

# Disparition à Redlarch

**Redlarch** : Sergent : Harburk tuthmarillar.

## Les croyants :

- Conseiller : Larrakh prêtre du culte de la pierre noire, déchu dans l'ordre. Il a participé à l'attaque de la délégation de Mirabar. Possède 4 barres pyramidales (5gp).
- Elak dornen : Dirige les Croyants. Propriétaire de la carrière dornen et de la taille (12).
- Ilmeth waelvur : humain tethyr, bandit. Propriétaire de l'atelier de chariot (16).
- Albaeri mellikho : humaine tethyr, commun, dirige la carrière (18) menant au tombeau. Coupable de meurtre.
- Ulhro luruth : humain chondathan, commun. Propriétaire de la tannerie (19).
- Grund : ½ orc, thug. Se trouve au marché. Garde le tombeau de la pierre mouvante.
- Braelen hatherhand : humain tethyr, 11 ans.
- Rohar hatherhand : le père de Braelen.
- Marlandro gaelkur : tueur, tient la quincaillerie (17).
- Aerego bethendur : humain, tethyr noble, entrepôt.
- Baragusta harbuckler : humain, tethyr commun, vieux charpentier.
- Les porteurs de malheur : 6 bandits. Armure avec symbole terre et masque de pierre.

## Lieux importants :

**1 : L'autel de toutes les fois** : couple de prêtre :

- Imdarr relvauder humain damaran, prêtre de Tempus. Ordre du gantlet.
- Lymmura auldarhk, humaine tethyr acolyte de Sune.

**2 : L'épée virevoltante** : auberge, 3 étages. La cuisine a brûlé, repas au Heaume du zenith.

- Kaylessa irkell, humaine illusk, commun, 40 ans. Dirige l'établissement.
  - Elle parle rapidement des problèmes, sur le mal se trouvant à Lance rock. Elle paie 50po pour y aller comme le sergent et les anciens ne veulent pas intervenir.
  - Trouble : Certains citoyens sont terrorisés comme mellikho (tailleur de pierre) et luruth (tanneur).

- Ghileeda, humaine tethyr, commun. Serveuse. Espionne pour justran daelh à helm pour le culte de la vague fracassante.
- Iraun thelder, humain tethyr, garde. Ancien mercenaire borgne, s'occupe de l'étable. Espion du culte de hurlement haineux.
- Rumeur : Frère eardon, ½ elf acolyte de lathandre. Vient de Beliar et a vue là-bas la délégation de Mirabar il y a 2 semaines. Il est surpris de ne pas voir les nains car ils voulaient faire une halte ici.

**3 : Le heaume du zénith** : taverne de 2 étages. Les employés ne sont pas bavards, ils renvoient vers les bons clients. Il y a 3 videurs.

- Garlen harlathurl, humain tethyr, commun. Tavernier avec 2 partenaires, un à waterdeep et l'autre ici, Justran Daehl du culte de la vague fracassante (bandit capitaine).
- Trouble : Stannor thistlehair, halfin pied léger, commun. Charpentier à l'atelier de chariot. Pour 10po, révèle avoir vue son chef Ilmeth waelvur prendre un tunnel secret dans l'arrière court.
- Rumeur : une ½ orc, zomith garde, complètement saoul, a été renvoyé de la caravane de Mirabar parce qu'elle s'est battue contre des gardes.

**4 : mère Yalantha** : sorte de résidence de 3 étages hébergeant des travailleurs.

- Yalantha dreen : propriétaire, fume la pipe, humaine, tethyr, commun.
- Trouble : 6 hôtes sont des observateurs du culte de la terre noire, les bringer of woe. Leurs masques sont cachés ailleurs.

**5 : le voyage serein de thelorn** : comprend 3 bâtisses, un atelier, un entrepôt et un magasin avec une dizaine de chariot. Ils travaillent nuit et jour, 3X8h.

- Thorsk thelorn et Asdan thelorn, humain, illuskan, commun, propriétaire.
- Rumeur : Thorsk a eu la visite d'un marchand amnien se dirigeant au nord par la Grande route pour un rassemblement de druide. Il est venu réparer un chariot à prix d'or, ses caisses portaient un signe un forme de bol.
  - Il peut leur montrer la direction de Scarlet moon hall.

**6 : Chansyrl fine harness :** atelier de tannerie.

- Phaendra chansyrl : propriétaire, humaine, tethyr, scout. Elle est toujours en tenu de cuir avec des armes tranchantes. Elle rêve d'aventure mais elle a trop de travail.

**7 : Les vêtements Helvur tarnlar :** boutique de 2 étages d'habit de luxe.

- Helvur tarnlar, humain, tethyr, commun. Renvoi toute demande vers sa femme.
- Maegla tarnlar, humaine, tethyr, commun. Négociante de l'alliance des seigneurs.
- Trouble : les Tarnlars ont 4 enfants, 2 filles e 2 garçons entre 7 et 10 ans, très curieux d'aventure. Ils peuvent dire aux PJ ou est lance rock mais un nain farouche les a prévenu que le coin est pestiféré.

**8 : boulangerie lorren :** réputé pour ses crumbles, spécialité régionale.

- Mangobarl lorren : propriétaire, humain chondathan, brigand. Allié du zhentarim.
- Trouble : Mangobarl parle de la tombe hantée. Il a vu un gobelin la bas, un gang terrorise les étrangers. Il y a des trésors qui ne doivent pas tomber entre leur main.

**9 : La forge Tantur :**

- Eldras tantur : humain turami, brigand. Il a 1 fils et 2 filles qui forgent avec lui et une femme s'occupant du commerce et l'achat de métal. Ils sortent peu.

**10 : Volaille fine Drouth :**

- Nathaeliya drouth : humaine tethyr commun, propriétaire.

**11 : Boucherie Jalessa orna :** 4 bâtiments, boucherie, fumoir, la maison et une boutique.

- Jalessa orna : propriétaire, humaine, illusk, commun.
- Harbuck tuthmarillar, humain tethyr, vétérans. Ne dort pas, juste des siestes. Selon lui un groupe démoniaque est à Sumber hill. Des aventuriers seraient le bienvenu.
- Dans la boutique il y a « cours ou prison » avec 4 adjoints, gardes, qui travaillent dans la boucherie. Ils pendent sur les crochets les soûlards par leur ceinture.
- Trouble : des bandits sont à Cairn road, au sud. Il ne peut y aller car il y a trop de planque la bas mais des aventuriers seraient le bienvenu. (Bears and bows).

**12 : tailleur de pierre Dornen.** La carrière dornen.

- Elak dornen, humain tethyr, noble. Vingtaine d'employé. « chef » des croyants.
- Trouble : Suit le conseiller Larrakh, espérant prendre le contrôle de la ville. Si des aventuriers l'ennuie, il les envoie vers une histoire d'étrange trésors perdu, de mal se cachant a Tricklerock cave (bloody treasure).

**13 : les armes d'ironhead.**

- Feng ironhead : ½ orc, vétérans. Vendeur, réparateur d'arme et armure.

**14 : les volailles Mhandyver :** poulailler modeste mais plus réputé que celui de Drouth.

- Minthra mhandyver, humaine tethyr, commun. Elle a 3 enfants qui l'aident.
- Elle sait qu'il y a un club privé dont elak dornen, Ilmeth waelur et Albaeri mellikho. Elle pense qu'ils sont inoffensifs mais peut raconter ce qu'elle sait.
- Trouble : sa petite fille pell a vu un fantôme près d'une tombe (tombe hantée).

**15 : Haeleeya :** des bains et une boutique d'habit. Surtout prisé par les femmes.

- Haeleeya hanadroum, humaine tethyr, commun. Alliée de l'enclave d'émeraude.

**16 : fabrique de chariot Waelvur :** moins chère que le voyage serein de Thelorn. Vend surtout des pièces de rechange. Il y a une douzaine de travailleur.

- Ilmeth waelvur, humain tethyr, bandit, membre des Croyants. Grand buveur et espère renverser son concurrent Thelorn grâce à l'influence des Croyants.
- Dans son cellier, un passage menant au tombeau des pierres mouvantes en T1.
- Trouble : Le halfling Stannor thislthair, un des travailleur, a vue Ilmeth et des croyants prendre le passage.

**17 : Gaelkur :** quincaillerie, barbier et taverne.

- Marlandro gaelkur, humain tethyr, commun. Propriétaire, il fait aussi du troc et prend même des choses volées. Il fait aussi de la fausse monnaie.
- Rumeur : Larmon greenboot un berger, humain tethyr, commun. Traîne souvent ici comme d'autre. Il radote avoir vue des tombes toutes fraîches à Sumber hills.

**18 : Tailleur de pierre Mellikho :** la carrière commence juste derrière.

- Albaeri mellikho, humaine tethyr, commun. Membre des croyants, joviale, elle est soucieuse des pierres qui bougent.
- Un passage secret se trouve dans la carrière, un tunnel s'est effondré, menant au tombeau des pierres mouvantes en T9.
- Trouble : les tailleurs de pierre ont vu il y a 2 mois des étrangers (les porteurs de malheur) portant un masque de pierre à la carrière. Mellikho veut leur faire peur pour cacher Larrakh, le prêtre de la pierre vivant dans le tombeau. Si les aventuriers questionnent ici, elle confirme mais les redirige vers un trésor légendaire à Tricklerock cave (bloody treasure) pour les aider dans leur quête.

#### 19 : Tannerie Luruth :

- Ulhro luruth, humain, chondathan, commun. Propriétaire, fait travailler 5 gars.
- Il fait partie des croyants et même s'il ne doit en parler à personne, il trop bavarde.
- Des porteurs de malheur travaillent ici.

#### 20 : Entrepôt hardbuckler : 4 entrepôts avec des caisses à louer à la semaine, au mois.

- Baragusta hardbuckler est souriant et propriétaire, humain tethyr, noble. Il a 3 employés, porteurs qui sont d'anciens brigands (en fait les porteurs de malheur).
- C'est un croyant qui se demande ce que Larrakh veut de Redlarch.

#### 21 : Le marché : il y a une semaine, les caravanes étaient en nombre mais aujourd'hui elles sont parties et il ne reste plus que Grund, le simple d'esprit du village.

- Grund, ½ orc, brigand, est toujours content. Les vendeurs l'ont pillé mais il s'en fou. Les aventuriers le rencontreront au tombeau des pierres mouvantes en T3.

#### 23 : Articles divers Vallivoe :

- Endrith vallivoe, humain tethyr, commun, propriétaire. Vieux caravanier en retraite avec une armée d'enfant travaillant pour lui.
- Trouble : si les aventuriers aident la ville, il peut leur parler d'un crâne planté à un arbre avec une flèche noire (last laught).
- Rumeur : Endrith a acheté un vieux bouquin à un marchand il y a quelques jours. Il parle de la généalogie naine de Mirabar. Ce marchand l'a reçu d'un marin pas très net à Wormford, il en avait plein d'autre. (Wormford rat).

## Trouble à Redlach :

#### Ours et arcs :

- Le sergent Harbuck envoie les aventuriers.
- Il y a 4 bandits et un ours noir enfermé dans une cage qu'il défoncera de rage.
- Trésors : 99 cp, 74 sp, 13 gp et des biens volés de 100 gp. Ils peuvent être vendus à la quincaillerie Gaelkur (17) et les articles de Vallivoe (22).

#### Le dernier rire :

- Endrith vallivoe (article divers 22) envoie les aventuriers là-bas.
- Message accroché par une flèche. Un aventurier qui le prend est maudit par des cauchemars. Désenvoûtement : une personne doit arracher cette flèche d'un papier signé de sa main. Briser ou perdre la flèche et elle sera tirée par un squelette sur le maudit chaque nuit.

#### Trésors sanglant :

- Albaerie mellikho (carrière 18) et Elak dornen (carrière 12) dirigent les aventuriers là-bas.
- Il n'y a que 4 stirges dans la crevasse.

#### Tombe hantée :

- La petite fille de Pell, Minthra mhandyver (la volaille 14) et Mangobarl lorren (boulangerie 8) dirigent les aventuriers là-bas. Plusieurs tombes de noble s'y trouvent.

- Un campement de brigand s'y trouve à 100m avec Mouggra (gobelin) et Geeraugh (1/2 ogre).
- Une alarme de bout de ficelle et boîte est à l'entrée de la tombe et les alertes.
- Toucher la lourde porte métallique de la tombe fait apparaître un fantôme humain (spectre LG). Il leur demande de partir où les attaques.
- Dans le cercueil, un squelette en arme avec une épée animée qui les attaque.
- Trésors : hormis la très belle épée qui les a attaqués, il n'y a rien sauf un double fond (Investigation DC 11), dedans un collier (100 gp) et 2 bagues (25 gp).

#### Lance rock :

- Kaylessa irkel (l'épée virevoltante) paie les aventuriers pour nettoyer la zone.
- Un panneau averti de la maladie signée du seigneur de lance rock.
- Dans la grotte se trouvent des zombis attaquant ceux qui entrent.
- Oreioth est le nécromancien et seigneur de lance rock. Dans son bureau d'étude se trouve l'illusion d'une pierre gravée du symbole de l'œil ancien élémentaire.
- Trésors : un dift globe, 165 sp, 78 gp, 4 gemmes (50 gp) et une baguette de projectile magique.

# La tombe des pierres mouvantes :

- Quartier général des croyants, où les pierres « parlent ».
- Les aventuriers y entrent à partir de la fabrique de chariot Waelvur (16) qui conduit à l'entrée de la caverne (1) et dans la carrière de Mellikho (18) menant à la chambre des pierres mouvantes (9).

## 1 : entrée de la caverne :

- A l'entrée, des torches éteintes. 200m après une salle avec une gourde et des manteaux sombres. Les croyants les utilisent pour être incognito quand ils vont et viennent.
- Une porte en bois mène en 2.

## 2 : pierres sentinelles :

- Un embranchement bloqué par des portes en pierre qui s'ouvrent facilement.
  - Au sud, un long tunnel.
  - Au nord, chambre charnelle (5).
  - A l'est le piège de cage (3).

## 3 : Piège de cage :

- 10 cages sont suspendues et cachées par un faux plafond.
- Grund (1/2 orc, brigand) regarde par un trou au fond du tunnel et fait tomber les cages d'abord sur le dernier puis le premier pour bloquer le chemin. 1 action = 2 cages.
- JP Dex DC 15 pour éviter la cage (s'il veut). Échec = 2D6 dégât + bloque.
- Jet For DC 15 pour soulever la cage et 20 pour tordre les barreaux.
- Une fois prisonniers, il appelle Barragustas (8) qui appelle les Bringers of woe. Ensuite Larrakh les sacrifiera.

## 4 : Antichambre :

- Grund est à la porte ouest.
  - Il est automatiquement surpris par ceux venant de derrière. Il leur demande de partir tout simplement par la porte ouest.
  - S'ils partent par à l'est, il attaque.
- Braelen hatherhand est cloué au sol par des pierres. Il demandera d'être secouru.
  - Cela fait 2 jours qu'il est ici. Il est effrayé, il a froid, faim et soif.
  - S'ils l'aident (eau, nourriture), il dévoile que les croyants l'ont puni pour désobéissance. Il devait donner une lettre de son père rotharr hatherhand à Ilmeth waelvur.
  - Il connaît baragusta, Marlandro et Ilmeth. Grund n'est pas un croyant.
  - Les croyants protègent les pierres mouvantes, lisent les présages et

font tout pour empêcher des destins néfastes. Ils veillent à ce que personne ne dérange les Fousseurs.

- Libéré, il part par la sortie (1).
- Une grande stèle au milieu avec une inscription « Ne déranger pas les fousseurs ».

## 5 : la chambre charnelle :

- Il y a des corps pourrissants à moitié dévorés.
  - Ce sont les disparus de redlarch.
  - Tous ont une marque au front représentant le symbole de la terre.
  - Larrakh fait passer un test aux croyants, sacrifier des voyageurs.
- 2 rats géants mangent et attaquent si on les dérange. 3 autres rats sont dans les fissures.

## 6 : Pierre flottante :

- Une pierre flotte par effet magique.

## 7 : Statue naine :

- La statue est un nain pétrifié qui a été détruit et reconstruit, avec une inscription dessus.
- Autour il y a des offrandes de bijoux. Larrakh les prend quand il les prend quand il part.
- Trésors : 440 cp, 253 sp, 97 gp, 2 pierres de lune (50), 2 lingot d'argent de Mirabar et une dague +1 avec du sang séché sur la lame (il a servi aux sacrifices). Reszur est gravé dessus.
- Les porteurs de malheur chassent les aventuriers. Ils les rencontrent ici pour les tuer quand ils prennent le trésor.

## 8 : Approche :

- Dans ce couloir, il y a baragusta, un vieil homme, se jetant au sol, il implore leur pardon.
- Il demande aux aventuriers de surtout pas déranger les fousseurs.
- Il révèle la même chose que Braelen. Les prêtres de la terre leurs ont appris beaucoup de chose sur les pierres mouvantes.
- Il feindra ne rien savoir sur les sacrifices.

## 9 : la chambre des pierres mouvantes :

- Larrakh est caché, éteignant sa lanterne. S'il ne peut pas tuer facilement les aventuriers, il fuit par un passage secret.
- Des ossements ornent des plaques de pierre. Ce sont les anciens mineurs de la carrière. Les croyants les vénèrent, ce sont les fousseurs.
- Un passage secret (investigation DC 15) mène à la carrière de Mellikho (18).
- Ancien atelier et cellier des nains de besilmer. Elle est enchantée, un simple choc au sol fait léviter les pierres. Ainsi un tremblement fait secouer toutes les pierres. Les croyants n'ont jamais compris le principe sauf Larrakh qui les manipule grâce à sa magie.

# Le secret de Sumber hills

## La délégation perdue :

### Les investigateurs :

Différents investigateurs reçoivent des messages pour retrouver la délégation :

- Les Harpists : un nain bouclier historien, Bruldenthar, transporte une collection de manuscrit pour waterdeep. Ils veulent les retrouver et contactent Endrith vallivoe (22).
  - bruldenthar est au monastère de la pierre sacrée en (19).
- L'alliance des seigneurs : 3 diplomates portant un message secret avec 3 cryptages. Ils contactent Helvur et maegla tarnlar (7).
  - Teresiel, une elfe de la lune de silvermoon, est au temple de la terre noire.
  - Rhundorth, un nain bouclier de Mirabarn, est au temple de la terre noire.
  - Deseyna majarra, un noble humain de Korsova, est au temple de l'air.
- L'enclave d'émeraude : Teresiel, de silvermonn, transporte aussi un paquet de graine magique pour l'abbaye de Goldenfield, à côté de redlach. Ils contactent Haeleeya hanadroum (15).
- L'ordre du gantelet : le corps d'un chevalier tombé face aux orcs. Il devait être enterré à summit hall, un monastère de l'ordre des chevaliers de samular au sud-est de sumber hills. Ils contactent Imdarr relvauder (1).
- Le zhentarim : veulent montrer leur bonne foi en contactant Mangobarl lorren (8).

Les rumeurs à redlarch : en passant la soirée à interroger la population.

- La délégation a été vue pour la dernière fois à Beliard (2) et (3).
- Une douzaine de bouquin ont été aperçu à Wormord (22).
- 4 tombes, des cairns, à sumber hills (17).
- Un marchand d'amn a fait réparer son chariot à l'atelier (5). Sa cargaison était marquée d'un étrange symbole en forme de bol. Il allait à un grand rassemblement de druide vers Scarlet moon. Intéressement

### Beliard :

- Une rencontre aléatoire.
- Neshor fleurdin, proprio de l'auberge du chevalier guetteur. La délégation s'y est arrêtée. Elle voulait prendre la route de Dessarine et aller à Summit hall déposé le corps d'un chevalier.
- Senya, une serveuse de l'auberge, a remarqué un étrange moine masqué (doré) observant la délégation. Il est partie quelques minutes avant que la délégation ne part.
- Un fermier, buvant à l'auberge, a vu la délégation sur la route de Dessarine. 5 hommes chevauchant des vautours géants semblaient les suivre.
- Sur les chevaucheurs de vautour, le maire et le sergent parlent de guerrier en armure bleue et cape blanche ayant été vue près de feathergale spire.

### La route de Dessarine :

- La route va vers summit hall et Wormford.
- En chemin ils aperçoivent des corbeaux annonçant un champ de bataille :
  - des soldats morts avec l'emblème d'une hache rouge (mirabar).
  - La délégation ne s'y trouve pas.
- Deux cairns :
  - 5 goblours portant un symbole triangulaire (culte de la terre).
  - Une moine avec un masque doré (la pierre sacrée).
- Des traces de pas, les assaillants, se dirigent vers la rivière Dessarine.

### Les 4 tombes :

- Ils sont là depuis quelques jours.
- Un artisan nain, un forgeron de Mirabar.
- Une guerrière avec l'emblème d'une hache rouge. Armée de mirabar.
- Un guerrier avec une cape de pierre, un cultiste de la terre.
- Un humain en robe blanche avec des plumes aux épaules, cultiste de l'air.
- En cherchant bien, ils trouvent un champ de bataille. Ils voient la grande route, redlach et une tour en spiral. Si le berger est avec eux, il dit que c'est Feathergale spire. Des chevaliers de waterdeep y sont et restent entre eux.

### Les rats de Womfort :

- Les villageois sont terrorisés par les pirates du fleuve. Interrogés, ils les renvoient à eux.
  - Des adolescents ont été kidnappés et envoyés au fortin rivergard.
- 3 bateaux : 1 navire pirate : cultiste de l'eau : Shoalar quanderil, Pike et 2 bandits. Les caisses sont marquées du symbole de l'eau.
- Shoalar est jovial mais ni avoir vu les livres. Il peut avouer avoir transporté des personnages ayant payés avec les livres.

Trésors : shoalar : 10 gp, 3 malachites (10 gp) et une potion de soin. Dans le bateau : 5 autres livres des historiens nains (30 gp). Une carte sur la table : fortin Riverguard marqué du symbole de l'eau.

### Shoalar quanderil : Sorcier genasi ;

PV 60 ; CA 10 (13 armure de mage) ; MA 2 ; CR 4  
for 11, dex 12, con 16, int 14, sag 10, cha 17  
Résistance : acide. Amphibien.

- Sort : DC 13, +5.

Tour : rayon de froid (20m, att, 2D8 froid + vit-3)

4 sorts niveau 1 : Projectile magique (40m, 3 créatures, 1D4 + 1 force).

3 sorts niveau 2 : misty step (B, 10m), (1) image miroir (3 = 6+, 2 = 8+, 1 = 11+, CA = 10 + dex, 1m).

2 sorts niveau 3 : raz de marée (40m, 10m/3m/3m, JP dex ou 4D8 + à terre ou /2).

### Summit hall :

- Il y a un douzaine de chevalier de Salumar, un ordre de Tyr et une douzaine d'aspirant.
- Ushien stormbanner est la doyenne de l'ordre, alliée de l'ordre du gantelet. La délégation n'est pas arrivée jusqu'ici. ses soldats les ont cherchés sans succès.
- Si on lui montre ou parle du masque doré, elle leur dit que ça appartient à l'ordre de la pierre sacrée. Elle indique où se trouve leur monastère, un vieux fort hanté.

### Pike : brigand halfling

PV 28 ; CA 13 ; MA 2 ; CR 1/2

FO 11, DE 15, CO 12, IN 10, SA 10, CH 12

Tactique (Avantage en attaque s'il attaque avec un allié), chanceux (relance les 1).

- 2 épées courtes : 4, 1D6+2.

### Bandit : PV 11 ; CA 12 ; MA 2 ; CR 1/4

FO 11, DE 12, CO 12, IN 10, SA 10, CH 10

- cimeterre : 3, 1D6+1.

## Les cultes :

- Les cultes ont divers approches envers le monde qui les entoure, ce qui leur attire des alliés, des ennemis et des rivalités.
  - Le culte de l'air est proche des nobles, ses moyens politiques sont conséquents.
  - Le culte de l'eau est proche de la criminalité et de la contre bande.
  - Le culte de la terre quant à lui est proche des paysans, de l'agriculture.
  - Le culte du feu contrôle la technologie et son commerce.

- Là où les nobles font face aux paysans et où la technologie se fait piller, en ce jour les 4 éléments sont alliés et convergent leur force.
- Représailles : après la visite d'une localité ci-dessus, les PJs sont attaqués par 3 chevaliers de feathergale.

### Chevalier de feathergale : Sorcier humain ;

PV 33 ; CA 16 (armure d'écaille) ; MA 2 ; CR 1  
for 14, dex 14, con 12, int 11, sag 10, cha 14

- Sort : DC 12, +4.

Tour : Rayon de froid (20m, att +4, 2D8 froid et vit-3m).

2 sort niveau 1 : chute de plume, retrait expéditif (B, pour courir, C 10m).

- Arbalète : 4, 1D10 + 2

### Vautour géant : PV 22; CA 10 ; MA 2 ; CR 1

FO 15, DE 10, CO 15, IN 6, SA 12, CH 7

Tactique : avantage en att s'il attaque avec un allié.

- Bec : 4, 2d4 + 2
- Serres : 4, 2d6 + 2

