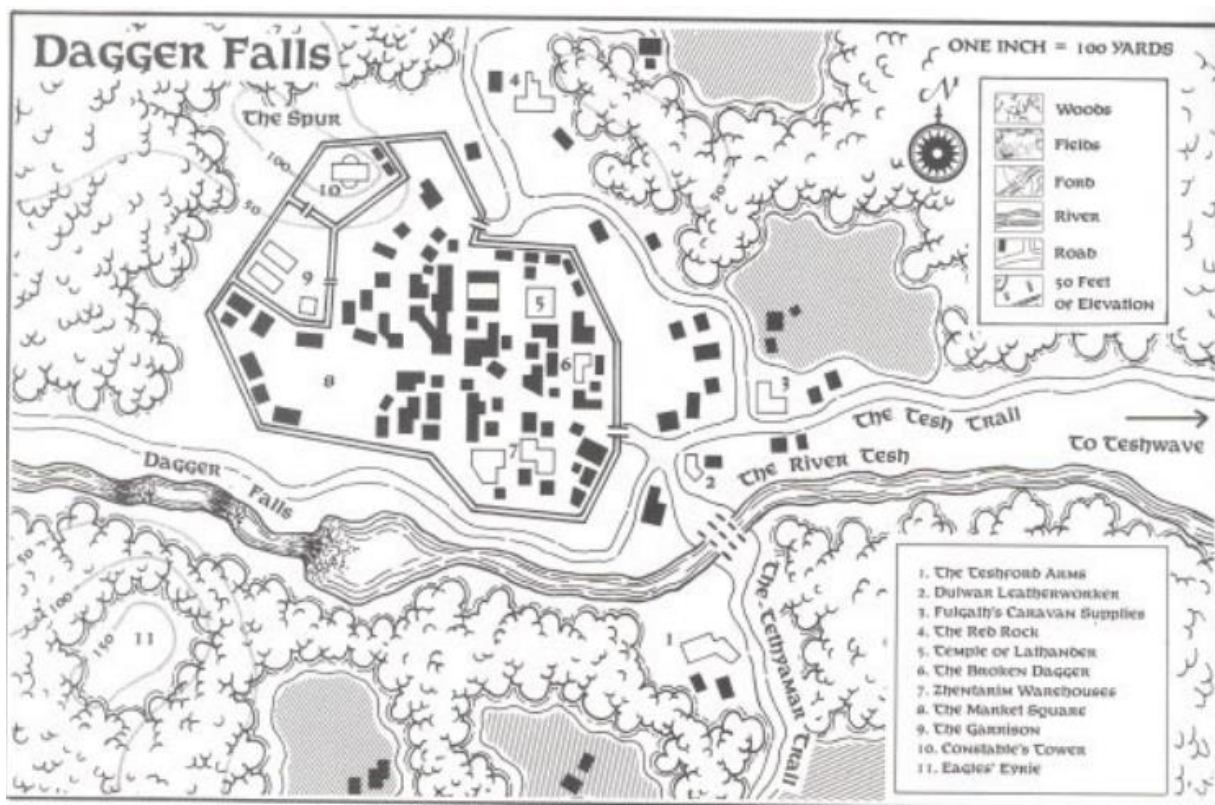


VALDAGUE

Le Valdague est un val isolé et rude constitué en majorité de collines boisées et vallonnées avec des vallées rocheuses et labyrinthiques. Il est actuellement occupé par les forces de Château-Zhentil et du Zhentarim. Le val compte à peu près 2900 habitants, y compris les forces d'occupation. Chutes de la Dague est la ville principale. Elle compte environ 800 habitants et est fortifiée. Ses alentours sont constitués de prés avec des fermes pour le bétail. La ville est située au nord-ouest du Gué de la Dague où la *Voie de Tethyamar* traverse le fleuve Tesh sous les chutes.



Chutes de la Dague est sous le contrôle des troupes d'occupation alors que la campagne sert de refuge aux rebelles menés par **Randal Morn**, NB homme humain, l'héritier légitime du val. Il commande une bande d'à peu près 200 rebelles (**bandits**) répartis entre une douzaine de bandes (menées chacune par un **capitaine bandit**). Ils se font appeler les *Cavaliers de la Liberté*.

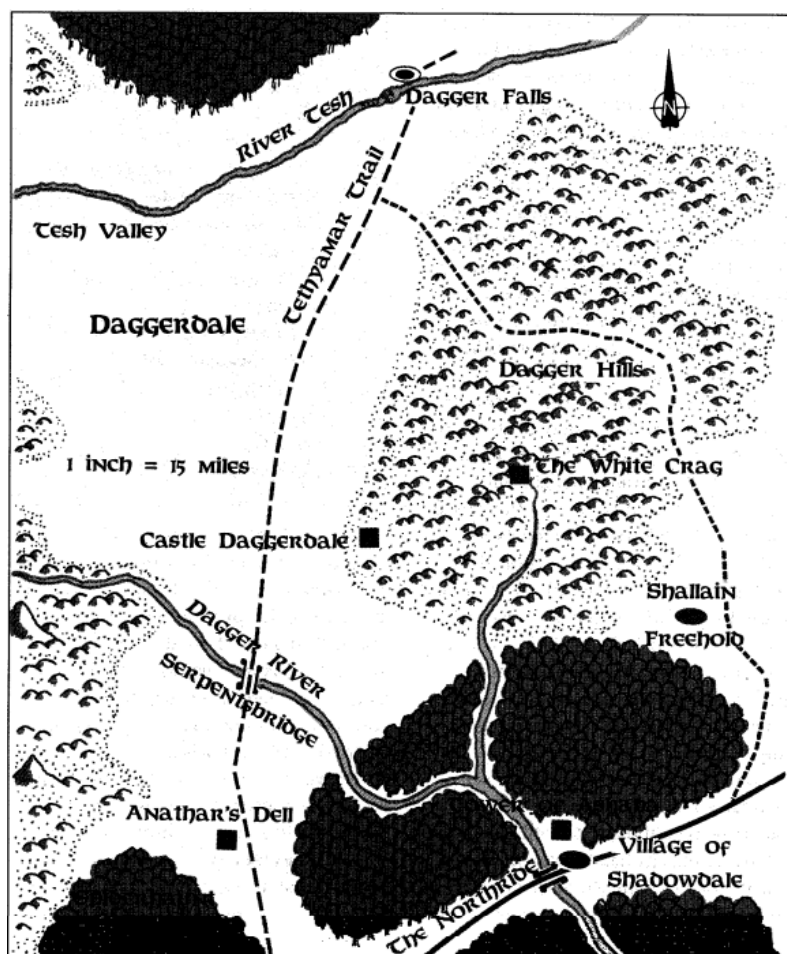
Les troupes d'occupation sont dirigées par un ancien aventurier du nom de **Tren Noemfor** qui porte le titre de prévôt de Chutes de la Dague. Il réside dans la tour du connétable (10 sur la carte).

Les commerces / entreprises les plus connus de Chutes de la Dague sont :

- *Aux Armes du Gué du Tesh* (1 sur la carte) : la seule auberge de la ville est tenue par **Olavia**, N femme humaine **roturier**. Elle est chère et de piètre qualité.
- *Dulwar le Travailleur du Cuir* (2 sur la carte) est la boutique d'un artisan et tanneur. **Dulwar**, NB homme humain **espion** (avec maîtrise des outils de tanneur) est un allié de Randal Morn. Il maintient un refuge et un souterrain sous son échoppe.
- *Les Fournitures de Caravanes de Fulgath* (3 sur la carte) est un magasin de fournitures pour les caravanes et les chariots. **Fulgath**, NM homme humain **expert (niv 2)** est malhonnête et pratique des prix exorbitants. Fulgath est aussi un receleur d'objets volés et un vendeur de marchandises illégales (comme du poison).

- *Le Rocher Rouge* (4 sur la carte) est une taverne fréquentée par les gens de la campagne. Elle est tenue par **Kessla**, CB femme demi-elfe **barde**. Elle aide Dulwar et autres sympathisants de Randal Morn en ville. On prétend qu'elle serait une Ménestrelle. Elle emploie **Orthran**, CB homme humain **roturier**, le garçon d'écurie and deux serveuses nommées **Larstiira** et **Jandylgrae**, CB femme humaine **roturier**.
- *Le Temple de Lathandre* (5 sur la carte) est actuellement en ruines après avoir été détruit par un incendie il y a plusieurs années.
- *La Dague Brisée* (6 sur la carte) est une taverne fréquentée par les soldats et mercenaires Zhentilars. Elle est la propriété de **Tharwin Un Œil**, LM homme humain **lieutenant Zhentilar**, un Zhentilar retraité.
- *Les Entrepôts du Zhentarim* (7 sur la carte) servent pour les caravanes du Zhentarim qui traversent le désert Anauroch. Ils sont bien gardés.
- *La Garnison* (9 sur la carte) sert de logement pour les soldats Zhentilars et les troupes mercenaires. Les troupes sont composées de 100 **soldats Zhentilars** et 200 mercenaires (dont des **orques**, des **gobelins** et des **hobgobelins**). Ils sont aussi aidés par 130 miliciens locaux (**roturiers**).
- *Aire des Aigles* (11 sur la carte) est un monticule rocheux se dressant au-dessus des Chutes de la Dague. Il abrite des autels sacrés du clan nain Lamétincelante. *L'Aire des Aigles* est décrite dans *Doom of Daggerdale*. On dit que l'escalade pour y accéder est dangereuse à cause de **mimiques** qui se dissimulent dans les anfractuosités de la roche.

Avec le temple de Lathandre ruiné, une prêtresse de Baine nommée **Eragyn la Sombre**, NM femme humaine **Gantelet Noir de Baine**, a instauré une petite chapelle pour les soldats Zhentilars. Du côté des rebelles, un des conseillers de Randal Morn est **Tunfer le Fort**, LB homme humain **prêtre** de Tyr (avec les modifications suivantes : Force : 16 et masse d'armes : +5 au toucher, dégâts : 6 (1d6 +3))



Les Collines de la Dague sont envahies de fougères et on peut y rencontrer des **loups**, des **leucrottas**, des **ours-hiboux**, des **lycanthropes** et même des **tyranneails**.

La Forêt de l'Orée est occupée par des **satyres**, des **dryades** et des **pixies** qui s'opposent aux bandes de bûcherons zhents du camp de *Capeneige*.

Les Montagnes de l'orée du désert forment la frontière occidentale des Vaux et surplombent les collines de Valdaque protégeant les Vaux des vents violents de l'Anauroch. Elles abritaient l'ancien royaume nain et les mines de Téthymar dans lesquels le Zhentarim a aménagé une forteresse (cf. *fichier sur le Zhentarim*).

Les Ruines du Château Morn se situent au sud de Chutes de la Dague et servent souvent de refuge à Randal et ses rebelles.

Le Vallon d'Anathar se trouve au sud du val (cf. plan ci-dessus). C'est un hameau fortifié composé d'une bonne auberge (2 po/ personne / jour pour tous les services) et de plusieurs fermes familiales (deux familles humaines : Blacklock et Talop et deux familles demi-elfes : Snowgold et Winterwood). Le hameau se trouve à proximité d'une mine d'argent exploitée par des nains (du clan Lamétincelante) qui fournissent armes et armures à leurs voisins du dessus. Les Ménestrels rendent souvent visite aux habitants du Vallon d'Anathar pour acheter les produits des fermes en excès et les barres d'argent des nains. Pour la protection du vallon, les habitants disposent aussi d'une bonne dizaine de gros chats dressés (avec des caractéristiques de **tigres**).

Tren Noemfor

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +7

Compétences Athlétisme +8, Perspicacité +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Tren 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, Tren peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Tren 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). Tren peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Combattant à deux armes Tren bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Tren peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Équipement particulier Épée longue +1

Actions

Attaques multiples. Tren effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

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

Randal Morn



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (cuirasse, bouclier)

Points de vie 60 (10d8+10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Sauvegardes Force +7, Constitution +5

Compétences Perception +8, Athlétisme +7, Survie +8, Nature +9, Discrétion +11

Sens perception passive 14

Outils outils de voleur

Langues commun, Chondathan, orque, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Leharir inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Randal qui n'est pas incapable d'agir et que Randal n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Randal est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Perception

Survivance Randal maîtrise les compétences Nature et Survie et son bonus de maîtrise est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec ses compétences.

Style de combat Duel

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

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

Équipement particulier : *Épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Randal effectue deux attaques avec une arme

Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8+3) dégâts perforants.

Réactions

Escarmouche Randal est difficile à coincer lors d'un combat. Lorsqu'un ennemi termine son tour à 1,50 mètre ou moins de lui, il peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité

Lieutenant Zhentilar

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

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +2

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

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

Tactique de groupe. Le lieutenant Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, le lieutenant zhentilar peut utiliser une action supplémentaire.

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

Actions

Attaques multiples. Le lieutenant zhentilar effectue deux attaques avec une arme

Epée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc long Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Soldat Zhentilar

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

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 +5, Intimidation +1

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 zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 7 (1d10+2) points de vie.

Actions

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

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.