).** Shadrar peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

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

**Équipement particulier :** *harnois +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Shadrar effectue trois attaques avec son épée longue et une attaque avec sa seconde épée longue

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts tranchants

### Réactions

**Parade.** Shadrar augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Heldorn « Soleil d'Or » Thaerntyl

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 16 (19 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 144 (18d8+54)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +9

**Compétences** Acrobaties +11, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan, nain, orque, géant

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

**Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs).** Au cours de son tour, Heldorn peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (3 fois entre deux repos longs).** Heldorn 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).** Heldorn peut utiliser une action bonus pour récupérer 23 (1d10+18) points de vie.

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

**Magie de guerre améliorée.** Quand Heldorn utilise une action pour lancer un sort, il peut effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.

**Frappe occulte.** Lorsque Heldorn touche une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que Heldorn lance avant la fin de son prochain tour.

**Charge arcanique.** Heldorn peut se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir lorsqu'il utilise son Sursaut. Il peut se téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

**Sorts.** Heldorn est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Heldorn a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lame tonnante, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, bouclier, onde de choc, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, fracassement, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, hâte, communication à distance*

**Équipement particulier** : *Épée radieuses (2)*

### Actions

**Attaques multiples.** Heldorn effectue trois attaques avec une de ses *épées radieuses* et une attaque avec la seconde

**Épée radieuse.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts radiants. Si la cible est un mort-vivant, le coup lui inflige 4 (1d8) dégâts radiants supplémentaires.

**Épée radieuse.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts radiants. Si la cible est un mort-vivant, le coup lui inflige 4 (1d8) dégâts radiants supplémentaires.

## Agrathan Hardhammer

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

**Classe d'armure** 17 (demi-plate, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 96 (12d8+36)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +5

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Nature +4, Religion +4, Perspicacité +8, Histoire +8

**Outils** de forgeron

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

**Langues** commun, nain

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

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

**Incantation puissante** Agrathan bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

**Sorts.** Agrathan est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Agrathan a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

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

\*Agrathan jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Dumathoin, *Marteau de guerre +1*

### Actions

**Marteau de guerre +1.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts contondants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé** Agrathan peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes **ou Lecture des pensées** Agrathan peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Agrathan 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 Agrathan 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 Agrathan 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 2 sont immédiatement détruits.

## Dunstun Forgebar

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 17 (demi-plate, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 80 (10d8+30)

**Vitesse** 7,5 m

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

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +4

**Résistances aux dégâts** de poison

**Compétences** Persuasion +4, Religion +5

**Outils** de forgeron

**Sens** perception passive 13, vision dans le noir à 18 m

**Langues** commun, nain, commun des profondeurs

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

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

**Sorts.** Dunstun est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Dunstun 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, injonction, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

\* *Dunstun jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré de Vergadain

### Actions

**Hache d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants + 4 (1d8) dégâts de poison

**Bénédictio de l'escroc** Dunstun peut toucher une créature consentante (autre que lui-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité à nouveau.

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata** Par une action, Dunstun crée une illusion parfaite de lui-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration (comme s'il était concentré sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Par une action bonus à son tour, il peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'il peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres de lui. Durant ce temps, il peut lancer des sorts comme s'il était dans l'espace de l'illusion, mais il doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et lui sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, il a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, il peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Il redevient visible s'il attaque ou lance un sort ou **Renvoi des mort-vivants** Dunstun 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 Dunstun 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 Dunstun et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. 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.

## Zespara Alather

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 19 (demi-plate, bouclier)

**Points de vie** 35 (7d8)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +6, Constitution +3

**Compétences** Athlétisme +6, Perception +2

**Outils** de forgeron

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, nain, elfique, gnome

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

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

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

**Précis** Lorsque Zespara touche avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Équipement particulier** Rapière +1, insigne des Ménéstrels (compte comme un anneau d'action libre)

### Actions

**Attaques multiples.** Zespara effectue deux attaques avec une arme

**Rapière +1. Attaque d'arme au corps à corps :** +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché :** 14 (2d8+5) dégâts perforants