

Aznar Thrul

Zulkir de l'évocation et Tharchion de Priador



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (*bâton de puissance, anneau de protection, 18 avec armure du mage*)

Points de vie 180 (20d8+80)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +11, Intelligence +14, bonus de +3 aux autres jets de sauvegarde

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

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues Commun, Thayianais, orque, draconique, commun des profondeurs, géant, gnoll

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Aznar peut lancer *onde de choc* et *flambée d'Aganazzar* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Aznar a *boule de feu* et *communication à distance* 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.

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

Façonneur de sorts. Quand Aznar jette un sort d'évocation qui force d'autres créatures qu'il voit à réaliser un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort. Si une sauvegarde réussie signifie qu'une créature ne subit que la moitié des dégâts du sort, elle ne subit aucun dégât.

Evocation améliorée. Si Aznar lance un sort de magicien d'évocation, il peut ajouter son modificateur d'Intelligence à un (et un seul) jet de dégâts.

Surcharge magique. Lorsqu'Aznar lance un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, il peut infliger le maximum de dégâts avec ce sort. La première fois qu'il le fait, il ne souffre d'aucun effet indésirable. S'il utilise à nouveau cette capacité avant la fin d'un repos long, il subit 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort, immédiatement après l'avoir lancé. Chaque fois qu'il utilise à nouveau cette capacité avant de terminer un repos long, les dégâts nécrotiques par niveau des sorts augmentent de 1d12. Ces dégâts ignorent la résistance et l'immunité.

Sorts. Aznar est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +13 pour toucher avec les attaques de sort). Aznar a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup de tonnerre, lumière, lame aux flammes vertes, trait de feu, poigne électrique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, armure du mage*, onde de choc, orbe chromatique, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flambée d'Aganazzar, rayon ardent, fracassement, image miroir*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu**, éclair, vol, minuscules météores de Melf, communication à distance***

Niveau 4 (3 emplacements) : *rayonnement écoeurant, mur de feu, peau de pierre**

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, main de Bigby, mur de force*

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

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *ténèbres oppressantes*

Niveau 9 (1 emplacement) : *nuée de météores*

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

Equipement particulier bâton de puissance, amulette d'antidétection, anneau de protection

Actions

Bâton de puissance. 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) si tenue à deux mains et Aznar peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires 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 utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

Druxus Rhym

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +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)*

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues commun, Thayianais, commun des profondeurs, goblin, gnoll, orque, géant

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Druxus peut lancer *repli expéditif* et *lévitation* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Druxus a *clignotement* 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.

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

Sorts. Druxus 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). Druxus a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, feuille morte, repli expéditif, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, modification d'apparence, souffle du dragon, lévitation*

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *passe-muraille, télékinésie, cône de froid*

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

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, dissimulation, forme éthérée*

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

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

* Druxus jette ces sorts avant le combat.

** Sorts de prédilection

Pierre du transmutateur

Druxus peut passer 8 heures pour créer une pierre du transmutateur capable de contenir de la magie de transmutation. Il peut utiliser la pierre lui-même ou la donner à une autre créature. Une créature gagne un avantage de son choix tant que la pierre est en sa possession. Quand il crée la pierre, il choisit son avantage parmi les options suivantes :

- Augmentation de la vitesse de 3 mètres quand la créature n'est pas encombrée
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance à l'acide, au feu, à la foudre, au froid ou au tonnerre (à choisir en même temps que l'avantage)
- Vision dans le noir à une distance de 18 mètres

Chaque fois qu'il lance un sort de transmutation de niveau 1 ou plus, il peut changer l'effet de sa pierre si celle-ci est en sa possession. Si Druxus crée une nouvelle pierre du transmutateur, celle précédemment créée cesse de fonctionner.

Métamorphe Druxus peut lancer *métamorphose* sans dépenser d'emplacement de sort. En lançant le sort de cette manière, il ne peut que se cibler lui-même et se transformer en une bête dont le facteur de dangerosité est de 1 ou moins. Après avoir lancé *métamorphose* de cette manière, il ne peut plus le faire jusqu'à ce qu'il termine un repos court ou long, bien qu'il puisse le lancer normalement en utilisant un emplacement de sort disponible.

Maître transmutateur Druxus peut détruire sa pierre du transmutateur pour :

- Mettre fin à toutes les maladies, malédictions et poisons qui affectent une créature en contact avec la pierre du transmutateur. La créature regagne également tous ses points de vie.
- Ou lancer le sort *rappel à la vie* sur une créature qu'il touche au moyen de la pierre du transmutateur, sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sort ou d'avoir le sort écrit dans son livre de sorts.

Équipement particulier : *Anneau de feu d'étoiles*, *Bâton de tonnerre et de foudre*, *Dévoreuse (légendaire, nécessite un lien, Dévoreuse est une dague +3 avec 3 charges. Après avoir lancé la dague, si on dépense une charge, elle revient dans la main de son porteur. Dévoreuse récupère toutes ses charges à l'aube.)*

Actions

Dévoreuse. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 8 (1d4+6) dégâts perforants

Bâton de tonnerre et de foudre. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts contondants ou 7 (1d8+3) 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)

Lauzoril

Zulkir de l'enchantement



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

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

Points de vie 160 (20d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +11

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

Compétences Tromperie +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues commun, Thayianais, gnoll, draconique, orque, goblin, commun des profondeurs

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

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

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

Sorts de prédilection. Lauzoril a *contresort* et *ennemis à foison* 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.

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

Sorts. Lauzoril 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). Lauzoril a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, sommeil, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, immobiliser un humanoïde, image miroir, couronne du dément*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort**, vol, éclair, ennemis à foison***

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *dominer un humanoïde, immobilisation de monstre, perturbations synaptiques, mission, cercle de téléportation*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, danse irrésistible d'Otto, suggestion de groupe*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *dominer un monstre*

Niveau 9 (1 emplacement) : *hurlement psychique*

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

Regard hypnotique. Par une action, Lauzoril choisit une créature qu'il peut voir située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible peut le voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre son DD de 19, ou il la charme jusqu'à la fin de son prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, Lauzoril peut utiliser

son action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de son prochain tour. Cependant, cet effet se termine si Lauzoril se déplace à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni le voir ni l'entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, Lauzoril ne peut plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

Partage d'enchantement Lorsque Lauzoril lance un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature

Équipement particulier : *Anneau de protection, figurine merveilleuse (cheval d'obsidienne), tapis volant, Shazzelurt (légendaire, nécessite un lien, dague +3 intelligente, neutre mauvais, Int 15, Sag 9, Cha 14, comprend, parle et lit le commun, le Thyanais et le gnoll, ouïe et infravision à 36 m, détecte automatiquement les passages secrets et les portes dissimulées dans les 9 m, peut lancer *détection de la magie* 1 fois/ jour, inflige (3) 1d6 dégâts perforants supplémentaires à un roublard ou un barde qu'elle touche, cherche à tuer les roublards et les bardes).*

Actions

Shazzelurt. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +12 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 8 (1d4+6) dégâts perforants

Réactions

Charme instinctif (Recharge après avoir lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur). Lauzoril tente de détourner par magie une attaque faite contre lui, à condition que l'attaquant se trouve à 9 mètres ou moins de lui et qu'il puisse le voir. Lauzoril doit décider de le faire avant que l'attaque touche ou rate. L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19. En cas d'échec, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre qu'Lauzoril et lui-même. Si plusieurs créatures sont à égale distance, l'attaquant choisit celle qu'il cible.

Lallara Mediocros



Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (*Bracelets de défense* 19 avec *armure du mage*)

Points de vie 152 (19d8+57)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +10

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

Compétences Histoire +10, Arcanes +10

Sens perception passive 12

Langues commun, Thayianais, gnoll, goblin, draconique, géant

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

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

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

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

Protection arcanique. Lorsque Lallara lance un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, elle peut utiliser simultanément un brin de la magie du sort pour créer un sceau arcanique sur elle-même qui dure jusqu'à ce qu'elle termine un repos long. Le sceau possède 42 points de vie. Chaque fois qu'elle subit des dégâts, le sceau prend les dommages à sa place. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, elle prend les dommages restants. À 0 point de vie, le sceau ne peut plus absorber les dégâts, mais sa magie persiste. Chaque fois que Lallara lance un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, le sceau récupère un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau du sort. Une fois qu'elle a créé un sceau, elle ne peut en créer d'autres jusqu'à ce qu'elle ait terminé un repos long.

Abjuration améliorée. Quand Lallara lance un sort d'abjuration et que celui-ci l'oblige à faire un jet de caractéristique (comme avec *contresort* ou *dissipation de la magie*), elle ajoute son bonus de maîtrise au jet de caractéristique.

Résistance aux sorts. Lallara a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Sorts. Lallara est un lanceur de sorts de niveau 19. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Lallara a préparé les sorts de magicien suivants :

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *absorption des éléments, charme-personne, projectile magique, bouclier, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, protection contre une énergie*, éclair, cercle magique*

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, contrat*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, symbole*

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

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

** Lallara a jeté ces sorts avant un combat.*

Équipement particulier : *Bracelets de défense, cube de force, anneau de régénération*

Actions

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

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

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* : 2 (1d4) dégâts perforants

Mythrell'aa

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais

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

Points de vie 133 (19d8+38)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +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)*

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues commun, Thayianais, orque, commun des profondeurs, goblin, gnoll, draconique

Dangerosité 15 (13000 PX)

Capacités

Anneau de renvoi des sorts Mythrell'aa a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts dont elle est la cible unique (mais pas les sorts de zone). De plus, si elle obtient un 20 naturel à son jet de sauvegarde contre un sort de niveau 7 ou inférieur, le sort n'a aucun effet sur elle et cible son propre lanceur à la place, en utilisant le niveau d'emplacement de sort, le DD au jet de sauvegarde des sorts, le bonus à l'attaque du sort, et la caractéristique d'incantation de son lanceur originel.

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

Maîtrise des sorts Mythrell'aa peut lancer *couleurs dansantes* et *flou* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

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

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

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

Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, projectile magique, couleurs dansantes, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité, flou, lame d'ombres*

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

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre*, assassin imaginaire, invisibilité supérieure*

Niveau 5 (2 emplacements) : *double illusoire, rêve, cône de froid*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation, projection d'image*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *ennemi subconscient*

* Mythrell'aa jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Anneau de renvoi des sorts*

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* : 2 (1d4+4) dégâts perforants

Réactions

Double illusoire Mythrell'aa peut créer une copie illusoire d'elle-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre elle, elle peut utiliser sa réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et elle. L'attaque le manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois qu'elle utilise cette capacité, elle ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long.

Nevron

Zulkir de l'invocation



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (*robe de l'archimage*)

Points de vie 185 (21d8+80)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +8, Intelligence +11

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

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 12

Langues Commun, Thayianais, goblin, draconique, commun des profondeurs, géant, gnoll

Dangerosité 17 (18000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Nevron peut lancer *serviteur invisible* et *toile d'araignée* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Nevron a *invocation de démons inférieurs* et *pas de tonnerre* 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.

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

Transposition bénigne Nevron peut utiliser son action pour se téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir. Il peut également choisir un espace à portée qui est occupé par une créature de taille P ou M. Si cette créature est consentante, ils se téléportent tous les deux, en échangeant leurs places. Une fois qu'Nevron a utilisé cette capacité, il ne peut plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'il termine un repos long ou qu'il lance un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

Invocateur concentré Lorsque Nevron se concentre sur un sort d'invocation, sa concentration ne peut être brisée par le fait de prendre des dégâts.

Invocations durables Une créature invoquée ou créée avec un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

Sorts. Nevron 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). Nevron a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, main du mage, explosion de lames, vaporisation de poison*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, nappe de brouillard, graisse, serviteur invisible*

Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues, toile d'araignée, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, pas de tonnerre**, invocation de démons inférieurs***

Niveau 4 (3 emplacements) : *tentacules noirs d'Evard, flétrissement, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (3 emplacements) : *invocation infernale, nuage mortel, cercle de téléportation*

Niveau 6 (2 emplacements) : *diversion, chaîne d'éclairs, globe d'invulnérabilité*

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

Niveau 8 (1 emplacement) : *labyrinthe, nuage incendiaire*

Niveau 9 (1 emplacement) : *souhait, portail*

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

Equipement particulier robe d'archimage (noire), bâton de combat

Actions

Bâton de combat. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de force par charge dépensée (maximum 3 charges) ou 6 (1d8+2) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de force par charge dépensée (maximum 3 charges)*

Yaphyll

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (*cape de protection, anneau de protection, 18 avec armure du mage*)

Points de vie 152 (19d8+57)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse+12, Intelligence +13, bonus de +2 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 Investigation +11, Arcanes +11

Sens perception passive 14

Langues commun, Thayianais, nain, draconique, géant, goblin

Dangerosité 16 (15000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Yaphyll peut lancer *détection de la magie* et *détection des pensées* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Présage Quand Yaphyll termine un repos long, elle lance trois d20 et note les résultats. Elle peut remplacer n'importe quel jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, qu'il soit lancé par elle ou par une créature qu'elle peut voir, par l'un de ces jets anticipés. Elle doit choisir de faire cela avant de lancer le dé, et elle ne peut remplacer qu'un seul jet par tour. Chaque jet anticipé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsqu'elle termine un repos long, elle perd tous les jets anticipés non-utilisés.

Expert en divination. Lorsque Yaphyll lance un sort de divination de niveau 2 ou plus, en utilisant un emplacement de sort, elle récupère un emplacement de sort dépensé. L'emplacement qu'elle regagne doit être d'un niveau inférieur au sort qu'elle vient de lancer et ne peut pas être d'un niveau supérieur à 5.

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

Sorts. Yaphyll est un lanceur de sorts de niveau 19. 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, coup au but*

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, charme-personne, projectile magique*

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

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

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

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, légende, scrutation, lien télépathique de Rary*

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

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

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

Niveau 9 (1 emplacement) : *prémonition**

* Yaphyll jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *anneau de protection, cape de protection, bâton +3*

Actions

Bâton +3. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 6 (1d6+3) dégâts contondants ou 7 (1d8+3) dégâts contondants si tenu à deux mains

Troisième œil. Yaphyll peut choisir l'un des avantages suivants, lequel dure jusqu'à ce qu'elle soit incapable d'agir ou qu'elle prenne un repos, court ou long. Elle ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité jusqu'à ce qu'elle termine un repos. **Vision dans le noir** : elle gagne vision dans le noir à 18 mètres ; **Vision éthérée** : elle peut voir dans le plan éthéré dans un rayon de 18 mètres autour d'elle ; **Compréhension ultime** : Elle peut lire toutes les langues ; **Voir l'invisible** : elle peut voir les créatures et les objets invisibles dans un rayon de 3 mètres autour d'elle et dans sa ligne de mire.

Szass Tam

Zulkir de la Nécromancie et Tharchion de Thaymount



Szass Tam est une **liche** avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 21 (armure naturelle, *bracelets de défense*, *bâton de puissance*)

Points de vie 225 (25d8+100)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	19 (+4)	22 (+6)	16 (+3)	18 (+4)

Sauvegardes Sagesse+11, Intelligence +14, Constitution +12, bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde

Langues commun, Thayianais, gnoll, goblin, draconique, géant, orque, commun des profondeurs

Dangerosité 23 (50000 PX)

Capacités

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

Maîtrise des sorts Szass peut lancer *rayon empoisonné* et *rayon affaiblissant* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Szass a *toucher du vampire* 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.

Sinistre Moisson Szass Tam gagne la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures qu'il tue avec ses sorts. Une fois par tour, quand il tue une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, il regagne un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsqu'il tue des créatures artificielles ou des morts-vivants.

Sorts. Szass Tam est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +14 pour toucher avec les attaques de sort). Szass Tam a préparé les sorts suivants supplémentaires :

Niveau 1 (4 emplacements) : *rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *rayon affaiblissant*

Niveau 5 (3 emplacements) : *déluge d'énergie négative*, *énervation* à la place de *nuage mortel*

Niveau 6 (1 emplacement) : *cercle de mort* à la place de *changement de plan*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation* à la place de *mot de pouvoir étourdissant*

Niveau 8 (1 emplacement) : *flétrissure épouvantable d'Abi-Dalzim* à la place de *domination de monstre*

Équipement particulier *bracelets de défense, anneau de trois souhaits, bâton de puissance, orbe de la lune funeste (artéfact, nécessite un lien, compte comme une boule de cristal de télépathie, de lecture des pensées et de vision véritable)*

Actions

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

Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants ou 6 (1d8+2) si tenu à deux mains et Szass Tam peut dépenser une charge du bâton pour faire 3 dégâts de force supplémentaires 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 utiliser sa propriété *frappe vengeresse*.

Contrôle des morts-vivants Szass Tam peut choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui et qu'il peut voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD de 20. Si elle réussit, il ne peut plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers Szass et obéit à ses ordres jusqu'à ce qu'il utilise cette capacité de nouveau. Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.