

Padhiver/ Neverwinter est une ville fortifiée de 17000 habitants, principalement des humains et des demi-elfes. La ville est membre de l'Alliance des Seigneurs et est dirigée par le Seigneur **Nasher Alagondar**, NB homme humain, un ancien aventurier. Le seigneur Nasher est toujours accompagné par ses neuf gardes du corps, LB homme humain **vétéran**, nommé Les Neuf de Padhiver. Le Seigneur Alagondar règne depuis le vieux *château Never*. Dans ses profondeurs résiderait la tombe du seigneur Halueth Never, un guerrier elfe, dont la dépouille serait gardée par 12 **épées volantes**.

La ville est également protégée par une milice montée de 400 membres (profiles de **gardes** avec les actions supplémentaires suivantes :

Actions

Epée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts tranchants ou 6 (1d10+1) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.)

Les miliciens sont également équipés de chevaux quand ils patrouillent autour de la ville.

La ville est connue pour ses habiles artisans, y compris quelques nains et ses habiles jardiniers. Padhiver est aussi un chef-d'œuvre d'architecture, notamment par ses trois ponts qui enjambent la rivière *Padhiver* : *Le Pont du Dauphin*, *Le Pont du Dragon Assoupi* et *le Pont de la Wiverne*.

Les deux temples principaux de la ville sont *Le Hall de Justice*, le temple de Tyr dirigé par le Révérend Juge **Oleff Uskar**, LB homme humain **haut prêtre de Tyr**, qui fait office de juge pour toutes les affaires de basse justice et *La Maison de la Connaissance*, le temple d'Oghma et un des plus impressionnants bâtiments de la ville. Il est dirigé par le Chef Prêtre **Watger Brighthair**, LN homme humain **Haut Prêtre d'Oghma** et la Lectrice Aînée **Salyntra Shaern**, NB femme demi-elfe qui vénère à la fois Oghma et Corellon Larethian et qui a pour mission de guider le jeune Watger.

La Tour de la Cape est le lieu de rassemblement de la Cape Etoilée, un groupe de magiciens qui soutient le règne du Seigneur Nasher et sont de farouches ennemis de la Confrérie de l'Arcane de Luskan. Ils sont dirigés par **Eltoora Sarptyl**, CB femme humain. Quinze d'entre eux sont au moins de niveau 12 et certains sont membres des Ménestrels. La Tour abrite aussi le *Pantographe Universel d'Halavar*, un objet du passé qui est capable de réaliser une copie parfaite d'un objet mais sans ses propriétés magiques.

Les commerces les plus connus de la ville sont :

- La Taverne *La Tour Effondrée* construite sur les ruines du tour de magicien. Chaque soir, à la même heure, une image montre la chute des corps enflammés de l'ancien propriétaire de la tour et de trois membres de la Confrérie de l'Arcane qui l'avaient attaqué. D'anciennes caves d'origine inconnue s'étendent également sous la taverne. On peut y rencontrer des **mimiques**, des **bulettes** et un ou plusieurs **babéliens**.
- Le *Masque Pierre de Lune* est un restaurant, auberge et cabaret très célèbre connu pour ses escortes expertes et masquées, son excellente cuisine et ses suites luxueuses. La propriétaire est **Ophala Cheldarstorn**, NB femme humain, ancienne aventurière, membre de la Cape Etoilée, alliée des Ménestrels et fidèle de Mystra. Ophala possède un masque magique qui a donné son nom à son établissement et 12 **horreurs casquées** dans son grenier qui peuvent voler par la cheminée pour venir défendre son établissement. L'endroit est hanté par **Chanthra**, un **fantôme** bénéfique et une ancienne escorte décédée.
- *L'auberge du Serpent Etincelant*, plus vaste établissement de Padhiver, réputé être le siège de la contrebande en ville.
- *Les Merveilles Mécaniques de Dannar* : magasin des boîtes et horloges mélangeant bijoux et petits mécanismes de précision.
- *Les Porcelaines de Jaesor* : **Jaesor Ryndyl**, NB homme humain **maître artisan** (matériel de calligraphe) vend des porcelaines décorées.
- *Le Prêtreur de Toutes les Pièces* : boutique de change gardée par des **espions** et des **horreurs casquées**.

- *Cartes et légendes de Maskado* : magasin spécialisé dans les cartes, rumeurs et légendes concernant les trésors et les lieux secrets du Nord. La boutique est tenue par **Maskado**, N homme génasi de l'air **espion**.
- *Le Luth Muet* est tenu par **Rebeth Laereeryn**, NB femme demi-elfe, **maître artisan** (outils de menuisier), luthier hors-pair. La boutique est construite autour d'un chêne vénérable.
- *Armures du Chevalier Etincelant* est la boutique d'un excellent armurier.
- *La Planche Posée* : un bon restaurant bon marché près de la porte nord-est de la ville.
- *La Blanchisserie des Tissus Brillants*, une blanchisserie qui travaille notamment pour *Le Masque Pierre de Lune*. Elle est tenue par **Amundra Nelaerdra** qui est, en fait, **Zundaerazylym**, le dragon rieur, CB femelle **dragon de cuivre ancien**.

Tout comme à Eauprofonde, **Claugyliamatar dite « Ronge-Os »** NM femelle **dragon vert ancien** avec des capacités de lanceur de sorts de druide (*décrite dans Storm King's Thunder*) possédant *quatre boules de cristal* dispose également d'agents à Padhiver : « **Red** » **Scrag**, N homme humain **expert (niv 6)**, maître du port de Padhiver et **Delgar de la Lame Emeraude**, LM homme **demi-dragon vert vétéran**, capitaine mercenaire.

Fflindar « La Flamme » Ormwynd, NB homme demi-elfe **vétéran** avec *Insigne des Ménestrels* (compte comme un *anneau d'action libre*), garde d'entrepôts et guide mais aussi Ménestrel.

Nasher Alagondar



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon
Classe d'armure 20 (harnois, *anneau de protection*)
Points de vie 96 (12d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	17 (+3)

Sauvegardes Force +9, Constitution +8, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Résistances aux dégâts de feu

Compétences Perspicacité +4, Perception +4

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

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

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Nasher peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Nasher peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Nasher peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

Critique amélioré. Les attaques de Nasher avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Équipement particulier : *Épée longue de givre, anneau du bélier, anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Nasher effectue trois attaques avec son *épée longue de givre*

Épée longue de givre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 13 (2d8+4) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de froid ou 16 (2d10+4) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de froid si tenue à deux mains

Anneau du bélier. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 18 m, une créature. *Touché* : 11 (2d10) dégâts de force par charge dépensée + repoussé sur 1,50 m

Haut prêtre de Tyr

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (demi-plate, bouclier, 21 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 88 (11d8+33)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +5

Compétences Histoire +4, Religion +4

Sens perception passive 13

Langues commun, langue régionale

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Voix d'autorité. Le Haut Prêtre peut faire appel au pouvoir de la loi pour inciter un allié à attaquer.

Immédiatement après avoir lancé un sort utilisant un emplacement de niveau 1 ou supérieur sur un allié, cet allié peut utiliser sa réaction pour effectuer un jet d'attaque avec une arme contre une cible de son choix. Si le sort cible plus d'un seul allié, le Haut Prêtre choisit l'allié qui effectue l'attaque.

Suprématie de l'ordre Lorsque le Haut Prêtre lance un sort de l'école d'enchantement en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il récupère un emplacement de sort dépensé.

L'emplacement de sort récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort qu'il vient de lancer et ne peut pas être supérieur au niveau 5.

Sorts. Le Haut Prêtre est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Le Haut Prêtre a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *détection du bien et du mal, soins, injonction, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *zone de vérité, trouver des pièges, amélioration de caractéristique, immobiliser un humanoïde*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, lenteur*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, compulsion, protection contre la mort, localiser une créature*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, scrutation, communion, dominer un humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

* *Le Haut Prêtre jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole de Tyr, *Masse d'armes +1*

Actions

Masse d'armes +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de force

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Besoin d'ordre Le Haut Prêtre peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour faire ressentir sa présence intimidante aux autres. En utilisant une action, il brandit son symbole sacré, et chaque créature de son choix qui peut le voir ou l'entendre dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Il peut également décider qu'une créature charmée tombe à terre si elle rate son jet de sauvegarde **ou Renvoi des mort-vivants** Le Haut Prêtre 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 du Haut Prêtre 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 du Haut Prêtre et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. 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 2 sont immédiatement détruits.

Haut Prêtre d'Oghma

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (cuirasse, 17 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 45 (9d8)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +7

Compétences Religion +10, Histoire +10, Médecine +8, Perspicacité +8

Sens perception passive 14

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

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Incantation puissante Le Haut prêtre bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Le Haut Prêtre est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Il a préparé les sorts de clerc suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *faveur divine, soins, cérémonie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, cercle magique, dissipation de la magie*

Niveau 4 (3 emplacements) : *gardien de la foi, protection contre la mort, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 5 (1 emplacement) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, légende, scrutation*

* *Le Haut Prêtre jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier Symbole sacré d'Oghma

Actions

Attaques multiples. Le Haut Prêtre 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* : 3 (1d4+1) 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Le Haut Prêtre peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes **ou Lecture des pensées** Le Haut Prêtre peut choisir une créature que qu'il peut voir située à 18 mètres ou moins de lui. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, il ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, il peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'il est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute. Pendant cette durée, il peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Le Haut Prêtre 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 Le Haut Prêtre 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 Le Haut Prêtre et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. 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 1 sont immédiatement détruits.

Salyndra Shaern

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (chemise de mailles, *cape de protection*, 17 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

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

8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Sauvegardes Sagesse +10, Charisme +9, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Arcanes +7, Religion +12, Perspicacité +9, Histoire +12, Persuasion +8, Médecine +9

Sens perception passive 14

Langues commun, elfique, draconique, halfelin, sylvestre, gnome, nain

Dangerosité 11 (7200 PX)

Capacités

Incantation puissante Salyndra bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'elle inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Salyndra est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Salyndra a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, détection de la magie, injonction, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, augure, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, langues, communication avec les morts, non-détection*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, localiser une créature, confusion, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, légende, scrutation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole, parole divine*

* Salyndra jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré d'Oghma, *Cape de protection*

Actions

Attaques multiples. Salyndra 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* : 3 (1d4+1) 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

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Connaissances du passé Salyndra peut utiliser sa

Canalisation d'énergie divine pour gagner la maîtrise d'une compétence ou d'un outil pendant 10 minutes

ou Lecture des pensées Salyndra peut choisir une créature qu'elle peut voir située à 18 mètres ou moins d'elle. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature le réussit, elle ne peut réutiliser cette capacité sur la créature qu'après avoir terminé un repos long. Si la créature échoue, elle peut lire la surface de ses pensées (celles les plus en vue dans son esprit, représentant ses émotions et ce à quoi elle pense actuellement) lorsqu'elle est à 18 mètres ou moins d'elle. Cet effet dure une minute.

Pendant cette durée, elle peut utiliser son action pour mettre fin à cet effet et lancer le sort *suggestion* à la créature sans consommer d'emplacement de sort. La créature échoue automatiquement son jet de sauvegarde contre ce sort **ou Renvoi des mort-vivants** Salyndra 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 Salyndra qui peut l'entendre ou la 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 Salyndra 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 3 sont immédiatement détruits.

Eltoora Sarptyl

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*anneau de protection, bracelets de défense, 19 avec armure du mage*)

Points de vie 112 (16d8+32)

Vitesse 9 m

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

10 (+0)	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)*

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 +9, Arcanes +9

Sens perception passive 12

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

Dangerosité 13 (10000 PX)

Capacités

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

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

Sorts. Eltoora est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Eltoora a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, sommeil, armure du mage**

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

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, envoi de message, éclair, clairvoyance*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, œil magique*

Niveau 5 (2 emplacements) : *scrutation, cercle de téléportation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, suggestion de groupe*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, rayons prismatiques*

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

* Eltoora jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de protection, Bracelets de défense*

Actions

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

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 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 ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Eltoora est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 8 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Ophala Cheldarstorn

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 13 (16 avec *armure du mage*)

Points de vie 80 (16d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +9

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

Compétences Arcanes +9, Investigation +9

Sens perception passive 13

Langues commun, Chondathan, elfique, draconique, géant, sylvestre

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Ophala choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Ophala ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

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

Sorts. Ophala est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Ophala a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, détection de la magie, main du mage, prestidigitation, message*

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

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, image miroir, flambée d'Aganazzar, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, éclair, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, peau de pierre*, sphère résiliente d'Otiluke*

Niveau 5 (2 emplacements) : *télékinésie, cercle de téléportation*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *rayons prismatiques*

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe*

* *Ophala jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier *Masque de la Pierre de Lune* (confère les pouvoirs d'un *anneau de protection mentale*, de *bottes ailées* et d'un *heaume de téléportation*)

Actions

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

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 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 ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Ophala est touchée par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle 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. De plus, jusqu'à 3 créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres autour d'elle subissent 7 dégâts de force. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Maître artisan Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

Actions

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