

Grunwald / VertBois est un village de trois douzaines de huttes et environ 200 habitants. Ce sont des Uthgardts de la tribu la plus civilisée, La Bête du Tonnerre. Le chef de la tribu est le chef **Gundar Brontoskin**, LN homme humain. Les membres de la tribu sont des bûcherons et des trappeurs opérant dans le RôdeBois/Lurkwood qui vendent principalement des sculptures sur bois et des fourrures. D'anciens tunnels d'origine naine courent sous les huttes. La sécurité du village est assurée par une douzaine de **berserkers** et un feu est toujours prêt à être allumé au sommet d'un gros rocher afin de donner l'alerte.

A l'est du village se trouve les ruines d'un château nommé *La Loge du Roi*. Les barbares y accrochent les têtes de leurs ennemis vaincus. Encore plus à l'est du château, dans les bois, se trouve un bosquet sacré pour Silvanus. Plusieurs **druides** y vivent. Au sud du bosquet, se trouve la *Main de Justice*, une chapelle dédiée à Tyr et marquée par le gantelet d'un géant. Une demi-douzaine de **prêtres** de Tyr s'en occupe et s'occupent maintenant de rendre la justice à la demande du chef Gundar. Enfin, au sud-ouest du village se trouve *L'Arc de Pierre*, l'auberge rustique du lieu à la cuisine typiquement locale mais bonne.

Gundar Brontoskin

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 99 (11d8+44)

Vitesse 12 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Survie +5

Sens perception passive 11

Langues commun, Bothii

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Rage (4 fois entre deux repos longs) Gundar 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 Gundar 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 Gundar a l'avantage aux jets d'initiative

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

Esprit totem Lorsqu'il est en rage, Gundar gagne une résistance à tous les types de dégâts sauf psychiques

Aspect de la bête La capacité de charge de Gundar (dont son chargement maximal et sa capacité à soulever des objets) est doublée et il a l'avantage aux jets de Force effectués pour pousser, soulever, tirer ou briser des objets

Marcheur spirituel Gundar peut lancer le sort communion avec la nature mais seulement en tant que rituel. Lorsqu'il le lance, une version spirituelle de la Bête du Tonnerre apparaît et lui donne l'information qu'il recherche.

Rage implacable La rage de Gundar lui permet 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 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.

Équipement particulier Grande Hache +1

Actions

Attaques multiples. Gundar effectue deux attaques avec une arme

Grande Hache +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 18 (2d12+5) dégâts tranchants +3 dégâts de la rage