

## **EPISODE UN :**

### ***Nuage mortel vivant :***

AL N ; Init + 1 ; Pdv 75 ; CA 15 ; Atq +8 ; dmg 1d6 + 3 + poison (difficulté 18 1d6 Con / rnd)  
Atq spéciales engouffre poison, Vig + 10 Ref +9 Vol +9

### ***Les molosses effroyables :***

AL N ; Init + 5 ; Pdv 53 ; CA 20 ; Atq + 8 dmg 1d8 +4  
Atq morsure acide 1d6 points de dommages par round.

### ***Scolopendres géantes :***

AL N ; Init + 2 ; Pdv 144 ; CA 20 ; Atq + 23 ; Dmg 4D6 + 10 + poison (difficulté 18 1d6 dex /round)  
Vig + 18 Ref +12 Vol +10

### ***Les malandrins***

Homme d'arme 2/Roublard 2  
Init +4 CA 15 Pdv 25 Atq +2 (étoile du matin 1D8+1 ou Arbalète légères 1d8) Ref +5 Vig +1 Vol +2  
Attaque sournoise + 1D6 Esquive inhabituelle (garde la même CA)

## **ZOOT GARTH**

### ***Male Humain Guerrier 6 Roublard 2 CM***

CA: 18 Init: 6 Toucher : (au contact) 13 (distance) 9 PV : 56

FOR 18 DEX 15 CON 16 INT 12 SAG 12 CHA 14

REF : 5 VIG : 8 VOL : 1 Dommages (au contact) 1d6 + 6 (16-20 X 3)

#### **COMPETENCES ET DONS :**

Art de l'évasion 6, Equitation 8, Persuasion (intimidation) 9, Bluff 8, Désamorçage 7, Natation 7, Perception auditive 5, Discrétion 6, Décryptage 4, Escamotage 6, Estimation 6, Déplacement Silencieux 5, Science de l'initiative, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Discret, Expertise du combat, Science de la feinte, Connaît le jargon des voleurs, Attaque sournoise +1d6, Esquive totale,

Possession : Cimeterre +2 de rapidité, Armure matelassée +2

## **ULAK**

### ***Male Demi-ogre Guerrier 4 Rôdeur 3 CB***

CA: 16 Init: 2 Toucher : (au contact) 12 PV : 70

FOR 20 DEX 15 CON 17 INT 9 SAG 10 CHA 8

REF : 6 VIG : 10 VOL : 2 Dommages (Au Contact) 1d8 + 5 (20 x 3)

#### **COMPETENCES ET DONS :**

Survie 9, Natation 10, Artisanat (travail du bois) 5, Premier secours 7, Discrétion 4, Perception auditive 4, Connaissance (nature) 6, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Autonome, Arme en main, Pistage, Empathie sauvage, Ennemis jurés (mort-vivants), Endurance, Style de combat (archerie)

Possession : Massue lourde (à deux mains)

## **GARNEL**

### ***Male Féral Druide 7 NM***

CA: 17 Init: 2 Toucher : (au contact) 6 PV : 50

FOR 13 DEX 15 CON 12 INT 13 SAG 14 CHA 8

REF : 2 VIG : 8 VOL : 10 Dommages (Au Contact) 2d6 + 3 (18-20 x 2)

#### **COMPETENCES ET DONS :**

Survie 9, Natation 10, Artisanat (travail du bois) 5, Premier secours 7, Discrétion 8, Perception auditive 6, Connaissance (nature) 6, Peau de bête renforcée, Enfant de l'hiver, Compagnon vermine, Forme de vermine

Possessions ; cimetière des bois, armure de cuir +1 de forme bestiale, Targe en bois +2

Sorts : Création d'eau, Détection de la magie, Détection du poison, Réparation, Repérage, Stimulant, Brume de dissimulation, Endurance aux énergies destructrices, Flammes, Morsure magique, Soins légers, Forme d'arbre, Métal brûlant, Piège à feu, Sphère enflammée, Ronces, Appel de la foudre, Mur de vent, Respiration aquatique, Soins importants

## **INTERLUDE : L'EMEUTE**

Les hommes de Kane

Guerrier 2

Init +4 CA 22 PdV 25 Atq +4 (Hallebardes 1d10+2) Ref+3 Vig+6 Vol +4

### **DOLF**

**Mâle Aasimar Prêtre niv 3 / Magicien Niv 3 / Théurge mystique niv 4 LM**

CA: 16 Init: 7 Toucher : (au contact) 7 PV : 57

FOR 11 DEX 15 CON 16 INT 18 SAG 19 CHA 17

REF : 7 VIG : 6 VOL : 14 Dommages (au contact) 1d6+2 (20 X 2) +1d6 de feu

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 16, Artisanat (alchimie) 6, Bluff 8, Concentration 12, Connaissances (mystères) 12, Connaissances (religion) 12, Connaissance (Noblesse et royauté) 9, Décryptage 7, Diplomatie 12, Profession (herboristerie) 7, Psychologie 12, Fabrication de potion, Création de parchemins, Incantation rapide, Science de l'initiative, Magie de guerre, Lumière 1/jour, vision dans le noir à 20m, Résistance feu/froid /acide : 5

Possession : Charme de coagulation, Potion d'alignement indétectable (utilisée), Huile de Panoplie magiques + 4 (utilisée), Masse d'arme légère +2 de feu

### **LISBA DE WYNARN**

**Femelle Humaine Noble 2 / Magicienne 6 NM**

CA: 16 Init: 2 Toucher : (au contact) 4 PV : 40

FOR 11 DEX 12 CON 18 INT 15 SAG 10 CHA 18

REF : 3 VIG : 6 VOL : 9 Dommages (au contact) 1d4 + 3 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 13, Artisanat (alchimie) 10, Bluff 8, Concentration 12, Connaissances (mystères) 12, Connaissances (plans) 12, Décryptage 7, Profession (herboristerie) 7, Psychologie 10, Création de parchemins, Quintessence des sorts, Familier amélioré, Incantation rapide, Alliance des vestiges (permet de passer un pacte avec une créature ancienne)

Possession : Potion d'alignement indétectable (utilisée), Huile de Panoplie magiques + 4 (utilisée), Dague coup de poing de maître

Note : Lisba possède la faculté d'utilisation des poisons (à cause du pacte avec un vestige nommé Malphas, Cf : le recueil de magie)

### **KANE URTH Mâle Humain Guerrier 7 LM**

CA: 18 Init: 1 Toucher : (au contact) 13 / 8 (distance) 8 PV : 85

FOR 17 DEX 15 CON 16 INT 10 SAG 9 CHA 15

REF : 3 VIG : 7 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d10 + 5 (15-20 X 2)

#### COMPETENCES ET DONNS :

Escalade 6, Discrétion 7, Déplacements Silencieux 10, Equitation 7, Connaissance (Religions) 2

Familiarité avec une arme (Grande épée), Spécialisation martiale (Grande épée), Science du coup critique (Grande épée), Volonté de fer, Science de la destruction d'armes, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements,

Possession : Espadon +2 Acéré, Crevice + 2 de déplacement furtif

#### EPISODE DEUX :

##### **Aboleth :**

AL LM ; Init +1 ; Pdv 93 ; CA 16 ; Atq +12 / +12 / +12 / +12 dmg 1d6 + 9 + transformation en gelée 3 minutes (vigueur difficulté 19) Atq nuage de mucus (vigueur difficulté 19 ou perte de la capacité à respirer de l'air pendant 3 heures)

Psioniques : déstabilisation, fausse données sensorielles disruption mentale lien spirituel cinglement d'ego insinuation id domination bouclier de la pensée modification de la mémoire mur d'ectoplasmes

##### **Appelant des ténèbres (incorporel)**

AL CM ; Init + 7 Pdv 71 ; CA 14 ; Atq + 7/+ 7/+ 7/+ 7 Dmg 2d6

Vigueur +3, Réflexes + 6, Volonté + 9

Psioniques : Assaut mental (7d10 DD12), Commotion (3d6 ;2 cibles), détection des psioniques, flagellation spirituelle (2d4 DD16), perception clairsentiente (à volonté), désir morbide, suggestion psionique (3 cibles), Transfert de pouvoir (à son protégé à volonté)

#### **SARG**

##### **Male Demi-elfe Roublard 7 LM**

CA: 18 Init: 3 Toucher : (au contact) 6 (distance) 8 PV : 36

FOR 13 DEX 16 CON 11 INT 13 SAG 11 CHA 10

REF : 8 VIG : 2 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6 + 2 (19/20 X 2)

#### COMPETENCES ET DONNS :

Connaissances (Nature) 10, Détection 15, Discrétion 20, Escalade 9, Evasion 11, Perception auditive 12, Profession (Marin) 15, Déplacement silencieux 12, Natation 9, Expertise du combat, Science de la feinte, Coup habile (*ignore l'armure*), Attaque sournoise +3D6, Esquive Totale, Esquive instinctive, sens des pièges (+2)

Possessions : Rapière de maître, Bateau Pliable, Heaume de télépathie

#### **BALKIS**

##### **Male Humain Thaumartisan 4 / Adeptes 3 CB**

CA: 12 Init: 0 Toucher : (au contact) 6 (distance) 3 PV : 20

FOR 16 DEX 10 CON 9 INT 15 SAG 13 CHA 12

REF : 4 VIG : 0 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6 + 4 (19/20 X 2)

#### COMPETENCES ET DONNS :

Artisanat 12, Concentration 8, Connaissance (religion) 6 , Crochetage 8, Profession (Marin) 11, Profession (Charpentier) 13, Natation 9, Savoir-faire mécanique, Talent, Esprit Scellé,

#### **GERD**

##### **Mâle humain Homme d'arme 5 / Elu morbide 2 NM**

CA: 13 Init: 1 Toucher : (au contact) 8/3 PV : 50

FOR 13 DEX 12 CON 16 INT 12 SAG 11 CHA 12

REF : 2 VIG : 7 VOL : 3 Dommages (au contact) 1d6 + 4 (19/20 X 2)

## COMPETENCES ET DONNS :

Equilibre 7, Escalade 6, Discrétion 9, Saut 6, Perception auditive 7, Déplacement silencieux 10, Natation 6, Arme Psionique, Arme Psionique améliorée, Furtif, volonté de fer, Talent natif, Bouclier du maître, Vigueur de l'élue  
Possessions : Faucille de maître

**Note : la classe de prestige d'élue morbide se trouve dans l'extension Libris Mortis sous le nom de Death Chosen il peut à la place avoir deux niveaux de guerrier psychique ou encore 3 niveaux d'adepte**

## EPISODE TROIS :

### Les loups fantômes :

CA : 14, Initiative : +2 PdV : 20 Morsure + 3 Dmg 2D6+1  
Vigueur + 5 Réflexes + 5 Volonté +1  
Hurlement effroyable (volonté ou fuite pendant 2d4 rounds).

### Les ombres :

Init + 2 ; CA 15 (incorporel) ; AL CM ; PdV 23 ; Atq + 3 ; Dmg 1d6 drain de force  
AS draine 1d6 points de force au toucher JP Vig +1 Ref +3 Vol +4  
Résistance à la répulsion +2

### Les elfes possédés

Init + 2 ; CA 15 ; AL CM (CB normalement) ; PdV 64 ; At + 13 /+8 Dmg 1d6 + 5  
AS sous fureur Berzerk insensible aux sorts psioniques et effets affectant l'esprit.  
JP Vig + 8 Ref +6 Vol +4

### Les nécrophages :

Init + 1 ; CA 15 ; AL LM ; PdV 26 ; Atq + 3 ; Dmg 1d4+1  
Ref +1 Ref +2 Vol +5 ; AS draine un niveau (Difficulté 14 pour résister)

### Les golems gardiens (4)

Init + 0 ; CA 24 ; Pdv 82 ; Atq +16/+11/+6 ; Dmg 1d8+9  
Assimile un sort jusqu'au niveau 4 et le relance à volonté  
Bouclier sur les porteurs (prend la moitié des dommages infligé au porteur de l'amulette)

### Shyanna (sous forme nécrophage)

Init+1; CA 17; AL LM; Pdv 30; Atq +3; Init + 1 ; Dmg 1d4+1  
Ref +1 Ref +2 Vol +5 ; AS draine un niveau (Difficulté 14 pour résister)  
DS réduction dommages 5/+1 Résistance aux sorts 16 Résistance à la répulsion +2  
Sortilèges : 4/j Rayon débilant ou Poigne électrique,  
4/j Main spectrale ou Ténèbres ,  
2/j Nuage puant ou Toucher vampirique

### Janel la chose des cryptes :

Init + 7 ; CA 17 ; Pdv 39 ; Atq +7 Dmg 1d6  
Ref +5 Vig +2 Vol +7 ; AS téléporte une fois par jour de manière aléatoire (volonté 14 ) résistance à la répulsion +4

### Sehnion gardien éternel et ses comparses

Init + 1 CA 17 ; Pdv 26 ; Atq + 5 Dmg 1d6 + 5  
Ref +1 Vig +1 Vol +5 AS Châtiment contre le mal

### Cariatide animée

Init +3 ; CA 22 ; Pdv 53 ; Atq +12 Dmg 1d10+9 (épée bâtarde +2) don science de la destruction d'armes Vig +2 Ref +5 vol -3 AS les armes qui la frappent doivent faire un jet de sauvegarde difficulté 13 ou être détruites l' épée devient de la pierre si la statue est détruite

### Les momies

Init – 1 ; CA 17 ; Pdv 42 ; Atq +6 Dmg 1d6+4

Ref +1 Vig +2 Vol + 7 AS aura de désespoir (difficulté 15 ou paralysé 1d4 rounds) maladie pourrissante (vigueur difficulté 20 ou perte de 1d6 points de con par jour ne se prend que demi dommages des coups mais double du feu

### **Hurleur féroce (MM3)**

Int +7; CA 16; Pdv 94; Atq +11/+6/+6 Dmg 18+7 ou 1d6+5

Ref +8 Vig +13 Vol +4; AS vision dans les ténèbres guérison rapide 3 éclipse mineure discrétion +13 déplacement silencieux +13

### **Lémures**

Init+0, CA 14, Pdv 9, Atq + 2 Dmg 1d4+5

Ref+3 Vig +3 Vol +3 Damage reduction 5/good or silver, darkvision 60 ft., immunity to fire and poison, mindless, resistance to acid 10 and cold 10, see in darkness

### **MAGNUS DUMBAR**

mâle humain possédé

Paladin 4 Leader 6 LB

CA 20, Init 1 Toucher : (au contact) 13 / 8 PV : 73

FOR 13 DEX 12 CON 14 INT 14 SAG 12 CHA 18

REF 8 VIG 13 VOL 12 Dommages : 1d10 + 4 (20 x 3)

COMPETENCES ET DONS :

Escalade 3, Concentration 10, Bluff 6, Diplomatie 12, Intimidation 6, Premiers secours 5, Equitation 6, Connaissance (religion) 8, connaissance (noblesse) 5, Perception auditive 5, Détection 6, Aura de bien, Châtiment du mal 1/jour, Détection du mal, Grâce divine, Imposition des mains (16 PV), Aura de bravoure, Santé divine, Renvoi des mort-vivants, Maître de talent (Diplomatie), auras mineures (Coup précis, Art de la guerre, Tactique) aura majeure (Protection), Action rapide 1/jour, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Entraînement de chevalier

Sorts : Protection contre le chaos

Possessions : Hallebarde +2 Sainte, Harnois de maître, Anneau de stockage des sorts (Contient Déplacement et Rayon ardent), Yeux d'anathème

**Note : la classe de leader peut se trouver sur le site [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)**

### **LEENA DUMBAR**

Femelle Kalashtar (pense être humaine)

Prêtresse 4 Prophète 4 LB

CA: 17 Init: 1 Toucher : (au contact) 6 PV : 36

FOR 12 DEX 12 CON 13 INT 15 SAG 18 CHA 13

REF : 3 VIG : 6 VOL : 12 Dommages : 1d6 + 1 (poing psionique)

COMPETENCES ET DONS :

Bluff 5 Concentration 9 Diplomatie 17 Evasion 7 Premier secours 12 Intimidation 5 Connaissance (Religions) 8 Détection 10 Autohypnose 9 Connaissance (psioniques) 6 Art psi 6 Poing psionique, Harmonie cristalline, Faculté maximisée, Emprise sur les mort-vivants

Sorts : 5/4/3

0 : Lecture de la magie, Détection de la magie, Bénédiction de l'eau, Détection des poisons, Guide

1 : Bénédiction, injonction, Sanctuaire, Protection contre le mal

2 : Aide, Arme spirituelle, Calmer les émotion

Pouvoirs : (27 points psi)

1 : Pensées dissimulées, Lien sensoriels, Précognition, Message, Connaissance de la direction

2 : Biorétraction, Vison elfique, Langues Psioniques, Lecture d'objets

Possessions : anneau de protection + 4, Charme de bonne santé, Bouclier de force

**Note : La classe de prophète est une des spécialités du psion dont un descriptif de la classe se trouve sur <http://www.gemmaline.com/psion.htm>**

## **LISBA DE WYNARN**

### **Femelle Humaine Noble 2 / Magicienne 6 NM**

CA: 16 Init: 2 Toucher : (au contact) 4 PV : 40

FOR 11 DEX 12 CON 18 INT 15 SAG 10 CHA 18

REF : 3 VIG : 6 VOL : 9 Dommages (au contact) 1d4 + 3 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 13, Artisanat (alchimie) 10, Bluff 8, Concentration 12, Connaissances (mystères) 12, Connaissances (plans) 12, Décryptage 7, Profession (herboristerie) 7, Psychologie 10, Création de parchemins, Quintessence des sorts, Familier amélioré, Incantation rapide, Alliance des vestiges (permet de passer un pacte avec une créature ancienne)

Possession : Potion d'alignement indétectable (utilisée), Huile de Panoplie magiques + 4 (utilisée), Dague coup de poing de maître, parchemin de maëlstorm de réalité

Note : Lisba possède la faculté d'utilisation des poisons (à cause du pacte avec un vestige nommé Malphas, Cf : le recueil de magie)

## **VALIN URTH**

### **Mâle Humain Noble 4 / Prêtre 6 LM**

CA 19, Init 0 Toucher : (au contact) 6 PV 51

FOR 13 CON 11 DEX 10 INT 13 SAG 15 CHA 14

REF 2 VIG 7 VOL 8 Dommages : Spéciaux

COMPETENCES ET DONNS :

Concentration 10, Bluff 8, Diplomatie 15, Connaissance (religions) 8, Premiers secours 9, Détection 8, Perception auditive 6, Psychologie 5, Maître de talent (Diplomatie), Incantation statique, Spontanéité de domaine (les sorts de domaine peuvent être spontanés)

Sortilèges : 4/4+1/3+1/2+1

0 : Soins mineurs, Guide , Résistance, Vertu

1 : Soins légers (x2), Invocation de monstres 1, Sanctuaire, Anathème, Imprécation

2 : Ténèbres, Soins modérés, Immobilisation, Invocation de monstres 2, Arme spirituelle

3 : Animation des morts, Malédiction,

Possessions :Sceptre de flétrissure, Harnois +1 de résistance à la magie (15), Cape de charisme +2

## **KANE URTH**

### **Mâle Humain Guerrier 7 LM**

CA: 18 Init: 1 Toucher : (au contact) 13 / 8 (distance) 8 PV : 85

FOR 17 DEX 15 CON 16 INT 10 SAG 9 CHA 15

REF : 3 VIG : 7 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d10 + 5 (15-20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS :

Escalade 6, Discrétion 7, Déplacements Silencieux 10, Equitation 7, Connaissance (Religions) 2

Familiarité avec une arme (Grande épée), Spécialisation martiale (Grande épée), Science du coup critique (Grande épée), Volonté de fer, Science de la destruction d'armes, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements,

Possession : Espadon +2 Acéré, Crevice + 2 de déplacement furtif

## **DOLF**

### **Mâle Aasimar Prêtre niv 3 / Magicien Niv 3 / Théurge mystique niv 4 LM**

CA: 16 Init: 7 Toucher : (au contact) 7 PV : 57

FOR 11 DEX 15 CON 16 INT 18 SAG 19 CHA 17

REF : 7 VIG : 6 VOL : 14 Dommages (au contact) 1d6+2 (20 X 2) +1d6 de feu

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 16, Artisanat (alchimie) 6, Bluff 8, Concentration 12, Connaissances (mystères) 12, Connaissances (religion) 12, Connaissance (Noblesse et royauté) 9, Décryptage 7, Diplomatie 12, Profession (herboristerie) 7, Psychologie 12, Fabrication de potion, Création de parchemins, Incantation rapide, Science de l'initiative, Magie de guerre, Lumière 1/jour, vision dans le noir à 20m, Résistance feu/froid /acide : 5

Possession : Charme de coagulation, Potion d'alignement indétectable (utilisée), Huile de Panoplie magiques + 4 (utilisée), Masse d'arme légère +2 de feu

## **EPISODE QUATRE**

### ***Er'Krellac diable cornugon LM***

Init +1, CA 25, Pdv 82, Atq 2 griffes +15/+15 (1d4+5) morsure +9 (1d4+2) queue +9 (1d4+2+ saignement) Ref +8 Vig +10 Vol +9 As aura de peur (difficulté 17) saignement (la queue fait perdre 2pv/round) invocation de diables mineurs (lémures) régénère 6pv /round sauf des attaques saintes ou armes +2 ou plus

Sorts à volonté animation des morts charme personne désacralisation détection du bien détection des pensées dissipation du chaos dissipation du bien cercle magique contre le bien / le chaos image miroir flammes pyrotechnie suggestion téléportation sans erreurs

3/jour boule de feu éclair

1/jour mur de feu

### **Slaad rouge**

Init+1, CA 16 Pdv 52 atq griffes +8/+8 (1d4+2+implantation) morsure + 10 (2d8+2)

Ref +6 Vig +8 Vol +3 AS plante un embryon (vigueur difficulté 17) croassement assommant (vigueur difficulté 16 ou ko 1d3 rounds) invocation de slaads rouge (40%) une attaque gratuite au premier round

### **Slaad bleu**

Init +2 CA 18 Pdv 60 Atq griffes +11 (2d6+4 ) morsure + 9 (2d8+4+maladie)

Ref +8 Vig +9 Vol +4 AS maladie (vigueur difficulté 17 ou devient un slaad rouge en 1 semaine)

invoque un autre slaad bleu (40%)

Sorts : immobilisation des personnes passe – murailles télékinésie à volonté

### **Bête du chaos**

Init + 5 CA 16 Pdv 44 Atq tentacules +10/+10 (1d3+2+mutation)

Ref +7 Vig +7 Vol +6 AS mutation (vigueur difficulté 15) devient une substance amorphe perd 1 point de sagesse /round à 0 devient une autre bête du chaos seul restitution annule insensible aux métamorphoses

### **Chaoteux**

Roublard niveau 4

Init +2 CA 17 Pdv 20 Atq +5 ref +11 vig+5 vol +3 (discrétion +8)

Adeptes niveau 4

Init +2 CA 17 Pdv 19 Atq +4 Ref +4 vig +9 vol +10

Sorts : assistance divine fatigue son imaginaire protection contre la loi bouclier entropique

Fracassement 1/jour (difficulté 11) résistances aux énergies 5

## **ZOHAR**

### **Male Elian Magicien 6 Prophète dragon 1 Télépathe 1 NB**

CA : 18 Init : +1 Toucher : (au contact) 5 (distance) 5 PV : 30

FOR 13 CON 15 DEX 12 INT 18 SAG 16 CHA 12

REF : 3 VIG : 4 VOL : 7 Dommages (au contact) 1d6 + 3 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS :

Art de la Magie 15, Artisanat 13, Concentration 9, Connaissances (mystères) 13, Connaissances (histoire) 12, Connaissances (religions) 10, Connaissances (plans) 6, Décryptage 11, discipline draconique, Incantation silencieuse, Opulence psionique, Esprit hostile

Sortilèges : 4/5/3/2

Points psi : 8

Pouvoirs maîtrisés : Assaut mental, Démoralisation, Précognition défensive, Lien spirituel

Possessions : Bâton +2 de défense, Amulette d'antidétection, Charme antipoison, Bracelets d'armure +4, Anneau de protection +3

**Note : la classe prestige de prophète dragon se trouve dans la livre magic of eberron sous le nom de dragon prophet il peut à la place avoir 2 niveaux de télépathe La classe de télépathe est une des spécialités du psion dont un descriptif de la classe se trouve sur <http://www.gemmaline.com/psion.htm>**

## **KAL'ORKEN**

### **Male Githzerai Moine 7 LN**

CA : 20 Init : +5 Toucher : (au contact) 7 (distance) 7 (avalanche de coups) 6/6 PV : 52

FOR 13 CON 15 DEX 20 INT 11 SAG 13 CHA 12

REF : 11 VIG : 5 VOL : 8 Dommages (au contact) 1d8 + 1 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS :

Equilibre 13, Escalade 10, Concentration 10, Diplomatie 8, Art de l'évasion 12, Discrétion 8, Saut 6, Combat en aveugle, Coup précis, Science de du croc-en-jambe, Science du pugilat, Coup assommant

### **ULTROG (demi-golem de fer)**

CA : 21 Init : +0 Toucher : (au contact) 14 / 9 PV : 88

FOR 22 CON 20 DEX 10 INT 9 (15 avec son bandeau) SAG 15 CHA 9

REF : 2 VIG : 12 VOL : 10 Dommages (au contact) 2d8 + 7 (20 X 2)

**Note : bien qu'Ultrog ne soit plus complètement normal il retient les capacités de création d'objets d'un Façonneur niveau 11**

Capacités : insensible à charme sommeil poison paralysie coup fatal nécromancie coups critiques

Réduction des dommages 25/ +2 immunités à la magie d'un golem de fer, souffle un gaz toxique (JdS vigueur DC 15 1d4CON/mort)

Possessions : Bandeau d'intellect +6, Cube planaire

## **EPISODE 5**

### **Les Zakyas**

Init +2 CA 27 Pdv 66 atq +14/+9 (armes magiques 1d10+6) Ref +7 Vol +10 Vol +6

Pouvoirs détection des pensées à volonté, coup au but 3/jour baiser du vampire Contact glacial

Armes magiques: épées bâtarde +1 (armes -2 maudites dans d'autres mains)

## **Les assassins de la maison elfe Thuranni/Phiarlan**

Ninja 5

Init+7 CA 17 Pdv 27 Atq + 5 (rapière 1d6+2 ou arc long 1d8) + Poison Ref +10 Vig +1 Vol +3

Discrétion +11

Capacités : esquive totale frappe éclair +3d6 invisibilité1 round utilisation des poisons

**Note : la classe de ninja peut se trouver sur le site <http://www.gemmaline.com/ninja.htm>**

## **L'illusionniste**

Illusionniste 6

Init+7 CA 17 Pdv 20 Atq + 3 (épée longue 1d8 ou arc long 1d8) + Poison Ref +7 Vig +1 Vol +6

Sorts Coup au but Illumination Hébètement dansantes Son imaginaire Hypnose Couleurs

dançantes Graisse Serviteur invisible Invisibilité Image imparfaite

## **Les malandrins**

Homme d'arme 2/Roublard 2

Init +4 CA 15 Pdv 25 Atq +2 (étoile du matin 1D8+1 ou Arbalète légères 1d8) Ref +5 Vig +1 Vol +2

Attaque sournoise + 1D6 Esquive inhabituelle (garde la même CA)

## **Les cavalier elfes de Valenar**

Guerrier niveau 4

Init +6 CA 17 Pdv 35 Atq +6 (Cimeterre de Valenar 1d6 +2 ou arc courts composites 1D6 +2) Ref +4

Vig +5 Vol +2 don de combat monté et de piétinement

Objets magiques : fer à cheval du zéphyr

## **LEHNION**

### ***Mâle elfe Rôdeur 7 CN***

CA: 17 Init: 6 Toucher : (au contact) 8/8/3 PV : 59

FOR 13 DEX 18 CON 12 INT 14 SAG 10 CHA 14

REF : 9 VIG : 6 VOL : 2 Dommages (Au Contact) 1d6+2/1d6+2 (18-20 x 3)

COMPETENCES ET DONS :

Survie 9, Natation 10, Artisanat (travail du bois) 5, Premier secours 7, Discrétion 4, Perception auditive

4, Connaissance (nature) 6, Combat monté, Attaque au galop, Charge dévastatrice, Pistage,

Empathie sauvage , Ennemis jurés (homme-lézards), Endurance, Style de combat (archerie)

Possession : Cimeterre de valenar double +1 Sanglant, Arc long +2, Fer à cheval du zéphyr

Compagnon animal : Destrier de Valenar

Sorts : Enchevêtrement

## **ZOOT GARTH**

### ***Male Humain Guerrier 6 Roublard 2 CM***

CA: 18 Init: 6 Toucher : (au contact) 13 (distance) 9 PV : 56

FOR 18 DEX 15 CON 16 INT 12 SAG 12 CHA 14

REF : 5 VIG : 8 VOL : 1 Dommages (au contact) 1d6 + 6 (16-20 X 3)

COMPETENCES ET DONS :

Art de l'évasion 6, Equitation 8, Persuasion (intimidation) 9, Bluff 8, Désamorçage 7, Natation 7,

Perception auditive 5, Discrétion 6, Décryptage 4, Escamotage 6, Estimation 6, Déplacement

Silencieux 5, Science de l'initiative, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Discret, Expertise

du combat, Science de la feinte, Connaît le jargon des voleurs, Attaque sournoise +1d6, Esquive totale,

Possession : Cimeterre +2 de rapidité, Armure matelassée +2

## **ULAK**

### **Male Demi-ogre Guerrier 4 Rôdeur 3 CB**

CA: 16 Init: 2 Toucher : (au contact) 12 PV : 70

FOR 20 DEX 15 CON 17 INT 9 SAG 10 CHA 8

REF : 6 VIG : 10 VOL : 2 Dommages (Au Contact) 1d8 + 5 (20 x 3)

#### **COMPETENCES ET DONS :**

Survie 9, Natation 10, Artisanat (travail du bois) 5, Premier secours 7, Discrétion 4, Perception auditive 4, Connaissance (nature) 6, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Autonome, Arme en main, Pistage, Empathie sauvage, Ennemis jurés (mort-vivants), Endurance, Style de combat (archerie)

Possession : Massue lourde (à deux mains)

## **MELSANERN**

### **mâle Rakshasa Sorcier 5 NM**

CA 22, Init 3 Toucher (au contact) 8 / 3 (A distance) 11/5 PV :62

FOR 11 DEX 16 CON 21 INT 19 SAG 18 CHA 24

REF 8 VIG 12 VOL 12 Dommages : 1d6 + 2 (20 x2)

#### **COMPETENCES ET DONS :**

Bluff 23, Concentration 17, Artisanat (alchimie) 14, Diplomatie 11, Déguisement 23, Renseignements 7, Intimidation, 17, Saut 13, Connaissances (mystères) 16, Connaissances (plans) 15, Perception auditive 16, Mouvements silencieux 13, Art de la magie 18, Détection 6, Utilisation d'objets magiques 19, vision dans le noir 20 mètres, changement de formes à volonté (humanoïde), Réduction aux dommages 18/ bien ou perforants, Résistance aux sorts 29, Décharge fantastique 6d6, Objet leurré, Résistance du fiélon, Résistance aux énergies destructrices 5, Objet enchanté, Création d'objets merveilleux, Création d'anneaux, Création d'armes et d'armures magiques,

**Invocations :** Décharge terrifiante, Déplacement arachnide, Protection entropique, Charme, Dissipation vorace, Fuite, Mur de feu périlleux

**NOTE : En tant que Rakshasa, les classe de sorcier s'ajoute à leurs Dés de vie de base le Rakshasa étant niveau 7, Melsanern a toutes les facultés d'un sorcier niveau 12**

**Une description assez complète de la classe de sorcier se trouve sur :**

<http://nwn2.jeuxonline.info/articles/2327.html>

## **EPISODE 6**

### **les gardiens**

paladins niveau 2

Init+2 CA 17 Pdv 18 Atq +3 (lance longue ou épée longue 1d8) Ref + 4 Vig + 6 Vol + 6

facultés : détection du mal

### **Les Dolgrims**

homme d'armes niveau 4

Init +1 CA 17 Pdv 45 Atq+4 (casse-crânes 1d6+4) Ref +2 Vig +5 Vol +2

Facultés : double conscience

### **les ensorceleurs néogis**

Init +3 CA 17 Pdv 18 Atq +7 (morsure 1d4-2 + poison (vig diff 14 1d4 dex / 1d4 con) Ref +1 Vig +4 Vol + 9 Facultés : poison et domination 3/jour

Sorts : Acid splash, Flare, Mage hand, Shield, Color spray, Ray of enfeeblement, Web, Darkness, Invisibility, Slow, Explosive runes

### **Les ombres des roches**

init +2 CA 18 Pdv 68 Atq +11/+11 (griffes 2d4+6 morsures 2d8+3) Ref +3 Vig +6 Vol +6

Facultés: regard de confusion (diff 15)

## **le Grell**

Init +2 CA 16 Pdv 32 Atq +8 (12 tentacules 1d4+1 + paralysie diff 10 ou eclairs 3d6) Ref +3 Vig +4 Vol  
+6 faculté : expert en agripper et vole

## **LEENA DUMBAR**

**Femelle Kalashtar (pense être humaine)**

**Prêtresse 4 Prophète 4 LB**

CA: 17 Init: 1 Toucher : (au contact) 6 PV : 36

FOR 12 DEX 12 CON 13 INT 15 SAG 18 CHA 13

REF : 3 VIG : 6 VOL : 12 Dommages : 1d6 + 1 (poing psionique)

COMPETENCES ET DONNS :

Bluff 5 Concentration 9 Diplomatie 17 Evasion 7 Premier secours 12 Intimidation 5 Connaissance (Religions) 8 Détection 10 Autohypnose 9 Connaissance (psioniques) 6 Art psi 6 Poing psionique, Harmonie cristalline, Faculté maximisée, Emprise sur les mort-vivants

Sorts : 5/4/3

0 : Lecture de la magie, Détection de la magie, Bénédiction de l'eau, Détection des poisons, Guide

1 : Bénédiction, injonction, Sanctuaire, Protection contre le mal

2 : Aide, Arme spirituelle, Calmer les émotion

Pouvoirs : (27 points psi)

1 : Pensées dissimulées, Lien sensoriels, Précognition, Message, Connaissance de la direction

2 : Biorétraction, Vison elfique, Langues Psioniques, Lecture d'objets

Possessions : anneau de protection +4, Charme de bonne santé, Bouclier de force

**Note : La classe de prophète est une des spécialités du psion dont un descriptif de la classe se trouve sur <http://www.gemmaline.com/psion.htm>**

## **MOHOSA Male Humain**

**Tourmenteur 7 CM**

CA: 18 Init: 4 Toucher : (contact) 10 / 5 8 avec son épée en plus PV : 60

FOR 15 DEX 18 CON 15 INT 12 SAG 09 CHA 14

REF : 8 VIG : 2 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6+4 (19-20 X 2) et 1d8+4 (20 X 3)

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 8, Artisanat (forge) 6, Bluff 8, Concentration 10. Connaissances (mystères) 7, Diplomatie 7, Équitation 8, Intimidation 8, Profession (Bourreau) 9, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Magie de guerre, Ardeur , Résistance profane, Appel d'un familier, Tourment (2/jour), tourment supérieur

Sorts : (1/jour) Fou rire de Tasha, Alarme, Alignement indétectable

Possessions : Hache de guerre +2 anarchique, Epée courte +2 tueuse d'humains, armure de cuir +2, Charme de coagulation, 2 Potions de rage

**Note la classe de tourmenteur peut être trouvée sur : <http://dnd.rushland.eu/>**

## **VELERN**

**Male Humain Enorceleur 7 CN**

CA : 15 Init : +1 Toucher : (au contact) 5 PV : 40

FOR 13 CON 15 DEX 12 INT 12 SAG 12 CHA 16

REF : 3 VIG : 4 VOL : 6 Dommages (au contact) 1d6 + 3 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS :

Art de la Magie 10, Artisanat 8, Concentration 9, Connaissances (mystères) 13, Connaissances (religions) 10, Connaissances (plans) 6, Décryptage 11, Profession (Bourreau) 4, Robustesse, Incantation silencieuse

Sortilèges :

Niveau 0 : (6) Résistance, Crachat acide, Détection des poisons, Détection de magie, Rayon Gelé, Toucher fatigant

Niveau 1 : (6) Endurer les éléments, Bouclier, Coup au but, Poigne électrique, Agrandissement

Niveau 2 : (6) Verrou du magicien, Toile d'araignée, Flèche acide de Melf

Niveau 3 : (4) Boule de Feu, Sphère d'invisibilité

Possessions : Sceptre de métamagie quintessence, Etoile du matin de maître, Talisman d'armure +4

## **EPISODE 7**

### **Les hommes de Kane**

Guerrier 2/Paladin 1

Init +4 CA 22 Pdv 25 Atq +5 (épée longue sainte 1d8+4(+1d6 contre mauvais)) Ref+3 Vig+6 Vol +4

facultés : détection du mal, aura de bien, châtement du mal

### **Les miliciens**

Guerrier 2

Init +5 CA 17 Pdv 25 Atq +4 (lance 1d8+3 ou arbalète légères 1d8)) Ref+3 Vig +5 Vol +3

Objets magiques : flèches de sommeil renforcés (vigueur 20)

### **Les Daask**

Guerrier 2/Roublard 1

Init+5 CA 18 Pdv 19 Atq +3 (etoiles du matin 1d8+4) Ref+4 Vig+4 Vol+2

facultés : attaque sournoise +1d6 ne peut pas être débordé

### **Les gobelins**

Roublard 2

Init +4 CA 15 Pdv 11 Atq +2 (dague 1d4+1) Ref +6 Vig +3 Vol +2

Facultés : attaque sournoise +1d6 ne peut pas être débordé

### **les yuan-ti de demi sang**

Init +5 CA 16 Pdv 38 Atq +10/+5 (toucher acide 1d6+1+poison) Vig+ 3 Ref+6 Vol+9

facultés: résistance aux sorts 16

psioniques: détection du poison, caméléon, contact acide(1d6), aversion

sorts: transe animale, peur, ténèbres profondes, enchevêtrement, neutralisation du poison, suggestion  
métamorphose d'autrui

### **les yuan-ti abominations**

Init+5 CA 20 Pdv 67 Atq +13/+8 (fauchon 2d4+6 morsure 2d6+6+poison ou arc long 1d8+2) Vig+6

Ref+7 Vol+10

Facultés: résistance aux sorts 16 Constriction 1d6+6 poison(DC 17 1d6CON/1d6CON)

psioniques: détection du poison, caméléon, contact acide(1d6), aversion

### **Le pudding noir**

Init-5 CA 3 Pdv 60 Atq +5 (agrippe 3d4+3) Ref+4 Vig-3 Vol -3

Facultés: combat aveugle, insensible aux attaques mentales poison sommeil paralysie évanouissement, et métamorphose, corps acide (50 dommage/rd au bois et acier)

## **BOREL**

### **Male Nain Guerrier 7 LM**

CA: 23 Init: 1 Toucher : (au contact) 10 (distance) 8 PV : 77

FOR 17 DEX 13 CON 16 INT 12 SAG 9 CHA 14

REF : 3 VIG : 8 VOL : 1 Dommages (au contact) 1d8 + 4 (20 x 3) + 2d6 de feu

COMPETENCES ET DONNS :

Artisanat 10, Connaissances (religion) 4, Equitation 8, Persuasion (intimidation) 9, Expertise de combat, riposte, arme de prédilection (hache de bataille) , Attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînements

Possession : armure de plaque naine, hache de bataille + 1 de feu, Bouclier Tour

## **LORANIS**

### **Mâle demi-elfe Prêtre 7 CM**

CA 19, Init 0 Toucher : (au contact) 6 PV 51

FOR 13 CON 15 DEX 10 INT 9 SAG 14 CHA 14

REF 2 VIG 7 VOL 7 Dommages : 1d6 + 3 (20 x 3) +2d6 de feu

COMPETENCES ET DONNS :

Concentration 10, Artisanat 3, Diplomatie 9, Connaissance (religions) 8, Premiers secours 9, Détection 8, Perception auditive 6, Psychologie 5 Attaque en puissance, Science du coup de bouclier, Bouclier Divin, 1/jour fait une attaque opportuniste si il est blessé

Sortilèges : 4/5+1/4+1/2+1/1+1

0 : Soins mineurs, Guide , Résistance, Vertu

1 : Soins légers (x2), Invocation de monstres 1, Sanctuaire, Anathème, Imprécation

2 : Ténèbres, Soins modérés, Immobilisation, Invocation de monstres 2, Arme spirituelle

3 : Animation des morts, Malédiction, Vêtements magiques

4 : Puissance divine, Bouclier lumineux

Possessions :Bouclier de la manticoire, Masse d'arme lourde +2 de feu

## **JAELA DARAN Femelle humaine**

### **Elue divin 3 LB**

CA: 11 Init: 1 Toucher : (au contact) 1 (a distance) 3 PV : 17

FOR 8 DEX 12 CON 10 INT 13 SAG 14 CHA 15

REF : 2 VIG : 5 VOL : 5 Dommages : aucun (sans armes)

COMPETENCES ET DONNS :

Concentration 7 Diplomatie 12 Premiers soins 12 Connaissance (religions) 8, Ecriture de parchemins, Vigueur Surhumaine, Maîtrise des sortilèges (enchantement), Arme de prédilection (arc long)

Sorts : 6/6 Détection de la magie(x2), Guide, Lecture de la magie(x2), Résistance, Résurgence, Auréole de lumière, Bénédiction, Injonction, Protection contre le mal, Sanctuaire

**Note : la classe d'élue divin peut se trouver sur : <http://www.gemmaline.com/eludivin.htm>**

## **JOLAN Male Demi-elfe**

### **Eclaireur 7 LM**

CA: 18 Init: 3 Toucher : (au contact) 6 (distance) 8 PV : 36

FOR 13 DEX 16 CON 11 INT 13 SAG 11 CHA 10

REF : 8 VIG : 2 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6 + 2 (19/20 X 2) (a distance) 1d6+2 (20 X 3)

COMPETENCES ET DONNS :

Connaissances (Nature) 10, Détection 15, Discrétion 20, Escalade 9, Evasion 11, Perception auditive 12, Expertise du combat, Science de la feinte, Coup habile (*ignore l'armure*), Escarmouche +2d6/+2

CA, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière +1, absence de traces, déplacement accéléré, esquive totale, foulée inexorable

Possessions : épée courte de maître, Arc long + 1, Cape d'elfe, Bracelets d'archer

**Note : la classe d'éclaireur se trouve sur <http://www.gemmaline.com/eclaireur.htm>**

**ALEXANDRE O'MEDANI Male demi-elfe**  
**Devin 5 Maître enquêteur 1 NB**

CA 18 Init 3 Toucher : (au contact) 3 PV : 21

FOR 12 DEX 16 CON 14 INT 17 SAG 16 CHA 11

REF : 6 VIG : 5 VOL : 7 Dommages (au contact) 1d4 +1 (20 x2)

COMPETENCES ET DONS :

Concentration 7 Décryptage 9 Diplomatie 6 Renseignements 8 Connaissances (mystères) 8

Connaissance (donjons) 7 Perception auditive 7 Fouille 7 Psychologie 8 Art de la magie 9 Détection 8, Investigateur, Elargissement de sorts, Favoris d'une maison, Ecriture des parchemins, Dracogramme superficiel, Ecoles interdites : Conjuración et Nécromancie

Sorts : 5/5/4/3

0 : Détection des poisons, Etourdir, Lecture de la magie, Détection de magie, Message

1 : Protection contre le mal, Compréhension des langues, Détections des portes secrètes, Retraite expéditive, Vent des murmures

2 : Objets obscurcis, Détection des pensées, Localisation d'objets, Cécité/surdité

3 : Dissipation de magie, Clairaudence/clairvoyance, Hâte

Objets magiques : Anneau de protection +5, baguette de projectiles magiques, dague de maître

**KANE URTH Mâle Humain**  
**Guerrier 7 LM**

CA: 18 Init: 1 Toucher : (au contact) 13 / 8 (distance) 8 PV : 85

FOR 17 DEX 15 CON 16 INT 10 SAG 9 CHA 15

REF : 3 VIG : 7 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d10 + 5 (15-20 X 2)

COMPETENCES ET DONS :

Escalade 6, Discrétion 7, Déplacements Silencieux 10, Equitation 7, Connaissance (Religions) 2

Familiarité avec une arme (Grande épée), Spécialisation martiale (Grande épée), Science du coup critique (Grande épée), Volonté de fer, Science de la destruction d'armes, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements,

Possession : Espadon +2 Acéré, Crevice + 2 de déplacement furtif

**JARELLA Femelle Humaine**  
**Guerrier 5 Rôdeur 2 LM**

CA 17 : Init 2 Toucher : (au contact) 9 / 9 / 4 PV : 60

FOR 14 CON 14 DEX 14 INT 14 SAG 12 CHA 11

REF : 6 VIG : 8 VOL : 5 Dommages (au contact) 1d8 + 2 (19-20 x2) ou 1d8 + 5 (20 x3)

COMPETENCES ET DONS :

Escalade 8, Dressage 7, Premiers secours 8, Discrétion 10, Intimidation 5, Connaissances (nature) 7, Connaissances (Religions) 7, Connaissance (noblesse) 7, Perception auditive 7, Déplacements silencieux 12, Equitation 12, Affinité avec les animaux, Vigueur Surhumaine, Combat monté, Piétinement, Arme en main, Pistage, Combat avec deux armes, Défense avec deux armes, Pistage en milieu urbain, ennemis intime (forgeliers)

Possession : sac à malice (3 gloutons), anneau du prédateur (+5 pistage), masse de démolition

**SANS VISAGES Mâle Kalashtar**  
**Ame acérée 5 Guerrier 2 NM**

CA 19 , Init 5 Toucher : (au contact) 7 (A distance) 6 PV : 63

FOR 15 DEX 12 CON 13 INT 12 SAG 18 CHA 6

REF 5 VIG 2 VOL 11 Dommages : 1d8+4/1d8+4 (18-20 x3)

**COMPETENCES ET DONS :**

Escalade 7, Concentration 10, Artisanat 5, Dressage 4, Intimidation 6, Connaissance (psioniques) 4, Connaissance (religions) 4, Perception auditive 3, Equitation 9, Détection 3, Science du critique (lame psychique) , Façonnage de la lame psychique (double fléau d'arme), Familiarité avec une arme (lame psychique) , Combat en aveugle, Combat à deux armes, Façonnage de sa lame psychique, lame psychique +1 , lancer de dard psychiques, Possession : Harnois +1 d'atterrissage

**Note : la classe d'âme acérée se trouve sur <http://www.gemmaline.com/ameaceree.htm>**

**ZATHARA mâle Rakshasa  
Sorcier 2 NM**

CA 22, Init 3 Toucher (au contact ) 8 / 3 (A distance) 11/5 PV :82

FOR 11 DEX 16 CON 21 INT 19 SAG 18 CHA 24

REF 8 VIG 12 VOL 12 Dommages : 1d6 + 2 (20 x2)

**COMPETENCES ET DONS :**

Bluff 23, Concentration 17, Artisanat (alchimie) 14, Diplomatie 11, Déguisement 23, Renseignements 7, Intimidation, 17, Saut 13, Connaissances (mystères) 16, Connaissances (plans) 15, Perception auditive 16, Mouvements silencieux 13, Art de la magie 18, Détection 6, Utilisation d'objets magiques 19, vision dans le noir 20 mètres, changement de formes à volonté (humanoïde), Réduction aux dommages 15/ bien ou perforants, Résistance aux sorts 29, focalisation de sorts (mal), Décharge fantastique (4d6), Objet leurré

Invocations : Lance fantastique, Ténèbres, chance du démon, fuite

**NOTE : En tant que Rakshasa, les classe de sorcier ou d'ensorceleur s'ajoute à leurs Dés de vie de base le Rakshasa étant niveau 7, Zathara a toutes les facultés d'un sorcier niveau 9**

**Une description assez complète de la classe de sorcier se trouve sur :  
<http://nwn2.jeuxonline.info/articles/2327.html>**

**YURI DRESK Mâle humain  
Guerrier 2 Nomenclat 8 NB**

CA 18, Init 3 Toucher (Au contact) 10 (A distance) 11 PV : 72

FOR 14 DEX 16 CON 16 INT 17 SAG 14 CHA 12

REF : 5 VIG : 8 VOL : 8 Dommages : 1d6 + 2 (20 X 2)

**COMPETENCES ET DONS :**

Décryptage 11, Diplomatie 4, Renseignements 7, Premiers secours 9, Connaissances (mystères) 10, Connaissance (religions) 9, Représentation 11, Profession (scribe-échevin) 7, Prime idiome 15, Recherches 9, Psychologie 8, Esprit Héroïque (3 points d'actions), Recherches, Attaque Réflexes, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Science de l'initiative  
Locutions maîtrisées : Accès de mobilité, Virtuosité du chevalier, Frappe appuyée, Vitesse du zéphyr, Aisance passagère, Virevolte temporelle, Incarnation angélique, Parole régénératrice modérée, Affilage d'arme, Analyse d'objets, Renforcement d'armure, Onde de force  
Possessions :Masse légère de maître, Armure de cuir cloutée + 2, Amulette de la langue d'argent

**Note : la classe de nomenclat se trouve dans le livre recueil de magie vous pouvez lui mettre à la place des niveaux d'adepte avec un domaine lié aux mots du pouvoir cf : ci-dessous**

**YURI DRESK Mâle humain  
Guerrier 2 Adepte 8 NB**

CA 18, Init 7 Toucher (Au contact) 8 (A distance) 9 PV : 72

FOR 14 DEX 16 CON 16 INT 17 SAG 14 CHA 12

REF : 5 VIG : 8 VOL : 8 Dommages : 1d6 + 2 (20 X 2)

**COMPETENCES ET DONS :**

Concentration 13, Renseignements 7, Premiers secours 9, Connaissances (mystères) 9, Connaissance (les plans) 7, Connaissance (religions) 10, Profession (Scribe -échevin) 7, Recherches 9, Psychologie 8, Art de la magie 15, Esprit Héroïque (3 points d'actions), Recherches, Attaque Réflexes, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Science de l'initiative

Sorts

Niveau 0 : Assistance divine, détection de la magie, fatigue,

Niveau 1 : compréhension des langages, endurance aux énergies destructives , Injonction, protection contre le Mal , Soins léger

Niveau 2 : Aide, force de taureau, soins modérés , Discourt captivant

Niveau 3 : éclair , Don des langues

Possessions :Masse légère de maître, Armure de cuir cloutée + 2, Amulette de protection contre le mal

### **SEKINESTER mâle Yuan – Ti de sang pur Conjrateur 5 NM**

CA : 20, Init +2 Toucher (Au contact) +7/+2 (A distance) +8/+3 PV : 60

FOR 12 DEX 15 CON 14 INT 17 SAG 14 CHA 16

REF : 7 VIG : 4 VOL : 10 Dommages : 1d4 + 2 (20 x 3) + poison

COMPETENCES ET DONS :

Bluff 9, Concentration 9, Artisanat (alchimie) 10, Décryptage 9, Diplomatie 5, Intimidation 5, Connaissances (mystères) 12, Connaissances (plans) 6, Perception auditive 10, Art de la magie 9, Détection 4, Vigilance, combat aveugle, réflexes fulgurants, maîtrise des sorts (invocation de montres) , écriture de parchemins, substitution énergétique : acide Ecoles interdites : enchantement et transmutation

Sorts : 5/5/4/3

0 : Rayon gelé, Crachat d'acide, Préservation des organes, lumières dansantes

1 : Armure du mage, Rayon débilitant, Convocation de monstres 1, Bouclier, Mains brûlantes

2 : Flèche acide de Melf, Convocations de monstres 2, Rayon ardent, Cécité surdit ,

3 : Protection contre les  nergies, Convocation de monstres 3, sph re d'invisibilit 

Sorts naturels : Transe animale, Effroi, T n bres profondes, Enchev trement, Suggestion, M tamorphose d'autrui

## **EPISODE 8**

### **Les assassins de la maison elfe Thuranni/Phiarlan**

Ninja 5

Init+7 CA 17 Pdv 27 Atq + 6 (rapi re 1d6+2 ou arc long 1d8) + Poison Ref +10 Vig +1 Vol +3

Discr tion +11

Capacit s : esquive totale frappe  clair +3d6 invisibilit 1 round utilisation des poisons

**Note : La classe de ninja se trouve sur : <http://www.gemmaline.com/ninja.htm>**

### **Les disciples de la flamme murmurante.**

Homme d'arme 2 / Adepte 8

Init +2 CA 16 Pdv 36 Atq + 7/+3 ( p e courte 1d6 + 6) Ref + 3 Vig + 6 Vol + 7 Discr tion + 6

Sorts : D tection de magie, Son fantomatique, Guide, Mains br lantes, Effroi, Injonction, Force du taureau, T n bres

Possessions : huile de v tements magiques +5, potion de protection contre les fl ches, huile d'arme magique am lior  +5, potion de rage (toutes utilis es lors de l'assaut sauf la rage pour certains)

### **Les Barghests**

Init+6 CA 18 Pdv 33 Atq +9/+4 (morsure 1d6+3 et griffes 1d4+1) Vig+6 Ref+7 Vol+7 Discr tion + 12

Facult s: tous les trois cadavres d vor  conf re +6 Pdv et +1   tous les jets de, passage sans traces, m tamorphose (gobelin ou loup),

Sorts : (  volont ) esquive, direction fauss , l vitation, rage (1/jour) charme monstre, porte dimensionnelle

## **XAN**

### **male changelin Roublard 6 Assassin 1 NM**

CA: 18 Init: 3 Toucher : (au contact) 3 (distance) 7 PV : 30

FOR 9 DEX 17 CON 13 INT 12 SAG 15 CHA 13

REF : 8 VIG : 3 VOL : 4 Dommages : (au contact) 1d4 (19-20 X 2) (a distance) 1d8 (20 X 3)

#### **COMPETENCES ET DONNS :**

Acrobaties 7, Artisanat 4, Connaissances (folklore local) 6, Crochetage 10, Déguisement 13, Désamorçage/sabotage 8, Discretion 13, Escamotage 6, Estimation 3, Perception auditive 6, Renseignements 5, Talon d'Achille, Tir à bout portant, Connaît le jargon des voleurs, Attaque sournoise +3d6, Sens des pièges +2, Coup fatal, Utilisation des poisons,

Sortilèges : 2 Brume de dissimulation, Coup au but

Possessions : Dague d'assassin, carreaux tueurs d'humanoïdes, huile de vêtements magiques +5, Potion de protection contre les flèches, Potion de soins importants, Potion d'invisibilité

## **ZOHAR**

### **Mâle Elian Magicien 6 Prophète dragon 1 Télépathe 1 NB**

CA : 18 Init : +1 Toucher : (au contact) 5 (distance) 5 PV : 30

FOR 13 CON 15 DEX 12 INT 18 SAG 16 CHA 12

REF : 3 VIG : 4 VOL : 7 Dommages (au contact) 1d6 + 3 (20 X 2)

#### **COMPETENCES ET DONNS :**

Art de la Magie 15, Artisanat 13, Concentration 9, Connaissances (mystères) 13, Connaissances (histoire) 12, Connaissances (religions) 10, Connaissances (plans) 6, Décryptage 11, discipline draconique, Incantation silencieuse, Opulence psionique, Esprit hostile

Sortilèges : 4/5/3/2

Points psi : 8

Pouvoirs maîtrisés : Assaut mental, Démoralisation, Précognition défensive, Lien spirituel

**Note : la classe prestige de prophète dragon se trouve dans la livre magic of eberron sous le nom de dragon prophet il peut à la place avoir 2 niveaux de télépathe La classe de télépathe est une des spécialités du psion dont un descriptif de la classe se trouve sur**

**<http://www.gemmaline.com/psion.htm>**

## **BOREL**

### **Male Nain Guerrier 7 LM**

CA: 23 Init: 1 Toucher : (au contact) 10 (distance) 8 PV : 77

FOR 17 DEX 13 CON 16 INT 12 SAG 9 CHA 14

REF : 3 VIG : 8 VOL : 1 Dommages (au contact) 1d8 + 4 (20 x 3) + 2d6 de feu

#### **COMPETENCES ET DONNS :**

Artisanat 10, Connaissances (religion) 4, Equitation 8, Persuasion (intimidation) 9, Expertise de combat, riposte, arme de prédilection (hache de bataille) , Attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînements

Possession : armure de plaque naine, hache de bataille + 1 de feu

## **LORANIS**

### **Mâle demi-elfe Prêtre 7 CM**

CA 19, Init 0 Toucher : (au contact) 6 PV 51

FOR 13 CON 15 DEX 10 INT 9 SAG 14 CHA 14

REF 2 VIG 7 VOL 7 Dommages : 1d6 + 3 (20 x 3) +2d6 de feu

#### COMPETENCES ET DONNS :

Concentration 10, Artisanat 3, Diplomatie 9, Connaissance (religions) 8, Premiers secours 9, Détection 8, Perception auditive 6, Psychologie 5 Attaque en puissance, Science du coup de bouclier, Bouclier Divin, 1/jour fait une attaque opportuniste si il est blessé

Sortilèges : 4/5+1/4+1/2+1/1+1

0 : Soins mineurs, Guide , Résistance, Vertu

1 : Soins légers (x2), Invocation de monstres 1, Sanctuaire, Anathème, Imprécation

2 : Ténèbres, Soins modérés, Immobilisation, Invocation de monstres 2, Arme spirituelle

3 : Animation des morts, Malédiction, Vêtements magiques

4 : Puissance divine, Bouclier lumineux

Possessions :Bouclier de la manticoire, Masse d'arme lourde +2 de feu

#### EPISODE 9

##### **JARELLA Femelle Humaine**

##### **Guerrier 5 Rôdeur 2 LM**

CA 17 : Init 2 Toucher : (au contact) 9 / 9 / 4 PV : 60

FOR 14 CON 14 DEX 14 INT 14 SAG 12 CHA 11

REF : 6 VIG : 8 VOL : 5 Dommages (au contact) 1d8 + 2 (19-20 x2) ou 1d8 + 5 (20 x3)

#### COMPETENCES ET DONNS :

Escalade 8, Dressage 7, Premiers secours 8, Discrétion 10, Intimidation 5, Connaissances (nature) 7, Connaissances (Religions) 7, Connaissance (noblesse) 7, Perception auditive 7, Déplacements silencieux 12, Equitation 12, Affinité avec les animaux, Vigueur Surhumaine, Combat monté, Piétinement, Arme en main, Pistage, Combat avec deux armes, Défense avec deux armes, Pistage en milieu urbain, ennemis intime (forgeliers)

Possession : sac à malice (3 gloutons), anneau du prédateur (+5 pistage), masse de démolition, Epée longue de maître

##### **JOLAN Male Demi-elfe**

##### **Eclaireur 7 LM**

CA: 18 Init: 3 Toucher : (au contact) 6 (distance) 8 PV : 36

FOR 13 DEX 16 CON 11 INT 13 SAG 11 CHA 10

REF : 8 VIG : 2 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6 + 2 (19/20 X 2) (a distance) 1d6+2 (20 X 3)

#### COMPETENCES ET DONNS :

Connaissances (Nature) 10, Détection 15, Discrétion 20, Escalade 9, Evasion 11, Perception auditive 12, Expertise du combat, Science de la feinte, Coup habile (*ignore l'armure*), Escarmouche +2d6/+2 CA, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière +1, absence de traces, déplacement accéléré, esquive totale, foulée inexorable

Possessions : épée courte de maître, Arc long + 1, Cape d'elfe, Bracelets d'archer

**Note : la classe d'éclaireur se trouve sur <http://www.gemmaline.com/eclaireur.htm>**

##### **JAELA DARAN Femelle humaine**

##### **Elue divin 3 LB**

CA: 11 Init: 1 Toucher : (au contact) 1 (a distance) 3 PV : 17

FOR 8 DEX 12 CON 10 INT 13 SAG 14 CHA 15

REF : 2 VIG : 5 VOL : 5 Dommages : aucun (sans armes)

#### COMPETENCES ET DONNS :

Concentration 7 Diplomatie 12 Premiers soins 12 Connaissance (religions) 8, Ecriture de parchemins, Vigueur Surhumaine, Maîtrise des sortilèges (enchantement), Arme de prédilection (arc long)

Sorts : 6/6 Détection de la magie(x2), Guide, Lecture de la magie(x2), Résistance, Résurgence, Auréole de lumière, Bénédiction, Injonction, Protection contre le mal, Sanctuaire

**Note : la classe d'élus divin peut se trouver sur : <http://www.gemmaline.com/eludivin.htm>**

### **LEENA DUMBAR**

**Femelle Kalashtar**

**Prêtresse 4 Prophète 4 LB**

CA: 17 Init: 1 Toucher : (au contact) 6 PV : 36

FOR 12 DEX 12 CON 13 INT 15 SAG 18 CHA 13

REF : 3 VIG : 6 VOL : 12 Dommages : 1d6 + 1 (poing psionique)

COMPETENCES ET DONNS :

Bluff 5 Concentration 9 Diplomatie 17 Evasion 7 Premier secours 12 Intimidation 5 Connaissance (Religions) 8 Détection 10 Autohypnose 9 Connaissance (psioniques) 6 Art psi 6 Poing psionique, Harmonie cristalline, Faculté maximisée, Emprise sur les mort-vivants

Sorts : 5/4/3

0 : Lecture de la magie, Détection de la magie, Bénédiction de l'eau, Détection des poisons, Guide

1 : Bénédiction, injonction, Sanctuaire, Protection contre le mal

2 : Aide, Arme spirituelle, Calmer les émotion

Pouvoirs : (27 points psi)

1 : Pensées dissimulées, Lien sensoriels, Précognition, Message, Connaissance de la direction

2 : Biorétraction, Vision elfique, Langues Psioniques, Lecture d'objets

Possessions : anneau de protection +4, Charme de bonne santé, Bouclier de force

**Note : La classe de prophète est une des spécialités du psion dont un descriptif de la classe se trouve sur <http://www.gemmaline.com/psion.htm>**

### **VALIN URTH**

**Mâle Vampire**

CA 19, Init 0 Toucher : (au contact) 7 PV 51

FOR 19 CON -- DEX 14 INT 15 SAG 17 CHA 18

REF 2 VIG 7 VOL 8 Dommages : 1d6 + 4 + Drain de niveaux

COMPETENCES ET DONNS : Concentration 10, Bluff 8, Diplomatie 15, Connaissance (religions) 8, Premiers secours 9, Détection 8, Perception auditive 6, Psychologie 5, Maître de talent

(Diplomatie), Absorption de vie au toucher (2 niveaux négatifs), absorption d'énergie par le sang (1d4 Con), Création de rejetons, Contrôle loups et chauve-souris, Domination au regard, Etat gazeux, Patte d'araignée, Réduction des dégâts 10/argent, Résistance +4 au renvoi, Résistance 10 à la foudre ou au froids, transformation loup ou chauve souris

### **Les vampiriens**

Init +6 CA 15 PdV 29 Atq +5 (griffes 1d6+4 + drain de niveaux) Ref+5 Vig+5 Vol +1

absorption de sang, absorption d'énergie, domination, état gazeux, guérison accélérée (2), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (5/argent), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

### **Les soldats pourpres**

Guerrier 2

Init +4 CA 22 PdV 25 Atq +4 (Hallebardes 1d10+2) Ref+3 Vig+6 Vol +4

### **Les malandrins**

Homme d'arme 2/Roublard 2

Init +4 CA 15 PdV 25 Atq +2 (étoile du matin 1D8+1 ou Arbalète légères 1d8) Ref +5 Vig +1 Vol +2

Attaque sournoise + 1D6 Esquive inhabituelle (garde la même CA)

### **SANS VISAGES Mâle Kalashtar**

### **Ame acérée 5 Guerrier 2 NM**

CA 19 , Init 5 Toucher : (au contact) 7 (A distance) 6 PV : 63

FOR 15 DEX 12 CON 13 INT 12 SAG 18 CHA 6

REF 5 VIG 2 VOL 11 Dommages : 1d8+4/1d8+4 (18-20 x3)

COMPETENCES ET DONNS :

Escalade 7, Concentration 10, Artisanat 5, Dressage 4, Intimidation 6, Connaissance (psioniques) 4, Connaissance (religions) 4, Perception auditive 3, Equitation 9, Détection 3, Science du critique (lame psychique) , Façonnage de la lame psychique (double fléau d'arme), Familiarité avec une arme (lame psychique) , Combat en aveugle, Combat à deux armes, Façonnage de sa lame psychique, lame psychique +1 , lancer de dard psychiques, Possession : Harnois +1 d'atterrissage

### **MOHOSA Male Humain**

#### **Tourmenteur 7 CM**

CA: 18 Init: 4 Toucher : (contact) 10 / 5 8 avec son épée en plus PV : 60

FOR 15 DEX 18 CON 15 INT 12 SAG 09 CHA 14

REF : 8 VIG : 2 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6+4 (19-20 X 2) et 1d8+4 (20 X 3)

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 8, Artisanat (forge) 6, Bluff 8, Concentration 10. Connaissances (mystères) 7, Diplomatie 7, Équitation 8, Intimidation 8, Profession (Bourreau) 9, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Magie de guerre, Ardeur , Résistance profane, Appel d'un familier, Tourment (2/jour), tourment supérieur

Sorts : (1/jour) Fou rire de Tasha, Alarme, Alignement indétectable

Possessions : Hache de guerre +2 anarchique, Epée courte +2 tueuse d'humains, armure de cuir +2, 2 Potions de rage Charme de Coagulation

**Note la classe de tourmenteur peut être trouvée sur : <http://dnd.rushland.eu/>**

### **SARG**

#### **Male Demi-elfe Roublard 7 LM**

CA: 18 Init: 3 Toucher : (au contact) 6 (distance) 8 PV : 36

FOR 13 DEX 16 CON 11 INT 13 SAG 11 CHA 10

REF : 8 VIG : 2 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6 + 2 (19/20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS :

Connaissances (Nature) 10, Détection 15, Discrétion 20, Escalade 9, Evasion 11, Perception auditive 12, Profession (Marin) 15, Déplacement silencieux 12, Natation 9, Expertise du combat, Science de la feinte, Coup habile (*ignore l'armure*), Attaque sournoise +3D6, Esquive Totale, Esquive instinctive, sens des pièges (+2)

Possessions : Rapière de maître, Bateau Pliable, Heaume de télépathie

### **Les Kytos**

CA 20 Init +6 PV 52 ATQ +10/+5 Dmg (2d4+2/19-20) Ref +8 Vig +8 Vol +6

Regard dérangeant (Volonté difficulté 15 ou -2 atq pendant 1d3 rounds) régénère sauf les attaques saintes ou armes en argent

#### **L'homme aux yeux bleux**

CA: 18 Init: 3 Toucher : (au contact) 7/2 (distance) 9 PV : 60

FOR 13 DEX 16 CON 11 INT 13 SAG 11 CHA 16

REF : 9 VIG : 6 VOL : 3 Dommages (au contact) 1d6 + 2 (19/20 X 2)

Aptitude à souffler un trait d'éclair dommages 4D6 attaque à distance

Résistance aux dommages 5/Magie  
Se soigne par imposition des mains (27 points)  
Immunisé à la foudre

### **Aastiron**

#### **Dragon, Bleu, Jeune adulte LN**

Pv 243; Init +3; AC:29 Atq +24/+23/+22/+22 (2d6+7, morsure; 1d8+3, 2; griffes; 1d6+3, 2 Ailes; 1d8+3, queue); +20 (10d6, souffle foudroyant); SA: Présence effrayante AL LN; Vig +18, Ref +14, Vol +14; Compétences: Bluff +25, Concentration +16, Diplomatie +20, Discrétion +12, Intimidation +19, Connaissance (Géographie) +12, Connaissance (Psioniques) +12, Perception auditive +23, Fouille +23, Psychologie +23, Art de la magie +23, Détection +23,

Sortilèges : (2/jour) Détection de la magie, Brume de dissimulation, Ventriloquie, Flou

### **Episode 10**

#### **Géants des collines**

CA : 20 PV 102 Init -1 Atk : +16/+11 Dmg 2D8 +11 lancer de rocher 2d6 +7 Ref +3 Vig +12 Vol +4

#### **Géants fomors**

CA : 21 PV 157 Init +1 Atk +21/+16/+11 Dmg 2d8 +18 piétinement 2d10 +18 ref +16 Vig +12 Vol +6  
RD 5 guérison rapide 5 odorat surdéveloppé

#### **Drow razzieur**

Rôdeur 2 / Guerrier 2

CA 17 PV 27 Init +4 Atk + 10 / +8 Dmg (1D6+2 cimeterre+ poison) Ref +7 Vig +7 Vol +1

Venin de scorpion (1d6 Con / 2d6 Con)

Résistance aux sorts 15

#### **Drow Ensorceleur**

Ensorceleur 6

CA 19 PV 20 Init +3 Atk + 3 Dmg 1D4 + 2 (Dague + poison) Ref +3 Vig +2 vol +7

Venin de scorpion (1d6 Con / 2d6 Con)

Résistance aux sorts 18

Sorts : Crachat acide, Etourdir, détection de la magie, son fantomatique, main du mage, lecture de la magie, mains brûlantes, rayon débilitant, retraite expéditive, invisibilité , image miroir, boule de feu hâte

#### **Drow empoisonneur**

Ninja 2 / Adept 4

CA 19 PV 25 Init +3 Atk +6 Dmg 1D6 +3 (chaîne clouté de scorpion) Ref +3 Vig +5 Vol +5

Venin de scorpion (1d6 Con / 2d6 Con)

Résistance aux sorts 18

Sort : Imprécation, Aide, Nuage de brouillard, Eclair venimeux

#### **Cariatide animée**

Init +3 ; CA 22 ; Pdv 53 ; Atq +12 Dmg 1d10+9 (épée bâtarde +2) don science de la destruction d'armes Vig +2 Ref +5 vol -3 AS les armes qui la frappent doivent faire un jet de sauvegarde difficulté 13 ou être détruites l' épée devient de la pierre si la statue est détruite

#### **Les gâches évoluées**

Init + 5 ; CA 18 ; pdv 85 Atq +7 tentacules +10 Dmg 1d6 +6

Morsure etreinte

#### **Les serviteurs**

mutants pseudo naturels (humains à la base) Guerriers psychiques 5  
Init + 5 ; CA 15 Pdv 22 Atq +8 couperets aiguisés 1d8 +4  
Psioniques : Elan, Néant spirituel, Vigueur, Marche sur les murs

### **Les Zakyas**

Init +2 CA 27 Pdv 66 atq +14/+9 (armes magiques 1d10+6) Ref +7 Vol +10 Vol +6  
Pouvoirs détection des pensées à volonté, coup au but 3/jour baiser du vampire Contact glacial

Armes magiques: épées bâtardes +1 (armes -2 maudites dans d'autres mains)

### **Les lames en peines**

Init +5 Pdv 50 CA 20 Atq +10/+5 (épée longue ou marteau de guerre 1D8 + 6 ou arbalètes lourdes 1d10+1) résistance à la répulsion repoussé comme mort vivant niveau 9

### **Les gargouilles démoniaques**

Init + 2 CA 20 Pdv 58 Atq +6 Dmg (1d4 + 8 Griffes 1D6+2 Morsure)  
Résistance aux dégâts 15/Magie  
Résistance aux sorts aux feux au gel 5

### **L'aspect de Fraz'Urubluu**

Note un aspect démoniaque est une sorte d'avatar d'un prince-démon en particulier (ici Fraz'Urubluu) il se présente sous les traits de Jaela Daran mais se métamorphose en démon tels qu'on peut les concevoir corps massif à pelage noir pattes de bouc tête cornue crocs saillants

Init +5 CA 23 PdV 85 Atq baffe/baffe/coup de queue +11/+11/+9 (Dommages 1d6+3/1d6+3/1d8+1)  
Invocation de démons 1 Vrock ou 1D4 babaus qui ont +4 en force et constitution  
Résistance aux dommages 10 / fer froids ou bien  
Résistance au feu au froid à l'acide 10  
Sorts : Téléportation améliorée à volonté, image persistante 3/jour, invocation monstres 4 3/jour  
Invocation monstres 5 1/jour

### **LEENA DUMBAR**

**Femelle Kalashtar**

**Prêtresse 4 Prophète 4 LB**

CA: 17 Init: 1 Toucher : (au contact) 6 PV : 36

FOR 12 DEX 12 CON 13 INT 15 SAG 18 CHA 13

REF : 3 VIG : 6 VOL : 12 Dommages : 1d6 + 1 (poing psionique)

COMPETENCES ET DONNS :

Bluff 5 Concentration 9 Diplomatie 17 Evasion 7 Premier secours 12 Intimidation 5 Connaissance (Religions) 8 Détection 10 Autohypnose 9 Connaissance (psioniques) 6 Art psi 6 Poing psionique, Harmonie cristalline, Faculté maximisée, Emprise sur les mort-vivants

Sorts : 5/4/3

0 : Lecture de la magie, Détection de la magie, Bénédiction de l'eau, Détection des poisons, Guide

1 : Bénédiction, injonction, Sanctuaire, Protection contre le mal

2 : Aide, Arme spirituelle, Calmer les émotion

Pouvoirs : (27 points psi)

1 : Pensées dissimulées, Lien sensoriels, Précognition, Message, Connaissance de la direction

2 : Biorétraction, Vison elfique, Langues Psioniques, Lecture d'objets

Possessions : anneau de protection +4, Charme de bonne santé, Bouclier de force

### **JAELA DARAN Femelle humaine**

**Elue divin 3 LB**

CA: 11 Init: 1 Toucher : (au contact) 1 (a distance) 3 PV : 17

FOR 8 DEX 12 CON 10 INT 13 SAG 14 CHA 15

REF : 2 VIG : 5 VOL : 5 Dommages : aucun (sans armes)

COMPETENCES ET DONNS :

Concentration 7 Diplomatie 12 Premiers soins 12 Connaissance (religions) 8, Ecriture de parchemins, Vigueur Surhumaine, Maîtrise des sortilèges (enchantement), Arme de prédilection (arc long)

Sorts : 6/6 Détection de la magie(x2), Guide, Lecture de la magie(x2), Résistance, Résurgence, Auréole de lumière, Bénédiction, Injonction, Protection contre le mal, Sanctuaire

### **JAELA DARAN Femelle humaine (dans la cathédrale)**

***Elue divin 18 LB***

CA: 21 Init: 1 Toucher : (au contact) 12 (a distance) 13 PV : 86

FOR 8 DEX 12 CON 10 INT 13 SAG 24 CHA 21

REF : 7 VIG : 13 VOL : 20 Dommages : aucun (sans armes)

COMPETENCES ET DONNS :

Concentration 7 Diplomatie 12 Premiers soins 12 Connaissance (religions) 8, Ecriture de parchemins, Vigueur Surhumaine, Maîtrise des sortilèges (enchantement), Arme de prédilection (arc long), spécialisation martiale (arc long), résistance aux énergies destructrices (acide, feu foudre), ailes de lumière

Sorts : Détection de la magie(x2), Guide, Lecture de la magie(x2), Résistance, Résurgence, Auréole de lumière, Bénédiction, Injonction, Protection contre le mal, Sanctuaire, Calmer les émotions, Dissipation de magie, Cercle magique contre le mal, Arme spirituelle, délivrance de la cécité/surdité, élimination des invisibilités, détection des mensonges châtiment divin, marque de justice, résistance aux sorts, dissipation du mal, guérison, immobilisation des monstres, bannissement, dissipation suprême, destruction, restauration, parole sacrée, aura sainte, champ antimagique,

Possessions : bracelets d'armure +6, anneau de protection +4, perle de sagesse +6, cape de charisme +6 , arc long +1 saint et de lumière

**Note : la classe d'élue divin peut se trouver sur : <http://www.gemmaline.com/eludivin.htm>**

### **MURONI**

***Femelle Elfe***

***Prêtresse 4 Barde 4 LN***

CA: 23 Init: 5 Toucher : (au contact) 7/2 PV : 36

FOR 11 DEX 13 CON 13 INT 12 SAG 16 CHA 15

REF : 6 VIG : 6 VOL : 10 Dommages : 1d8 + 2 (20 x 3)

COMPETENCES ET DONNS :

Bluff 5 Concentration 9 Connaissance (nature) 12 Connaissance (religion) 12 Connaissance (histoire) 12 Connaissance (mystères) 12 Discipline draconique, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique, Inspiration talentueuse

Sorts :

0 : Détection de la magie, Guide (x3)

1 : Soins légers, détection des portes secrètes, Faveur divine, Arme enchantée, Bouclier de la foi

2 : Endurance de l'ours, Soins modérés, Détection des pensées, Restauration mineure

0 : (3) Hébètement, Lecture de la magie, Lumière, Message, Résistance, Son imaginaire

1 : (3) Charme-personne, Fou rire de Tasha, Frayeur, Identification

2 : (1) Cacophonie, Héroïsme

Possessions :Harnois en mithral de vitesse, Ecu en acier +1, Parchemin de protection contre les énergie destructrices, anneau d'amitié avec les dragons, Masse d'arme lourde +2

**Si vous avez le recueil de magie voici ses capacités adaptées :**

**MURONI**

**Femelle Elfe**

**Prêtresse 4 Barde 4 LN**

CA: 23 Init: 5 Toucher : (au contact) 7/2 PV : 36

FOR 11 DEX 13 CON 13 INT 12 SAG 16 CHA 15

REF : 6 VIG : 6 VOL : 10 Dommages : 1d8 + 2 (20 x 3)

COMPETENCES ET DONS :

Bluff 5 Concentration 9 Connaissance (nature) 12 Connaissance (religion) 12 Connaissance (histoire) 12 Connaissance (mystères) 12 Prime Idiome 8, Discipline draconique, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique, Inspiration talentueuse

Sorts :

0 : Détection de la magie, Guide (x3)

1 : Soins légers, détection des portes secrètes, Faveur divine, Injonction, Bouclier de la foi

2 : *Effroyable appellation*, Soins modérés, Détection des pensées, Restauration mineure

0 : (3) Hébètement, Lecture de la magie, Lumière, Message, Résistance, Son imaginaire

1 : (3) Charme-personne, Fou rire de Tasha, Frayeur, Identification

2 : (1) Cacophonie, *Faveur cosmique*

Possessions :Harnois en mithral de vitesse, Ecu en acier +1, Parchemin de protection contre les énergie destructrices, anneau d'amitié avec les dragons, Masse d'arme lourde +2

**YURI DRESK Mâle humain**

**Guerrier 2 Nomenclat 8 NB**

CA 20, Init 3 Toucher (Au contact) 10 (A distance) 11 PV : 72

FOR 14 DEX 16 CON 16 INT 17 SAG 14 CHA 12

REF : 5 VIG : 8 VOL : 8 Dommages : 1d8 + 2 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONS :

Décryptage 11, Diplomatie 4, Renseignements 7, Premiers secours 9, Connaissances (mystères) 10, Connaissance (religions) 9, Représentation 11, Profession (scribe-échevin) 7, Prime idiome 15, Recherches 9, Psychologie 8, Esprit Héroïque (3 points d'actions), Recherches, Attaque Réflexes, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Science de l'initiative

Locutions maîtrisées : Accès de mobilité, Virtuosité du chevalier, Frappe appuyée, Vitesse du zéphyr, Aisance passagère, Virevolte temporelle, Incarnation angélique, Parole régénératrice modérée,

Affilage d'arme, Analyse d'objets, Renforcement d'armure, Onde de force

Possessions : Epée longue +2 tueuse d'extérieurs mauvais, Armure de cuir cloutée + 4, *Amulette de la langue d'argent*

**Note : la classe de nomenclat se trouve dans le livre recueil de magie vous pouvez lui mettre à la place des niveaux d'adepte avec un domaine lié aux mots du pouvoir cf : ci-dessous**

**YURI DRESK Mâle humain**

**Guerrier 2 Adept 8 NB**

CA 20, Init 7 Toucher (Au contact) 8 (A distance) 9 PV : 72

FOR 14 DEX 16 CON 16 INT 17 SAG 14 CHA 12

REF : 5 VIG : 8 VOL : 8 Dommages : 1d8 + 2 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONS :

Concentration 13, Renseignements 7, Premiers secours 9, Connaissances (mystères) 9,

Connaissance (les plans) 7, Connaissance (religions) 10, Profession (Scribe -échevin) 7, Recherches

9, Psychologie 8, Art de la magie 15, Esprit Héroïque (3 points d'actions), Recherches, Attaque Réflexes, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Science de l'initiative  
Sorts

Niveau 0 : Assistance divine, détection de la magie, fatigue,

Niveau 1 : Compréhension des langages, Endurance aux énergies destructives , *Interpellation de personnes*, Protection contre le Mal , Soins léger

Niveau 2 : Aide, Force de taureau, Soins modérés , *Fléau de l'ennemi*

Niveau 3 : Eclair ,

Possessions : Epée longue +2 tueuse d'extérieurs mauvais, Armure de cuir cloutée + 4, Amulette de protection contre le mal

### **DOLF**

#### ***Mâle Aasimar Prêtre niv 3 / Magicien Niv 3 / Théurge mystique niv 4 LM***

CA: 16 Init: 7 Toucher : (au contact) 7 PV : 57

FOR 11 DEX 15 CON 16 INT 18 SAG 19 CHA 17

REF : 7 VIG : 6 VOL : 14 Dommages (au contact) 1d6+2 (20 X 2) +1d6 de feu

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 16, Artisanat (alchimie) 6, Bluff 8, Concentration 12, Connaissances (mystères) 12, Connaissances (religion) 12, Connaissance (Noblesse et royauté) 9, Décryptage 7, Diplomatie 12, Profession (herboristerie) 7, Psychologie 12, Fabrication de potion, Création de parchemins, Incantation rapide, Science de l'initiative, Magie de guerre, Lumière 1/jour, vision dans le noir à 20m, Résistance feu/froid /acide : 5

Possession : Charme de coagulation, Potion d'alignement indétectable (utilisée), Huile de Panoplie magiques + 4 (utilisée), Masse d'arme légère +2 de feu

### **LISBA DE WYNARN**

#### ***Femme Humaine Noble 2 / Magicienne 6 / Acolyte de la peau 2 NM***

CA: 18 Init: 2 Toucher : (au contact) 4 PV : 45

FOR 11 DEX 14 CON 18 INT 15 SAG 10 CHA 18

REF : 4 VIG : 9 VOL : 12 Dommages (au contact) 1d4 + 3 (20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS : Art de la magie 13, Artisanat (alchimie) 10, Bluff 8, Concentration 12, Connaissances (mystères) 12, Connaissances (plans) 12, Décryptage 7, Profession (herboristerie) 7, Psychologie 10, Création de parchemins, Familier amélioré, Incantation rapide, Alliance des vestiges (permet de passer un pacte avec une créature ancienne), Vêtue fiélonne, poison 1 fois par jour, résistance aux flammes 10, Vision dans le noir 18m

Possession : Potion d'alignement indétectable (utilisée), Huile de Panoplie magiques + 4 (utilisée), Dague coup de poing de maître, poison de scolopendre géante

**Note : Lisba possède la faculté d'utilisation des poisons (à cause du pacte avec un vestige nommé Malphas, Cf : le recueil de magie) La classe de prestige d'acolyte de la peau se trouve sur le site <http://www.addfan.com/index.php?p=classe.php&id=62>**

### **KANE URTH Mâle Humain**

#### ***Guerrier 7 / Maître de l'effroi 2 LM***

CA: 18 Init: 1 Toucher : (au contact) 15 / 10 (distance) 10 PV : 90

FOR 17 DEX 15 CON 16 INT 10 SAG 9 CHA 15

REF : 3 VIG : 10 VOL : 5 Dommages (au contact) 2D6 + 5 (17-20 X 2)

COMPETENCES ET DONNS :

Escalade 6, Discrétion 7, Déplacements Silencieux 10, Equitation 7, Connaissance (Religions) 2, Familiarité avec une arme (Grande épée), Spécialisation martiale (Grande épée), Science du coup critique (Grande épée), Volonté de fer, Science de la destruction d'armes, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Cri Effroyable (démoralisation DD14), +1 aux Jets de Sauvegarde contre la Peur

Possession : Grande épée du berzerker, Crevice + 2 de déplacement furtif

**Note : La classe de prestige de maître de l'effroi se trouve sur le site**  
[http://www.sden.org/jdr/add/dnd3/CDP\\_effroi.htm](http://www.sden.org/jdr/add/dnd3/CDP_effroi.htm)

### **MELSANERN**

#### **mâle Rakshasa Sorcier 5 NM**

CA 22, Init 3 Toucher (au contact) 8 / 3 (A distance) 11/5 PV :62

FOR 11 DEX 16 CON 21 INT 19 SAG 18 CHA 24

REF 8 VIG 12 VOL 12 Dommages : 1d6 + 2 (20 x2)

COMPETENCES ET DONS :

Bluff 23, Concentration 17, Artisanat (alchimie) 14, Diplomatie 11, Déguisement 23, Renseignements 7, Intimidation, 17, Saut 13, Connaissances (mystères) 16, Connaissances (plans) 15, Perception auditive 16, Mouvements silencieux 13, Art de la magie 18, Détection 6, Utilisation d'objets magiques 19, vision dans le noir 20 mètres, changement de formes à volonté (humanoïde), Réduction aux dommages 18/ bien ou perforants, Résistance aux sorts 29, Décharge fantastique 6d6, Objet leurré, Résistance du fiélon, Résistance aux énergies destructrices 5, Objet enchanté, Création d'objets merveilleux, Création d'anneaux, Création d'armes et d'armures magiques,

**Invocations** : Décharge terrifiante, Déplacement arachnide, Protection entropique, Charme, Dissipation vorace, Fuite, Mur de feu périlleux

**NOTE : En tant que Rakshasa, les classe de sorcier s'ajoute à leurs Dés de vie de base le Rakshasa étant niveau 7, Melsanern a toutes les facultés d'un sorcier niveau 12**

**Une description assez complète de la classe de sorcier se trouve sur :**  
<http://nwn2.jeuxonline.info/articles/2327.html>

### **BROLYN POINGDEFEU**

#### **Mâle Gnome Guerrier 2/ Roublard 2/ Explorateur Audacieux 4 CB**

CA 18 ; Init 7 Toucher (au contact) 10 / 5 (avec son fouet 7 / 2 sinon) PV : 52

FOR 11 DEX 17 CON 14 INT 15 SAG 13 CHA 14

REF 10 VIG 6 VOL 2 Dommages : 1D3+3 (fouet enchanté)

COMPETENCES ET DONS :

Art de l'évasion 7, Discrétion 7, Connaissance (Donjons) 6, Connaissance (Géographie) 5, Connaissance (folklore local) 4, Perception auditive 7, Déplacement Silencieux 7, Déverrouillage 8, Profession (guide) 4, Equitation 5, Fouille 10, Psychologie 5, Vol a la tire 7, Détection 5, Survie 7, Natation 5, Utilisation d'objets magiques 6, Utilisation de cordages 7, Utilisation d'objets psioniques 4 Réflexes de combat, Science de l'initiative, Arme en main, Botte secrète (fouet), Compétence arme exotique (fouet), Esprit Héroïque (3 points d'action), Destin héroïque (d8/pts d'action)

Possessions : Fouet +3 dansant, talisman d'armure naturelle +4

### **MOHOSA Male Humain**

#### **Tourmenteur 7 CM**

CA: 18 Init: 4 Toucher : (contact) 10 / 5 8 avec son épée en plus PV : 60

FOR 15 DEX 18 CON 15 INT 12 SAG 09 CHA 14

REF : 8 VIG : 2 VOL : 2 Dommages (au contact) 1d6+4 (19-20 X 2) et 1d8+4 (20 X 3)

COMPETENCES ET DONS : Art de la magie 8, Artisanat (forge) 6, Bluff 8, Concentration 10. Connaissances (mystères) 7, Diplomatie 7, Équitation 8, Intimidation 8, Profession (Bourreau) 9,

Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Magie de guerre, Ardeur , Résistance profane, Appel d'un familier, Tourment (2/jour), tourment supérieur

Sorts : (1/jour) Fou rire de Tasha, Alarme, Alignement indétectable

Possessions : Hache de guerre +2 anarchique, Epée courte +2 tueuse d'humains, armure de cuir +2, 2 Potions de rage Charme de Coagulation

**Note la classe de tourmenteur peut être trouvée sur : <http://dnd.rushland.eu/>**

### **ARKAEL LE MAUDIT**

#### **Male Géant des glaces (chevalier de la mort) Chevalier noir 2 CM**

CA : 27 Init : -1 Toucher : (Contact) 12 / 7 PV : 120

FOR 29 DEX 9 CON -- INT 10 SAG 14 CHA 18

REF : 3 VIG 17 VOL 8 Dommages 3D6 + 12 (20 X2)

COMPETENCES ET DONS : Escalade 13 ; Artisanat (forge) 8 ; Intimidation 8 ; Connaissance (religion) 7 ; Saut 17 ; Détection 12 ; Attaque en puissance ; Enchaînement ; Succession d'enchaînements ; Science de la destruction d'armes

Sorts 1/ jour : Imprécation

Capacités : Résistance aux sorts 21 ; mur de glace 1/ jour ;Eclair glacial 1/jour (7D6); aura de peur (DC 18) réduction aux dommages 15/+1 immunité à la répulsion

### **GATH-MAL l'oracle fou**

#### **Femelle géante des collines Ensorceleuse 4 / Prophète 3 / Cérébromancienne 6 CN**

CA 22 Init -3 Toucher +9 (1D4 + 7 main) PV 184

FOR 25 DEX 8 CON 19 INT 20 SAG 7 CHA 22

REF 7 VIG 20 VOL 16

COMPETENCES ET DONS : Art de la magie 20, Art psi 18, Autohypnose 8 Bluff 13, Concentration 22, Connaissance (plans) 8, Connaissance (mystères) 12, Connaissance (psioniques) 20, Décryptage 11, Deguisement 6, Détection 6, Diplomatie 8, Intimidation 16, Perception auditive 6, Combustion psionique, Ecole renforcée (divination), Ecole supérieure (Divination), Esprit hostile, Esprit scellé, Volonté de fer, Volonté souveraine, Ecriture de parchemins,