

La Compagnie du Martinet

Catlindra Serpentar



29 ans, longs cheveux bruns, yeux verts, fine, visage gracieux, cicatrice sur la joue gauche

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (9d8+27)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Survie +6

Sens perception passive 12

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

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

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Catlindra peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Catlindra peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Catlindra. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si Catlindra est incapable d'agir.

Combattant à deux armes. Catlindra 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 *Le Martinet* (rare, compte comme un fouet +1 qui inflige 4d4 dégâts tranchants)

Actions

Attaques multiples. Catlindra effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec *le Martinet*

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

Le Martinet. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 16 (5d4+4) dégâts tranchants

Shaliira Duon

29 ans, longs cheveux blonds, yeux verts, fine, traits de garçon, ancienne danseuse de tavernes semiennes

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 63 (9d8+18), (76 avec simulacre de vie lancé avec un emplacement de niveau 2)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +4, Constitution +6

Compétences Acrobaties +8, Perception +4, Arcanes +7, Représentation +6

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Outils kit de déguisement

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

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

Style de combat Combat à deux armes

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Shaliira peut utiliser une action bonus pour récupérer 14 (1d10+9) points de vie.

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

Magie de guerre. Quand Shaliira utilise une action pour lancer un sort mineur, elle peut effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus

Sorts. Shaliira est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Shaliira a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, charme-personne, armure du mage, couleurs dansantes, simulacre de vie*

Niveau 2 (2 emplacements) : *toile d'araignée*

Équipement particulier dague +1

Actions

Attaques multiples. Shaliira 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* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

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* : 10 (2d4+5) dégâts perforants

Taruele Elfrost

36 ans, longs cheveux blancs, yeux violets, fine, traits anguleux, belle voix, ancienne épouse de riche marchand d'Yhaunne puis danseuse et chanteuse de cabarets ainsi que soigneuse pour les troupes sembiennes

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 50 (10d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	10 (0)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Intelligence +8, Sagesse +6

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

Compétences Persuasion +6, Médecine +6, Arcanes +8, Représentation +6

Outils kit d'herboriste

Sens perception passive 12, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, primordial, halfelin, nain, gnome, sylvain

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

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

Sorts. Taruele est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Corinna a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumières dansantes, protection contre les armes, message, amis*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, sphère de feu, toile d'araignée, flèche acide de Melf, pattes d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, tentacules noirs d'Evard, tempête de grêle*

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

* Taruele jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau du bélier

Actions

Attaques multiples. Taruele 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

Anneau du bélier. *Attaque d'arme à distance* : +7 pour toucher, portée 18 m, une créature. *Touché* : 11 (2d10) dégâts de force par charge dépensée + repoussé sur 1,50 m

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Taruele est touchée 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.

Kaldura Othmeir

62 ans, cheveux blonds bouclés, yeux ambrés, légère barbe, ronde comme une barrique



Humanoïde (nain d'écu) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 81 (9d8+36)

Vitesse 7,5 m

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

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Résistances aux dégâts de poison

Compétences Athlétisme +8, Perception +4

Outils outils de maçon

Sens perception passive 14, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, nain,

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Résistance naine. Kaldura a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Style de combat Armes à deux mains

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

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

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Kaldura peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10+9) points de vie.

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

Actions

Attaques multiples. Kaldura effectue deux attaques avec une arme

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

Touché : 13 (2d8+4) dégâts contondants ou Touché : 18 (2d10+4) si tenue à deux mains

Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Hachette (2). 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 : 7 (1d6+4) dégâts tranchants

Chaldara Immerstar

32 ans, courts cheveux noirs, yeux ambrés, solide figure, talents de calligraphe, ancienne scribe d'Arabel

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 56 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +4

Compétences Perspicacité +7, Religion +5

Sens perception passive 14

Outils matériel de calligraphe, outils de cartographe

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Sorts. Chaldara est une lanceuse 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). Chaldara a préparé les sorts de cleric suivants :

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, cécité/ surdité, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

* Chaldara jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora, *potions de soins majeurs (2)*

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de poison

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

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

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

Jandeth Ilmura

29 ans, longs cheveux marrons, yeux bleus, gracieuse, ancienne actrice, talents de couturière, originaire d'Ordulin

Humanoïde (homme humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 42 (7d8+7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Religion +4, Représentation +5

Sens perception passive 14

Outils outils de tisserand

Langues commun, Chondathan, elfique

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

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

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

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, cécité/ surdité, image miroir, passage sans trace*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, clignotement, dissipation de la magie*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, métamorphose, porte dimensionnelle*

*Jandeth jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Tymora

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants

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

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

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