

Les 7 sœurs

Syluné Silverhand



Syluné est un **fantôme** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 14 (17 avec *armure de mage*)

Points de vie 162 (18d8+72)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Compétences Nature +17, Médecine +17

Sens perception passive 15

Langues Commun, Chondathan, halfelin, gnome, elfique, sylvestre

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra, Syluné a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Maîtrise des sorts Syluné peut lancer *armure de mage* et *détection de pensées* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort. Elle n'a pas non plus besoin de composantes matérielles pour les lancer, ni même d'être sous forme matérielle.

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

Actions

Contact flétriissant. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 17 (4d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Visage Effroyable Le DD du jet de sauvegarde de ce pouvoir est de 17

Possession Le DD du jet de sauvegarde de ce pouvoir est de 17

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Syluné et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
- Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.

Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :

- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 5 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Tout créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Alustriel Silverhand

Haute Dame de Lunargent et dirigeante des Marches d'Argent



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (*bracelets de défense, anneau d'Alustriel, 20 avec armure du mage*)

Points de vie 154 (22d8+44)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)	20 (+5)	19 (+4)	19 (+4)

Sauvegardes Sagesse+11, Intelligence +12, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

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

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 Persuasion +10, Arcanes +11

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Alustriel choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Alustriel ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Alustriel peut lancer *compréhension des langues* et *détection des pensées* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

Sorts secrets. Lorsqu'Alustriel incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle 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, Alustriel augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle 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. Alustriel a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Immortalité En tant qu'élue de Mystra, Alustriel est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Sorts de prédilection. Alustriel a *dissipation de la magie* et *vol* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'elle a préparé, et elle peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, elle doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. Si elle veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, elle doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra, Alustriel a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Sorts. Alustriel est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, armure du mage, projectile magique, compréhension des langues*

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées*

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, création, cercle de téléportation, cône de froid*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs, suggestion de groupe*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, boule de feu à retardement, manoir somptueux de Mordenkainen*

Niveau 8 (1 emplacement) : *champ antimagie, esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *changement de forme*

* Alustriel jette ces sorts avant le combat. **Sorts de prédilection

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Anneau d'Alustriel (très rare, nécessite un lien, compte comme un anneau de protection et un anneau de résistance aux dégâts de force), Cape d'invisibilité*

Actions

Dague. *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 (1d4+4) dégâts perforants

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent d'Alustriel et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
- Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.

Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :

- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 5 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Dove Falconhand



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 21 (*harnois +1, bouclier*)

Points de vie 184 (23d8+69)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	19 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Force +10, Dextérité +10

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

Compétences Survie +10, Athlétisme +10, Perception +10

Sens perception passive 20

Langues commun, Chondathan, géant, draconique, sylvestre, elfe

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Immortalité En tant qu'élue de Mystra, Dove est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra, Dove a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Amateur d'armures lourdes Dove a la maîtrise des armures lourdes

Style de combat Duel

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

Explorateur-né Dove a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Dove peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour d'elle

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Dove a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : fiélons (+4 aux jets d'attaque contre les fiélons et Dove a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des fiélons)

Déplacement fluide : Dove peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Camouflage naturel Si Dove reste immobile, ceux qui cherchent à la détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Disparition Dove peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Dove ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf si elle choisit de laisser une trace.

Tueur de colosses. Quand Dove touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Dove ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Dove ont un désavantage.

Attaque tourbillonnante Dove peut utiliser son action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins d'elle, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Sorts. Dove est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Dove :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches*

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, protection contre une énergie, respiration aquatique*

4^e niveau (1 emplacement) : *peau de pierre**

** Dove jette ces sorts avant le combat.*

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

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

Sorts. Dove est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Dove a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, serviteur invisible*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *hâte, vol, dissipation de la magie, clairvoyance*

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

Niveau 5 (1 emplacement) : *cercle de téléportation, mur de force*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Mailikki, lame porte-bonheur (2 souhaits restants), harnois +1, arc long +1, amulette d'antidétection, insigne des Ménestrels*

Actions

Attaques multiples. Dove effectue deux attaques avec son arc long ou deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Lame porte-bonheur. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +11 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants.

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Dove et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
- Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.

Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :

- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 4 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Storm Silverhand



Humanoïde (toute race) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (mailles elfiques, bouclier, *anneau de Storm*)

Points de vie 207 (23d8+92)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)

Sauvegardes Dextérité +11, Charisme +12, 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)* et aux dégâts de feu

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 Représentation +17, Discrétion +16, Histoire +11

Sens perception passive 10

Langues Commun, Chondathan, elfique, sylvestre, draconique

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

Immortalité En tant qu'élue de Mystra, Storm est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra, Storm a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Provocation (5/jour). Storm peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 19 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Storm peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d12 points de vie supplémentaires si elle dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Storm peut aussi se conférer cet avantage à elle-même.

Expertise Le bonus de maîtrise de Storm est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Représentation et Discrétion

Secrets magiques Storm connaît six sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

Précis Lorsque le maître barde attaque avec une arme de corps à corps, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Magie de combat Lorsque Storm utilise son action pour lancer un sort de barde, elle peut faire une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.

Sorts Storm est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, compréhension des langues, murmures dissonants, feuille morte, soins, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, invisibilité, immobilisation de personne*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, porte dimensionnelle, peau de pierre*, respiration aquatique*

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobilisation de monstre, cercle de téléportation, scrutation, légende*

Niveau 6 (2 emplacements) : *suggestion de groupe, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, cage de force, rayons prismatiques*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *hurlement psychique*

* Storm jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *lame porte-bonheur (1 souhait restant), mailles elfiques, insigne des Ménestrels, Anneau de Storm (très rare, nécessite un lien, compte comme un anneau de protection et un anneau de résistance aux dégâts de feu)*

Actions

Attaques multiples. Storm effectue deux attaques avec une arme

Lame porte-bonheur. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Storm et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
- Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.

Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :

- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 3 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Réactions

Contre charme. Par une action, Storm peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, Storm et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour d'elle ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre Storm pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si Storm est incapable d'agir ou réduit au silence, ou si elle y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Laeral Silverhand Arunsun



Laeral Silverhand Arunsun, CB femme humain est décrite dans *Waterdeep : Le vol des dragons* même si comparativement son facteur de puissance serait plutôt de 18 (20000 PX) que de 17.

La Simbule, reine de l'Aglarond



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 17 (*bracelets de défense, 20 avec armure du mage*)

Points de vie 270 (30d8+120)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)	20 (+5)

Sauvegardes Constitution +11, Charisme +11

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)* ainsi que contre les dégâts de foudre et de tonnerre

Compétences Arcanes +11, Intimidation +11

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, sylvestre, elfique, draconique, gnome, profond

Dangerosité 20 (25000 PX)

Capacités

Immortalité En tant qu'élue de Mystra, La Simbule est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra, La Simbule a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Restauration magique Après un repos court, la Simbule récupère 2 emplacements de sorts de niveau 1 ou 1 emplacement de sort de niveau 2

Cœur de tempête. Chaque fois que La Simbule lance un sort de niveau 1 ou supérieur qui inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, elle peut choisir des créatures qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Ces créatures prennent des dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix) égaux à 10.

Âme du vent (1 fois entre deux repos). La Simbule peut réduire sa vitesse de vol à 9 mètres pendant une heure et choisir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle jusqu'à 8 créatures. Les créatures choisies obtiennent une vitesse de vol de 9 mètres pendant 1 heure.

Sorts. La Simbule est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorcelleur connus par la Simbule :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, lumières dansantes, message, main du mage, protection contre les armes, coup de tonnerre*

1^{er} niveau (4 emplacements) *armure du mage*, projectile magique, compréhension des langues*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *modification d'apparence*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *dissipation de la magie, éclair, vol*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, charme-monstre*

5^{ème} niveau (3 emplacements)

6^{ème} niveau (2 emplacements) *chaîne d'éclairs*

7^{ème} niveau (2 emplacements) rayons prismatiques, téléportation

8^{ème} niveau (1 emplacement) esprit impénétrable*

9^{ème} niveau (1 emplacement) arrêt du temps, souhait

* La Simbule jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Bracelets de défense, Anneau de feu d'étoiles, Bâton de tonnerre et de foudre

Actions

Bâton de tonnerre et de foudre. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d6+4) dégâts contondants ou 8 (1d8+4) dégâts contondants si tenu à deux mains + 1 fois/jour : 7 (2d6) dégâts de foudre ou tonnerre ou activation d'un des effets suivants (1 fois/jour par effet) : éclair, coup de tonnerre ou fureur de l'orage

Anneau de feu d'étoiles. Lumières dansantes ou lumière ou lucioles (1 charge) ou boule de foudre (2 charges) ou feu d'étoiles (1 à 3 charges)

Magie de tempête La Simbule peut utiliser une action bonus à son tour pour voler sur 3 mètres sans provoquer d'attaques d'opportunité, immédiatement avant ou après avoir lancé un sort de niveau 1 ou supérieur.

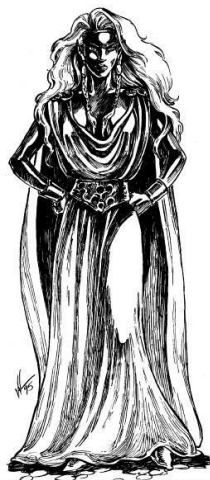
Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Storm et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
- Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C. Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :
- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 5 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Tout créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Réactions

Fureur de la tempête. Si la Simbule est touchée par une attaque au corps à corps, elle peut utiliser sa réaction pour infliger à l'attaquant des dégâts de foudre égaux à 20. L'attaquant doit également faire un jet de sauvegarde de Force contre un DD de 19. En cas d'échec, l'attaquant est repoussé d'elle en ligne droite sur 6 mètres.

Qilue Veladorn



Humanoïde (elfe drow) de taille M, chaotique bon

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

Points de vie 171 (19d8+76)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Sauvegardes Sagesse +11, Charisme +11

Compétences Persuasion +11, Religion +9

Résistance aux dégâts de feu et de foudre (conférée par le *sceptre d'explosions*)

Sens perception passive 14, vision dans le noir sans limite de distance

Langues commun, elfique, commun des profondeurs, halfelin, céleste

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

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

Incantation innée Qilue peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 19) : A volonté : *lumières dansantes*, 1/ jour chacun : *lumières féériques*, *ténèbres*

Sensibilité à la lumière du soleil. Si elle est exposée à la lumière du soleil, Qilue a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Immortalité En tant qu'élue de Mystra et d'Ellistraée, Qilue est immunisée à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Résistance à la magie. En tant qu'élue de Mystra et d'Ellistraée, Qilue a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Bravoure. Qilue a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Linceul de minuit Quand Qilue lance le sort *ténèbres* en utilisant un emplacement de sort, elle peut choisir cinq créatures qu'elle peut voir (y compris elle-même). Ces créatures peuvent voir dans les ténèbres.

Sorts. Qilue est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Qilue a préparé les sorts de cleric suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine*, *soins*, *injonction*, *mot de guérison*, *lueurs féériques*, *sommeil*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle*, *immobiliser un humanoïde*, *ténèbres*, *invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens*, *protection contre l'énergie*, *mot de guérison de groupe*, *aura de vitalité*, *petite hutte de Leomund*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement*, *protection contre la mort*, *aura de vie*, *invisibilité supérieure*

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flamme, dissipation du mal et du bien, cercle de pouvoir, rêve*

Niveau 6 (2 emplacements) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu*

Niveau 8 (1 emplacement) : *aura sacrée*

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

* Qilue jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Ellistraée, *Bracelets de défense, Sceptre d'explosions* (objet magique très rare qui requiert une harmonisation, décrit dans le *donjon du mage dément* page 310), *anneau de stockage de sorts* (contient *restauration supérieure*)

Actions

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts psychiques

Sceptre d'explosions. Qilue utilise son *sceptre d'explosions* pour lancer *vague tonnante* comme un sort de niveau 4 (jet de sauvegarde DD 16)

Bénédictio vigilante Qilue donne à une créature qu'elle touche (ou éventuellement à elle-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce gain prend fin immédiatement après le jet d'initiative ou si elle utilise de nouveau cette capacité

Canalisation d'énergie divine (3 fois entre deux repos) : Sanctuaire du crépuscule. Qilue crée une sphère centrée sur elle, qui possède un rayon de 9 mètres et est remplie de lumière faible. La sphère se déplace avec elle et dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou morte. Chaque fois qu'une créature (y compris elle-même) termine son tour dans la sphère, Qilue peut accorder à cette créature l'un des avantages suivants : elle lui donne 1d8 points de vie temporaires ou mettre fin à un effet qui la rend charmé ou effrayé **ou Renvoi des mort-vivants** Qilue 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 Qilue 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 Qilue et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. 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.

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Qilue et l'entourent jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle utilise une action pour les étouffer. Elle gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Elle peut respirer sous l'eau.
- Elle peut survivre sans manger ni boire.
- Elle est immunisée contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer si elle ment, son alignement ou son type de créature.
- Elle gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C. Tant que les flammes argentées sont présentes, elle peut effectuer les actions suivantes :
- Lancer le sort *soins*. La cible regagne 1d8 + 3 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort *réanimation* sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Toute créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de *Dextérité* DD 17, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Elminster



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 17 (*bracelets de défense, anneau de protection, 20 avec armure du mage*)

Points de vie 248 (31d8+93)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	24 (+7)	20 (+5)	17 (+3)

Sauvegardes Sagesse+12, Intelligence +14, bonus de +1 aux 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 +13, Arcanes +13

Sens perception passive 15, vision des créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, géant, commun des profondeurs, profond, primordial

Dangerosité 20 (25000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Elminster choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Elminster ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Elminster peut lancer *bouclier* et *suggestion* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Elminster a *contresort* et *vol* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'il a préparé, et il peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. S'il veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, il doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

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

Sorts secrets. Lorsqu'Elminster 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, Elminster 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.

Immortalité En tant qu' élu de Mystra, Elminster est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

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

Anneau de régénération Tant qu'Elminster est équipé de cet anneau, il récupère 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Si Elminster perd un membre, l'anneau fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 + 1 jours, à condition qu'Elminster ait au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

Sorts. Elminster est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 21, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, identification, mains brûlantes, projectile magique, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, suggestion, voir l'invisible**

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, passe-muraille, main de Bigby*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, désintégration, suggestion de masse, vision suprême*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, cage de force, rayons prismatiques*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *mur prismatique, emprisonnement, nuée de météores*

* Elminster jette ces sorts avant le combat. ** Sorts de prédilection

Équipement particulier : *Bracelets de défense, anneau de protection, anneau de régénération, insigne des Ménestrels, pipe toujours fumante d'Elminster, épée longue +3*

Actions

Épée longue +3. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants ou 9 (1d10+4) quand maniée à deux mains.

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Elminster et l'entourent jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou qu'il utilise une action pour les étouffer. Il gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Il peut respirer sous l'eau.
- Il peut survivre sans manger ni boire.
- Il est immunisé contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer s'il ment, son alignement ou son type de créature.
- Il gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C.

Tant que les flammes argentées sont présentes, il peut effectuer les actions suivantes :

- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 6 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Tout créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

Khelben « Bâton Noir » Arunsun



Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 20 (*bâton noir, robe de l'archimage*)

Points de vie 243 (27d8+108)

Vitesse 9 m

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

14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	22 (+6)	20 (+5)	17 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse+12, Intelligence +14, +2 aux autres jets de sauvegarde (*bâton noir*)

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 +12, Arcanes +12

Sens perception passive 15, vision dans le plan éthéré ainsi que les créatures et objets invisibles (*avec voir l'invisible*)

Langues commun, Chondathan, nain, elfique, draconique, géant, commun des profondeurs, profond

Dangerosité 20 (25000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Khelben choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Khelben ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Khelben peut lancer *charme-personne* et *image miroir* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Khelben a *éclair* et *vol* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'il a préparé, et il peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. S'il veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, il doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

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

Sorts secrets. Lorsque Khelben 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, Khelben 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.

Immortalité En tant qu'élue de Mystra, Khelben est immunisé à tous les effets de vieillissement et ne peut pas mourir de vieillesse

Résistance à la magie. Khelben a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à sa robe de l'archimage.

Maître des enchantements. Quand Khelben lance un enchantement de niveau 1 ou supérieur en tenant le bâton, il peut faire un test d'Intelligence (Arcanes) avec un DD de 10 + le niveau du sort. S'il réussit le test, il peut lancer le sort sans dépenser d'emplacement de sort.

Sorts. Khelben est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +16 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, identification, mains brûlantes, projectile magique*

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, rapidité, vol**, éclair***

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

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

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs, désintégration, cercle de mort*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, cage de force, rayons prismatiques*

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

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

* Khelben jette ces sorts avant le combat. ** Sorts de prédilection

Équipement particulier : *Robe de l'archimage (grise), Bâton noir (décrit dans Waterdeep : Le vol des dragons* mais ignorer les règles *intelligence et personnalité* à cette époque), *insigne des Ménestrels*

Actions

Bâton Noir. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants ou 8 (1d8+4) quand manié à deux mains. Khelben 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) ou animer (ou désactiver) une *statue vivante* (1 charge).

Feu-sorcier (Recharge après un repos long). Des flammes magiques argentées qui ne dégagent aucune chaleur jaillissent de Khelben et l'entourent jusqu'à ce qu'il soit incapable d'agir ou qu'il utilise une action pour les étouffer. Il gagne l'un des avantages suivants de son choix, qui dure aussi longtemps que les flammes argentées l'entourent :

- Il peut respirer sous l'eau.
- Il peut survivre sans manger ni boire.
- Il est immunisé contre la magie qui permet de lire ses pensées ou de déterminer s'il ment, son alignement ou son type de créature.
- Il gagne la résistance aux dégâts de froid et peut supporter des températures jusqu'à -50 °C. Tant que les flammes argentées sont présentes, il peut effectuer les actions suivantes :
- Lancer le sort soins. La cible regagne 1d8 + 6 points de vie. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les flammes argentées disparaissent.
- Lancer le sort réanimation sans avoir besoin de composantes matérielles. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1 ou 2, les flammes argentées disparaissent.
- Projeter une ligne de feu argenté de 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large, ou un cône de feu argenté de 9 mètres. Les objets dans la zone qui ne sont pas tenus ou portés subissent 26 (4d12) dégâts de feu. Tout créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, subissant 24 (4d12) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Après cela, lancez un d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flammes argentées disparaissent.

