

Triboar/ Troisangliers

Troisangliers est une ville non fortifiée d'environ 2500 habitants située à l'ouest de Yartar et sa grande rivale. Le Lord Protecteur actuel de Troisangliers est **Jalimin Frindos**, LN homme humain, profil d'un **civilar senior de la Garde**, un ancien aventurier élu pour 7 ans. Il se charge d'entraîner la milice de la ville (jusqu'à 300 miliciens mobilisables) et d'arbitrer les disputes.

Tout ce dont une caravane a besoin peut se trouver en ville : des chevaux, de robustes poneys de montagne élevés dans les ranchs à l'ouest de la ville. Il est aussi possible de trouver des harnais et des chariots sur place.

Il est aussi possible d'engager des guides pour s'aventurer plus au Nord. La plupart sont d'anciens aventuriers. Les plus connus sont :

Zandever « Yeux de Nuit » Eyredanus, CB homme humain, rôdeur de Gwaeron Bourrasque, connu pour avoir guidé des mercenaires jusqu'à des camps orques pour les attaquer en pleine nuit. Connaît de nombreux riches et puissants Aquafondais.

Morth Fartheen, CB homme humain, rôdeur de Gwaeron Bourrasque, un des guides les plus célèbres, connu pour son sens de l'orientation infailible.

Ilrin Sharadin, CN homme humain rôdeur de Silvanus, un guide et pisteur renommé, a la réputation d'être allié avec les drows.

Borth Jhandelspar, NB homme humain, un barbare qui a été adopté par une famille de Troisangliers quand il était enfant. Il est connu pour être capable de fabriquer des feux qui brûlent toute la nuit mais en en masquant la fumée.

Le bois à l'ouest de la ville serait aussi le lieu où dort le dieu Gwaeron Bourrasque. Il y est donc interdit de couper des arbres ou de chasser. Ses fidèles qui y passent la nuit recevraient des visions durant leur sommeil.

Les commerces les plus notables de la ville sont :

Le Chariot et la Pièce : échange et vend des chevaux et des bêtes de bât, ainsi que la nourriture et les harnais. C'est aussi le bon endroit pour engager des gardes de caravanes.

Maison Everwyvern : Auberge et cabaret extrêmement luxueux avec des escortes et des ménestrels, rivalise avec les établissements les plus chics d'Eauprofonde. Rumeurs de commerce illégal et de trafic d'esclaves. Le propriétaire est **Gondyl Ilitheum**, N **doppelganger**, qui cache sa véritable nature et passe pour un hôte sophistiqué, courtois et aux manières impeccables. En secret, il aimerait infiltrer Troisangliers d'autres membres de son espèce afin d'y régner un jour.

La Forge Foehammer : la forge du maître forgeron **Ghelryn « Goldhand » Foehammer** (ses caractéristiques sont disponibles dans *Storm King's Thunder*) située au nord de la ville

Les Armes d'Uldinath : face au précédent établissement, la forge **d'Aldener Uldinath**, NB homme humain **maître artisan** (outils de forgeron), concurrent et ami du précédent et dont les productions rivalisent en qualité avec celles du nain.

La Grenouille touchée par le Froid : une auberge bruyante et animée. Les murs sont décorés de trophées de chasse et la propriétaire est **Alatha Riversword**, CB femme humaine **roturier**.

L'Agréable Assiette : restaurant haut de gamme situé à côté de la *Maison Everwyvern*. S'adresse à la même clientèle fortunée.

Six fenêtres : une vieille et grande bâtisse qui craque de partout. Sa propriétaire est **Jaunda**, LN femme humaine **roturier** qui a plein de vieilleries à vendre dans son grenier.

Le Troll Bavard : une taverne sombre, odorante aux boissons moyennes.

Les Armes de Troisangliers : une taverne moyenne mais exceptionnelle par rapport à la précédente.

Les Voyageurs de Troisangliers : une compagnie locale de caravanes qui peut être engagée pour transporter des marchandises vers Everlund. La compagnie fournit les chariots ainsi que des **gardes** et des aventuriers pour les protéger.

Les Chariots de Wainwright : **Skulner Wainwright**, LN homme humain **maître artisan** (outils de charpentier) est le plus célèbre fabricant de chariots et carrosses du Nord. Il en a même fabriqué un qui sert à la fois de barge et de chariot.

La Maison NorthShield : Auberge de très bonne qualité et donc assez chère tenue par **Dlukasz Phorndyl**, N homme humain **roturier**.

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

Civilar senior de la Garde (Capitaine)

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

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues selon race + 1 langue

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Critique amélioré. Les attaques du civilar senior 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, le civilar senior de la garde peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le civilar senior de la garde peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

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

Actions

Attaques multiples. Le civilar senior effectue deux attaques avec une arme

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts tranchants ou 14 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Zandever « Yeux de Nuit » Eyredanus

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Zandever 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 Zandever 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), Zandever 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 Zandever a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Tueur de colosses. Quand Zandever 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. Zandever ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Sorts. Zandever est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Zandever :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

Équipement particulier : Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque

Actions

Attaques multiples. Zandever effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa seconde épée courte ou deux attaques avec son arc long

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

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

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Morth Fartheen

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Sauvegardes Force +7, Dextérité +7

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

Sens perception passive 16

Langues commun, Illuskan, géant

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

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

Explorateur-né Morth 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 Morth 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), Morth 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 Morth a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Camouflage naturel Si Morth 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 Morth 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. Morth ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Salve. Morth 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. Morth 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 rôdeur connus par Morth :

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, Arc long +1

Actions

Attaques multiples. Morth effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts perforants.

Ilrin Sharadin

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Dextérité +6

Compétences Survie +6, Athlétisme +7, Perception +6

Sens perception passive 16

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Explorateur-né Ilrin 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 Ilrin 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), Ilrin 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 Ilrin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

Tueur de colosses. Quand Ilrin 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. Ilrin ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

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

Sorts. Ilrin est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la 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 Ilrin :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

3^e niveau (2 emplacements) : *invocation de tir de barrage*

Équipement particulier : Symbole sacré de Silvanus

Actions

Attaques multiples. Ilrin effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque la seconde ou deux attaques avec son arc long

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Borth Jhandelspar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Force +10, Constitution +8

Compétences Athlétisme +10, Survie +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Illuskan, géant

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Rage (5 fois entre deux repos longs) Borth peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +3 aux dégâts avec une arme de corps à corps utilisant la Force

Sens du danger Borth a l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet il ne doit pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Instinct sauvage Borth a l'avantage aux jets d'initiative

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

Critique brutal Borth peut lancer deux dés de dégâts de son arme en plus lorsqu'il détermine les dégâts supplémentaires qu'il inflige sur un coup critique réussi avec une attaque au corps à corps.

Rage inébranlable Borth ne peut pas être charmé ou effrayé tant qu'il est en rage. S'il est déjà charmé ou effrayé lorsqu'il entre en rage, l'effet est suspendu le temps de sa rage.

Rage implacable Sa rage permet à Borth de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui l'affectent. S'il tombe à 0 point de vie pendant sa rage et qu'il ne meurt pas sur le coup, il peut faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. S'il le réussit, il retourne immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois qu'il utilise cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand il termine un repos court ou long le DD retombe à 10.

Frénésie Pour la durée de sa rage, Borth peut effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de ses tours après celui-ci. Lorsque sa rage se termine, il subit un niveau d'épuisement.

Équipement particulier Grande Hache +1, bottes de marche et de saut

Actions

Attaques multiples. Borth effectue deux attaques avec une arme

Grande Hache +1. Attaque d'arme au corps à corps : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 19 (2d12+6) dégâts tranchants + 3 dégâts de rage