

**Vounlar** est une ville agricole d'environ 1500 habitants située à l'intersection des routes vers Valombre, Yûlash et Teshvague. C'est une communauté agricole de plaine connue pour ses fermes de culture et d'élevage. C'est une ville officiellement indépendante mais dont le dirigeant élu est, en fait, complètement aux ordres du Zhentarim. Il s'agit de **Buorstag Hlammythyl**, LM homme humain, bron (ou sheriff) de Vounlar, gros, fort et vénale. Il arbore de nombreuses cicatrices sur une moitié du visage et une large moustache. Il est aussi surnommé le « sanglier ». C'est un fidèle de Baine. Il est totalement corrompu et aidé par six adjoints, LM homme ou femme humain **malfrat**.

La ville compte deux temples : *La Main du Sombre Seigneur*, dédié à Baine, dirigé par **Gormstadd**, LM homme humain **Maître de la Haine**, un homme au visage étroit et aux yeux perçants. Il est en très bons termes avec Buorstag. Son temple compte 14 **prêtres** et **acolytes** ainsi qu'une douzaine de **gardes d'élite**. Les deux comparses détestent le Valombre dont les troupes attaquent parfois la ville par surprise. Gormstadd a mis à prix la tête du Seigneur Trystemine Amcathra, le dirigeant du Valombre.

Le second temple de la ville est *le Trésor de la Déesse*, le temple de Chauntea, dirigé par Dame **Shrae**, CB femme humain. Le temple compte 14 **prêtres** et **acolytes**. Il est défendu par 20 **gardes**. Dame Shrae est en bonnes termes avec sa consœur de Valombre et est détestée par Gormstadd et Buorstag. Malheureusement, elle a bien trop d'influence en ville pour qu'ils s'en prennent à elle sans raison.

La ville compte aussi un sanctuaire dédié à Lathandre et un autre dédié à Tempus.

La *Compagnie Commerciale de l'Ecu* est aussi basée à Vounlar. Elle opère principalement dans les Vaux et la Mer de Lune et a su garder ses distances avec le Zhentarim. Elle est aussi propriétaire du *Signe du Bouclier*, la meilleure auberge de la ville.

La seconde auberge de la ville se nomme *La Rencontre des Epées*. Elle est connue pour sa bière forte. Les deux auberges disposent d'écuries et Gormstadd fréquente parfois la seconde.

La ville compte aussi des forgerons et d'autres bons artisans.

Un manoir fortifié au sud-ouest est la propriété de **Perendra Raslemtar**, CB femme humaine, ancienne noble du Téthyr en exil mais élevée par Dame Alustriel de Lunargent après la mort de ses parents. Perendra est timide et directe dans ses propos. Elle a la peau foncée et des cheveux courts et noirs. Elle est membre des Ménestrels.

### Buorstag Hlammythyl,

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 81 (9d8+36)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

**Sauvegardes** Force +8, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +8, Intimidation +4

**Sens** perception passive 10

**Langues** commun, Damarien, orque

**Dangerosité** 6 (2300 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains

**Brute** Lorsque Buorstag 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, Buorstag peut utiliser une action supplémentaire.

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

**Tactique de groupe.** Buorstag 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.

#### Actions

**Attaques multiples.** Buorstag effectue deux attaques avec son épée à deux mains

**Épée à deux mains.** Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (3d6+4) dégâts tranchants

### Gardes d'élite

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

**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.** Le garde d'élite a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

#### Actions

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

**Lance.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

## Maître de la Haine

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

**Classe d'armure** 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 88 (11d8+33)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +5

**Compétences** Histoire +4, Religion +4

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Damarien

**Dangerosité** 8 (3900 PX)

### Capacités

**Voix d'autorité.** Le Maître de la Haine peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer. Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Maître de la Haine choisit l'allié qui effectue l'attaque.

**Suprématie de l'ordre** Lorsque le Maître de la Haine lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

**Sorts.** Le Maître de la Haine est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Le Maître de la Haine a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

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

\* Le Maître de la Haine jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole de Baine, Masse d'armes +1

### Actions

**Masse d'armes +1** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre** Le Maître de la Haine peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Maître de la Haine 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 Maître de la Haine 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 Maître de la Haine 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 2 sont immédiatement détruits.

## Shrae

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 16 (cuirasse, bouclier, 18 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 84 (12d8+24)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

**Sauvegardes** Sagesse +8, Charisme +7

**Compétences** Religion +7, Nature +7

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre, elfique, gnome

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Disciple de la vie** A chaque fois que Shrae utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie, celle-ci regagne 2 + le niveau du sort points de vie supplémentaires

**Guérisseur béni** Quand Shrae utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

**Sorts.** Shrae est une lanceuse de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Shrae a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\*, injonction, sanctuaire, bénédiction, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, arme spirituelle, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, leur d'espoir, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, aube, relever les morts, soins de groupe*

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

\* Shrae jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** Symbole sacré de Chauntea

### 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* : 2 (1d4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts radiants

**Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie** Shrae brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 55 points de vie entre autant de créatures qu'elle le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou**

**Renvoi des mort-vivants** Shrae 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 Shrae 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 de Shrae 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 2 sont immédiatement détruits

## Perendra Raslemtar



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 15 (*bracelets de défense, 18 avec armure du mage*)

**Points de vie** 85 (13d8+26)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Intelligence +9

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

**Compétences** Histoire +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan, sylvestre, elfique, draconique, gnome

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Perendra choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Perendra ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Perendra a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Perendra est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Perendra a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, onde de choc, armure du mage\**

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, domination d'humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *boule de feu à retardement, téléportation*

\* Perendra jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** : *Bracelets de défense, Insigne des Ménestrels (compte comme un anneau d'action libre), collier de boules de feu*

### Actions

**Attaques multiples.** Perendra effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

**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* : 2 (1d4) dégâts perforants

### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Perendra est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle 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'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.