

Mordenkainen



Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 19 (*robe de l'archimage, bâton de Mordenkainen*)

Points de vie 243 (27d8+108)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	18 (+4)	22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)

Sauvegardes Sagesse+8, Intelligence +12

Résistances 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 Histoire +12, Arcanes +12

Sens perception passive 12

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

Dangerosité 20 (25000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Mordenkainen peut lancer *projectile magique* et *image miroir* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Mordenkainen 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 Mordenkainen est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Mordenkainen 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, Mordenkainen 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. Mordenkainen a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à sa *robe de l'archimage*.

Sorts. Mordenkainen est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 22, +14 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, prestidigitation, contact glacial*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mains brûlantes, projectile magique, détection de la magie, bouclier, absorption d'éléments*

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

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *chien de garde de Mordenkainen, sanctuaire privé de Mordenkainen, flétrissement, métamorphose, invisibilité supérieure*

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

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, désintégration*

Niveau 7 (2 emplacements) : *épée de Mordenkainen, manoir somptueux de Mordenkainen*

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

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

* Mordenkainen jette ces sorts avant le combat.

** Sorts de prédilection

Équipement particulier : *Robe de l'archimage (grise), Bâton de Mordenkainen* (compte comme un *bâton de feu* +2 avec 20 charges, la capacité de lancer *boule de feu à retardement* (7 charges), conférant +1 à la CA et qui récupère 2d8+4 charges dépensées chaque aube), *Sceptre d'absorption, Tapis volant, Carillon d'ouverture*

Actions

Bâton de Mordenkainen. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+2) dégâts contondants ou 8 (1d8+2) quand manié à deux mains. Mordenkainen peut des charges du bâton pour lancer les sorts suivants : *mains brûlantes* (1 charge), *boule de feu* (3 charges), *mur de feu* (4 charges), *boule de feu à retardement* (7 charges).

Réactions

Sceptre d'absorption

Lorsque vous tenez ce sceptre, vous pouvez utiliser votre réaction pour absorber un sort qui vous cible exclusivement, et sans zone d'effet. L'effet du sort absorbé est annulé, et son énergie (mais pas le sort en lui-même) est stockée dans le sceptre. L'énergie a le niveau du sort qui a été lancé. Le sceptre peut absorber jusqu'à 50 niveaux d'énergie au cours de sa vie. Lorsqu'il atteint ces 50 niveaux, il ne peut plus absorber d'énergie. Si vous êtes visé par un sort et que le sceptre ne peut plus absorber, le sceptre n'a aucun effet sur le sort. Lorsque vous vous liez avec le sceptre, vous savez combien de niveaux il a déjà absorbé au cours de son existence, et combien de niveaux d'énergie il contient actuellement. Si vous êtes un lanceur de sorts et que vous tenez le sceptre, vous pouvez convertir l'énergie stockée en emplacements de sorts pour lancer des sorts préparés ou connus. Vous pouvez créer des emplacements de sorts d'un niveau égal ou inférieur à vos propres emplacements, jusqu'à un niveau maximum de 5. Vous utilisez les niveaux stockés à la place de vos emplacements, mais sinon le sort est lancé normalement. Par exemple, vous pouvez utiliser 3 niveaux stockés dans le sceptre comme un emplacement de sort de niveau 3. Un sceptre trouvé contient 1d10 niveaux d'énergie stockés. Un sceptre qui ne peut plus absorber d'énergie et qui n'a plus d'énergie stockés devient non magique.