



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LA VOIX DES ESPRITS



Image © Wizards of the Coast

LA VOIX DES ESPRITS

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Profane, Tome of Magic

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Cette aide de jeu présente la voix des esprits (et sa progression des niveaux 1 à 10), un arcaniste déviant qui n'hésite pas à utiliser et exploiter la magie interdite des vestiges pour renforcer son art profane, plus traditionnel. 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 des manuels suivants.

Bibliographie

CP : Codex Profane

ToM : Tome of Magic

Description

Les voix des esprits sont plutôt rares dans tous les univers. Venus de contrées où la magie élémentaire des Wu-Jen est enseignée, ces esprits torturés ont toutefois osé défier l'ordre en place pour augmenter leur pouvoir. S'écartant de la voie quasi-sacrée du Wu-Jen, ces déviants ont appris les pouvoirs du Néant, leur permettant de se lier à de puissants vestiges, interdits de séjour dans tous les plans. Puisant dans leurs forces, ils y gagnent des pouvoirs étonnants et se révèlent être des adversaires aussi redoutables qu'imprévisibles. Dans Faerûn, ces individus sont originaires de Kara-Tur et au-delà, souvent des humains, mais aussi des gnomes, curieux et avides de nouvelles sensations. Ces individus ne restent généralement pas là où leur Art leur a été enseigné, rejetés par une société qui ne cherche ni à les accepter ni à les comprendre. Par conséquent, ils partent découvrir de nouveaux horizons, pas tant pour se faire accepter que pour découvrir de nouvelles sources de pouvoir et imposer leur puissance. Aussi, les voix des esprits se font rarement des amis, et les confrontations avec les populations d'autres contrées sont souvent explosives pour le moins. Mais certaines voix des esprits sont plus malignes que d'autres, et établissent des plans sur plus long terme. Plutôt que de provoquer la violence, elles cherchent le savoir, mais nul ne peut prétendre savoir à quels fins...

Combat

La voix des esprits est un redoutable lanceur de sorts, même si son entraînement dual en tant que Scelleur l'handicape légèrement dans cette voie. En échange, elle bénéficie des pouvoirs sans prix des vestiges, ce qui lui confère un avantage certain sur ces adversaires et une versatilité inégalée. Par conséquent, elle tente de prendre ses adversaires en défaut, alternant ses pouvoirs surnaturels les plus puissants avec des sortilèges dévastateurs. Si possible, elle s'entoure également de gardes du corps pour prendre les coups à sa place.



VOIX DES ESPRITS 1

Gnome Binder^{ToM} 1

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+3 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +2 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-6

Attaque : serpe (-1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (-1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +3)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +3 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 16, Sag 12, Cha 14

Compétences : Artisanat (alchimie) +5, Bluff (4) +6, Concentration (4) +7, Connaissances (plans) (4) +7, Intimidation (4) +6, Perception auditive +3, Psychologie (4) +5

Dons : Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : serpe, arbalète légère, 40 carreaux, armure de cuir cloutée, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 po

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 1 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, le personnage a tout intérêt à se lier à Leraje, qui améliore notamment ses aptitudes de combattant à distance. Mais Naberius lui offre la possibilité d'influencer plus efficacement ceux qui l'entourent et d'utiliser davantage de compétences normalement hors de sa portée.



VOIX DES ESPRITS 2

Gnome Binder^{ToM} 1 / Wu Jen^{CP} 1

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+1d4+6 (16 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Attaque de base/lutte : +0/-6

Attaque : serpe (-1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (-1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +3), sorts, esprit veilleur

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +5 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 16, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (5) +8, Artisanat (alchimie) +5, Bluff (4) +6, Concentration (4) +7, Connaissances (plans) (4) +7, Intimidation (4) +6, Perception auditive +3, Psychologie (4) +5

Dons : Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *poudre du voile noir*, grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 1 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, le personnage a tout intérêt à se lier à Leraje, qui améliore notamment ses aptitudes de combattant à distance. Mais Naberies lui offre la possibilité d'influencer plus efficacement ceux qui l'entourent et d'utiliser davantage de compétences normalement hors de sa portée.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts préparés* (3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Grêle de pierre^{CP}, venin du cobra^{CP}*.

VOIX DES ESPRITS 3

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+2d4+9 (22 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/-5

Attaque : serpe (+0 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+0 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +3), sorts, esprit veilleur

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +7 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 16, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (6) +11, Artisanat (alchimie) +5, Bluff (4) +6, Concentration (6) +9, Connaissances (mystères) (1) +4, Connaissances (plans) (5) +8, Intimidation (4) +6, Perception auditive +3, Psychologie (4) +5, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure +1*, *gilet de résistance +1*, *potion de ruse du renard*, grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 1 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, le personnage a tout intérêt à se lier à Leraje, qui améliore notamment ses aptitudes de combattant à distance. Mais Naberius lui offre la possibilité d'influencer plus efficacement ceux qui l'entourent et d'utiliser davantage de compétences normalement hors de sa portée.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Shuriken de feu*^{CP}.



VOIX DES ESPRITS 4

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2 / **Anima Mage**^{ToM} 1

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+3d4+12 (27 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/-5

Attaque : serpe (+0 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+0 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +4), sorts, esprit veilleur

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +9 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 17, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (7) +12, Artisanat (alchimie) +5, Bluff (5) +7, Concentration (7) +10, Connaissances (mystères) (1) +4, Connaissances (plans) (5) +8, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +4, Intimidation (6) +10, Perception auditive +3, Psychologie (4) +5, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *gilet de résistance* +1, *potion de ruse du renard*, *baguette de lame fulgurante*^{CP} (niveau 3, 30 charges), grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 2 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, le personnage a tout intérêt à se lier à Leraje, qui améliore notamment ses aptitudes de combattant à distance. Mais Naberius lui offre la possibilité d'influencer plus efficacement ceux qui l'entourent et d'utiliser davantage de compétences normalement hors de sa portée. Amon et son souffle de feu deviennent également une option fort intéressante.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *squamifère*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Modification d'apparence, shuriken de feu*^{CP}, *trait de glace*^{CP}.

VOIX DES ESPRITS 5

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2 / **Anima Mage**^{ToM} 2

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d4+15 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/-4

Attaque : serpe (+1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +5), sorts, esprit veilleur, exploite vestige

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +10 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 19, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie (8) +14, Artisanat (alchimie) +6, Bluff (5) +7, Concentration (8) +11, Connaissances (mystères) (2) +6, Connaissances (plans) (5) +9, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +4, Intimidation (8) +12, Perception auditive +3, Psychologie (4) +5, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *gilet de résistance* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *baguette de lame fulgurante*^{CP} (niveau 3, 30 charges), grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 3 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, Karsus revêt un intérêt tout particulier pour le personnage puisqu'il améliore certaines de ses aptitudes concernant la magie et lui permet d'utiliser ses objets magiques plus efficacement. Toutefois, Paimon confère un bonus à l'adresse qui n'est pas non plus négligeable.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (4/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *image silencieuse, squamifère*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Grâce féline, modification d'apparence, shuriken de feu*^{CP}, *trait de glace*^{CP}.



VOIX DES ESPRITS 6

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2 / **Anima Mage**^{ToM} 3

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+5d4+18 (38 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/-4

Attaque : serpe (+1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+1 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +7), sorts, esprit veilleur, exploite vestige, vestigial awareness

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +10 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 19, Sag 12, Cha 16

Compétences : Art de la magie (9) +15, Artisanat (alchimie) +6, Bluff (5) +8, Concentration (9) +12, Connaissances (mystères) (4) +8, Connaissances (plans) (5) +9, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +5, Intimidation (9) +14, Perception auditive +3, Psychologie (4) +5, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Esprit gardien^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *gilet de résistance* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *cape de Charisme* +2, *baguette de lame fulgurante*^{CP} (niveau 3, 30 charges), grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 4 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, Karsus revêt un intérêt tout particulier pour le personnage puisqu'il améliore certaines de ses aptitudes concernant la magie et lui permet d'utiliser ses objets magiques plus efficacement. Toutefois, Paimon confère un bonus à l'adresse qui n'est pas non plus négligeable.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (4/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *image silencieuse, squamifère*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Grâce féline, modification d'apparence, shuriken de feu*^{CP}, *trait de glace*^{CP} ; 3^e – *Guerrier de terre cuite*^{CP}, *souffle de vapeur*^{CP}.

VOIX DES ESPRITS 7

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2 / **Anima Mage**^{ToM} 4

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+6d4+21 (43 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +3 Dex, +1 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/-3

Attaque : serpe (+2 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+2 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +8), sorts, esprit veilleur, exploite vestige, vestigial awareness

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +11 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 19, Sag 12, Cha 16

Compétences : Art de la magie (10) +18, Artisanat (alchimie) +6, Bluff (6) +9, Concentration (10) +13, Connaissances (mystères) (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +5, Intimidation (10) +15, Perception auditive +3, Psychologie (4) +5, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Esprit gardien^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *gilet de résistance* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *cape de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *baguette de lévitation*^{CP} (30 charges), grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 60 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 5 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, Karsus revêt un intérêt tout particulier pour le personnage puisqu'il améliore certaines de ses aptitudes concernant la magie et lui permet d'utiliser ses objets magiques plus efficacement. Toutefois, Amon, Paimon et Tenebrous sont également des choix extrêmement tentants.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (4/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *squamifère*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Lame fulgurante*^{CP}, *modification d'apparence, mur de ténèbres*^{CP}, *shuriken de feu*^{CP}, *souffle de glace*^{CP} ; 3^e – *Guerrier de terre cuite*^{CP}, *image accomplie, souffle de vapeur*^{CP}.



VOIX DES ESPRITS 8

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2 / **Anima Mage**^{ToM} 5

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+7d4+24 (48 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +3 Dex, +1 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/-3

Attaque : serpe (+2 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+2 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +9), sorts, esprit veilleur, exploite vestige, vestigial awareness, vestige metamagic (1/day)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +13 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 20, Sag 12, Cha 16

Compétences : Art de la magie (11) +20, Artisanat (alchimie) +7, Bluff (7) +10, Concentration (11) +14, Connaissances (mystères) (5) +10, Connaissances (plans) (5) +10, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +7, Intimidation (11) +16, Perception auditive +3, Psychologie (5) +6, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Esprit gardien^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *gilet de résistance* +3, *bandeau d'Intelligence* +2, *cape de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *baguette de lévitation*^{CP} (30 charges), grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 70 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 6 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, Karsus revêt un intérêt tout particulier pour le personnage puisqu'il améliore certaines de ses aptitudes concernant la magie et lui permet d'utiliser ses objets magiques plus efficacement. Toutefois, Amon, Paimon et Tenebrous sont également des choix extrêmement tentants.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts préparés* (4/6/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, brume de dissimulation, déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *squamifère*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Immobilisation de personne, lame fulgurante*^{CP}, *modification d'apparence, mur de ténèbres*^{CP}, *souffle de glace*^{CP} ; 3^e – *Guerrier de terre cuite*^{CP}, *image accomplie, souffle de vapeur*^{CP} ; 4^e – *Aiguilles empoisonnées*^{CP}, *supplice*^{CP}.

VOIX DES ESPRITS 9

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2 / **Anima Mage**^{ToM} 6

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+8d4+27 (54 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +3 Dex, +1 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/-2

Attaque : serpe (+3 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+3 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (1 vestige, +10), sorts, esprit veilleur, exploite vestige, vestigial awareness, vestige metamagic (1/day)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +14 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 22, Sag 12, Cha 16

Compétences : Art de la magie (12) +22, Artisanat (alchimie) +8, Bluff (10) +13, Concentration (12) +15, Connaissances (mystères) (5) +11, Connaissances (plans) (5) +11, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +7, Intimidation (12) +17, Perception auditive +3, Psychologie (5) +6, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Esprit gardien^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}, Quintessence des sorts soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure +1*, *gilet de résistance +3*, *bandeau d'Intelligence +4*, *cape de Charisme +2*, *gantelets de Dextérité +2*, *anneau de protection +1*, grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 7 (+2 pour choisir ses vestiges). A ce niveau, Karsus revêt un intérêt tout particulier pour le personnage puisqu'il améliore certaines de ses aptitudes concernant la magie et lui permet d'utiliser ses objets magiques plus efficacement. Toutefois, Amon, Paimon et Tenebrous sont également des choix extrêmement tentants.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (4/6/6/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, brume de dissimulation, déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *squamifère*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Immobilisation de personne, invisibilité, lame fulgurante*^{CP}, *lévitation, modification d'apparence, mur de ténèbres*^{CP}, *souffle de glace*^{CP} ; 3^e – *Déplacement, guerrier de terre cuite*^{CP}, *image accomplie, souffle de vapeur*^{CP} ; 4^e – *Aiguilles empoisonnées*^{CP}, *métamorphose, supplice*^{CP}.



VOIX DES ESPRITS 10

Gnome Binder^{ToM} 1 / **Wu Jen**^{CP} 2 / **Anima Mage**^{ToM} 7

Humanoïde (gnome) de taille M

Dés de vie : 1d8+9d4+30 (59 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+1 taille, +3 Dex, +3 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/-2

Attaque : serpe (+3 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : serpe (+3 corps à corps, 1d4-2) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, pouvoirs magiques, soul binding (2 vestiges, +11), sorts, esprit veilleur, exploite vestige, vestigial awareness, vestige metamagic (2/day)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +14 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 22, Sag 12, Cha 16

Compétences : Art de la magie (13) +23, Artisanat (alchimie) +8, Bluff (13) +16, Concentration (13) +16, Connaissances (mystères) (5) +11, Connaissances (plans) (5) +11, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +7, Intimidation (13) +18, Perception auditive +3, Psychologie (5) +6, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Apprenti prodige^{CP}, Esprit gardien^{CP}, Ignore special requirements^{ToM}, Improved binding^{ToM}, Incantation statique soudaine^{CP}, Quintessence des sorts soudaine^{CP}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Géant

Environnement : terres orientales

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : serpe, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bracelets d'armure* +3, *gilet de résistance* +3, *bandeau d'Intelligence* +4, *cape de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *éventail enchanté*, grimoire, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Vestiges. Niveau de scelleur 8 (+2 pour choisir ses vestiges). Le personnage peut dorénavant se lier à deux vestiges à la fois. De par leurs pouvoirs et leur affinité avec la magie, Dantalion et Karsus sont de très bonnes options, même si Amon et Tenebrous restent des second choix envisageables.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts préparés* (4/6/7/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, brume de dissimulation, déguisement, grêle de pierre*^{CP}, *squamifère*^{CP}, *venin du cobra*^{CP} ; 2^e – *Détection de l'invisibilité, immobilisation de personne, invisibilité, lame fulgurante*^{CP}, *lévitation, modification d'apparence, mur de ténèbres*^{CP}, *souffle de glace*^{CP} ; 3^e – *Déplacement, image accomplie, souffle de vapeur*^{CP}, *suggestion* ; 4^e – *Aiguilles empoisonnées*^{CP}, *métamorphose, supplice*^{CP} ; 5^e – *Lion de terre cuite*^{CP}, *souffle enflammé*^{CP}.