



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE COMMANDANT DES ARCANES

LE COMMANDANT DES ARCANES



Image © Wizards of the Coast

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Heroes of Battle, Manuel des Joueurs de Faerûn

Introduction

Cette aide de jeu présente le commandant des arcanes (et sa progression des niveaux 1 à 10), un lanceur de sorts profanes, spécialisé dans le soutien de ses alliés et la protection du groupe au sein duquel il évolue. 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

HoB : Heroes of Battle

MdJdF : Manuel des Joueurs de Faerûn

Description

Les commandants des arcanes sont des magiciens ayant bien souvent une forte expérience militaire en plus de leur formation académique. Présents dans quasiment toutes les civilisations ayant des traditions de lanceurs de sorts profanes, ils apparaissent notamment chez les elfes du soleil d'Eternelle-rencontre, qui en comptent un grand nombre au sein de leurs troupes. Au même titre que les mages de bataille, les commandants des arcanes savent tirer parti de leur puissante magie pour évoluer au coeur des combats. Mais les points communs entre les deux professions s'arrêtent là. Car là où le mage de bataille a généralement pour objectif l'anéantissement en bonne et due forme de bataillons ennemis entiers, le commandant des arcanes occupe davantage un rôle de guide et de protecteur pour les unités qu'il accompagne, ou même dirige. A l'aide de ses divers sortilèges de défense et d'illusion, il parvient à dévier les flèches ennemies, rendre ses alliés invisibles, augmenter leur aptitude au combat ou leur permettre de

se mouvoir plus rapidement sur le champ de bataille. Par bien des aspects, les commandants des arcanes jouent un rôle semblable à celui des prêtres, mais leur arsenal offensif les démarque de ces derniers en leur donnant également l'occasion d'infliger de lourdes pertes à leurs ennemis. Habitué du travail d'équipe, ils ne passent jamais à côté d'une occasion de partir à l'aventure avec un groupe sympathique.

Combat

Le commandant des arcanes possède la puissance de feu nécessaire pour frapper vite et fort, surtout lorsqu'il a acquis une certaine expérience. Toutefois, au début d'un combat s'annonçant long et difficile, il sait que la victoire dépendra avant tout de la cohésion et de la survie du groupe. C'est pourquoi il n'hésite pas à protéger ses alliés et lui-même grâce à ses puissants sortilèges défensifs avant de passer à la contre-offensive, à l'abri derrière les combattants.



COMMANDANT DES ARCANES 1

Elfe du soleil Magicien 1

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 1d4+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +0/-1

Attaque : épée longue (-1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue (-1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +3 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (4) +8, Art de la magie (4) +8, Concentration (4) +5, Connaissances (mystères) (4) +8, Connaissances (noblesse et royauté) (4) +8, Connaissances (plans) (4) +8, Détection +3, Diplomatie +4, Fouille +6, Perception auditive +3

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Prodige magique^{MdJdF}

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée longue, arc long, carquois de 60 flèches, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 20 po

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts préparés* (3/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation* ; 1^{er} - *Armure de mage, graisse, sommeil*.



COMMANDANT DES ARCANES 2

Elfe du soleil Magicien 2

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 2d4+2 (8 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : épée longue de maître (+1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+4 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (5) +9, Art de la magie (5) +11, Concentration (5) +6, Connaissances (mystères) (5) +9, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Détection +3, Diplomatie +6, Fouille +6, Perception auditive +3, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Prodiges magiques^{MdJdF}

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 2

Equipement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 8 *parchemins de projectile magique*, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (4/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort).

0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Armure de mage, bouclier, graisse, sommeil*.

COMMANDANT DES ARCANES 3

Elfe du soleil Magicien 3

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 3d4+3 (12 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : épée longue de maître (+1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+4 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (6) +10, Art de la magie (6) +12, Concentration (6) +7, Connaissances (local) (2) +6, Connaissances (mystères) (6) +10, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Détection +3, Diplomatie +6, Fouille +6, Perception auditive +3, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Prodige magique^{MdJdF}, Science de l'initiative

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 3

Équipement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, *perle de thaumaturgie I*, *gilet de résistance +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 4 *parchemins de projectile magique*, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique* ; 2^e - *Modification d'apparence, protection contre les projectiles*.



COMMANDANT DES ARCANES 4

Elfe du soleil Magicien 4

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 4d4+4 (15 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : épée longue de maître (+2 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+2 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (7) +11, Art de la magie (7) +13, Concentration (7) +8, Connaissances (local) (4) +8, Connaissances (mystères) (7) +11, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +9, Connaissances (plans) (5) +9, Détection +3, Diplomatie +6, Fouille +6, Perception auditive +3, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Prodige magique^{MdJdF}, Science de l'initiative

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 4

Equipement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, *perle de thaumaturgie I*, *gilet de résistance +1*, *cape de l'arsenal de Najjar*^{MdJdF}, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 8 *parchemins de projectile magique*, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (4/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique* ; 2^e - *Modification d'apparence, protection contre les projectiles, rayon ardent*.

COMMANDANT DES ARCANES 5

Elfe du soleil Magicien 5

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 5d4+5 (19 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : épée longue de maître (+2 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+2 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (8) +13, Art de la magie (8) +15, Concentration (8) +9, Connaissances (histoire) (1) +6, Connaissances (local) (5) +10, Connaissances (mystères) (8) +13, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +10, Connaissances (plans) (5) +10, Détection +3, Diplomatie +6, Fouille +7, Perception auditive +3, Renseignements +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Extension d'effet, Prodige magique^{MdJdF}, Science de l'initiative

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 5

Équipement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, *bandeau d'Intelligence* +2, *perle de thaumaturgie I*, *gilet de résistance* +1, *cape de l'arsenal de Najjar*^{MdJdF}, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 4 *parchemins de projectile magique*, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (4/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique* ; 2^e - *Modification d'apparence, protection contre les projectiles, rayon ardent, toile d'araignée* ; 3^e - *Rapidité, tempête de neige*.



COMMANDANT DES ARCANES 6

Elfe du soleil Magicien 5 / War weaver^{HoB} 1

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 6d4+12 (28 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : épée longue de maître (+2 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+2 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m), eldritch tapestry (5 allies)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +8 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (9) +14, Art de la magie (9) +16, Concentration (9) +11, Connaissances (histoire) (1) +6, Connaissances (local) (5) +10, Connaissances (mystères) (9) +14, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +10, Connaissances (plans) (5) +10, Détection +3, Diplomatie (1) +7, Fouille +7, Perception auditive +3, Renseignements +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Extension d'effet, Prodiges magiques^{MdJdF}, Science de l'initiative, Science du contresort

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 6

Equipement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, *bandeau d'Intelligence* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de thaumaturgie I*, *gilet de résistance* +1, *cape de l'arsenal de Najjar*^{MdJdF}, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 8 *parchemins de projectile magique*, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (4/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique* ; 2^e - *Modification d'apparence, protection contre les projectiles, rayon ardent, toile d'araignée* ; 3^e - *Rapidité, tempête de neige*.

COMMANDANT DES ARCANES 7

Elfe du soleil Magicien 5 / War weaver^{HoB} 2

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 7d4+14 (33 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : épée longue de maître (+3 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+3 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m), eldritch tapestry (5 allies), quiescent weaving 1

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +10 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (10) +15, Art de la magie (10) +17, Concentration (10) +12, Connaissances (histoire) (1) +6, Connaissances (local) (5) +10, Connaissances (mystères) (10) +15, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +10, Connaissances (plans) (5) +10, Détection +3, Diplomatie (2) +8, Fouille +7, Perception auditive +3, Renseignements +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Extension d'effet, Prodige magique^{MdJdF}, Science de l'initiative, Science du contresort

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 7

Equipeement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, *bandeau d'Intelligence* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de thaumaturgie II*, *gilet de résistance* +2, *cape de l'arsenal de Najjar^{MdJdF}*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 8 *parchemins de projectile magique*, 20 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (4/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique* ; 2^e - *Modification d'apparence, protection contre les projectiles, rayon ardent, simulacre de vie, toile d'araignée* ; 3^e - *Boule de feu, rapidité, tempête de neige*.



COMMANDANT DES ARCANES 8

Elfe du soleil Magicien 5 / War weaver^{HoB} 3

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 8d4+16 (37 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : épée longue de maître (+3 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+3 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m), eldritch tapestry (6 allies), quiescent weaving 2

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

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (10) +16, Art de la magie (11) +19, Concentration (11) +13, Connaissances (histoire) (1) +7, Connaissances (local) (5) +11, Connaissances (mystères) (11) +17, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +11, Connaissances (plans) (5) +11, Détection +3, Diplomatie (4) +10, Fouille +8, Perception auditive +3, Renseignements +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Extension d'effet, Prodiges magiques^{MdJdF}, Science de l'initiative, Science du contresort

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 8

Equipement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, *bandeau d'Intelligence* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *perle de thaumaturgie II*, *gilet de résistance* +2, *anneau de protection* +2, *cape de l'arsenal de Najjar^{MdJdF}*, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 8 *parchemins de projectile magique*, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts préparés* (4/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2^e - *Force du taureau, grâce féline, modification d'apparence, protection contre les projectiles, toile d'araignée* ; 3^e - *Boule de feu, héroïsme, rapidité, tempête de neige* ; 4^e - *Peau de pierre, rayon ardent à effet étendu.*

COMMANDANT DES ARCANES 9

Elfe du soleil Magicien 5 / War weaver^{Hob} 4

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 9d4+18 (42 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : épée longue de maître (+4 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+8 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+4 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+8 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m), eldritch tapestry (6 allies), quiescent weaving 3

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +11 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Artisanat (tapisserie) (12) +18, Art de la magie (12) +20, Concentration (12) +14, Connaissances (histoire) (1) +7, Connaissances (local) (5) +11, Connaissances (mystères) (12) +18, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +11, Connaissances (plans) (5) +11, Détection +3, Diplomatie (5) +11, Fouille +8, Perception auditive +3, Renseignements +4, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Contresort réactif^{MdJdF}, Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Extension d'effet, Prodige magique^{MdJdF}, Science de l'initiative, Science du contresort

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 9

Equipement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, *bandeau d'Intelligence* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *perle de thaumaturgie III*, *gilet de résistance* +2, *anneau de protection* +2, *cape de l'arsenal de Najjar*^{MdJdF}, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 12 *parchemins de projectile magique*, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (4/6/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2^e - *Force du taureau, grâce féline, modification d'apparence, protection contre les projectiles, toile d'araignée* ; 3^e - *Boule de feu, héroïsme, protection contre les énergies destructives, rapidité, tempête de neige* ; 4^e - *Peau de pierre, rayon ardent à effet étendu, terreur*.



COMMANDANT DES ARCANES 10

Elfe du soleil Magicien 5 / War weaver^{HoB} 5

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 10d4+20 (46 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : épée longue de maître (+4 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+8 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+4 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+8 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes du soleil, immunité contre le sommeil, vision nocturne, maniement des armes, sorts, appel de familier, vision dans le noir (18 m), eldritch tapestry (7 allies), quiescent weaving 4, enlarged tapestry

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +11 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 24, Sag 12, Cha 14

Compétences : Artisanat (tapisserie) (12) +19, Art de la magie (13) +22, Concentration (13) +15, Connaissances (histoire) (1) +8, Connaissances (local) (5) +12, Connaissances (mystères) (13) +20, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +12, Connaissances (plans) (5) +12, Détection +3, Diplomatie (6) +12, Fouille +8, Perception auditive +3, Renseignements (1) +5, Survie +1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Contresort réactif^{MdJdF}, Détaché de ce monde^{MdJdF}, Ecriture de parchemins, Extension d'effet, Prodige magique^{MdJdF}, Science de l'initiative, Science du contresort

Langues : Céleste, Commun, Draconien, Elfique, Géant, Nain

Environnement : Eternelle-rencontre

Organisation sociale : bataillon (10-50)

Facteur de puissance : 10

Equipeement : épée longue de maître, arc long de maître, carquois de 60 flèches, bandeau d'Intelligence +4, ceinturon de Constitution +2, gantelets de Dextérité +2, perle de thaumaturgie III, gilet de résistance +2, anneau de protection +2, cape de l'arsenal de Najjar^{MdJdF}, blast disk^{HoB}, sac à dos d'équipement d'aventurier, grimoire en cuir à feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 20 parchemins de projectile magique, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts préparés* (4/6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} - *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2^e - *Force du taureau, grâce féline, invisibilité, protection contre les projectiles, rayon ardent, toile d'araignée* ; 3^e - *Déplacement, héroïsme, protection contre les énergies destructives, rapidité, tempête de neige* ; 4^e - *Globe d'invulnérabilité partielle, métamorphose, peau de pierre, terreur* ; 5^e - *Boule de feu à effet étendu, mirage*.