

Les Quatre :

Les Quatre sont un groupe d'aventuriers originaires d'Eauprofonde. Ce sont des experts pour tout ce qui concerne les assassinats discrets ou les morts accidentelles. Ils ont même parfois assassiné d'anciens employeurs qui en savaient trop long sur leur compte.

Baerduin Thask

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (19 avec *armure de mage*)

Points de vie 105 (15d8+30)

Vitesse 9 m

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

9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +8, 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 +14, Arcanes +14

Sens perception passive 13

Langues Commun, Chondathan, commun des profondeurs, draconique, infernal, abyssal

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

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

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

Sorts secrets. Lorsque Baerduin 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, Baerduin 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. Baerduin 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). Baerduin 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) : *invisibilité, détection de pensées*

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

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

Niveau 5 (2 emplacements) : *animation d'objets, domination d'humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *contamination, désintégration*

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort*

Niveau 8 (1 emplacement) : *flétrissure épouvantable d'Abi-Dalzim*

* Baerduin jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier anneau de protection, bracelets de défense

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

Firfar Nulomn

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 13 (*cape de protection*, 16 avec *armure du mage*)

Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

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

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

Sauvegardes Sagesse +5, Intelligence +9, 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 Perspicacité +4, Arcanes +8

Sens perception passive 10

Langues commun, Chondathan, orque, goblin, gnome, géant

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

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

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

Sorts. Firfar 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). Firfar a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, rayon de givre, poigne électrique, mains brûlantes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, onde de choc, armure du mage**

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *assassin imaginaire, tentacules noirs d'Evard, flétrissement, porte dimensionnelle, peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *apparence trompeuse, nuage mortel*

Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort*

* Firfar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *cape de protection*

Actions

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

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Firfar 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.

Diloule « Lanternhand »

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 126 (14d8+56)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +7

Compétences Escamotage +14, Discrétion +14, Acrobaties +9, Perception +7

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

Sens perception passive 17

Langues commun, Illuskan, Profond, elfique, jargon des voleurs

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

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

Attaque surnoise (1/tour). Diloule inflige 24 (7d6) 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 Diloule qui n'est pas incapable d'agir et que Diloule n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Diloule est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et Escamotage.

Dérobade Lorsque Diloule 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 Diloule 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.

Précis Lorsque Diloule attaque avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Ouïe fine. Si Diloule est capable d'entendre, il peut assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins de lui.

Frappe mortelle Quand Diloule attaque et touche une créature qui est surprise, elle doit réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 17. En cas d'échec, les dégâts de cette attaque sont doublés.

Équipement particulier : *Lanterne Fantôme (décrit dans la tombe de l'Annihilation), épée courte +1, dague +1*

Actions

Attaques multiples. Diloule effectue trois attaques avec sa première épée courte et une attaque avec sa dague ou trois attaques avec son arc court

Épée courte +1. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d6+5) dégâts perforants

Dague +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 16. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

Lanterne Fantôme. Lance *main du mage* ou *lumière* (sur 9 mètres + 9 mètres) par une action bonus

Réactions

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

Telorn

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 92 (13d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)

Sauvegardes Dextérité +9, Intelligence +7

Compétences Tromperie +5, Discrétion +14, Escamotage +9, Perception +6

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 16

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

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

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

Attaque sournoise (1/tour). Telorn inflige 24 (7d6) 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 Telorn qui n'est pas incapable d'agir et que Telorn n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise de Telorn est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Discrétion et les outils de voleur

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

Dérobade Lorsque Telorn 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 Telorn 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 Telorn 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 Telorn 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.

Utilisation des objets magiques Telorn ignore toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation des objets magiques

Équipement particulier : *Baguette d'entraves*

Actions

Attaques multiples. Telorn effectue deux attaques avec une arme

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

Baguette d'entraves. *immobilisation de personne* (DD 17, 2 charges) ou *immobilisation de monstre* (DD 17, 5 charges) ou *échappatoire* (1 charge)

Réactions

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

Baguette d'entraves échappatoire (1 charge)