

**Soubar** est une petite ville située au sud du Pont de Boreskyr et au nord de Scornubel.

La ville comporte peu de bâtiments en dur et ressemble plus à un campement permanent souvent attaqué par les gobelinoides. Le hameau est établi autour des ruines d'une ancienne abbaye ou temple dédié à Baine (et peut-être à une autre divinité plus ancienne autrefois).

C'est une ville sans loi où se côtoient des brigands, des magiciens maléfiques, des **doppelgangers**, des mercenaires, des garous et, selon certains, des flagelleurs mentaux.

Les principaux bâtiments de la ville sont l'auberge *Le Griffon Bleu* et la taverne *La Voie Venteuse*. Cette dernière est tenue par **Mag**, femme humaine **prêtre** (probablement de Shar ou Loviatar) qui dissimule sa divinité.

Soubar est aussi le quartier général d'une compagnie de mercenaires nommée *La Flamme Pourpre*. Ils sont basés dans un fortin le long de la *Voie du Négoce*. Elle compte environ 100 membres et est spécialisée dans la garde de caravanes. Elle a plus d'une fois combattu les troupes de la Forteresse Noire. Elle est dirigée par **Thintel Ormbar**, LN homme humain **vétéran** et sa compagne, **Sindel**, N femme humaine.

Beaucoup de marchandises illégales peuvent se trouver à Soubar : objets et marchandises volés, esclaves, poisons, cages et chaînes, bêtes dressées (dont certaines pour tuer), créatures exotiques. Il est aussi possible d'engager des sortes de « chasseurs de primes » qui peuvent tuer ou capturer une créature spécifique à la demande.

## Sindel

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 13 (16 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Constitution +5, Charisme +7

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

**Compétences** Arcanes +4, Intimidation +7

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, Géant, Primordial

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

**Magie de tempête** Sindel peut utiliser une action bonus à son tour pour faire que des rafales tourbillonnantes d'air l'entoure brièvement avant ou après avoir lancé un sort de niveau 1 ou supérieur. Cela lui permet de voler sur 3 mètres sans provoquer d'attaques d'opportunité.

**Coeur de tempête** Sindel est résistante aux dégâts de foudre et de tonnerre. De plus, chaque fois qu'elle lance un sort de niveau 1 ou supérieur qui inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, elle dégage une aura magique orangeuse. Cela fait que les créatures de son choix qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle prennent des dégâts de foudre ou de tonnerre (à choisir à chaque fois) égaux à 6.

**Sorts.** Sindel est une lanceuse de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Sindel :

**Tours de magie (à volonté) :** *lumière, protection contre les armes, coup de tonnerre, poigne électrique, message*

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** *carreau ensorcelé, armure du mage\*, vague tonnante*

**2<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *fracassement, image miroir*

**3<sup>ème</sup> niveau (3 emplacements)** *pas de tonnerre, éclair*

**4<sup>ème</sup> niveau (2 emplacements)** *peau de pierre\*, sphère de tempête*

\* Sindel jette ces sorts avant le combat.

### Actions

**Attaques multiples.** Sindel effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 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* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

## Thintel Ormbar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

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

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +7

**Compétences** Athlétisme +8, Perception +4

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes & Défense

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

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Thintel 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).** Thintel peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

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

**Combattant à deux armes** Thintel 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.** Thintel effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

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

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants