

La Compagnie des Aventuriers Fous / The Company of Crazy Venturers

Tolgar Anuvien



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 90 (18d8)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +9

Compétences Persuasion +9, Religion +9

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, elfique, géant, nain

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Tolgar 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 Tolgar utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, il regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Guérisons suprême Quand Tolgar aurait dû lancer un ou plusieurs dés afin de redonner des points de vie avec un sort, il applique directement le maximum de chaque dé.

Sorts. Tolgar est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Tolgar 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**, *injonction, sanctuaire, mot de guérison, 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, bannissement, gardien de la foi, protection contre la mort*

Niveau 5 (3 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, dissipation du bien et du mal, rappel à la vie, soins de groupe*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *parole divine, tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

Niveau 9 (1 emplacement) : *guérison de groupe*

*Tolgar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Chauntea, Masse d'armes +3, Anneau de stockage de sorts (contient soins, mot de guérison et dissipation de la magie)

Actions

Masse d'armes +3. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d6+6) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts radiants

Arbalète légère *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 24/96 m, une créature. *Touché* : 3 (1d8-1) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Préserver la vie Tolgar brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 70 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** Tolgar 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 Tolgar 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 Tolgar 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 4 sont immédiatement détruits.

Loene



Loene

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 20 (harnois)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Sauvegardes Force +7, Constitution +6

Compétences Athlétisme +7, Acrobaties +7

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes & Défense

Critique amélioré. Les attaques de Loene 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, Loene peut utiliser une action supplémentaire.

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

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

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

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

Équipement particulier : Anneau de stockage de sorts (contenant *communication à distance* et *lévitation*)

Actions

Attaques multiples. Loene effectue trois attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d8+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Dégâts : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Nain Keenwhistler

Humanoïde (humain) de taille M, neutre 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, nain, elfique, draconique, géant

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Nain choisit des emplacements de sorts qu'il 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. Nain ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Cape de déplacement. Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Nain. S'il subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Nain est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

Sorts. Nain 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). Nain 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*

* Nain jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Cape de déplacement*

Actions

Attaques multiples. Nain 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 Nain 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.

Savengriffe

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 14 (*anneau de protection*, 17 avec *armure du mage*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +9, Intelligence +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Compétences Histoire +9, Arcanes +9

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, géant, céleste

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Savengriffe 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. Savengriffe ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Savengriffe est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Savengriffe 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, sommeil, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, toile d'araignée, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, clairvoyance*

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *immolation, immobilisation de monstre*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *éclat du soleil*

* Savengriffe jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection, Bâton de bannissement*

Actions

Attaques multiples. Savengriffe 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

Bâton de bannissement (*Bâton, rare, harmonisation requise avec un ensorceleur, un magicien, un sorcier ou un clerc*) Ce bâton possède 10 charges. Tant que Savengriffe le tient, il peut utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs charges afin de lancer l'un des sorts suivants tout en utilisant son propre DD des sorts (17) et le modificateur de sa caractéristique d'incantation (+4) : *protection contre le mal et le bien* (1 charge), *cercle magique* (3 charges) ou *bannissement* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6 + 4 charges dépensées chaque jour au lever du soleil. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton disparaît pour toujours dans un flash de lumière.

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Savengriffe 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour de lui subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Dumal Erard

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

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

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Sagesse +4, Charisme +7, 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), *terrorisé* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

Compétences Athlétisme +7, Religion +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains

Châtiment divin Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Dumal 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.

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

Sorts. Dumal est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Dumal :

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*, *restauration inférieure*, *zone de vérité*

3^e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie*, *frappe aveuglante*, *lueur d'espoir*, *aura du croisé*

Équipement particulier : Symbole religieux de Heaume, *Epée à deux mains +1*

Actions

Attaques multiples. Dumal effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 15 (3d6+4) dégâts tranchants +4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Arme sacrée Dumal 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 +3) 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** Dumal 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 Dumal 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 Dumal 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 (4 fois/ repos long) Dumal 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*

Malchor Harpell

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 16 (*bracelets de défense, bâton de surpuissance, 19 avec armure de mage*)

Points de vie 126 (18d8+36)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	12 (+1)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +11, Intelligence +13, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

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

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Histoire +17, Arcanes +17

Sens perception passive 13, vision des créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

Langues Commun, Chondathan, nain, draconique, géant, elfique, gnome

Dangerosité 16 (15000 PX)

Restauration magique Lors d'un repos court, Malchor choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 9, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Malchor ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Malchor peut lancer *serviteur invisible* et *lévitation* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

Sorts secrets. Lorsque Malchor 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, Malchor 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.

Résistance à la magie. Malchor a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. Malchor est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Malchor a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, protection contre les armes, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, identification, détection de la magie, projectile magique, serviteur invisible*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, voir l'invisible*, image miroir, lévitation*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, éclair*

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, dominer un humanoïde, télékinésie*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, cage de force, rayons prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps, souhait*

* Malchor jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Bâton de surpuissance, Anneau de feuille morte*

Actions

Bâton de surpuissance. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) si tenu à deux mains et Malchor peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou lancement de sorts : *cône de froid* (5 charges), *boule de feu* (emplacement de sort niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobilisation de monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *éclair* (emplacement de sort niveau 5, 5

charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge) ou *mur de force* (5 charges) ou utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.