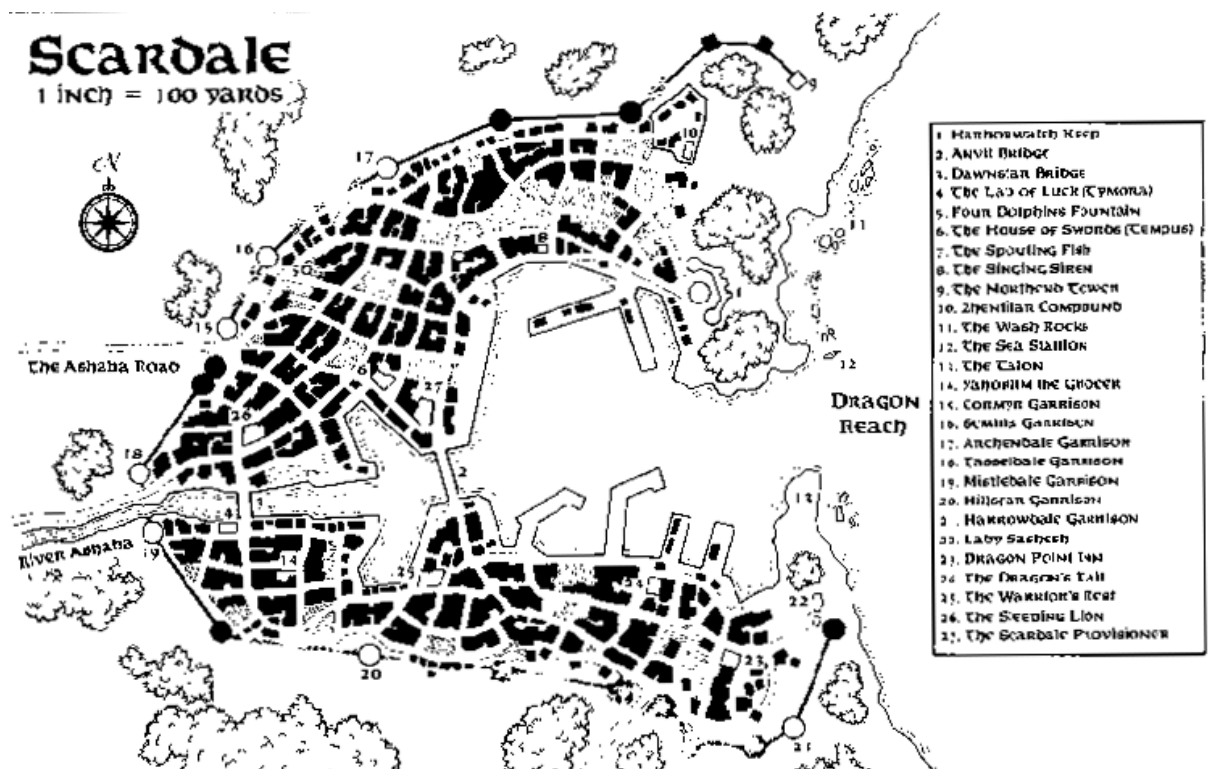


VALBALAFRE est un des Vaux les plus peuplés et les plus riches, notamment grâce à son port, la ville de Valbalafre située à l'embouchure du fleuve Ashaba et donnant sur la Mer des Etoiles Déchues. Le fleuve Ashaba traverse le val d'ouest en est au fond d'une gorge aux parois escarpées nommée La Balafre qui mesure entre vingt-cinq et trente kilomètres de large sur toute la longueur du val (soit 130 kilomètres environ), des Chutes de la Plume à la mer.

En plus de la ville de Valbalafre, le val compte aussi deux villes importantes : Croisemer, également un port sur l'Ashaba, et Profondebalafre. La route de l'Ashaba traverse le val au fond de la Balafre et il y a aussi des pistes qui suivent la côte en direction d'Yhaunne en Sembie, au sud et le Valherse, au nord.



Depuis la tentative échouée de conquête des Vaux par Lashan Aumersair, l'ancien seigneur héréditaire, le val est occupé par les différentes factions qui ont vaincu les troupes de Lashan et de nombreux habitants ont fui la ville de Valbalafre (qui compte maintenant 2150 habitants environ) aux bénéfices de la campagne et des deux autres villes du val (environ 5900 habitants dans le reste du val).

Un gouvernement provisoire se charge d'administrer la capitale. Ce gouvernement siège dans le Château du Port (1 sur la carte ci-dessus), l'ancien château des Aumersair. Le gouvernement provisoire est composé d'un seigneur local et d'un parlement de 13 conseillers. Le seigneur actuel est **Myrian Beechwood**, LN homme humain, un clerc de Waukyne et ancien aventurier charismatique. Les conseillers du parlement exercent le véritable pouvoir et sont généralement les chefs des garnisons des nations occupantes (la Sembie, le Cormyr, Château-Zhentil, Montéloy et chacun des autres Vaux), chaque garnison assurant la sécurité d'un quartier de la ville. Néanmoins, Myrian a réussi à obtenir la création d'une milice locale pour la ville de Valbalafre.

Dans le port de Valbalafre, les cas de banditisme et de pillage sont fréquents. Avec la présence des soldats dans la ville, la prostitution, les auberges, tavernes, et autres cabarets pour mercenaires ont prospéré. Tout cela a concouru à la fuite de la capitale par nombre de gens. Pour cette même raison,

beaucoup de Valiens regrettent « l'époque du seigneur Lashan ». Ce dernier ayant disparu sans laisser d'héritier, la question se pose de qui assumera le pouvoir après le gouvernement provisoire. Des documents trouvés récemment laisseraient à penser que **Scyllua Darkhope** du Zhentarim serait sa fille illégitime et donc son héritière. Reste à savoir si ces documents sont authentiques...

Parmi les marchands, **Aldavius Darkhand**, N homme humain **maître voleur**, un receleur et principal acteur sur le marché noir, dirige une petite compagnie de marchands aux mêmes mentalités. Aldavius est capable d'obtenir n'importe quoi tant qu'on y met le prix. Son quartier général se trouve à la Tour Nord (9 sur la carte de la ville). Elle est défendue par un grand nombre de **malfrats** et autres **bandits**.

Depuis la ville de Profondebalafre, opère une marchande **Shaliana Ghend**, NB femme humaine, à la tête du *Fournisseur du Valbalafre*, la seule compagnie marchande d'importance à avoir survécu au déclin de Valbalafre. Récemment, sa fille **Talana**, CB femme humaine **espion**, a rouvert un comptoir dans le port de Valbalafre (27 sur la carte de Valbalafre).

Le port de Valbalafre est aussi connu pour la *Fontaine des quatre dauphins*, une fontaine représentant quatre dauphins voltigeant au-dessus des vagues. C'est un lieu de rencontre habituel au centre du quartier portuaire qui empêche toute magie de divination ou de scrutation de fonctionner sur la place où se trouve la fontaine.

Parmi les temples du val, subsiste *Le Coup de Chance* (4 sur la carte), une chapelle dédiée à Tymora et servie par un joyeux halfelin nommé **Gelli Parabuck**, CB homme halfelin, très populaire en ville. L'autre chapelle de la ville est celle des *Epées Croisées* dédié à Tempus (6 sur la carte). Elle a été fondée il y a 5 ans et est tenue par la Chapelaine de Bataille **Ulara Axehaft**, N femme humaine.

Les auberges et tavernes de la ville de Valbalafre en activité incluent :

- *Le Poisson Jaillissant* (7 sur la carte), une auberge calme fréquentée par des marchands et des marins. Elle est la propriété de **Yhelsed Cablehand**, NM homme humain **bandit**, qui est secrètement employé par le Zhentarim. Il note les vaisseaux, ainsi que leur cargaison, qui entrent et sortent du port pour le compte du Zhentarim.
- *La Sirène Chantante* (8 sur la carte) est une taverne chahuteuse et dangereuse fréquentée par des mercenaires et des vendeurs au marché noir. Le propriétaire est **Ulfgang Halfhand**, LM homme humain **vétéran**, un des lieutenants d'**Aldavius Darkhand** dans son organisation.

A l'entrée du port du Valbalafre, se trouvent les Rochers lavés (11 sur la carte), des rochers déchiquetés et des bancs cachés, qui rendent la côte très dangereuse. Ce sont, par contre, d'excellentes caches pour des activités de contrebande. Également près de l'entrée du port se trouve *L'Étalon de Mer* (12 sur la carte), une galère de l'Impiltur échouée il y a 6 ans. Une équipe d'artilleurs Zhentilars se servent des catapultes de la galère pour contrôler l'entrée du port.

Parmi les garnisons d'occupation, l'enceinte Zhentilar (10 sur la carte) entourée de son propre mur d'enceinte au sein de la ville est la plus imposante. Les Zhentilars sont définitivement la plus grosse force d'occupation (au moins 120 personnes) en incluant des mercenaires et autres hommes de main alors que, officiellement, leur troupe ne devrait pas dépasser 12 soldats. Les forces sont commandées par une ambitieuse magicienne du Zhentarim nommée **Ithana Redstave**, LM femme humaine **Mage Zhentarim**. Ithana complotte actuellement pour faire accuser les forces de Montéloy d'une série de meurtres et, à terme, prendre le contrôle de Valbalafre pour le compte de Château-Zhentil.

La garnison Cormyrienne (15 sur la carte) est dirigée par **Truent Tyranon**, LB homme humain **capitaine des dragons pourpres**, un officier expérimenté. Les Cormyriens sont fatigués de l'occupation mais sont réticents à abandonner le Valbalafre aux mains de Château-Zhentil.

La garnison Sembienne (16 sur la carte) est aussi lasse de l'occupation mais complotte pour prendre le pouvoir. Les Sembiens ont corrompu les garnisons mercenaires du Valherse et du Valmoisson pour combattre de leur côté le moment venu. La garnison Sembienne est commandée par **Rhellan Trollgrip**, N homme humain **vétéran**. Il suit les ordres de Lady Sashesh (cf.ci-dessous).

La garnison du Valmoisson (18 sur la carte) est principalement composée d'un détachement de la compagnie de mercenaires du Bouclier de Griffes d'Ordulin. Les troupes sont dirigées par un mairshar nommé **Hareth Windtamer**, LB homme humain, qui n'est pas au courant de la trahison de ses troupes.

La garnison du Valherse (21 sur la carte) est maintenant principalement composée de mercenaires qui sont visiblement aux ordres de la Sembie. L'ambassadeur du Valherse a déjà écrit pour demander le remplacement des mercenaires.

Lady Sashesh, LN femme humaine, la représentante de Sembie (manoir en 22 sur la carte), est une riche marchande qui représente des marchands Sembiens et qui est en liaison avec **Miklos Selkirk** et les *Corbeaux Argentés*. Beaucoup d'entre eux voudraient voir le Valbalafre devenir une ville Sembienne.

En plus des forces d'occupation, d'autres groupes occupent Valbalafre :

- Les *Danseurs* sont une bande de bandits halfelins qui profitent du chaos ambiant pour s'enrichir.
- La nouvelle *Enclave de Thay* est tenue par des magiciens d'alignement neutre et ils ne pratiquent pas l'esclavagisme
- Des moines de l'ordre de la *Mort Longue* se sont installés dans de vieux entrepôts du port où ils ont fondé une école

Myrian Beechwood

Humanoïde (homme humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 49 (7d8+14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Perspicacité +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Sorts. Myrian est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Myrian a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, 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, cécité/ surdité, 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 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

* Myrian jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Waukyne

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

Bénédiction de l'escroc Myrian 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, Myrian 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** Myrian 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 Myrian 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 Myrian 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 1/2 sont immédiatement détruits.

Shaliana Ghend

Humanoïde (femme humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 42 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Perception +4, Intimidation +5, Persuasion +5, Perspicacité +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, halfelin

Bonus de maîtrise +3

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Shaliana peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Shaliana 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 : 12 (2d6+4) dégâts tranchants

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

Gelli Parabuck

Humanoïde (homme halfelin) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 46 (8d6+16)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Perspicacité +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, halfelin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Brave. Gelli a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la terreur.

Agilité halfeline. Gelli peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

Sorts. Gelli est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Gelli a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, 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, cécité/ surdité, 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 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

* Gelli jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison

Bénédictio de l'escroc Gelli peut toucher une créature consentante (autre qu'elle-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, Gelli 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, Gelli 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** Gelli 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 Gelli 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 Gelli 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.

Ulara Axehaft

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 49 (7d8+14)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +4

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

Compétences Médecine +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Prêtre de guerre (4 fois entre deux repos longs) Quand Ulara utilise l'action attaquer, elle peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

Sorts. Ulara est une lanceuse de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Ulara a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (1 emplacement) : *liberté de mouvement, peau de pierre**, *compulsion, gardien de la foi*

* *Vhelt jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Ulara peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des mort-vivants** Ulara 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 d'Ulara qui peut l'entendre ou la 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 d'Ulara et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. 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 1/2 sont immédiatement détruits.

Mage Zhentarim

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

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

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +8

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

Compétences Investigation +8, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque, géant, nain, goblin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, le mage choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 4, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Le mage ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, lumières dansantes*

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

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, flétrissement, œil magique, peau de pierre**

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation, cône de froid*

Actions

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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque le mage 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.

Humanoïde (presque tous humains) de taille M, loyal bon, loyal neutre ou neutre bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +6

Compétences Athlétisme +8, Perception +4, Persuasion +9

Sens perception passive 14

Langues selon race

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat combat à deux armes

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le capitaine des dragons pourpre peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Cri de ralliement. Quand le capitaine des dragons pourpres utilise son aptitude second souffle, il peut choisir jusqu'à 3 créatures parmi ses alliés dans un rayon de 18 m. Chacune d'entre elles, si elle peut le voir ou l'entendre, regagne 9 points de vie.

Combattant à deux armes Le capitaine des dragons pourpres 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 : anneau des dragons pourpres

Actions

Attaques multiples. Le capitaine des Dragons pourpres effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

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

Humanoïde (homme humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 40 (5d8+15)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Persuasion, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Bonus de maîtrise +3

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Hareth peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

Sursaut (1 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Hareth peut utiliser une action supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Hareth effectue deux attaques avec son épée longue

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (1d8+5) dégâts tranchants

Lady Sashesh

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense*)

Points de vie 98 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +7

Compétences Tromperie +14, Intimidation +9, Persuasion +14, Perception +7

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, jeu de cartes

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, Alzhedo, nain, elfique, halfelin, jargon des voleurs

Bonus de maîtrise +5

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Ruse. À chacun de ses tours, Sashesh peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Sashesh inflige 24 (7d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Sashesh qui n'est pas incapable d'agir et que Sashesh n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Sashesh est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Persuasion et Tromperie

Dérobade Lorsque Sashesh subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Maître des intrigues. Sashesh peut infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature qu'elle entend parler pendant au moins 1 minute, lui permettant de se faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques. Sashesh peut utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsqu'elle utilise l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut la voir ou l'entendre.

Ouïe fine. Si Sashesh est capable d'entendre, elle peut assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins d'elle.

Talent. Chaque fois que Sashesh fait un test de caractéristique qui lui permet d'ajouter son bonus de maîtrise, elle peut traiter un résultat de 9 ou moins au dé comme un 10.

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

Équipement particulier : *bracelets de défense*

Actions

Attaques multiples. Sashesh effectue deux attaques avec sa *dague*

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 :* 8 (2d4+3) dégâts perforants +10 (3d6) dégâts de poison

Réactions

Esquive. Sashesh réduit de moitié les dégâts qu'elle subit d'une attaque qui la touche. Sashesh doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Redirection. Sashesh peut faire qu'une créature finisse par être la cible d'une attaque qui la visait. Lorsque qu'elle est ciblée par une attaque alors qu'une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle lui offre un abri contre cette attaque, elle peut utiliser sa réaction pour que la cible de l'attaque soit cette créature, à sa place.