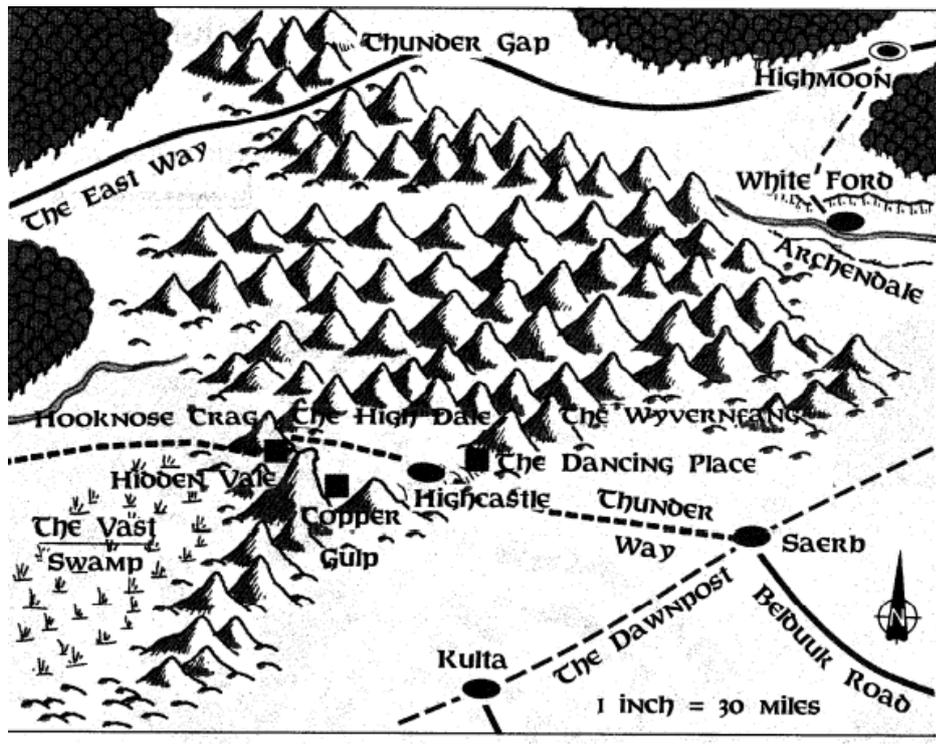


Haut-Val



Le Haut-Val est un val ancien et petit, à l'ombre des Pics du tonnerre, qui s'étend le long de la petite route cahoteuse (nommée la Voie du tonnerre) reliant Saerb en Sembie à Pierre-Tonnerre au Cormyr. Beaucoup des habitants du val sont des bergers, petits fermiers, tisserands ou tailleurs de pierre. Le val compte environ 1000 habitants dans la campagne et 350 dans la ville de Haut-Château. L'étendue du val est délimité par deux postes de garde, l'un à l'Ouest à la frontière avec le Cormyr, l'autre à l'est à la frontière avec la Sembie.

Le val compte aussi trois petites vallées bien dissimulées : deux au sud du val et l'autre au nord-est de Haut-Château.

La première au sud se nomme la *Gorge de Cuivre* avec ses nombreuses mines de cuivre et son lac à la couleur bleutée (mais à l'eau toxique). La moitié des mines sont encore en activité.

La Seconde au sud se nomme la *Vallée Cachée* habitée par des gnomes. Leurs demeures accolées au rocher sont difficiles à remarquer. Les gnomes ont aussi des **araignées géantes** domestiquées pour les protéger.

La troisième est la *Cour dansante*. Cette vallée préservée est un lieu sacré pour les prêtres des divinités humaines Deneir, Eldath, Lliira, Milil, Mailikki, Mystra, Oghma, Séluné, Silvanus et Tymora et des divinités elfiques Corellon Larethian, Sehanine Moonbow, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth et Solonor Thelandira. En 720 CV, ces divinités elfiques et humaines se manifestèrent à cet endroit et inspirèrent la création des Ménestrels. Actuellement, la vallée est entretenue comme un magnifique jardin par des clercs d'Oghma, Silvanus, Séluné, Mystra et Mailikki. Le groupe est dirigé par le Haut Maître du Savoir **Crandan Ethander**, LB homme humain clerc d'Oghma. Ce groupe défend la vallée et vient en aide aux druides, rôdeurs et bardes qui y viennent en pèlerinage. Les Ménestrels font office de messagers pour eux. Les sorts permettant de restaurer des points de vie lancés dans la vallée par un clerc d'une des cinq divinités ci-dessus redonnent toujours le maximum de points de vie possible.

Le Croc de la Wiverne est situé au nord-est du val. Il s'agit d'un éperon majestueux des Pics du tonnerre. Il est occupé par au moins une douzaine de **wivernes** (ou **vouivres**) adultes dont l'une d'entre elles aurait une intelligence supérieure à la moyenne car il semblerait qu'elles gardent des troupeaux de moutons sauvages dans des vallées inaccessibles. Les **wivernes** logent dans une caverne proche du sommet. On prétend qu'elles possèderaient un large trésor pris sur leurs victimes au fil des décennies. Le poste de garde de l'est du Haut-Val est bien équipé de balistes et catapultes afin de tirer sur une wiverne qui s'approcherait.

La Tour de Yandrin Thorl est une haute tour de trois étages situé non loin de la piste qui mène à la *Cour Dansante*. **Yandrin Thorl**, CN homme humain **archimage**, est le protecteur magique du Haut-Val.

Le Haut-Val est dirigé par 6 conseillers élus pour une durée de 6 ans chacun et renouvelés au rythme de 1 conseiller par an. Ses six conseillers élisent également un Haut Prévôt qui sert de porte-parole et de représentant du Conseil. Les 6 conseillers sont :

- **Torman Greene**, LB homme humain **compagnon d'armes (niv 4)**, un ancien membre de la compagnie des Archers Pégases et un fermier.
- **Varana Brighthelm**, CB femme humaine **vétéran**, une ancienne aventurière au tempérament ardent qui repart parfois avec ses anciens compagnons.
- **Darun Lockmaster**, LN homme nain **maître artisan** (outils de serrurier), un nain jovial et le fabricant des meilleures serrures (et outils de voleur) des Vaux.
- **Serena Whitelock**, LB femme demi-elfe **roturier**, une des plus importantes éleveuses du val. Elle est connue pour son bon sens.
- **Renoen L'Equitable**, NB femme humaine **incantateur (mage, niv 5)**, une native de Haut-Château belle et charmante.
- **Franca Fireblade**, CB homme humain **compagnon d'armes (niv 6)**, un ancien aventurier d'Arable âgé qui a perdu un bras.
- Le Haut Prévôt du Conseil est un héros et aventurier nommé **Irreph Mulmar**, LB homme humain rôdeur de Mailikki.

Le Conseil se réunit dans le *Hall du Conseil* (4 sur la carte de Haut-Château ci-dessous) qui est entouré d'un parc, des baraquements de la milice et du manoir du Haut Prévôt.

Les forces armées du val sont composées d'une milice de 50 **gardes** et de 20 **archers montés** sur des **pegases**. Les cavaliers montés sont commandés par le jeune **Sothinar**, LB homme humain **paladin de Torm**.

Le val dispose aussi d'une compagnie de mercenaires nommée la compagnie des Archers pégases composés de 75 **archers montés**. Cette compagnie de mercenaires est installée à la *Pointe de la Flèche*, un fortin avec une palissade de bois entourant des écuries et baraquements (8 sur la carte de Haut-Château ci-dessous)



Les lieux les plus notables de Haut-Château sont :

- *La Forteresse de Haut Château* (1 sur la carte ci-dessus) est à moitié en ruines à cause des rochers qui se détachent de la montagne le surplombant mais les catapultes et balistes qui y sont installées ont tout de même une bonne position pour atteindre la *Voie du Tonnerre* en contrebas.
- *Les Provisions du Pied de Grenouille* (6 sur la carte) sont constitués de 3 vieux entrepôts reliés entre eux qui vendent du matériel pour les caravanes et les mineurs. Ce commerce est la propriété de la famille Hurlstones. Son doyen **Urgar Hulstones**, LB homme humain **roturier** fabrique des jouets en bois en forme de grenouille qui sont à l'origine du nom de l'établissement. Le bonhomme est aussi une bonne source d'informations et de rumeurs notamment à propos des mines du val, d'hameaux de mineurs et d'une ville naine abandonnée.
- *Les Armes de MaindeFer* (5 sur la carte) est la forge de la ville. Elle est tenue par **Azan Stonesplitter**, LB homme nain **maître artisan** (outils de forgeron), un excellent forgeron dont les lames et les outils sont d'excellente qualité.
- *Le Bouclier et le Château* (3 sur la carte) est une bonne taverne avec sa bière maison (dont l'eau provient d'un puits très profond qui est la propriété de la taverne), de bons plats, des ménestrels et des marchands de passage qui partagent les nouvelles du Cormyr ou de Sembie. L'établissement est tenu par le gros, barbu et amical **Bedar Duskwood**, NB homme humain **roturier**. Une partie du nom de l'établissement trouve son origine dans le vieux bouclier cabossé qui surplombe le bar et qui aurait appartenu à un héros elfe du passé. Le reste de magie du bouclier permet aux objets de ne pas se briser autour de lui.
- *L'Aire des Aigles* (7 sur la carte) est une des deux auberges de la ville et la plus mauvaise. Elle est pleine de trous et de bestioles. Son seul avantage est d'être peu cher.
- *La Maison du Forgeron* (2 sur la carte) est la meilleure auberge de la ville. **Azan Stonesplitter**, le forgeron l'a vendue à la famille de halfelins Buckoonwatch. La bâtisse est pourvue d'une salle de bal, d'une grande salle et de salles de réunion à l'étage qui peuvent être loués. Tout est luxueusement décoré de panneaux de bois. Le rez-de-chaussée est dédié aux cuisines et de larges caves de réserve au-dessous. Enfin, les deux

étages supérieurs sont pour des chambres et suites. Toutes sont pourvues de baignoires et décorées de tapisseries et peintures. La cuisine est excellente et une nuit à l'auberge coûte 13 pa par nuit (écurie comprise).

- Le Sanctuaire dédié à Tempus sous la supervision de la zélée **Sheila Wyndlass**, CN femme humaine **prêtre** de Tempus.

Irreph Mulamar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Sauvegardes Force +6, Dextérité +8

Compétences Survie +7, Discrétion +8, Perception +7

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, sylvestre

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Archerie

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

Explorateur-né Irreph 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 Irreph 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 : morts-vivants (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Irreph 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 Irreph a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

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

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

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

Salve. Irreph 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. Irreph est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Irreph :

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 Mailikki, *Arc long +1*

Actions

Attaques multiples. Irreph effectue deux attaques avec une arme.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 15 (2d8+5) dégâts perforants.

Crandan Ethander

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 15 (chemise de mailles, *anneau de protection*, 17 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Arcanes +8, Religion +13, Perspicacité +9, Histoire +13

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain, halfelin, Illuskan

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Incantation puissante Crandan bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Crandan est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Crandan a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

* Crandan jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Oghma, *Anneau de protection, dague +1*

Actions

Attaques multiples. Crandan effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague +1. *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* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Crandan peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes
ou Lecture des pensées Crandan peut choisir une créature qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort
ou Renvoi des mort-vivants Crandan 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 Crandan 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 Crandan et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. 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 3 sont immédiatement détruits.

Paladin de Torm

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (demi-plate, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +3, Charisme +5, bonus de +2 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Immunité contre les états *malade, charmé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +6, Religion +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, le Paladin de Torm peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

Sorts. Le Paladin de Torm est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par le Paladin de Torm :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *faveur divine, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien, sanctuaire*

2^e niveau (3 emplacements) : *frappe lumineuse, arme magique, restauration inférieure, zone de vérité*

Équipement particulier : Symbole religieux de Torm

Actions

Attaques multiples. Le Paladin de Torm effectue deux attaques avec une arme.

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

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Le Paladin de Torm peut imprégner l'arme qu'il tient d'énergie positive, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, il ajoute son modificateur de Charisme (soit +2) à ses jets d'attaque faits avec cette arme et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort **ou Renvoi des impies** Le Paladin de Torm 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 du Paladin de Torm 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 du paladin et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. 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**.

Sens divin (3 fois/ repos long) Le Paladin de Torm peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

Imposition des mains Entre deux repos longs, Le Paladin de Torm peut restaurer jusqu'à 40 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

Archer monté

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 24 (4d8+8)

Vitesse 9 m

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

Compétences Athlétisme +5

Sens perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bravoure. L'archer monté a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

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