



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



## LA FILLE DU DÉMON



Image © Wizards of the Coast

# LA FILLE DU DÉMON

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Profane, Complete Mage, Drow of the Underdark

## Introduction

Cette aide de jeu présente la fille du démon (et sa progression des niveaux 1 à 10), un adversaire redoutable et peu commun pour des personnages assez téméraires pour se frotter aux redoutables elfes noirs. 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

**CM :** Complete Mage  
**CP :** Codex Profane  
**DotU :** Drow of the Underdark

## Description

Les filles du démon sont des personnages à part dans la société drow. Sans être totalement des parias, elles se sont écartées de la voie suprême tracée par la Reine-araignée pour suivre directement les traces et s'approprier le pouvoir des plus puissants démons. Par voie de fait, elles ne sont pas dans les bonnes grâces du clergé de Lolth, mais leur puissance combinée à leur charisme naturel en font des individus dangereux avec lesquels il vaut mieux compter sous peine de se retrouver dans une situation des plus délicates. Les aspirantes filles du démon sont généralement des drow femelles ambitieuses et pleines de talent, et surtout trop indisciplinée pour l'enseignement rigoureux et hiérarchisé pratiqué dans les temples de Lolth. Elles s'engagent sur la voie des démons pour acquérir savoir et puissance, sachant pertinemment que l'absence de règle ou de code au sein de la société très fermées des filles du démon ne leur laisse que deux options : la mort dans d'atroces souffrances ou la maîtrise d'un pouvoir

*plus puissant que tout ce qu'elles avaient jamais pu imaginer. Les filles du démon s'entourent volontiers d'esclaves et de serviteurs, mais s'allient rarement avec d'autres individus de leur stature. Les raisons qui peuvent les pousser à s'en prendre à des aventuriers sont multiples, mais souvent personnelles.*

## Combat

Une fille du démon est un adversaire redoutable, dès qu'elle a le bénéfice de l'effet de surprise. En effet, ses pouvoirs magiques peuvent désorienter ses ennemis pendant que sa décharge fantastique est idéale pour finir le travail. Mais surtout, une fille du démon suffisamment puissante apprend à invoquer la puissance même des démons pour bénéficier de pouvoirs impensables la rendant encore plus imprévisible et mortelle pour un groupe de héros.



# FILLE DU DÉMON 1

**Drow Sorcier**<sup>CP</sup> 1

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 1d6+1 (7 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +0/+0

**Attaque** : rapière de maître (+1 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+4 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+1 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+4 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (1d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 12, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (6), invocations

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +1 (+4 contre le poison), Vol +2 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 16, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 18

**Compétences** : Bluff (4) +8, Connaissances (plans) (4) +7, Détection +2, Fouille +5, Intimidation (4) +8, Perception auditive +2, Psychologie (4) +4, Utilisation d'objets magiques (4) +8

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 2

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *bottled night<sup>DotU</sup>*, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 1.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 1. *Invocations connues* (1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Propos funestes*.





## FILLE DU DÉMON 2

**Drow Sorcier**<sup>CP 2</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 2d6+2 (11 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +1/+1

**Attaque** : rapière de maître (+2 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+5 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+2 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+5 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (1d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 13, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (6), invocations, *détection de la magie*

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +1 (+4 contre le poison), Vol +3 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 16, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 18

**Compétences** : Bluff (5) +15, Connaissances (plans) (5) +8, Déguisement +4 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +14, Fouille +5, Intimidation (5) +17, Perception auditive +2, Psychologie (5) +5, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (5) +9

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +1, *piwafwi* (*cape d'elfe*), sac à dos d'équipement d'aventurier, *bottled night*<sup>DotU</sup>, 50 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 2.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 2.

*Invocations connues* (2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante, propos funestes*.

## FILLE DU DÉMON 3

**Drow Sorcier**<sup>CP</sup> 3

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 3d6+3 (16 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +2/+2

**Attaque** : rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+6 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+6 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (2d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 14, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (9), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +2 (+4 contre le poison), Vol +3 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 16, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 20

**Compétences** : Bluff (6) +17, Connaissances (plans) (6) +9, Déguisement +5 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +15, Fouille +5, Intimidation (6) +19, Perception auditive +2, Psychologie (6) +6, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (6) +11

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 4

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +1, *masque de Charisme* +2, *piwafwi*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *bottled night*<sup>DotU</sup>, 20 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 3.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 3. *Invocations connues* (2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante, propos funestes*.



## FILLE DU DÉMON 4

**Drow Sorcier**<sup>CP</sup> 4

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+4 (20 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+4 Dex, +5 armure), contact 14, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +3/+3

**Attaque** : rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (2d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 15, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (9), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid, objet leurré

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +2 (+4 contre le poison), Vol +4 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 21

**Compétences** : Bluff (7) +18, Connaissances (plans) (7) +10, Déguisement +5 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +15, Fouille +5, Intimidation (7) +20, Perception auditive +2, Psychologie (7) +7, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (7) +12

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 5

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +1, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *piwafwi*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *bottled night*<sup>DotU</sup>, 30 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 4.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 4. *Invocations connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante, propos funestes, vision diabolique*.

## FILLE DU DÉMON 5

**Drow Sorcier**<sup>CP 5</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 5d6+5 (25 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 20 (+4 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +3/+3

**Attaque** : rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (3d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 16, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (9), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid, objet leurré

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +2 (+4 contre le poison), Vol +4 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 21

**Compétences** : Bluff (8) +19, Connaissances (plans) (8) +11, Déguisement +5 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +15, Fouille +5, Intimidation (8) +21, Perception auditive +2, Psychologie (8) +8, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (8) +13

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 6

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +1, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *piwafwi*, *anneau de protection* +1, *baguette de ténèbres*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 5.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 5. *Invocations connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante, propos funestes, vision diabolique*.



## FILLE DU DÉMON 6

**Drow Sorcier**<sup>CP 5</sup> / **Demonbinder**<sup>DotU 1</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 5d6+1d4+6 (28 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 20 (+4 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +3/+3

**Attaque** : rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+8 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (4d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 17, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (12), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid, objet leurré, damnation points (6), *demonbind*

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +4 (+4 contre le poison), Vol +6 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 21

**Compétences** : Bluff (9) +20, Connaissances (plans) (9) +12, Déguisement +5 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +15, Fouille +5, Intimidation (9) +22, Perception auditive +2, Psychologie (9) +9, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (9) +14

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish presence<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 7

**Equipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +1, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *piwafwi*, *anneau de protection* +1, *chasuble de férocité mineur*, *baguette de ténèbres*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Détection des pensées*, *lueur féérique*, *lumières dansantes*, *suggestion*, *ténèbres*, *terreur* ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 6.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 5. *Invocations connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante*, *propos funestes*, *vision diabolique*.



## FILLE DU DÉMON 7

**Drow Sorcier**<sup>CP</sup> 5 / **Demonbinder**<sup>DotU</sup> 2

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 5d6+2d4+7 (32 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 20 (+4 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +4/+4

**Attaque** : rapière de maître (+5 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+9 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+5 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+9 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (4d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 18, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (12), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid et 2/bien, objet leurré, damnation points (7), *demonbind*

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +5 (+4 contre le poison), Vol +7 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 21

**Compétences** : Bluff (10) +21, Connaissances (plans) (10) +13, Déguisement +5 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +15, Fouille +5, Intimidation (10) +28, Perception auditive +2, Psychologie (10) +10, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (10) +15

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish presence<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 8

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +1 *fearsome*<sup>DotU</sup>, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *piwafwi*, *anneau de protection* +1, *ring of drow blood*, *chasuble de férocité mineur*, *baguette de ténèbres*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 2 fois/jour, *détection des pensées, suggestion, terreur* ; 1 fois/jour, avec un niveau de lanceur de sorts de 7.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 6. *Invocations connues* (3/1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante, propos funestes, vision diabolique* ; Mineures – *Chaîne fantastique*.



## FILLE DU DÉMON 8

**Drow Sorcier**<sup>CP</sup> 5 / **Demonbinder**<sup>DotU</sup> 3

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 5d6+3d4+8 (35 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+4 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +4/+4

**Attaque** : rapière de maître (+5 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+9 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+5 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+9 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (5d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 19, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (12), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid et 2/bien, objet leurré, damnation points (9), *demonbind*, résistance à l'électricité (5)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +5 (+4 contre le poison), Vol +7 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 22

**Compétences** : Bluff (11) +23, Connaissances (plans) (11) +14, Déguisement +6 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +16, Fouille +5, Intimidation (11) +30, Perception auditive +2, Psychologie (11) +11, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (11) +17

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish presence<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +2 *fearsome*<sup>DotU</sup>, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *piwafwi*, *anneau de protection* +1, *ring of drow blood*, *chasuble de férocité suprême*, *baguette de ténèbres*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique*, *lumières dansantes*, *ténèbres* ; 2 fois/jour, *détection des pensées*, *suggestion*, *terreur* ; 1 fois/jour, avec un niveau de lanceur de sorts de 8.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 7. *Invocations connues* (3/1 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante*, *propos funestes*, *vision diabolique* ; Mineures – *Chaîne fantastique*.

## FILLE DU DÉMON 9

**Drow Sorcier**<sup>CP 5</sup> / **Demonbinder**<sup>DotU 4</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 5d6+4d4+9 (39 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+4 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +5/+5

**Attaque** : rapière de maître (+6 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : rapière de maître (+6 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arbalète de poing de maître (+10 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (5d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 20, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (15), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid et 2/bien, objet leurré, damnation points (10), *demonbind*, résistance à l'électricité (5)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +6 (+4 contre le poison), Vol +8 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 22

**Compétences** : Bluff (12) +24, Connaissances (plans) (12) +15, Déguisement +6 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +16, Fouille +5, Intimidation (12) +31, Perception auditive +2, Psychologie (12) +12, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (12) +18

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish legacy<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish presence<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 10

**Équipement** : rapière de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +2 *fearsome*<sup>DotU</sup>, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *piwafwi*, *anneau de protection* +1, *ring of drow blood*, *chasuble de férocité suprême*, *baguette de ténèbres*, *arachnid rod*, *least rod of eldritch blast*<sup>CM</sup> (décharge de fièvre), sac à dos d'équipement d'aventurier, 130 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique*, *lumières dansantes*, *ténèbres* ; 2 fois/jour, *convocation de monstres V*, *détection des pensées*, *suggestion*, *téléportation*, *ténèbres maudites*, *terreur* ; 1 fois/jour, avec un niveau de lanceur de sorts de 9.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 8. *Invocations connues* (3/2 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante*, *propos funestes*, *vision diabolique* ; Mineures – *Chaîne fantastique*, *fuite*.



## FILLE DU DÉMON 10

**Drow Sorcier**<sup>CP</sup> 6 / **Demonbinder**<sup>DotU</sup> 4

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 6d6+4d4+10 (43 pv)

**Initiative** : +4

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+4 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +6/+6

**Attaque** : *sceptre du sorcier* (+8 corps à corps, 1d6+2) ; ou arbalète de poing de maître (+11 distance, 1d4/19-20)

**Attaque à outrance** : *sceptre du sorcier* (+8/+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou arbalète de poing de maître (+11 distance, 1d4/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *décharge fantastique* (5d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 21, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, résistance à l'acide et au feu (15), invocations, *détection de la magie*, RD 1/fer froid et 2/bien, objet leurré, damnation points (10), *demonbind*, résistance à l'électricité (5)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +7 (+4 contre le poison), Vol +9 ; +2 contre les enchantements, +1 contre tout effet produit par une créature bonne

**Caractéristiques** : For 10, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 22

**Compétences** : Bluff (13) +25, Connaissances (plans) (13) +16, Déguisement +6 (+2 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +16, Fouille +5, Intimidation (13) +32, Perception auditive +2, Psychologie (13) +13, Survie +0 (+2 sur un autre plan), Utilisation d'objets magiques (13) +19

**Dons** : Fiendish heritage<sup>CM</sup>, Fiendish legacy<sup>CM</sup>, Fiendish power<sup>CM</sup>, Fiendish presence<sup>CM</sup>, Fiendish resistance<sup>CM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Langage des signes drow

**Environnement** : l'Outreterre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 11

**Équipement** : *sceptre du sorcier*, arbalète de poing de maître, 20 carreaux, *chemise de mailles en mithral* +2 *fearsome*<sup>DotU</sup>, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *piwafwi*, *anneau de protection* +2, *ring of drow blood*, *chasuble de férocité suprême*, *amulette d'armure naturelle* +1, *baguette de ténèbres*, *least rod of eldritch blast*<sup>CM</sup> (décharge de fièvre), sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

**Pouvoirs magiques (Mag)**. *Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 2 fois/jour, *convocation de monstres V*, *détection des pensées*, *suggestion*, *téléportation*, *ténèbres maudites*, *terreur* ; 1 fois/jour, avec un niveau de lanceur de sorts de 10.

**Invocations**. Niveau de lanceur de sorts 9. *Invocations connues* (3/2 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau de l'invocation). Inférieures – *Influence captivante*, *propos funestes*, *vision diabolique* ; Mineures – *Chaîne fantastique*, *fuite*.