

Eltan

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 21 (*harnois +2*)

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Force +11, Constitution +10

Compétences Athlétisme +11, Perspicacité +8

Résistances aux dégâts de feu

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Armes à deux mains

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

Sursaut (2 fois entre deux repos courts ou longs). Au cours de son tour, Eltan peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (3 fois entre deux repos longs). Eltan 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). Eltan peut utiliser une action bonus pour récupérer 25 (1d10+20) points de vie.

Critique supérieur. Les attaques d'Eltan avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Survivant Au début de chacun de ses tours, Eltan récupère 10 points de vie s'il ne lui reste pas plus de la moitié de ses points de vie initiaux. Il ne gagne pas cet avantage s'il est à 0 point de vie.

Spécialiste de l'épée à deux mains. Eltan bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque qu'il effectue avec une épée à deux mains. De plus, lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité avec l'épée à deux mains, il a l'avantage au jet.

Équipement particulier : *Fer gelé (épée à deux mains), Harnois +2*

Actions

Attaques multiples. Eltan effectue quatre attaques avec une arme

Fer gelé (épée à deux mains) Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 17 (3d6+5) dégâts tranchants +3 (1d6) dégâts de froid

La Balafre (de son vrai nom Hurbold Duethkatha)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 144 (16d8+64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Sauvegardes Force +10, Constitution +10

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +6

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque La Balafre 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, La Balafre peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). La Balafre peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Critique supérieur. Les attaques de la Balafre avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Eremoes peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

Équipement particulier : *Épée à deux mains +3*

Actions

Attaques multiples. La Balafre effectue trois attaques avec une arme

Épée à deux mains +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +13 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 21 (3d6+8) dégâts tranchants

Les 7 autres officiers supérieurs/ commandants du Poing Enflammé ont le profil de **vétéran** avec la modification suivante : **Classe d'armure** 18 (harnois)

Il s'agit de :

Beluarion, LN homme humain

Kulurauk, CN homme humain

Bellan, LN homme humain

Nenon, NB homme humain

Koruelve, CN homme humain

Desedrak, LN homme humain

Yulimtul, LN homme humain