

Red Larch est une ville étape d'environ 600 habitants et un carrefour commercial. Une route mène vers le sud-est, à Bargewright Inn, une seconde, vers l'ouest, à Kheldell et la dernière, vers l'est à des châteaux abandonnés et infestés de monstres. La ville est aussi connue pour des tourtes fourrées de légumes, de noix et de viandes. La ville compte une milice d'environ 100 archers bien entraînés.

Alaglath Chansyrl, Sklaen Jhavander et **Ogmoth Tarnlar**, LN homme humain maître artisan (outils de tanneur) sont les trois bourelriers de la ville.

Oskler Mhandyvver, N homme humain **roturier**, est le meilleur éleveur de dindes, poulets et canards. Il vend aussi bien des animaux que des œufs à la *Volaille de Mhandyvver*.

Jarth Oneshield, LN homme Yather maître artisan (outils de maçon) est un habile tailleur de pierres. Il est souvent à la recherche de gardes et aventuriers pour protéger ses ouvriers dans les quatre carrières à l'est de la ville.

Theorn, LN homme humain, est un ancien mercenaire avec la maîtrise des outils de charpentier qui habite une maison fortifiée. Il est un ancien mercenaire et le propriétaire des *Voyages sûrs de Theorn*. Il fabrique et vend des chariots. Sa quinzaine d'employés sont tous d'habiles artisans et des guerriers.

Les tavernes de la ville sont *Le Randonneur de Red Larch*, lieu de réunion des familles et des gens respectables de la ville et *Le Heaume au Zénith*, endroit calme fréquenté par des gardes de caravanes et des aventuriers recherchant la tranquillité. Le serveur et videur est **Araldyk**, une **horreur casquée** aux ordres du propriétaire **Yather Indaglöl**, NB homme humain, qui reste en permanence dans ses appartements en compagnie d'un **pseudodragon**.

La ville compte deux auberges, bâtiments à deux étages construits en bois et pierre. *L'Auberge Blackbutter* est tenue maintenant par **Dhelosk Quelbeard**, LN homme humain **roturier**, un amnien fin et laconique. *L'Épée Battante* est sombre et vieille avec des passages secrets et des caches, de nombreuses souris et des chats. Elle est dotée d'une tourelle ronde et est fréquentée par les aventuriers et les gens d'action. On y trouve des escortes professionnelles tous les soirs. Elle est tenue par **Jhandlatha Taskaloath**, NB femme humaine **mage** et **Peieyrie Taskaloath**, CB femme humaine **mage**, deux sœurs âgées originaires de Luskan. Il y a aussi des rumeurs de *cercle de téléportation* permanent aux alentours de l'auberge.

Thelorn

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	9 (-1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Illuskan, Yather

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Combat à deux armes

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

Critique amélioré. Les attaques de Thelorn 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, Thelorn peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Thelorn peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Thelorn peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Combattant à deux armes Thelorn 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

Équipement particulier : *Epée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Thelorn effectue trois attaques avec son épée longue magique et une attaque avec la seconde

Epée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants

Epée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants

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

Yather Indaglol

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*, 18 avec *armure du mage*)

Points de vie 85 (13d8+26)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +9

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Histoire +9, Arcanes +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, Yather, elfique, draconique, géant, gnome

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Yather choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Yather ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Esprit tactique. Yather a un bonus à l'initiative de +4.

Cape de déplacement. Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Yather. S'il subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Yather est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

Sorts. Yather est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Yather a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, décharge électrique, message*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, domination d'humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *boule de feu à retardement, téléportation*

* Yather jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Cape de déplacement*

Actions

Attaques multiples. Yather effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Yather est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.