



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE TYRAN MAUDIT



Image © Wizards of the Coast

LE TYRAN MAUDIT

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : les Arcanes Exhumées, Codex Martial, Player's Handbook 2

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Cette aide de jeu présente le tyran maudit (et sa progression des niveaux 1 à 10), l'antithèse du paladin dans toute sa splendeur, un concentré de félonie et de sadisme apte à faire trembler même les plus ardents guerriers, et un combattant exceptionnel ne rechignant pas à éliminer lui-même ses pires ennemis. 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 manuel suivant.

Bibliographie

AE : les Arcanes Exhumées
CM : Codex Martial
PHB2 : Player's Handbook 2

Description

Les tyrans maudits sont rares... et c'est heureux. Il faut une combinaison regrettable d'événements dramatiques, tragiques même, de mauvaise fortune et de mauvaises rencontres pour qu'un individu tombe si bas et se laisse envahir le cœur par tant de noirceur. Bien souvent, un tyran maudit ne s'est pas improvisé, mais a suivi la voie que lui aura tracé son mentor, dont la vie aura tantôt été écourtée une fois que l'élève aura dépassé le maître. La plupart des ces apprentis tyrans cherchent à imposer leur domination, bien souvent pour compenser une perte, ou tout autre tragique caprice du destin face auxquels ils se sont retrouvés impuissants, par le passé. Ceux d'entre eux qui en ont les moyens s'attaquent à des comtés ou des duchés, voire des royaumes, tandis que les plus insignifiants doivent se contenter d'un petit hameau qu'ils réclament comme leur fief. Selon les habitudes du royaume, les autorités locales peuvent réagir bien différemment, allant potentiellement de la reconnaissance totale du fief réclamé, au nom de la loi du plus fort, jusqu'à la sommation d'abdiquer, suivie si nécessaire par

une intervention armée ou un assassinat, en passant par l'indifférence la plus totale, ce qui est bien souvent le cas pour des fiefs d'importance mineure. Ces sombres individus sont des adversaires de choix pour des héros en quête de gloire. Un royaume soucieux du bien de ses sujets peut vouloir engager un groupe d'assassins, tandis que des villageois opprimés et abandonnés par leur suzerain légitime peuvent demander assistance aux aventuriers, bien souvent contre rémunération.

Combat

Le tyran maudit combat rarement seul, s'entourant bien souvent de lieutenants et de piétaille, mais il aime faire montre de sa bravoure et se lance bien souvent le premier au combat. Usant de ses pouvoirs démoralisants, il affaiblit ses adversaires par tous les moyens à sa disposition, y compris son aura, son compagnon et son tourment. Fin stratège, il commence par intimider les combattants pour les rendre quasiment inoffensifs avant de s'occuper des lanceurs de sorts et autres archers.



TYRAN MAUDIT 1

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d10+2 (12 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*

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

Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 14

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (4) +4, Intimidation (4) +6, Psychologie (4) +6

Dons : Combat Focus^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : marteau de guerre, écu en acier, arc long, carquois de 20 flèches, armure d'écailles, sac à dos d'équipement d'aventurier, 5 po

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –



TYRAN MAUDIT 2

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 1 / Tourmenteur^{CP} 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d10+4 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : marteau de guerre de maître (+5 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long composite de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : marteau de guerre de maître (+5 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long composite de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 12, 1/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*

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

Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff (2) +4, Connaissances (noblesse et royauté) (4) +4, Intimidation (5) +7, Psychologie (4) +6

Dons : Combat Focus^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : marteau de guerre de maître, écu en acier de maître, arc long composite de maître, carquois de 20 flèches, cuirasse de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

TYRAN MAUDIT 3

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 2 / Tourmenteur^{CP} 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d10+6 (27 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +6 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : marteau de guerre de maître (+6 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : marteau de guerre de maître (+6 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 12, 1/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (4 pv), grâce divine

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff (2) +4, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Diplomatie +6, Intimidation (6) +8, Psychologie (5) +7

Dons : Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : marteau de guerre de maître, écu en acier de maître, arc long composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'héroïsme*, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –



TYRAN MAUDIT 4

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 2 / Tourmenteur^{CP} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +6 armure, +2 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : marteau de guerre de maître (+7 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : marteau de guerre de maître (+7 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 13, 1/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (4 pv), grâce divine, résistance profane

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +7 ; +2 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Déguisement +2 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie +8, Intimidation (6) +10, Psychologie (5) +7

Dons : Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : marteau de guerre de maître, écu en acier de maître, arc long composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de force du taureau*, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

TYRAN MAUDIT 5

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 3 / Tourmenteur^{CP} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d10+10 (46 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +6 armure, +2 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : marteau de guerre de maître (+9 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+8 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : marteau de guerre de maître (+9 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+8 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 13, 1/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (6 pv), grâce divine, résistance profane, aura de désespoir, santé divine

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +8 ; +2 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Déguisement +2 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie +8, Intimidation (8) +12, Psychologie (6) +8

Dons : Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : marteau de guerre de maître, écu en acier de maître, arc long composite de force (+3) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse +1*, *anneau de protection +1*, *bracelets de Force +2*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –



TYRAN MAUDIT 6

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 3 / Tourmenteur^{CP} 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d10+12 (53 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +6 armure, +2 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : marteau de guerre de maître (+10 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+9 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : marteau de guerre de maître (+10/+5 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+9/+4 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 14, 1/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (9 pv), grâce divine, résistance profane, aura de désespoir, santé divine, ardeur

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +9 ; +3 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (7) +10, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Déguisement +3 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie +9, Intimidation (9) +14, Psychologie (6) +8

Dons : Combat Defense^{PHB2}, Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : marteau de guerre de maître, écu en acier de maître, arc long composite de force (+3) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, *bracelets de Force* +2, *cape de Charisme* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

TYRAN MAUDIT 7

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 3 / Tourmenteur^{CP} 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d10+21 (68 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+2 Dex, +6 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +7/+10

Attaque : marteau de guerre de maître (+11 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+10 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : marteau de guerre de maître (+11/+6 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+10/+5 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 15, 1/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (9 pv), grâce divine, résistance profane, aura de désespoir, santé divine, ardeur, sorts, dark companion^{PHB2}

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +11 ; +3 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (9) +12, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Déguisement +3 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie +9, Intimidation (10) +15, Psychologie (6) +8

Dons : Combat Defense^{PHB2}, Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : marteau de guerre de maître, *écu en acier* +1, arc long composite de force (+3) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, *cape de Charisme* +2, *ceinture de Constitution* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. Echec des sorts profanes 40 %. *Sorts par jour* (1). *Sorts connus* (2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1^{er} – *Alignement indétectable, protection contre le Bien.*



TYRAN MAUDIT 8

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 3 / **Tourmenteur**^{CP} 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 8d10+24 (76 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+3 Dex, +6 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : *marteau de guerre* +1 (+13 corps à corps, 1d8+5/x3) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *marteau de guerre* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+5/x3) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 15, 2/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (9 pv), grâce divine, résistance profane, aura de désespoir, santé divine, ardeur, sorts, dark companion^{PHB2}

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +11 ; +3 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (11) +14, Concentration +3 (+4 pour incanter sur la défensive), Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Déguisement +3 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie +9, Intimidation (11) +16, Psychologie (6) +8

Dons : Combat Defense^{PHB2}, Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}, Magie de guerre

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : *marteau de guerre* +1, *écu en acier* +1, arc long composite de force (+4) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, *cape de Charisme* +2, *ceinture de Constitution* +2, *gantelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. Echec des sorts profanes 40 %. *Sorts par jour* (1). *Sorts connus* (2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1^{er} – *Alignement indétectable, protection contre le Bien*.

TYRAN MAUDIT 9

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 3 / **Tourmenteur**^{CP} 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d10+27 (85 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+3 Dex, +7 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +9/+13

Attaque : *marteau de guerre* +2 (+15 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+12 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *marteau de guerre* +2 (+15/+10 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+12/+7 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 16, 2/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (9 pv), grâce divine, résistance profane, aura de désespoir, santé divine, ardeur, sorts, dark companion^{PHB2}

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +12 ; +3 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (12) +15, Concentration +3 (+4 pour incanter sur la défensive), Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Déguisement +3 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie (1) +10, Intimidation (12) +17, Psychologie (6) +8

Dons : Combat Defense^{PHB2}, Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Combat Vigor^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}, Magie de guerre

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *marteau de guerre* +2, *écu en acier* +1, arc long composite de force (+4) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, *cape de Charisme* +2, *ceinture de Constitution* +2, *gantelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 60 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Echec des sorts profanes 40 %. *Sorts par jour* (2). *Sorts connus* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1^{er} – *Alignement indétectable, déguisement, protection contre le Bien*.



TYRAN MAUDIT 10

Humain Paladin de la tyrannie^{AE} 3 / Tourmenteur^{CP} 7

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d10+30 (93 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 28 (+3 Dex, +8 armure, +5 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +10/+14

Attaque : *marteau de guerre* +2 (+16 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+13 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *marteau de guerre* +2 (+16/+11 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+13/+8 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Bien (1/jour), tourment (DD 16, 2/jour)

Particularités : aura de Mal, *détection du Bien*, contact mortel (9 pv), grâce divine, résistance profane, aura de désespoir, santé divine, ardeur, sorts, dark companion^{PHB2}, tourment supérieur

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +12 ; +3 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Bluff (13) +16, Concentration +3 (+4 pour incanter sur la défensive), Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Déguisement +3 (+2 pour tenir un rôle), Diplomatie (2) +11, Intimidation (13) +18, Psychologie (6) +8

Dons : Combat Defense^{PHB2}, Combat Focus^{PHB2}, Combat Stability^{PHB2}, Combat Vigor^{PHB2}, Esquive, Intimidating strike^{PHB2}, Magie de guerre

Langues : Commun

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : *marteau de guerre* +2, *écu en acier* +3, arc long composite de force (+4) de maître, carquois de 20 flèches, *cuirasse* +3, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *bracelets de Force* +2, *cape de Charisme* +2, *ceinture de Constitution* +2, *gantelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 70 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Echec des sorts profanes 40 %. *Sorts par jour* (2). *Sorts connus* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1^{er} – *Alignement indétectable, déguisement, protection contre le Bien.*