

Orlbar est un village de 450 bergers. Il était maintenant occupé par des membres du Zhentarim menés par **Felishar Ivarzin**, LM homme humain, un second de **Geildarr Ithym** de Llorkh. Des rumeurs parlent de ruines de châteaux et de villas de Nethérial sur les flancs des montagnes au nord du village.

Felishar Ivarzin

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)

Points de vie 36 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Sagesse +4, Intelligence +7

Compétences Perspicacité +4, Arcanes +7

Sens perception passive 11

Langues commun, Chondathan, orque, draconique, géant, elfique

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Felishar choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 3, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Felishar ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Felishar est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Felishar a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, contrôle des flammes*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, invisibilité, toile d'araignée, image miroir*

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

Actions

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

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

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Felishar 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.