

La Bande de Mane

Mane

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 21 (harnois, bouclier)

Points de vie 99 (11d8+44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Survie +4

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, géant

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Duel & Défense

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

Critique amélioré. Les attaques de Mane avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Mane peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Mane peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+11) points de vie.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Mane peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Équipement particulier : *Epée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Mane effectue trois attaques avec une arme

Epée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 16 (2d8+7) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Boots « La Chance »

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +8

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

Compétences Investigation +8, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque, géant, nain, goblin

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Boots choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Boots ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Boots est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Boots a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, lumières dansantes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, armure du mage**

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, flétrissement, œil magique, peau de pierre**

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation, cône de froid*

Actions

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

Dague. *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* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Dague. *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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

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

Ruldo Murk

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 18 (demi-plate)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

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

Tueur de colosses. Quand Ruldo 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. Ruldo ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

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

Combattant à deux armes Ruldo bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Ruldo peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Sorts. Ruldo est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Ruldo :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki

Actions

Attaques multiples. Ruldo effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou deux attaques avec son arc long

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Kheldarr

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +3

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Kheldarr 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, Kheldarr peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Kheldarr peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

Critique amélioré. Les attaques de Kheldarr avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Combattant à deux armes Kheldarr bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Kheldarr peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Actions

Attaques multiples. Kheldarr effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte ou deux attaques avec son arc long

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Hachette. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Arc long *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Despar

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 64 (8d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +4

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

Compétences Médecine +7, Religion +3

Sens perception passive 14

Langues commun, Illuskan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Prêtre de guerre (4 fois entre deux repos longs) Quand Despar utilise l'action attaquer, il peut faire une attaque avec une arme par une action bonus

Sorts. Despar est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Despar a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, épargner les mourants*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, injonction, héroïsme, mot de guérison*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, arme spirituelle, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *aura du croisé, esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, revigorer*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, peau de pierre**, *compulsion, protection contre la mort, gardien de la foi*

* Despar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tempus

Actions

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

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 4 (1d8) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Frappe guidée Despar peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 à un de ses jets d'attaque **ou Renvoi des mort-vivants** Despar 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 Despar 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 Despar 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 1 sont immédiatement détruits.

Dorn

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Escamotage +12, Perception +4

Outils maîtrisés Outils de voleur, kit de déguisement

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, commun des profondeurs, nain, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Ruse. À chacun de ses tours, Dorn peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Dorn inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Dorn qui n'est pas incapable d'agir et que Dorn n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Dorn est doublé pour les jets de caractéristiques que Dorn fait avec la compétence Escamotage et les outils de voleur

Dérobade Lorsque Dorn subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Mains Lestes Dorn peut utiliser l'action bonus accordée par sa Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser ses outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air Dorn peut escalader plus vite que la normale ; escalader ne lui coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsqu'il effectue un saut en longueur, la distance qu'il peut couvrir augmente d'une distance de 1,20 mètres.

Discrétion suprême Dorn a l'avantage à tous ses jets de Dextérité (Discrétion) s'il ne se déplace pas de plus de la moitié de sa vitesse durant le même tour.

Actions

Attaques multiples. Dorn effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

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

Esquive. Dorn réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Dorn doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Tamshan

Humanoïde (homme humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (chemise de mailles)

Points de vie 63 (9d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)

Sauvegardes Dextérité +7, Charisme +8

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

Compétences Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Tamshan peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour de Tamshan.

Chant de repos. Tamshan peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Tamshan peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise de Tamshan est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Tamshan connaît deux sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

Sorts Tamshan est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Tamshan connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracassement, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, éclair, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire*

Actions

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

Réactions

Contre charme. Par une action, Tamshan peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, le maître barde et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre Tamshan pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si Tamshan est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Note : Tamshan est également un membre des Ménestrels.