



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE NIHILISTE INCARNÉ



Image © Wizards of the Coast

LE NIHILISTE INCARNÉ

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Magic of Incarnum

Introduction

Cette aide de jeu présente le nihiliste incarné (et sa progression des niveaux 1 à 10), un dangereux destructeur faisant usage d'une magie rare et obscure lui conférant des aptitudes uniques et versatiles qui ne manqueront pas de surprendre les aventuriers les plus aguerris. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du manuel suivant.

Bibliographie

MoI : Magic of Incarnum

Description

Les nihilistes incarnés sont des individus dont le seul objectif est l'anéantissement. Pas seulement de la vie, de toute ce qui est. Ils ressentent l'appel de la destruction suprême à un âge souvent assez avancé, lorsqu'il ont eu le temps de se faire une idée sur le monde et la vanité des motivations qui animent tant d'êtres. Face à cette constatation, et peut-être aussi un peu poussés par l'ennui dans l'attente de leur propre mort, les nihilistes préparent la destruction de tout ce qui les entoure, pour que rien ne reste quand ils redeviendront poussière. Dans leur folie démentielle, ils font preuve d'une remarquable organisation, d'un sens de la prévoyance et d'une patience à toute épreuve. De fait, leurs plans sont rarement établis sur le court terme, mais mettent bien souvent des années, voire des siècles à se réaliser. Tout ce qui compte, c'est le résultat. Et plus il est destructeur, plus les nihilistes l'apprécient. Là où une guerre, un génocide ou une pandémie mortelle seront perçus comme des drames incompréhensibles par la majeure partie de la population, les nihilistes incarnés reconnaîtront l'oeuvre de l'un des leurs, et applaudiront ou critiqueront la qualité et la portée de ses actes. Il est fort peu probable que des aventuriers soient directement amenés à affronter un nihiliste incarné, aussi futés soient-ils. En revanche, un tel

personnage peut très bien être l'instigateur de terribles événements dont le déroulement ne saurait être stoppé que par sa mort, un remède que les aventuriers auront toutes les peines du monde à appliquer, même après l'avoir traqué jusque dans son antre.

Combat

Sans être aussi capable au corps à corps qu'un guerrier, le nihiliste incarné se sert de la mystérieuse magie de l'incarnum pour renforcer son corps, sa maîtrise du combat et la magie animant ses armes. Capable d'ajuster la puissance de ses protections, il constitue une menace versatile, susceptible de changer de tactique d'un moment à l'autre sans prévenir. Il combat rarement seul, préférant s'entourer d'un disciple, et parfois de laquais.



NIHILISTE INCARNÉ 1

Nain Incarnate^{Mol} 1

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 1d6+11 (17 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 : +0/+3

Attaque : morgenstern (+4 corps à corps, 1d8+4) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : morgenstern (+4 corps à corps, 1d8+4) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +3 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (4) +4, Connaissances (mystères) (4) +4

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Incarnum-fortified Body^{Mol}

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : morgenstern, 5 javelines, écu en acier, armure d'écailles, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 2 ; capacity 1 ; soulmelds 2. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 1 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Bloodwar gauntlets* 1 (+1 aux jets d'attaque et de dégâts au corps à corps), *necrocarum vestments* 1 (résistance au froid (5) et +3 pv)



NIHILISTE INCARNÉ 2

Nain Incarnate^{Mol} 2

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 2d6+15 (24 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 : +1/+4

Attaque : morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8+4) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8+4) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (crown)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +7, Vol +4 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (5) +7, Connaissances (mystères) (5) +5, Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Incarnum-fortified Body^{Mol}, Vigilance^T

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, écu en acier de maître, cuirasse de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 3 ; capacity 1 ; chakra binds 1 ; soulmelds 3. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Bloodwar gauntlets* 1 (+1 aux jets d'attaque et de dégâts au corps à corps), *necrocar-num vestments* 1 (résistance au froid (5) et +3 pv), *soulspark familiar* 1 (crée un lesser soulspark avec +1 à l'attaque et aux dégâts, confère Vigilance ; lié au crown chakra).

LESSER SOULSPARK

Extérieur (Mal, Incarnum, Natif) de taille TP

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +6

Vitesse : 6 m (4 cases), vol 9 m (parfaite)

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

Attaque de base/lutte : +4/–4

Attaque : soul blast (+9 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : soul blast (+9 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : soul blast

Particularités : amorphe, RD 3/Bien, evasion, incarnum shroud

Jets de sauvegarde : Ref +8, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 13, Cha 15

Compétences : Connaissances (histoire) +5, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Diplomatie +4, Discrétion +17, Perception auditive +8, Psychologie +8

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Alignement : neutre mauvais

NIHILISTE INCARNÉ 3

Nain Incarnate^{Mol} 3

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 3d6+18 (31 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 : +1/+4

Attaque : *fléau* +3 (+7 corps à corps, 1d8+6) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : *fléau* +3 (+7 corps à corps, 1d8+6) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (crown), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +4 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (6) +8, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (religion) (1) +1, Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Expanded Soulmeld Capacity^{Mol} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{Mol}, Vigilance^T

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, écu en acier de maître, *cuirasse +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, *potion de force du taureau*, 30 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 4 ; capacity 2 ; chakra binds 1 ; soulmelds 3. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 3 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate weapon* 3 (*fléau* +3 aligné (Mal)), *necrocarnum shroud* (+1 à l'attaque et aux dégâts chaque fois qu'une créature adjacente est blessée pour 1 round ou pour un nombre de rounds égal à ses DV si elle est tuée), *soulspark familiar* 1 (crée un lesser soulspark avec +1 à l'attaque et aux dégâts, confère Vigilance ; lié au crown chakra).

LESSER SOULSPARK

Extérieur (Mal, Incarnum, Natif) de taille TP

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +6

Vitesse : 6 m (4 cases), vol 9 m (parfaite)

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

Attaque de base/lutte : +4/–4

Attaque : soul blast (+9 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : soul blast (+9 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : soul blast

Particularités : amorphe, RD 3/Bien, evasion, incarnum shroud

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 13, Cha 15

Compétences : Connaissances (histoire) +5, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Diplomatie +4, Discretion +17, Perception auditive +8, Psychologie +8

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Alignement : neutre mauvais



NIHILISTE INCARNÉ 4

Nain Incarnate^{Mol} 4

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 4d6+22 (38 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 : +2/+5

Attaque : *fléau* +3 (+8 corps à corps, 1d8+6) ; ou javeline (+4 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : *fléau* +3 (+8 corps à corps, 1d8+6) ; ou javeline (+4 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (crown, feet, hands), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +5 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (7) +9, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (religion) (2) +2

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Expanded Soulmeld Capacity^{Mol} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{Mol}

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, *écu en acier* +1, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, *potion de force du taureau*, 10 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 5 ; capacity 2 ; chakra binds 1 ; soulmelds 4. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 4 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate weapon* 3 (*fléau* +3 aligné (Mal)), *lightning gauntlets* 2 (3d6 points de dégâts d'électricité au contact ou +3d6 d'électricité aux dégâts d'une arme, 1 fois/round ; lié au hands chakra), *mantle of flame* (inflige 1d6 points de dégâts de feu aux attaquants au corps à corps), *necrocarnum shroud* (+1 à l'attaque et aux dégâts pour 1 round chaque fois qu'une créature adjacente est blessée, ou pour un nombre de rounds égal à ses DV si elle est tuée).

NIHILISTE INCARNÉ 5

Nain Incarnate^{MoI} 5

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 5d6+31 (51 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 : +2/+6

Attaque : *fléau* +3 (+9 corps à corps, 1d8+7) ; ou javeline (+4 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *fléau* +3 (+9 corps à corps, 1d8+7) ; ou javeline (+4 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (crown, feet, hands), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (1/jour), rapid meldshaping (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +5 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 19, Dex 14, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (8) +10, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (religion) (3) +3

Dons : Azure Toughness^{MoI}, Expanded Soulmeld Capacity^{MoI} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{MoI}

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, *écu en acier* +1, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, *ceinturon de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, 10 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 6 ; capacity 2 ; chakra binds 1 ; soulmelds 4. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 5 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate weapon* 3 (*fléau* +3 aligné (Mal)), *lightning gauntlets* 2 (3d6 points de dégâts d'électricité au contact ou +3d6 d'électricité aux dégâts d'une arme, 1 fois/round ; lié au hands chakra), *mantle of flame* (inflige 1d6 points de dégâts de feu aux attaquants au corps à corps), *vitality belt* 1 (+4 aux tests de Constitution et de compétences basées sur la Constitution, +5 pv).



NIHILISTE INCARNÉ 6

Nain Incarnate^{Mol} 6

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 6d6+44 (67 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+3 Dex, +6 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : fléau +4 (+11 corps à corps, 1d8+8) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : fléau +4 (+11 corps à corps, 1d8+8) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (crown, feet, hands), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (1/jour), rapid meldshaping (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +6 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (9) +11, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (religion) (4) +4, Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Bonus Essentia^{Mol}, Expanded Soulmeld Capacity^{Mol} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{Mol}, Vigilance^T

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, écu en acier +1, cuirasse +1, anneau de protection +1, ceinturon de Force +2, bottes de Dextérité +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, 20 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 9 ; capacity 3 ; chakra binds 2 ; soulmelds 4. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 6 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate weapon* 4 (fléau +4 aligné (Mal)), *lightning gauntlets* 3 (4d6 points de dégâts d'électricité au contact ou +4d6 d'électricité aux dégâts d'une arme, 1 fois/round ; lié au hands chakra), *vitality belt* 2 (+4 aux tests de Constitution et de compétences basées sur la Constitution, +12 pv), *soulspark familiar* (crée un lesser soulspark, confère Vigilance ; lié au crown chakra).

LESSER SOULSPARK

Extérieur (Mal, Incarnum, Natif) de taille TP

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +6

Vitesse : 6 m (4 cases), vol 9 m (parfaite)

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

Attaque de base/lutte : +4/–4

Attaque : soul blast (+8 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : soul blast (+8 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : soul blast

Particularités : amorphe, RD 3/Bien, evasion, incarnum shroud

Jets de sauvegarde : Ref +8, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 13, Cha 15

Compétences : Connaissances (histoire) +5, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Diplomatie +4, Discrétion +17, Perception auditive +8, Psychologie +8

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Alignement : neutre mauvais

NIHILISTE INCARNÉ 7

Nain Incarnate^{Mol} 7

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 7d6+57 (84 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 : +3/+7

Attaque : *fléau* +4 (+11 corps à corps, 1d8+10) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *fléau* +4 (+11 corps à corps, 1d8+10) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (crown, feet, hands), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (1/jour), rapid meldshaping (1/jour), share incarnum radiance

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +6 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (10) +12, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (religion) (5) +5, Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Bonus Essentia^{Mol}, Expanded Soulmeld Capacity^{Mol} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{Mol}, Vigilance^T

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, *écu en acier* +1, *cuirasse* +1, *anneau de protection* +1, *ceinturon de Force* +2, *bottes de Dextérité* +2, *gilet de Constitution* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, 30 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 10 ; capacity 3 ; chakra binds 2 ; soulmelds 5. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 7 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate avatar* 1 (+2 aux dégâts de corps à corps), *incarnate weapon* 4 (*fléau* +4 aligné (Mal)), *lightning gauntlets* 3 (4d6 points de dégâts d'électricité au contact ou +4d6 d'électricité aux dégâts d'une arme, 1 fois/round ; lié au hands chakra), *vitality belt* 2 (+4 aux tests de Constitution et de compétences basées sur la Constitution, +14 pv), *soulspark familiar* (crée un lesser soulspark, confère Vigilance ; lié au crown chakra).

LESSER SOULSPARK

Extérieur (Mal, Incarnum, Natif) de taille TP

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +6

Vitesse : 6 m (4 cases), vol 9 m (parfaite)

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

Attaque de base/lutte : +4/–4

Attaque : soul blast (+8 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : soul blast (+8 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : soul blast

Particularités : amorphe, RD 3/Bien, evasion, incarnum shroud

Jets de sauvegarde : Ref +8, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 13, Cha 15

Compétences : Connaissances (histoire) +5, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Diplomatie +4, Discrétion +17, Perception auditive +8, Psychologie +8

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Alignement : neutre mauvais

NIHILISTE INCARNÉ 8

Nain Incarnate^{Mol} 8

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 8d6+64 (94 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+3 Dex, +8 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +4/+9

Attaque : *fléau* +4 (+13 corps à corps, 1d8+13) ; ou javeline (+7 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *fléau* +4 (+13 corps à corps, 1d8+13) ; ou javeline (+7 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (crown, feet, hands), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (2/jour), rapid meldshaping (1/jour), share incarnum radiance

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +11, Vol +7 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (11) +13, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (plans) (1) +1, Connaissances (religion) (5) +5, Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Bonus Essentia^{Mol}, Expanded Soulmeld Capacity^{Mol} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{Mol}, Vigilance^T

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, *écu en acier* +1, *cuirasse* +3, *anneau de protection* +1, *ceinturon de Force* +2, *bottes de Dextérité* +2, *gilet de Constitution* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, 40 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 11 ; capacity 3 ; chakra binds 2 ; soulmelds 5. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 8 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate avatar* 2 (+4 aux dégâts de corps à corps), *incarnate weapon* 4 (*fléau* +4 aligné (Mal)), *lightning gauntlets* 3 (4d6 points de dégâts d'électricité au contact ou +4d6 d'électricité aux dégâts d'une arme, 1 fois/round ; lié au hands chakra), *vitality belt* 2 (+4 aux tests de Constitution et de compétences basées sur la Constitution, +16 pv), *soulspark familiar* (crée un lesser soulspark, confère Vigilance ; lié au crown chakra).

LESSER SOULSPARK

Extérieur (Mal, Incarnum, Natif) de taille TP

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +6

Vitesse : 6 m (4 cases), vol 9 m (parfaite)

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

Attaque de base/lutte : +4/–4

Attaque : soul blast (+8 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : soul blast (+8 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : soul blast

Particularités : amorphe, RD 3/Bien, evasion, incarnum shroud

Jets de sauvegarde : Ref +8, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 13, Cha 15

Compétences : Connaissances (histoire) +5, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Diplomatie +4, Discrétion +17, Perception auditive +8, Psychologie +8

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Alignement : neutre mauvais

NIHILISTE INCARNÉ 9

Nain Incarné^{MoI} 9

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 9d6+80 (114 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 28 (+3 Dex, +8 armure, +4 bouclier, +2 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +4/+9

Attaque : *fléau* +4 (+13 corps à corps, 1d8+15) ; ou javeline (+7 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *fléau* +4 (+13 corps à corps, 1d8+15) ; ou javeline (+7 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (arms, brow, crown, feet, hands, shoulders), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (2/jour), rapid meldshaping (1/jour), share incarnum radiance

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +7 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (12) +14, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (plans) (2) +2, Connaissances (religion) (5) +5

Dons : Azure Toughness^{MoI}, Bonus Essentia^{MoI}, Cerulean Reflexes^{MoI}, Expanded Soulmeld Capacity^{MoI} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{MoI}

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, *écu en acier* +2, *cuirasse* +3, *anneau de protection* +2, *ceinturon de Force* +2, *bottes de Dextérité* +2, *gilet de Constitution* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, 50 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 13 ; capacity 3 ; chakra binds 2 ; soulmelds 5. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 9 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate avatar* 3 (+6 aux dégâts de corps à corps), *incarnate weapon* 4 (*fléau* +4 aligné (Mal), se charge par une action de mouvement et la prochaine cible touchée est *étourdie* pour 1 round ; lié au arms chakra), *lightning gauntlets* 3 (4d6 points de dégâts d'électricité au contact ou +4d6 d'électricité aux dégâts d'une arme, 1 fois/round ; lié au hands chakra), *mantle of flame* (inflige 1d6 points de dégâts de feu aux attaquants au corps à corps), *vitality belt* 3 (+4 aux tests de Constitution et de compétences basées sur la Constitution, +27 pv).



NIHILISTE INCARNÉ 10

Nain Incarnate^{Mol} 10

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 10d6+98 (135 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 28 (+3 Dex, +8 armure, +4 bouclier, +2 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +5/+10

Attaque : *fléau* +4 (+14 corps à corps, 1d8+15) ; ou javeline (+8 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *fléau* +4 (+14 corps à corps, 1d8+15) ; ou javeline (+8 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, meldshaping, aligned soulmelds, aura du Mal, *détection du Bien*, chakra bind (arms, brow, crown, feet, hands, shoulders), expanded soulmeld capacity +1, incarnum radiance (2/jour), rapid meldshaping (1/jour), share incarnum radiance

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +14, Vol +9 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +4 contre la mort par dégâts excessifs

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (13) +15, Connaissances (mystères) (5) +5, Connaissances (plans) (3) +3, Connaissances (religion) (5) +5

Dons : Azure Toughness^{Mol}, Bonus Essentia^{Mol}, Cerulean Reflexes^{Mol}, Expanded Soulmeld Capacity^{Mol} (*incarnate weapon*), Incarnum-fortified Body^{Mol}

Langues : Commun, Infernal, Nain

Environnement : Cimetières et lieux isolés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : morgenstern de maître, 5 javelines, *écu en acier* +2, *cuirasse* +3, *anneau de protection* +2, *ceinturon de Force* +2, *bottes de Dextérité* +2, *gilet de Constitution* +4, *amulette d'armure naturelle* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *essentia jewel*, 60 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : –

Meldshaping. Essentia pool 14 ; capacity 3 ; chakra binds 3 ; soulmelds 6. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 10 ; DD de sauvegarde égal à 11 + essentia investie). *Incarnate avatar* 3 (+6 aux dégâts de corps à corps), *incarnate weapon* 4 (*fléau* +4 aligné (Mal), se charge par une action de mouvement et la prochaine cible touchée est *étourdie* pour 1 round ; lié au arms chakra), *lightning gauntlets* 3 (4d6 points de dégâts d'électricité au contact ou +4d6 d'électricité aux dégâts d'une arme, 1 fois/round ; lié au hands chakra), *mantle of flame* 1 (inflige 2d6 points de dégâts de feu aux attaquants au corps à corps), *necrocarum circlet* (détecte les morts-vivants à moins de 9 m et peut animer un cadavre de 10 DV max en zombie necrocarum par une action complexe ; lié au crown chakra), *vitality belt* 3 (+4 aux tests de Constitution et de compétences basées sur la Constitution, +30 pv).