



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE FAÇONNEUR D'OMBRES

LE FAÇONNEUR D'OMBRES



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 : Magic Item
Compendium, Tome of Magic

Introduction

Cette aide de jeu présente le façonneur d'ombres (et sa progression des niveaux 1 à 10), une sorte de magicien au service des ombres dont la spécialité est d'affaiblir ses ennemis et de renforcer ses alliés par la puissance des ténèbres. 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

MIC : Magic Item Compendium

ToM : Tome of Magic

Description

Les façonneurs d'ombres sont des individus exceptionnellement rares et doués dans les arts profanes, sauf qu'au lieu d'utiliser la magie traditionnelle des ensorceleurs, ils lui préfèrent une version plus sombre, plus corrompue, plus insidieuse... Par voie de fait, les façonneurs d'ombres sont rarement appréciés dans les sociétés civilisées où le Mal et les ténèbres ne sont pas érigés en maîtres. Ces parias se réunissent en sectes occultes et rendent hommage aux puissances de la nuit pour l'acquisition de leurs merveilleux pouvoirs. Il existe toutefois des cas où les façonneurs d'ombres ont une place bien à eux dans le vaste monde. Dans les Royaumes Oubliés, la cité de Pénombre est un havre pour les descendants des anciens habitants de l'empire Néthérial. Les façonneurs d'ombres parmi eux sont plus nombreux qu'en moyenne, mais ils restent rares et sont respectés et craints à la fois par la population. Puisant dans la magie de la Toile d'Ombre, ils plaisent à Shar, la déesse de la nuit, qui compte bien sur ces séides dévoués pour prévaloir face aux mages traditionnels puisant dans la Toile de Mystra, sa rivale. Dans Eberron, les séides de l'Ombre les plus doués parviennent parfois à comprendre les fondements de la magie des ombres et à emprunter le difficile chemin de la noctumancie, pour le plus grand plaisir de leur sombre dieu.

Combat

Le façonneur d'ombres est un lanceur de sorts peu commun. Sans aimer le corps à corps, il sait se résoudre à entrer en mêlée pour exploiter ses mystères les plus dévastateurs. Mais il compte également sur ses «créations» pour protéger ses arrières et le seconder sur le champ de bataille...

Shadowcaster 2.0

Le Shadowcaster (Ombrageur) proposé dans le Tome of Magic est relativement peu viable pour plusieurs raisons. Par conséquent, cette aide utilise une version alternative, enrichie de modifications apportées par l'auteur de la classe, Ari Marmell :

1. Le Charisme détermine le DD pour résister aux mystères du Shadowcaster. Son Intelligence détermine le plus haut niveau de mystères qu'il peut lancer.
2. Conférez des mystères en bonus par jour basés sur le score de Charisme du Shadowcaster, tout comme les sorts en bonus des magiciens.
3. Éliminez la règle qui dit que les mystères d'un Sentier donné doivent être appris dans l'ordre impérativement.
4. Dans chaque catégorie parmi apprenti, initié et maître, vous devez avoir au moins deux mystères d'un niveau donné avant de pouvoir prendre un mystère du niveau au-dessus.
5. Éliminez la règle qui dit que vous obtenez des dons en bonus égaux à la moitié des Sentiers auxquels vous avez accès. À la place, vous obtenez un don en bonus pour chaque Sentier que vous complétez.
6. Vous pouvez remplacer les mystères que vous connaissez de la même manière qu'un Ensorceleur peut échanger ses sorts connus. Si vous «décomplétez» un Sentier que vous auriez complété auparavant de cette manière, vous perdez le don bonus que vous y avez gagné, néanmoins. Si vous le recomplétez ensuite, vous regagnez le don perdu de cette manière.
7. Quand vos mystères d'apprenti deviennent des pouvoirs surnaturels, leur DD passe de «10 + niveau de mystère + mod Cha» à «10 + 1/2 niveau de lanceur de sorts + mod Cha».

FAÇONNEUR D'OMBRES 1

Humain Shadowcaster^{ToM} 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d6+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 : +0/-1

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +1

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

Compétences : Art de la magie (4) +7, Connaissances (mystères) (4) +7, Connaissances (plans) (4) +7, Concentration (4) +6, Déplacement silencieux (4) +6, Détection +1, Discrétion (4) +6, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Shadow familier^{ToM}, Still mystery^{ToM}, Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : dague, arbalète légère, 20 carreaux, sacoches à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 1. *Fondamentaux connus* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13). 0 – *Black candle* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 1. *Mystères connus* (1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du mystère). Mystères d'apprenti. 1^{er} – *Life fades* (2/jour).

Familier. *Dark^{ToM} bat* : FP – ; animal (extraplanaire) de taille Min ; DV – ; pv 4 ; Init +2 ; VD 4,50 m, vol 15 m (bonne) ; CA 17 (+4 taille, +2 Dex, +1 naturelle) ; Att – ; AS – ; Part perception aveugle (6 m), vision nocturne supérieure, vision dans le noir (18 m), discrétion totale, résistance au froid (10), esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4

Compétences et dons : Déplacement silencieux +14, Détection +6*, Discrétion +24, Perception auditive +6*, Discret.



FAÇONNEUR D'OMBRES 2

Humain Shadowcaster^{ToM} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d6+4 (13 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 : dague (+3 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+3 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +2

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

Compétences : Art de la magie (5) +10, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (5) +8, Concentration (5) +7, Déplacement silencieux (5) +7, Détection +1, Discrétion (5) +7, Perception auditive +4, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}, Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *arcanist's gloves*^{MIC}, sacoches à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 2. *Fondamentaux connus* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13). 0 – *Black candle* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 2. *Mystères connus* (2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (1/jour), *life fades* (2/jour).

Familier. *Dark^{ToM} bat* : FP - ; animal (extraplanaire) de taille Min ; DV - ; pv 6 ; Init +2 ; VD 4,50 m, vol 15 m (bonne) ; CA 17 (+4 taille, +2 Dex, +1 naturelle) ; Att - ; AS - ; Part perception aveugle (6 m), vision nocturne supérieure, vision dans le noir (18 m), discrétion totale, résistance au froid (10), esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4

Compétences et dons : Déplacement silencieux +14, Détection +6*, Discrétion +24, Perception auditive +6*, Discret.

FAÇONNEUR D'OMBRES 3

Humain Shadowcaster^{ToM} 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d6+6 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : dague (+3 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+3 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti, vision dans le noir (9 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +2

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

Compétences : Art de la magie (6) +11, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (6) +9, Concentration (6) +8, Déplacement silencieux (6) +8, Détection +1, Discrétion (6) +8, Intimidation (1) +4, Perception auditive +4, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}, Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *arcanist's gloves*^{MIC}, *bracelets d'armure* +1, *amber amulet of vermin (huge monstrous scorpion)*^{MIC}, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 3. *Fondamentaux connus* (3 ; DD de sauvegarde égal à 13). 0 – *Black candle* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 3. *Mystères connus* (2/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (1/jour), *life fades* (2/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (2/jour).

Familier. *Dark^{ToM} bat* : FP – ; animal (extraplanaire) de taille Min ; DV – ; pv 9 ; Init +2 ; VD 4,50 m, vol 15 m (bonne) ; CA 18 (+4 taille, +2 Dex, +2 naturelle) ; Att – ; AS – ; Part perception aveugle (6 m), vision nocturne supérieure, vision dans le noir (18 m), discrétion totale, résistance au froid (10), esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 14, Cha 4

Compétences et dons : Déplacement silencieux +14, Détection +6*, Discrétion +24, Perception auditive +6*, Discret.



FAÇONNEUR D'OMBRES 4

Humain Shadowcaster^{ToM} 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d6+8 (24 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : dague (+4 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+4 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti, vision dans le noir (9 m)

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

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 8, Cha 17

Compétences : Art de la magie (7) +12, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (7) +10, Concentration (7) +9, Déplacement silencieux (7) +9, Détection +1, Discrétion (7) +9, Intimidation (2) +5, Perception auditive +4, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}, Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *arcanist's gloves*^{MIC}, *bracelets d'armure* +1, *amber amulet of vermin* (huge monstrous scorpion)^{MIC}, *gem of night*^{ToM}, *gilet de résistance* +1, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 60 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 4. *Fondamentaux connus* (4 ; DD de sauvegarde égal à 13). 0 – *Black candle* (3/jour), *caul of shadow* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 4. *Mystères connus* (2/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (1/jour), *life fades* (2/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (2/jour), *piercing sight* (1/jour).

Familier. *Dark*^{ToM} *bat* : FP – ; animal (extraplanaire) de taille Min ; DV – ; pv 12 ; Init +2 ; VD 4,50 m, vol 15 m (bonne) ; CA 18 (+4 taille, +2 Dex, +2 naturelle) ; Att – ; AS – ; Part perception aveugle (6 m), vision nocturne supérieure, vision dans le noir (18 m), discrétion totale, résistance au froid (10), esquivage extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 14, Cha 4

Compétences et dons : Déplacement silencieux +14, Détection +6*, Discrétion +24, Perception auditive +6*, Discret.

FAÇONNEUR D'OMBRES 5

Humain Shadowcaster^{ToM} 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+10 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : dague (+4 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+4 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti, vision dans le noir (9 m), sustaining shadow (mange 1 fois/semaine)

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

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 8, Cha 19

Compétences : Art de la magie (8) +13, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (8) +11, Concentration (8) +10, Déplacement silencieux (8) +10, Détection +1, Discrétion (8) +10, Intimidation (3) +7, Perception auditive +4, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Maximize mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}, Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *cape de Charisme* +2, *arcanist's gloves*^{MIC}, *bracelets d'armure* +1, *amber amulet of vermin* (*huge monstrous scorpion*)^{MIC}, *gem of night*^{ToM}, *gilet de résistance* +1, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 5. *Fondamentaux connus* (4 ; DD de sauvegarde égal à 14). 0 – *Black candle* (3/jour), *caul of shadow* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 5. *Mystères connus* (2/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (1/jour), *life fades* (2/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (2/jour), *piercing sight* (1/jour) ; 3^e – *Killing shadows* (2/jour).

Familier. *Dark^{ToM} bat* : FP – ; animal (extraplanaire) de taille Min ; DV – ; pv 15 ; Init +2 ; VD 4,50 m, vol 15 m (bonne) ; CA 19 (+4 taille, +2 Dex, +3 naturelle) ; Att – ; AS – ; Part perception aveugle (6 m), vision nocturne supérieure, vision dans le noir (18 m), discrétion totale, résistance au froid (10), esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 8, Sag 14, Cha 4

Compétences et dons : Déplacement silencieux +14, Détection +6*, Discrétion +24, Perception auditive +6*, Discret.



FAÇONNEUR D'OMBRES 6

Humain Shadowcaster^{ToM} 5 / Master of shadow^{ToM} 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+1d8+12 (36 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 armure), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : dague (+5 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+5 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti, vision dans le noir (9 m), sustaining shadow (mange 1 fois/semaine), shadow servant, master's binding (standard action)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 16, Sag 8, Cha 19

Compétences : Art de la magie (9) +14, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (8) +11, Concentration (9) +11, Déplacement silencieux (8) +11, Discrétion (8) +11, Intimidation (7) +11, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Maximize mystery^{ToM}, Quicken mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *arcanist's gloves*^{MIC}, *bracelets d'armure* +1, *cape de Charisme* +2, *bottes de Dextérité* +2, *gilet de résistance* +1, *amber amulet of vermin* (*huge monstrous scorpion*)^{MIC}, *gem of night*, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 5. *Fondamentaux connus* (4 ; DD de sauvegarde égal à 14). 0 – *Black candle* (3/jour), *caul of shadow* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 5. *Mystères connus* (2/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (1/jour), *life fades* (2/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (2/jour), *piercing sight* (1/jour) ; 3^e – *Killing shadows* (2/jour).

Shadow servant. *Elémentaire de l'Ombre, taille M* : FP – ; élémentaire (extraplanaire, intangible) de taille M ; DV 4d8+8 ; pv 26 ; Init +5 ; VD vol 12 m (parfaite) ; CA 12 (+1 Dex, +1 parade) ; Att contact intangible (+4 corps à corps, 1d6 plus 1d6 de froid) ; AS shadow mastery, *dusk and dawn* ; Part élémentaire, intangible, perception aveugle (18 m) ; AL NM ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For –, Dex 12, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11

Compétences et dons : Détection +4, Perception auditive +3, Attaques réflexes, Science de l'initiative.

FAÇONNEUR D'OMBRES 7

Humain Shadowcaster^{ToM} 5 / Master of shadow^{ToM} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+2d8+14 (43 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti, vision dans le noir (9 m), sustaining shadow (mange 1 fois/semaine), shadow servant, master's binding (standard action), résistance au froid (5)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +8

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 16, Sag 8, Cha 19

Compétences : Art de la magie (10) +15, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (8) +11, Concentration (10) +12, Déplacement silencieux (8) +11, Détection (1) +0, Discrétion (8) +11, Intimidation (10) +14, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Maximize mystery^{ToM}, Quicken mystery^{ToM}, Reach mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *arcanist's gloves*^{MIC}, *bracelets d'armure* +2, *cape de Charisme* +2, *bottes de Dextérité* +2, *gilet de résistance* +2, *amber amulet of vermin (huge monstrous scorpion)*^{MIC}, *gem of night*, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 6. *Fondamentaux connus* (4 ; DD de sauvegarde égal à 14). 0 – *Black candle* (3/jour), *caul of shadow* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 6. *Mystères connus* (2/2/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (1/jour), *life fades* (2/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (2/jour), *piercing sight* (1/jour) ; 3^e – *Killing shadows* (2/jour), *umbral touch* (1/jour).

Shadow servant. *Elémentaire de l'Ombre*, taille M : FP – ; élémentaire (extraplanaire, intangible) de taille M ; DV 5d8+10 ; pv 32 ; Init +5 ; VD vol 12 m (parfaite) ; CA 12 (+1 Dex, +1 parade) ; Att contact intangible (+4 corps à corps, 1d6 plus 1d6 de froid) ; AS shadow mastery, *dusk and dawn* ; Part élémentaire, intangible, perception aveugle (18 m), résistance au froid (5) ; AL NM ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For –, Dex 12, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11

Compétences et dons : Détection +4, Perception auditive +4, Attaques réflexes, Science de l'initiative.



FAÇONNEUR D'OMBRES 8

Humain Shadowcaster^{ToM} 5 / Master of shadow^{ToM} 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+3d8+16 (49 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti (pouvoirs magiques), vision dans le noir (9 m), sustaining shadow (mange 1 fois/semaine), shadow servant, master's binding (standard action), résistance au froid (5), mystères d'initié

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +8

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 16, Sag 8, Cha 20

Compétences : Art de la magie (11) +16, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (8) +11, Concentration (11) +13, Déplacement silencieux (8) +11, Détection (2) +1, Discrétion (8) +11, Intimidation (11) +15, Psychologie (2) +1, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Maximize mystery^{ToM}, Quicken mystery^{ToM}, Reach mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, arcanist's gloves^{MIC}, bracelets d'armure +2, cape de Charisme +2, bottes de Dextérité +2, gilet de résistance +2, robe of retaliation^{MIC}, couvre-chef de déguisement, amber amulet of vermin (huge monstrous scorpion)^{MIC}, gem of night, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 7. *Fondamentaux connus* (4 ; DD de sauvegarde égal à 15). 0 – *Black candle* (3/jour), *caul of shadow* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 7. *Mystères connus* (2/2/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (3/jour), *life fades* (3/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (3/jour), *piercing sight* (2/jour) ; 3^e – *Killing shadows* (3/jour), *umbral touch* (2/jour) ; *Mystères d'initié*. 4^e – *Bolster* (2/jour).

Shadow servant. *Elémentaire de l'Ombre, taille G* : FP – ; élémentaire (extraplanaire, intangible) de taille G ; DV 6d8+18 ; pv 44 ; Init +6 ; VD vol 12 m (parfaite) ; CA 12 (-1 taille, +2 Dex, +1 parade) ; Att contact intangible (+5 corps à corps, 1d8 plus 1d8 de froid) ; Out 2 contacts intangibles (+5 corps à corps, 1d8 plus 1d8 de froid) ; AS shadow mastery, *dusk and dawn* ; Part élémentaire, intangible, perception aveugle (18 m), résistance au froid (5) ; AL NM ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +2 ; For –, Dex 14, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +4, Attaque en vol, Attaques réflexes, Science de l'initiative.

FAÇONNEUR D'OMBRES 9

Humain Shadowcaster^{ToM} 5 / Master of shadow^{ToM} 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+4d8+18 (56 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : dague (+7 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+7 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti (pouvoirs magiques), vision dans le noir (9 m), sustaining shadow (mange 1 fois/semaine), shadow servant, master's binding (standard action), résistance au froid (10), mystères d'initié

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +9

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 14, Int 16, Sag 8, Cha 20

Compétences : Art de la magie (12) +17, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (8) +11, Concentration (12) +14, Déplacement silencieux (8) +11, Détection (3) +2, Discrétion (8) +11, Intimidation (12) +16, Psychologie (4) +3, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Maximize mystery^{ToM} (x2), Quicken mystery^{ToM}, Reach mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *barbs of retribution*^{MIC}, bracelets d'armure +3, cape de Charisme +2, bottes de Dextérité +2, gilet de résistance +2, *robe of retaliation*^{MIC}, couvre-chef de déguisement, *amber amulet of vermin* (huge monstrosity scorpion)^{MIC}, *gem of night*, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 8. *Fondamentaux connus* (5 ; DD de sauvegarde égal à 15). 0 – *Black candle* (3/jour), *caul of shadow* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour), *umbral hand* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 8. *Mystères connus* (2/2/2/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (3/jour), *life fades* (3/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (3/jour), *piercing sight* (2/jour) ; 3^e – *Killing shadows* (3/jour), *umbral touch* (2/jour) ; *Mystères d'initié*. 4^e – *Bolster* (2/jour), *warp spell* (1/jour).

Shadow servant. *Elémentaire de l'Ombre*, taille G : FP – ; élémentaire (extraplanaire, intangible) de taille G ; DV 7d8+21 ; pv 52 ; Init +6 ; VD vol 12 m (parfaite) ; CA 12 (-1 taille, +2 Dex, +1 parade) ; Att contact intangible (+6 corps à corps, 1d8 plus 1d8 de froid) ; Out 2 contacts intangibles (+6 corps à corps, 1d8 plus 1d8 de froid) ; AS shadow mastery, *dusk and dawn* ; Part élémentaire, intangible, perception aveugle (18 m), résistance au froid (10) ; AL NM ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +2 ; For –, Dex 14, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5, Attaque en vol, Attaques réflexes, Science de l'initiative.



FAÇONNEUR D'OMBRES 10

Humain Shadowcaster^{ToM} 5 / Master of shadow^{ToM} 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+5d8+20 (62 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : dague (+7 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+7 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : fondamentaux des ombres, mystères d'apprenti (pouvoirs magiques), vision dans le noir (9 m), sustaining shadow (mange 1 fois/semaine), shadow servant, master's binding (move action), résistance au froid (10), mystères d'initié

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +9

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

Compétences : Art de la magie (13) +18, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (8) +11, Concentration (13) +15, Déplacement silencieux (8) +11, Détection (5) +4, Discrétion (8) +11, Intimidation (13) +18, Psychologie (5) +4, Survie -1 (+2 sur un autre plan)

Dons : Attaque en finesse, Empower mystery^{ToM}, Maximize mystery^{ToM} (x2), Quicken mystery^{ToM}, Reach mystery^{ToM}, Shadow familiar^{ToM}, Still mystery^{ToM}

Langues : Abyssal, Commun, Draconien, Infernal

Environnement : cité de Pénombre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Equipement : bâton, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *barbs of retribution*^{MIC}, *bracelets d'armure* +3, *cape de Charisme* +4, *bottes de Dextérité* +2, *gilet de résistance* +2, *robe of retaliation*^{MIC}, *couvre-chef de déguisement*, *amber amulet of vermin* (huge monstrous scorpion)^{MIC}, *gem of night*, *potion de peau d'écorce* +5, sacoche à composantes, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

Fondamentaux des ombres (Sur). Niveau de lanceur de sorts 9. *Fondamentaux connus* (5 ; DD de sauvegarde égal à 16). 0 – *Black candle* (3/jour), *caul of shadow* (3/jour), *mystic reflections* (3/jour), *sight obscured* (3/jour), *umbral hand* (3/jour).

Mystères. Niveau de lanceur de sorts 9. *Mystères connus* (2/2/2/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du mystère). *Mystères d'apprenti*. 1^{er} – *Bend perspective* (3/jour), *life fades* (3/jour) ; 2^e – *Flesh fails* (3/jour), *piercing sight* (3/jour) ; 3^e – *Killing shadows* (3/jour), *umbral touch* (2/jour) ; *Mystères d'initié*. 4^e – *Bolster* (2/jour), *warp spell* (1/jour) ; 5^e – *Curtain of shadow* (2/jour).

Shadow servant. *Elémentaire de l'Ombre*, taille G : FP – ; élémentaire (extraplanaire, intangible) de taille G ; DV 8d8+24 ; pv 59 ; Init +7 ; VD vol 12 m (parfaite) ; CA 13 (-1 taille, +3 Dex, +1 parade) ; Att contact intangible (+8 corps à corps, 1d8 plus 1d8 de froid) ; Out 2 contacts intangibles (+8 corps à corps, 1d8 plus 1d8 de froid) ; AS shadow mastery, *dusk and dawn* ; Part élémentaire, intangible, perception aveugle (18 m), résistance au froid (10), conduit ; AL NM ; JS Réf +9, Vig +5, Vol +2 ; For –, Dex 16, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11

Compétences et dons : Détection +6, Perception auditive +5, Attaque en vol, Attaques réflexes, Science de l'initiative.