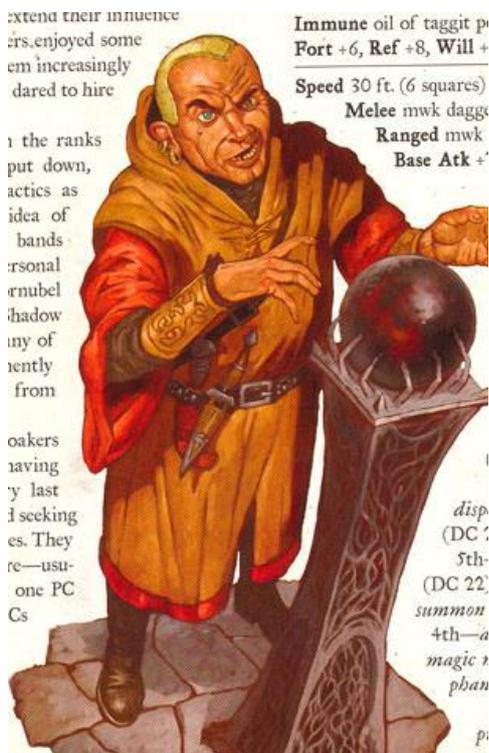


La Compagnie de la Cape

Mhair Gulzabban



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 90 (15d8+15)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +9

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

Compétences Histoire +14, Arcanes +14

Sens perception passive 13

Langues Commun, Alzhedo, gnome, draconique, halfelin, elfique

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Mhair choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Mhair ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maître du savoir Le jet d'initiative de Mhair est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Mhair incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Il ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Il remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'il incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, il peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'il a changé un jet de sauvegarde de cette manière, il doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

Incantation alchimique. En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Mhair augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la

portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.
Sorts. Mhair est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Mhair a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *poigne électrique, lumière, main du mage, coup au but, message*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, détection de pensées*

Niveau 3 (3 emplacements) : *toucher du vampire, dissipation de la magie, boule de feu, protection contre une énergie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *œil magique, assassin imaginaire, peau de pierre**

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

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *épée de Mordenkainen, téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *pas de sort de ce niveau mémorisé*

* Mhair jette ces sorts avant le combat.

Equipement particulier anneau d'invisibilité, fausses lettres de mission

Actions

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +8 pour toucher, allonge 1,50 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, une créature.

Touché : 2 (1d4) dégâts perforants

Sharaera Duthtue

Humanoïde (elfe de lune) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (17 avec *armure du mage*)

Points de vie 84 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +8

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

Compétences Histoire +12, Arcanes +12, Perception +5

Sens perception passive 11, vision dans le noir 18 m

Langues commun, elfique, halfelin, sylvestre, draconique, gnome, nain

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Ascendance féérique Sharaera a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas l'endormir

Sort mineur de magicien *main du mage*

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

Maître du savoir Le jet d'initiative de Sharaera est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Sharaera incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

Incantation alchimique. En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Sharaera augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Sorts. Sharaera est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Sharaera a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *identification, projectile magique, détection de la magie, feuille morte, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de pensées, invisibilité, rayon ardent*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, toucher du vampire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *œil magique, localisation de créature, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortel*

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

* Sharaera jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Dague +1

Actions

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

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 7 (1d4+5) dégâts perforants

Horlo Aumrabbar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +7

Compétences Persuasion +7, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Tashalan, orque

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Maitre d'armes. Horlo maîtrise la rapière, l'arbalète de poing, la sarbacane et le cimenterre

Sorts. Horlo est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Horlo a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, résistance, stabilisation, lumière, réparation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, soins, injonction, charme-personne, déguisement*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, sens des pièges, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *protection contre l'énergie, langues, localisation d'objet, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dissipation du mal et du bien, soins de groupe, colonne de flamme, scrutation, dominer un humanoïde, modification de mémoire*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine*

* Horlo jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Mask, *mailles elfiques*

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants

Bénédiction de l'escroc Horlo peut toucher une créature consentante (autre que lui-même) et lui donner un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure pendant 1 heure, ou jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité à nouveau.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Invocation de duplicata Par une action, Horlo crée une illusion parfaite de lui-même qui dure pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'il perde sa concentration (comme s'il était concentré sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Par une action bonus à son tour, il peut déplacer l'illusion jusqu'à 9 mètres, dans un espace qu'il peut voir, et sans l'éloigner de plus de 36 mètres de lui. Durant ce temps, il peut lancer des sorts comme s'il était dans l'espace de l'illusion, mais il doit utiliser ses propres sens. En outre, lorsque l'illusion et lui sont à 1,50 mètre ou moins d'une créature qui peut voir l'illusion, il a l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature, l'illusion distrayant la cible ou **Linceul d'ombre** Par une action, Horlo peut devenir invisible jusqu'à la fin de son prochain tour. Il redevient visible s'il attaque ou lance un sort ou **Renvoi des mort-vivants** Horlo 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 Horlo 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 Horlo et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. 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.

Burtrar Malith

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (demi-plate, bouclier)

Points de vie 144 (16d8+64)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9

Compétences Intimidation +6, Perspicacité +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Style de combat Duel, Défense

Spécialiste des boucliers Burtrar obtient les avantages suivants lorsqu'il porte un bouclier :

- S'il prend l'action Attaquer à son tour, il peut utiliser une action bonus pour essayer de bousculer une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui avec son bouclier.
- Si Burtrar n'est pas incapable d'agir, il peut ajouter le bonus à la CA de son bouclier à tout jet de sauvegarde de Dextérité contre tout sort ou autre effet nocif qui le prend pour cible.
- S'il est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, il peut utiliser sa réaction pour ne prendre aucun dommage s'il réussit le jet de sauvegarde, en interposant son bouclier entre lui et la source de l'effet.

Brute Lorsque Burtrar 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, Burtrar peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Burtrar 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). Burtrar peut utiliser une action bonus pour récupérer 21 (1d10+16) points de vie.

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

Équipement particulier : *Marteau de lancer nain*

Actions

Attaques multiples. Burtrar effectue trois attaques avec une arme

Marteau de lancer nain. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +13 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 19 (2d8+10) dégâts contondants ou 23 (2d8+14) dégâts contondants si attaque à distance ou 28 (2d8+19) dégâts contondants si attaque à distance et géant. Immédiatement après l'attaque à distance, l'arme vole pour revenir dans les mains de Burtrar.

Omskilar Rethwood

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 126 (14d8+56)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	9 (-1)	13 (+1)	14 (+2)

Sauvegardes Force +10, Constitution +9

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains et Défense

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

Résistance de brute Omskilar bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de sauvegarde

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

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Omskilar 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). Omskilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

Maître des armes à deux mains

- À son tour, lorsque Omskilar réalise un coup critique avec une arme de corps à corps ou fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec ce type d'arme, il peut réaliser une attaque au corps à corps avec une arme comme action bonus.
- Avant de faire une attaque au corps à corps avec une arme lourde, Omskilar peut choisir de prendre un malus de -5 au jet d'attaque. Si l'attaque réussit, il ajoute +10 aux dégâts de l'attaque

Équipement particulier : *Epée à deux mains +2*

Actions

Attaques multiples. Omskilar effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains +2. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 19 (3d6+7) dégâts tranchants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché :* 4 (1d8) dégâts perforants