



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'ENVOÛTEUR DRACONIEN



Image © Wizards of the Coast

L'ENVOÛTEUR DRACONIEN

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Races of the Dragon

Introduction

Cette aide de jeu présente l'envoûteur draconien (et sa progression des niveaux 1 à 10), un redoutable manipulateur mental comptant sur sa magie pour posséder les esprits les plus faibles et parfois même prendre le contrôle de leur corps. 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

RotD : Races of the Dragon

Description

Les envoûteurs draconiens sont des personnages espiègles et à la recherche de sensations fortes. Naturellement doués pour la magie, leur façon de l'utiliser dépend principalement de leur région natale. S'ils évoluent dans une société qui les accepte, ils n'ont en général aucune difficulté à obtenir ce qu'ils veulent de n'importe qui, grâce à leurs talents. En revanche, s'ils ont pour habitude d'être persécutés, ils se cachent et utiliseront leur magie avec parcimonie pour éviter les ennuis. Quoi qu'il en soit, ces ensorceleurs de talent ont toujours besoin de nouveaux défis à leur mesure. Par témérité ou par appât du pouvoir, ils se lancent volontiers dans des quêtes mortelles, seuls ou accompagnés. Ces individus apprécient en effet la bonne compagnie, sans préjugé de race ou de carrière. Blagueurs, extravertis et particulièrement à l'aise en société, ceux qui se lassent de l'aventure s'installent généralement dans des grandes villes et fréquentent les milieux bourgeois, où ils se traînent une réputation de charmeurs et de libertins.

Combat

Les envoûteurs draconiens ne comptent certainement pas sur leur physique pour remporter un combat. Au lieu de cela, ils aiment manipuler l'esprit de leurs ennemis, transformant généralement tout combat en un sadique jeu de contrôle psychique. Un jeu risqué, car si l'ennemi échappe à son emprise, l'ensorceleur n'a plus qu'à espérer que ses sortilèges de destruction soient assez puissants pour le terrasser avant qu'il n'arrive au corps à corps.



ENVOÛTEUR DRACONIEN 1

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 1

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 1d4+7 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +0/-1

Attaque : dague (-1 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (-1 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des spellscopes, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +3 ; +3 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 18

Compétences : Art de la magie (4) +6, Bluff (4) +8, Concentration (4) +5, Connaissances (mystères) (4) +8

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 1

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

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (5/4). *Sorts connus* (4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sortd). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement*.



ENVOÛTEUR DRACONIEN 2

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 2

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 2d4+8 (14 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : dague (+0 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+0 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des spellscopes, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +4 ; +3 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 18

Compétences : Art de la magie (5) +9, Bluff (5) +9, Concentration (5) +6, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +4 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +6, Intimidation +6

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 2

Équipement : dague, arbalète légère, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 10 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (6/5). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement*.

ENVOÛTEUR DRACONIEN 3

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 3

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 3d4+11 (20 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : dague (+0 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+0 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des spellscopes, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +4 ; +4 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 18

Compétences : Art de la magie (6) +10, Bluff (6) +10, Concentration (6) +7, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +4 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (1) +7, Intimidation +6

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 3

Équipement : dague, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *memento magica* (1^{er})^{RotD}, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 30 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts par jour* (6/6). *Sorts connus* (5/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement, projectile magique*.



ENVOÛTEUR DRACONIEN 4

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 4

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 4d4+12 (23 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : dague (+1 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+1 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des spellscopes, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +6 ; +4 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

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

Compétences : Art de la magie (7) +11, Bluff (7) +11, Concentration (7) +8, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +4 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (2) +8, Intimidation +6

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 4

Équipement : dague, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *memento magica* (1^{er})^{RotD}, *gilet de résistance* +1, *broche de défense*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 60 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (6/7/4). *Sorts connus* (6/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement, projectile magique* ; 2^e – *Fou rire*.

ENVOÛTEUR DRACONIEN 5

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 5

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 5d4+13 (27 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : dague (+1 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+1 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des spellscales, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +6 ; +4 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 21

Compétences : Art de la magie (8) +12, Bluff (8) +13, Concentration (8) +9, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +5 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (3) +10, Intimidation +7

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 5

Équipement : dague, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +1, *memento magica* (1^{er})^{RotD}, *gilet de résistance* +1, *broche de défense*, *cape de Charisme* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 30 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts par jour* (6/8/5). *Sorts connus* (6/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, charme-personne, déguisement, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, fou rire*.



ENVOÛTEUR DRACONIEN 6

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 6

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 6d4+16 (32 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : dague (+2 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+2 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des spellscopes, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2), résistance au froid (15)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +7 ; +5 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 21

Compétences : Art de la magie (9) +13, Bluff (9) +17, Concentration (9) +10, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +8 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (4) +14, Intimidation +10, Renseignements +8

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Résistance draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 6

Équipement : dague, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure +1*, *memento magica* (1^{er})^{RotD}, *gilet de résistance +1*, *broche de défense*, *cape de Charisme +2*, *serre-tête de persuasion*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 10 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts par jour* (6/8/6/4). *Sorts connus* (7/4/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, charme-personne, déguisement, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, fou rire* ; 3^e – *Suggestion*.

ENVOÛTEUR DRACONIEN 7

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 6 / Dragonheart mage 1

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 6d4+1d6+19 (39 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +2 armure, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : dague (+2 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+2 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : souffle draconique (2d6)

Particularités : traits des spellscales, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2), résistance au froid (18)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +9 ; +6 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 21

Compétences : Art de la magie (10) +14, Bluff (10) +18, Concentration (10) +11, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +8 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +15, Intimidation +10, Renseignements +8

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Résistance draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}, Souffle draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 7

Équipement : dague, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +2, *memento magica* (2^e)^{RotD}, *gilet de résistance* +1, *cape de Charisme* +2, *serre-tête de persuasion*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 20 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts par jour* (6/8/6/4). *Sorts connus* (7/4/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, charme-personne, déguisement, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, fou rire* ; 3^e – *Suggestion*.



ENVOÛTEUR DRACONIEN 8

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 6 / Dragonheart mage 2

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 6d4+2d6+22 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +2 armure, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : griffe (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : souffle draconique (2d6)

Particularités : traits des spellscales, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2), résistance au froid (21)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +10 ; +7 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

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

Compétences : Art de la magie (11) +15, Bluff (11) +20, Concentration (11) +12, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +9 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (6) +17, Intimidation +11, Renseignements +9

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Griffes draconiques^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Résistance draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}, Souffle draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 8

Équipement : arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +2, *memento magica* (3^e)^{RotD}, *gilet de résistance* +1, *cape de Charisme* +2, *serre-tête de persuasion*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 80 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/8/8/5). *Sorts connus* (7/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, brume de dissimulation, charme-personne, déguisement, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, fou rire, poussière scintillante* ; 3^e – *Sphère d'invisibilité, suggestion*.

ENVOÛTEUR DRACONIEN 9

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 6 / Dragonheart mage 3

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 6d4+3d6+23 (50 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : griffe (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes (+3 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : souffle draconique (2d6)

Particularités : traits des spellscales, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2), résistance au froid (21)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +10 ; +7 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

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

Compétences : Art de la magie (12) +16, Bluff (12) +21, Concentration (12) +13, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +9 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (7) +18, Intimidation +11, Renseignements +9

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Griffes draconiques^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Réitération de sort^{RotD}, Résistance draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}, Souffle draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 9

Équipement : arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +2, *memento magica* (3^e)^{RotD}, *gilet de résistance* +1, *cape de Charisme* +2, *serre-tête de persuasion*, *anneau de protection* +1, *bottes de lévitation*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 40 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts par jour* (6/8/8/6/4). *Sorts connus* (8/5/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, brume de dissimulation, déguisement, feuille morte, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, fou rire, poussière scintillante* ; 3^e – *Sphère d'invisibilité, suggestion* ; 4^e – *Charme-monstre*.



ENVOÛTEUR DRACONIEN 10

Spellscale^{RotD} Ensorceleur 6 / Dragonheart mage 4

Humanoïde (draconien) de taille M

Dés de vie : 6d4+4d6+26 (56 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +5/+4

Attaque : griffe (+4 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 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 : souffle draconique (2d6)

Particularités : traits des spellscopes, vision nocturne, accélération sanguine, sorts, savoir profane (+2), résistance au froid (24)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +10 ; +8 contre le sommeil, la paralysie et les effets de froid

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

Compétences : Art de la magie (13) +17, Bluff (13) +22, Concentration (13) +14, Connaissances (mystères) (5) +9, Déguisement +9 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (8) +19, Intimidation +11, Renseignements +9

Dons : Cuir draconique^{RotD}, Griffes draconiques^{RotD}, Héritage draconique (cristal)^{RotD}, Présence draconique^{RotD}, Réitération de sort^{RotD}, Résistance draconique^{RotD}, Robustesse draconique^{RotD}, Souffle draconique^{RotD}, Vol draconique^{RotD}

Langues : Aérien, Commun, Draconien, Elfique

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 10

Équipement : arbalète légère de maître, 20 carreaux, *bracelets d'armure* +2, *memento magica* (3^e)^{RotD}, *gilet de résistance* +1, *cape de Charisme* +2, *serre-tête de persuasion*, *anneau de protection* +1, *anneau des premiers arcanes*, *parchemin de modification de mémoire*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir et à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 30 pp

Alignement : généralement chaotique bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts par jour* (6/14/8/7/5). *Sorts connus* (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, brume de dissimulation, déguisement, feuille morte, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, fou rire, poussière scintillante, rayon ardent* ; 3^e – *Don des langues, sphère d'invisibilité, suggestion* ; 4^e – *Charme-monstre, métamorphose*.