

Bigby



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 18 (*bâton de surpuissance, bracelets de défense, anneau de Bigby, 21 avec armure de mage*)

Points de vie 129 (18d8+36)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse+11, Intelligence +14, Force +2, Dextérité +6, Constitution +5, Charisme +4

Immunité aux magies qui permettent de lire vos pensées, de déterminer si vous êtes en train de mentir, de connaître votre alignement, ou de connaître votre type de créature (*avec anneau de Bigby*)

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues commun, nain, elfique, draconique, géant, gnome, primordial

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Bigby peut lancer *mains brûlantes* et *image miroir* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

Sorts secrets. Lorsque Bigby 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, Bigby 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. Bigby a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. Bigby 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). Il a préparé les sorts de magiciens suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, message, embrasement*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage**, *mains brûlantes, compréhension des langues, détection de la magie, bouclier, absorption d'éléments*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, corde enchantée, force fantasmagorique*

Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, éclair, nuage nauséabond*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (3 emplacements) : *invocation d'élémentaire, cercle de téléportation, main de Bigby*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, boule de feu à retardement*

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

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

** Bigby jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *Bâton de surpuissance, Anneau de Bigby (légendaire, nécessite un lien, compte comme un anneau de protection, un anneau de barrière mentale et un anneau de rayons X), Bracelets de défense, Dague +2.*

Actions

Bâton de surpuissance. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 4 (1d6+1) dégâts contondants ou 6 (1d8+1) quand manié à deux mains. Bigby peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires ou pour réaliser *absorption de magie* ou *dissipation de la magie*, par une action bonus, 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)

Dague +2. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 7 (1d4+5) dégâts perforants