

## Les Maraudeurs Masqués

### Gaurldar Ravenhand

33 ans, courts cheveux noirs, yeux noisette, cruel, buveur, coureur, ambitieux

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 108 (12d8+48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +7, Constitution +8

**Compétences** Athlétisme +7, Survie +5

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 9 (5000 PX)

### Capacités

**Style de combat** Armes à deux mains & Défense

**Brute** Lorsque Gaurldar 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, Gaurldar peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (1 fois entre deux repos longs).** Gaurldar 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).** Gaurldar peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

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

**Spécialiste des armes d'hast.**

- Lorsque Gaurldar prend l'action attaquer et il attaque avec seulement une coutille, une hallebarde, un bâton ou une lance, il peut utiliser une action bonus pour effectuer une attaque au corps à corps avec l'extrémité opposée de l'arme. Cette attaque utilise le même modificateur de caractéristique que l'attaque initiale. Le dé de dégâts pour cette attaque est un d4, et l'attaque inflige des dégâts contondants.
- Lorsqu'il porte une coutille, une hallebarde, une pique, un bâton ou une lance, Gaurldar peut effectuer une attaque d'opportunité lorsqu'une créature entre à portée de son allonge

**Équipement particulier :** Hallebarde +2

### Actions

**Attaques multiples.** Gaurldar effectue trois attaques avec sa hallebarde +2 et une attaque supplémentaire avec l'extrémité opposée de l'arme

**Hallebarde +2, lame.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 3,0 m, une créature.

Touché : 17 (2d10+5) dégâts tranchants

**Hallebarde +2, extrémité opposée.** Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 3,0 m, une créature. Touché : 11 (2d4+5) dégâts contondants

## Ilueth Dragonil



*27 ans, longs cheveux noirs brillants, yeux verts, visage fin et gracieux, aime les hommes et le sang, fascination pour les monstres et la magie*

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

**Points de vie** 45 (9d8), 56 (avec *simulacre de vie* lancé avec un emplacement de niveau 2)

**Vitesse** 9 m

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

**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, draconique, infernal, commun des profondeurs, abyssal

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

### Capacités

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

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

**Sorts.** Ilueth est une lanceuse 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). Ilueth a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *glas funèbre, lumière, main du mage, explosion de lames*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon ardent, toile d'araignée*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, métamorphose, peau de pierre\**

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

**Équipement particulier** : *baguette de projectiles magiques, potion de soins majeurs*

### Actions

**Attaques multiples.** Ilueth 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.** Lorsqu'Ilueth 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.

## Irlon Shulstarr

24 ans, courts cheveux bruns, yeux noirs, visage gracieux, arrogant et cruel, baratineur, frère de Llurella

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 17 (armure de cuir cloutée, pierre ioun)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

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

---

9 (-1)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)
--------	---------	---------	---------	--------	---------

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Compétences** Tromperie +8, Discrétion +10, Escamotage +7, Perception +3

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement, kit de contrefaçon, matériel de calligraphe

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, halfelin, goblin, jargon des voleurs

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Irlon inflige 14 (4d6) 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 Irlon qui n'est pas incapable d'agir et que Irlon n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Irlon est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Tromperie

**Dérobade** Lorsque Irlon 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.

**Assassinat** Irlon a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Équipement particulier :** pierre ioun de protection

### Actions

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

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

**Dague.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 2 (1d4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

### Réactions

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

## Llurella Shulstarr

22 ans, longs cheveux bruns, yeux noirs, visage gracieux, très fine, acrobate et danseuse, sans pitié, sœur d'Irlon

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	11 (0)	16 (+3)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +5

**Compétences** Représentation +6, Discrétion +10, Acrobaties +10, Perception +3

**Outils maîtrisés** Outils de voleur, kit d'empoisonneur, kit de déguisement

**Sens** perception passive 13

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, géant, jargon des voleurs

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

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

**Attaque sournoise (1/tour).** Llurella inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Llurella qui n'est pas incapable d'agir et que Llurella n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Llurella est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Discrétion et Acrobaties

**Dérobade** Lorsque Llurella 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, elle ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Assassinat** Llurella a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si elle attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

**Équipement particulier :** *potion de soins majeurs*

### Actions

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

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

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec elle prend 10 (3d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

### Réactions

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