

Secomber/ Secombre est un village de 900 habitants occupant trois collines. Une ancienne et puissante cité se trouvait autrefois à cet endroit, peut-être la capitale d'un royaume. C'est un village de pêcheurs, de fermiers et de tailleurs de granit. La moitié de la population est humaine avec presque autant de halfelins et leurs maisons typiques.

La ville est sous la protection de l'Alliance des Seigneurs et dispose d'une garnison de 30 **soldats de l'Alliance**. Ils disposent également de chevaux pour patrouiller la campagne environnante.

Le Seigneur de Secombre et chef de la garnison est un ancien aventurier et rôdeur nommé **Traskar Selarn**. Traskar connaît très bien la Haute Lande.

La ville peut aussi compter sur un **golem de fer** et deux **golems de pierre** pour sa défense. Ses golems sont des créations d'**Amelior Amanitas**, un puissant mage borgne et excentrique. Il habite dans une maison de halfelin surmontée d'une tour. C'est un ami d'Alustriel de Lunargent. Il possède un anneau lui permettant de convoquer un **djinn** du nom de Hasan. Il emploie également un garde du corps du nom d'**Erek**, LN homme humain **vétéran**, à la langue et aux lames acérées.

Les deux commerces les plus notables du village, tous deux situés au bas des collines et face à face sur une petite place sont :

- La taverne *la Harpe à Sept Cordes*, une grande taverne pleine de recoins dont l'enseigne est une image créée par **Amelior Amanitas**. Nombre de bardes se produisent gratuitement dans l'établissement car c'est elle est l'endroit où a été jouée, pour la première fois, *la Ballade du Tisseur de Rêves*, par une jeune barde demi-elfe du nom de Talanthe Truesilver.
- L'auberge *L'Esprit Chantant* est une excellente table connue pour ses spécialités de crabes (pêchés par les pêcheurs locaux) et ses rouleaux de foie de poulet frits. Elle est actuellement la propriété de la famille gnome Windfeather, dont notamment **Heverseer Windfeather**, NB homme gnome **roturier**.

La ville compte aussi parmi ses habitants **Bhellowir Hill**, CN homme halfelin **espion** avec *Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau de liberté de mouvement*), un marchand de tissus et un Ménestrel.

Soldat de l'Alliance des Seigneurs

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre bon

Classe d'armure 16 (demi-plate)

Points de vie 12 (2d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +4, Constitution +4

Compétences Athlétisme +4, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le soldat de la garde peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) 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* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Traskar Selarn

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +7

Compétences Survie +6, Discrétion +7, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

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

Précis au tir Lorsque Traskar touche avec une arme de tir, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Explorateur-né Traskar a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Traskar peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Traskar a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : géants (+4 aux jets d'attaque contre les géants et Traskar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

Déplacement fluide : Traskar peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Camouflage naturel Si Traskar reste immobile, ceux qui cherchent à le détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Traskar touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Traskar ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Traskar ont un désavantage.

Salve. Traskar peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'il peut voir et à portée de son arc long. Il doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Sorts. Traskar est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Traskar :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches*

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, flèches enflammées*

Équipement particulier : Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque, *épée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Traskar effectue deux attaques avec une arme

Épée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 14 (3d6+4) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts perforants.

Amelior Amanitas



Amelior Amanitas

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense, 19 avec armure du mage*)

Points de vie 102 (17d8+17)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +6, Intelligence +10

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

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Histoire +10, Arcanes +10

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, draconique, nain, elfique, géant

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Amelior choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 9, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Amelior ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maître du savoir Le jet d'initiative de Amelior est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Amelior incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Il ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Il remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'il incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, il peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'il a changé un jet de sauvegarde de cette manière, il doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

Incantation alchimique. En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Amelior augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Sorts. Amelior est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Amelior a préparé les sorts de magicien suivants :

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

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

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair, dissipation de la magie, boule de feu, vol*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, animation d'objets*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

** Amélior jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier *bracelets de défense, anneau de convocation de djinn (du nom de Hasan)*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants*