



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'INVOCATEUR THAYEN



Image © Wizards of the Coast

L'INVOCATEUR THAYEN

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : les Arcanes Exhumées, Complete Mage, Codex Profane

Introduction

Cette aide de jeu présente l'invocateur thayen (et sa progression des niveaux 1 à 10), un redoutable adversaire potentiel pour vos PJ, adepte de l'invocation de démons et autres créatures maléfiques, ainsi que puissant lanceur de sortilèges destructeurs. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du Guide du Maître pour la classe de prestige de Magicien rouge et le don Tatouage focaliseur, mais aussi des manuels suivants.

Bibliographie

AE : les Arcanes Exhumées

CM : Complete Mage

CP : Codex Profane

Description

Les invocateurs thayens sont membres des magiciens rouges de Thay, une puissante cabale d'arcanistes régnant sur toute une contrée d'une main de fer. Tous magiciens de talent, ils ont chacun une école de magie de prédilection dans laquelle ils excellent et grâce à laquelle ils plient leurs ennemis un à un. Leurs désirs d'expansion permanents obligent les mages rouges à combattre sur tous les fronts, autant militaires, leurs frontières avec l'Aglarond et la Rashéménie étant constamment le théâtre d'affrontements avec leurs ennemis jurés, qu'économiques, grâce à leurs nouvelles enclaves implantées maintenant dans une grande partie de Faerûn. Ce que les mages rouges ne peuvent obtenir par la guerre, ils comptent bien l'obtenir par l'argent et le pouvoir politique. Au milieu de ces multiples ambitions, les invocateurs se rangent souvent du côté des combattants. Leurs talents d'invocation de monstres et de sortilèges destructeurs sont davantage utiles sur le champ de bataille qu'au cours d'une rencontre diplomatique. C'est aussi pourquoi ils se font un devoir d'être toujours plus meurtriers au combat, investissant toutes leurs ressources dans le développement et l'amélioration de leur potentiel magique.

Combat

Malgré leur caractère belliqueux et violent, les invocateurs thayens n'ont pas pour habitude de se mêler aux combats. Plutôt que de risquer leur vie inutilement, ils envoient leurs esclaves en première ligne et se contentent de mitrailler les rangs ennemis de puissants sortilèges élémentaires, tout en invocant toujours plus de monstres pour remplacer les combattants morts sur le champ de bataille, parfois sous leurs propres coups. S'il doit sacrifier une vie pour éliminer un ennemi, un invocateur thayen n'hésitera pas une seconde. Parmi les monstres favoris de l'invocateur thayen, on trouve les créatures fiélonnes, les molosses sataniques et les diables.



INVOCATEUR THAYEN 1

Humain Invocateur 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d4+2 (6 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +0/-1

Attaque : bâton (-1 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (-1 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +3

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (4) +7, Bluff (2) +4, Concentration (4) +6, Connaissances (mystères) (4) +7, Déciffrage (4) +7, Intimidation (2) +4

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 1

Équipement : bâton, arbalète légère, 20 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composants, 20 po

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1 (+1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *bouclier*, *convocation de monstres I*, *orbe d'acide mineur*^{CP}.



INVOCATEUR THAYEN 2

Humain Invocateur 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d4+4 (10 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (5) +10, Bluff (2) +4, Concentration (5) +7, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (2) +5, Déchiffrage (5) +8, Intimidation (2) +4

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 2

Équipement : bâton, arbalète légère, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (1^{er}), sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 10 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2 (+1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *bouclier*, *convocation de monstres I* (x2), *orbe d'acide mineur*^{CP}.

INVOCATEUR THAYEN 3

Humain Invocateur 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d4+6 (15 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+0 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (2d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (6) +11, Bluff (2) +4, Concentration (6) +8, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (3) +6, Déchiffrement (6) +9, Intimidation (3) +5

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 3

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (1^{er}), *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoches à composantes, *parchemin de ruse du renard*, *parchemin de grâce féline*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de détection de l'invisibilité*, 30 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3 (+1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *bouclier*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3) ; 2^e – *Convocation de monstres II* (x2), *flèche acide de Melf*, *poigne tellurienne*^{CP}.



INVOCATEUR THAYEN 4

Humain Invocateur 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d4+8 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (2d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 17, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (7) +12, Bluff (3) +5, Concentration (7) +9, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (4) +7, Déchiffrage (7) +10, Intimidation (3) +5

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 4

Equipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (2^e), *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, *parchemin de ruse du renard*, *parchemin de grâce féline*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de détection de l'invisibilité*, 10 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4 (+1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *bouclier*, *feuille morte*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3) ; 2^e – *Convocation de monstres II* (x2), *flèche acide de Melf*, *poigne tellurienne*^{CP}, *poussière scintillante*.

INVOCATEUR THAYEN 5

Humain Invocateur 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d4+10 (24 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+1 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (2d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 17, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (8) +13, Bluff (3) +5, Concentration (8) +10, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (5) +8, Déciffrage (8) +11, Intimidation (4) +6, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Coordination de sort, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 5

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (2^e), *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, *parchemin de ruse du renard*, *parchemin de grâce féline*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de détection de l'invisibilité*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de vol*, *parchemin de rapidité*, *parchemin d'état gazeux*, *parchemin de lenteur*, *parchemin de protection contre les énergies destructives*, 60 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5 (+1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/3+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *bouclier*, *feuille morte*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3) ; 2^e – *Flèche acide de Melf* (x3), *poigne tellurienne*^{CP}, *poussière scintillante* ; 3^e – *Convocation de monstres III*, *dissipation de la magie*, *nuage nauséabond*, *tempête de neige*.



INVOCATEUR THAYEN 6

Humain Invocateur 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d4+12 (28 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (3d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +7

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 19, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (9) +15, Bluff (4) +6, Concentration (9) +11, Connaissances (mystères) (6) +10, Connaissances (plans) (5) +9, Déchiffrage (9) +13, Intimidation (4) +6, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Coordination de sort, Dédoublement de rayon^{CP}, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 6

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (2^e), *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, *parchemin de ruse du renard*, *parchemin de grâce féline*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de détection de l'invisibilité*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de vol*, *parchemin de rapidité*, *parchemin d'état gazeux*, *parchemin de lenteur*, *parchemin de protection contre les énergies destructives*, 70 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6 (+1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/3+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *bouclier*, *feuille morte*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3) ; 2^e – *Flèche acide de Melf* (x3), *poigne tellurienne*^{CP}, *poussière scintillante*, *protection contre les projectiles* ; 3^e – *Convocation de monstres III*, *dissipation de la magie*, *nuage nauséabond*, *orbe d'acide mineur*^{CP} *dédoublé* (x2).

INVOCATEUR THAYEN 7

Humain Invocateur 6 / Magicien rouge 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d4+14 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+2 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (4d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantelement, évocation, illusion, nécromancie), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}, défense spécialisée (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +9 (+1 contre les invocations)

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 19, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (10) +16, Bluff (5) +7, Concentration (10) +12, Connaissances (mystères) (6) +10, Connaissances (plans) (5) +9, Déchiffrement (10) +14, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +4, Intimidation (6) +10, Saut +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Coordination de sort, Dédoublage de rayon^{CP}, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 7

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (2^e), *cape de résistance +1*, *anneau de protection +1*, *bandeau d'Intelligence +2*, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, *parchemin de ruse du renard*, *parchemin de grâce féline*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de détection de l'invisibilité*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de vol*, *parchemin de rapidité*, *parchemin d'état gazeux*, *parchemin de lenteur*, *parchemin de protection contre les énergies destructives*, *parchemin de porte dimensionnelle*, 90 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7 (+1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/4+3/3+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Bouclier*, *feuille morte*, *monture*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3), *rapetissement* ; 2^e – *Flèche acide de Melf* (x3), *poigne tellurienne*^{CP}, *poussière scintillante*, *protection contre les projectiles* ; 3^e – *Armure de mage suprême*^{CP}, *dissipation de la magie*, *nuage nauséabond*, *orbe d'acide mineur*^{CP} *dédoublé* (x2) ; 4^e – *Convocation de monstres IV*, *explosion de flammes*^{CP}, *orbes d'acide*^{CP}, *tentacules noirs d'Evard*.

INVOCATEUR THAYEN 8

Humain Invocateur 6 / Magicien rouge 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 8d4+16 (37 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (4d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion, nécromancie), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}, défense spécialisée (+1), puissance magique (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +10 (+1 contre les invocations)

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (11) +18, Bluff (5) +7, Concentration (11) +13, Connaissances (mystères) (6) +11, Connaissances (plans) (5) +10, Déchiffrage (11) +16, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +4, Intimidation (10) +14, Saut +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Coordination de sort, Dédoublement de rayon^{CP}, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 8

Equipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (3^e), *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoches à composantes, *parchemin de ruse du renard*, *parchemin de détection de l'invisibilité*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de vol*, *parchemin de rapidité*, *parchemin d'état gazeux*, *parchemin de lenteur*, *parchemin de protection contre les énergies destructives*, 80 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8 (+1 pour les invocations, +1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/5+3/3+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Bouclier* (x2), *feuille morte*, *monture*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3), *rapetissement* ; 2^e – *Flèche acide de Melf* (x3), *poigne tellurienne*^{CP}, *poussière scintillante*, *protection contre les projectiles* ; 3^e – *Armure de mage suprême*^{CP}, *dissipation de la magie*, *nuage nauséabond*, *orbe d'acide mineur*^{CP} *dédoublé* (x3) ; 4^e – *Convocation de monstres IV*, *explosion de flammes*^{CP}, *orbes d'acide*^{CP}, *porte dimensionnelle*, *tentacules noirs d'Evard*.

INVOCATEUR THAYEN 9

Humain Invocateur 6 / Magicien rouge 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d4+18 (42 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (5d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion, nécromancie), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}, défense spécialisée (+2), puissance magique (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +11 (+2 contre les invocations)

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (12) +19, Bluff (6) +8, Concentration (12) +14, Connaissances (mystères) (6) +11, Connaissances (plans) (6) +11, Déchiffrement (12) +17, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +4, Intimidation (12) +16, Saut +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Invocation nauséabonde^{CM}, Coordination de sort, Dédoublage de rayon^{CP}, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 9

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (4^e), *cape de résistance* +2, *anneau de protection* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, *parchemin de ruse du renard*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de rapidité*, *parchemin d'état gazeux*, *parchemin de lenteur*, *parchemin de protection contre les énergies destructives*, 30 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+1 pour les invocations, +1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/5+3/4+3/3+3/2+3/1+3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Bouclier* (x2), *feuille morte*, *monture*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3), *rapetissement* ; 2^e – *Flèche acide de Melf* (x3), *poigne tellurienne*^{CP}, *poussière scintillante*, *protection contre les projectiles*, *vision dans le noir* ; 3^e – *Armure de mage suprême*^{CP}, *dissipation de la magie*, *orbe d'acide mineur*^{CP} dédoublé (x3), *vol* ; 4^e – *Explosion de flammes*^{CP}, *orbes d'acide*^{CP} (x2), *porte dimensionnelle*, *tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Brume mortelle*, *convocation de monstres V*, *sphère au vitriol*, *télékinésie*.



INVOCATEUR THAYEN 10

Humain Invocateur 6 / Magicien rouge 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d4+20 (46 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +5/+4

Attaque : bâton (+4 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+4 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection acide (5d6)

Particularités : sorts, écoles interdites (enchantement, évocation, illusion, nécromancie), spécialisation supérieure^{CM}, convocation rapide^{AE}, défense spécialisée (+2), puissance magique (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +12 (+2 contre les invocations)

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 22, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (13) +21, Bluff (9) +11, Concentration (13) +15, Connaissances (mystères) (6) +12, Connaissances (plans) (6) +12, Déchiffrement (13) +19, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +4, Intimidation (13) +17, Saut +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Invocation nauséabonde^{CM}, Coordination de sort, Dédoublage de rayon^{CP}, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Projection acide^{CM}, Tatouage focaliseur

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal, Mulhorandi

Environnement : Thay

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-3 plus 5-10 esclaves)

Facteur de puissance : 10

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *perle de thaumaturgie* (4^e), *cape de résistance* +2, *anneau de protection* +1, *bandeau d'Intelligence* +4, *gantelets de Dextérité* +2, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de rapidité*, *parchemin d'état gazeux*, *parchemin de protection contre les énergies destructives*, *parchemin d'ancre dimensionnelle*, *parchemin de scrutation*, *parchemin de téléportation*, *parchemin de contact avec les plans*, 30 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10 (+2 pour les invocations, +1 pour les sorts d'acide, +1 pour vaincre la résistance à la magie d'une cible avec un sort d'invocation). *Sorts préparés* (3+3/5+3/5+3/3+3/3+3/2+3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide* (x3), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Bouclier* (x2), *feuille morte*, *monture*, *orbe d'acide mineur*^{CP} (x3), *rapetissement* ; 2^e – *Flèche acide de Melf* (x3), *poigne tellurienne*^{CP}, *poussière scintillante*, *protection contre les projectiles*, *vision dans le noir* ; 3^e – *Armure de mage suprême*^{CP}, *dissipation de la magie*, *orbe d'acide mineur*^{CP} dédoublé (x3), *toile d'araignée*, *vol* ; 4^e – *Explosion de flammes*^{CP}, *métamorphose*, *orbes d'acide*^{CP} (x2), *porte dimensionnelle*, *tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Brume mortelle*, *contrat*, *convocation de monstres V*, *sphère au vitriol*, *télékinésie*.