



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE SERVITEUR DU NÉANT

LE SERVITEUR DU NÉANT



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**

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## Introduction

Cette aide de jeu présente le serviteur du Néant (et sa progression des niveaux 1 à 10), un sombre individu invoquant des esprits maudits pour s'approprier leurs pouvoirs interdits et ainsi devenir la bête noire de n'importe qui, tant qu'il connaît sa faiblesse. 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 serviteurs du Néant sont des individus généralement détestables dont l'appétit pour le pouvoir les a mené jusqu'à invoquer des esprits maudits pour sceller des pactes impies. En échange d'un «droit de séjour» du vestige dans leur corps et leur âme, ces scelleurs bénéficient des puissants pouvoirs et des aptitudes extraordinaires conférées par ces êtres bannis à tout jamais dans le Néant. Dans tous les univers, ce sont des parias de la société que même les communautés maléfiques n'acceptent que rarement en leur sein, et même alors non sans une certaine crainte et un rejet notable. En effet, la nature même des pactes des serviteurs, qui consistent à pactiser avec des entités au-delà du Mal, est suffisante pour que ces derniers se retrouvent aussi isolés que les vestiges qu'ils vénèrent. Mais par cette même terreur et cette illusion de pouvoir absolu, les serviteurs tiennent généralement des esclaves sous leurs ordres. Entourés d'une piétaille impressionnable par leur charisme naturel et à laquelle ils font ponctuellement profiter de leurs formidables attributs, ils*

*forment une menace non négligeable pour des villages isolés et même des petites villes dans des terres inhospitalières. Les serviteurs haïssent les héros vertueux au plus haut point, les considérant comme hypocrites et naïfs, mais ils apprécient le défi que représente un groupe d'aventuriers hétéroclite.*

## Combat

Le serviteur du Néant aime faire démonstration de ses pouvoirs, qu'ils soient martiaux ou surnaturels, au coeur de la bataille. Armé de sa lourde épée, il se jette rapidement dans la mêlée, alternant aptitudes mystiques confiées par les vestiges et frappes brutales dont il a le secret. Lorsque la situation l'exige, il fait appel sans hésiter à ses nombreux artefacts qu'il arbore avec fierté, et dont les effets sont aussi ponctuels que dévastateurs. Ceci dit, il est plutôt du genre à combattre intelligemment, s'en prenant d'abord aux menaces réelles que sont les lanceurs

de sorts, laissant les combattants à ses esclaves, avant d'éliminer lui-même les survivants.



# SERVITEUR DU NÉANT 1

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 1**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 1d8+3 (11 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +0/+3

**Attaque :** épée à deux mains de maître (+4 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+3 distance, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance :** épée à deux mains de maître (+4 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+3 distance, 1d8+3/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (11), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (1 vestige, +4)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +5, Vol +1

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

**Compétences :** Bluff (4) +7, Diplomatie (4) +7, Intimidation (4) +7, Psychologie (4) +3

**Dons :** Attaque en puissance, Favored vestige (Amon)<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** épée à deux mains de maître et *least crystal of life drinking<sup>MIC</sup>*, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, cuirasse de maître et *least rubicund frenzy<sup>MIC</sup>*, *healing belt<sup>MIC</sup>*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 25 po

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, le serviteur du Néant apprécie tout particulièrement de se lier à Aym, qui lui permet de se protéger contre le feu tout en brûlant ses ennemis, de détruire leurs armes plus facilement et de se mouvoir plus vite en armure. Mais il apprécie également Amon pour la puissance de son souffle de feu et sa redoutable corne frontale.





## SERVITEUR DU NÉANT 2

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 2**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+6 (18 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +5 armure), contact  
12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +1/+4

**Attaque :** *épée à deux mains* +1 (+6 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+5 distance, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +1 (+6 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+5 distance, 1d8+3/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (12), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (1 vestige, +5), pact augmentation (+1 à l'attaque), suppress sign

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +6, Vol +2

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

**Compétences :** Bluff (5) +8, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (5) +10, Psychologie (5) +4

**Dons :** Attaque en puissance, Favored vestige (Amon)<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 3

**Équipement :** *épée à deux mains* +1 et *least crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, cuirasse de maître et *least rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *healing belt*<sup>MIC</sup>, *brute gauntlets*<sup>MIC</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, le serviteur du Néant préfère davantage se lier à Amon dont le souffle de feu monte en puissance, même si Aym lui offre encore des options intéressantes.

## SERVITEUR DU NÉANT 3

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 3**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+9 (24 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +2/+5

**Attaque :** *épée à deux mains* +1 (+7 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+6 distance, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +1 (+7 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+6 distance, 1d8+3/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (13), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (1 vestige, +6), pact augmentation (+1 à l'attaque), suppress sign

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +6, Vol +2

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

**Compétences :** Bluff (6) +9, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (6) +11, Psychologie (6) +5, Renseignements (1) +4

**Dons :** Attaque en puissance, Favored vestige (Focalor)<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 4

**Équipement :** *épée à deux mains* +1 et *least crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, cuirasse de maître et *least rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *healing belt*<sup>MIC</sup>, *brute gauntlets*<sup>MIC</sup>, *anneau de protection* +1, *dent de Savnok*<sup>ToM</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, le serviteur du Néant apprécie Focalor pour son aura de tristesse et son rayon de foudre. S'il combat entouré d'alliés, il utilisera aussi son souffle aveuglant. Toutefois, l'armure de Savnok fait de ce dernier un second choix tentant.



## SERVITEUR DU NÉANT 4

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 4**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 4d8+12 (31 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 20 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +3/+6

**Attaque :** *épée à deux mains* +1 (+8 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+7 distance, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +1 (+8 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+7 distance, 1d8+3/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (14), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (1 vestige, +7), pact augmentation (+1 à l'attaque), suppress sign

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +7, Vol +3

**Caractéristiques :** For 17, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 8, Cha 16

**Compétences :** Bluff (7) +10, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (7) +12, Psychologie (7) +6, Renseignements (2) +5

**Dons :** Attaque en puissance, Favored vestige (Focalor)<sup>ToM</sup>, Favored vestige focus<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 5

**Équipement :** *épée à deux mains* +1 et *lesser crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, *cuirasse* +1 et *least rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *healing belt*<sup>MIC</sup>, *brute gauntlets*<sup>MIC</sup>, *anneau de protection* +1, *dent de Savnok*<sup>ToM</sup>, *amulette d'armure naturelle* +1, *boots of stomping*<sup>MIC</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, le serviteur du Néant apprécie Focalor pour son aura de tristesse et son rayon de foudre. S'il combat entouré d'alliés, il utilisera aussi son souffle aveuglant. Toutefois, l'armure de Savnok fait de ce dernier un second choix tentant, et le souffle de feu toujours très efficace d'Amon ne laisse pas indifférent non plus.

## SERVITEUR DU NÉANT 5

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 5**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 5d8+15 (39 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 20 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte** : +3/+6

**Attaque** : *épée à deux mains* +1 (+9 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+8 distance, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance** : *épée à deux mains* +1 (+9 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+8 distance, 1d8+3/x3)

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

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : RD 5/magie, RM (15), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (1 vestige, +8), pact augmentation (+2 à l'attaque), suppress sign

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +8, Vol +4

**Caractéristiques** : For 17, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 8, Cha 16

**Compétences** : Bluff (8) +11, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (8) +13, Psychologie (8) +7, Renseignements (3) +6

**Dons** : Attaque en puissance, Favored vestige (Andras)<sup>ToM</sup>, Favored vestige focus<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues** : Abyssal, Commun

**Environnement** : souterrains

**Organisation sociale** : solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance** : 6

**Équipement** : *épée à deux mains* +1 et *lesser crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, *cuirasse* +1 et *lesser rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *healing belt*<sup>MIC</sup>, *brute gauntlets*<sup>MIC</sup>, *anneau de protection* +1, *dent de Savnok*<sup>ToM</sup>, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *vanisher cloak*<sup>MIC</sup>, *third eye surge*<sup>MIC</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

**Vestiges.** A ce niveau, deux options tout aussi séduisantes l'une que l'autre s'offrent au serviteur du Néant. Se lier à Andras lui permet de parfaire sa maîtrise des armes et de bénéficier d'une monture pour prendre l'avantage de la hauteur, sans parler de son aptitude à semer la discorde parmi ses ennemis. Mais s'unir à Tenebrous lui permet de plonger ceux qui osent le défier dans les ténèbres sans perdre le bénéfice d'y voir comme en plein jour, entre autres noirs talents...



## SERVITEUR DU NÉANT 6

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 6**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+18 (46 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 20 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +4/+8

**Attaque :** *épée à deux mains* +1 (+12 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+9 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +1 (+12 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+9 distance, 1d8+4/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (16), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (1 vestige, +10), pact augmentation (+2 à l'attaque), suppress sign, soul guardian (immunité à la terreur)

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

**Caractéristiques :** For 19, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 8, Cha 16

**Compétences :** Bluff (9) +12, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (9) +14, Psychologie (9) +8, Renseignements (4) +7

**Dons :** Arme de prédilection (*épée à deux mains*), Attaque en puissance, Favored vestige (Andras)<sup>ToM</sup>, Favored vestige focus<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 7

**Équipement :** *épée à deux mains* +1 et *lesser crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+4) de maître, 20 flèches, *cuirasse* +1 et *lesser rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *healing belt*<sup>MIC</sup>, *greatreach bracers*<sup>MIC</sup>, *anneau de protection* +1, *dent de Savnok*<sup>ToM</sup>, *amulette d'armure naturelle* +1, *anklet of translocation*<sup>MIC</sup>, *gilet de résistance* +1, *vanisher cloak*<sup>MIC</sup>, *third eye surge*<sup>MIC</sup>, *gantelets de Force* +2, *implements of binding* +1<sup>ToM</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, deux options tout aussi séduisantes l'une que l'autre s'offrent au serviteur du Néant. Se lier à Andras lui permet de parfaire sa maîtrise des armes et de bénéficier d'une monture pour prendre l'avantage de la hauteur, sans parler de son aptitude à semer la discorde parmi ses ennemis. Mais s'unir à Tenebrous lui permet de plonger ceux qui osent le défier dans les ténèbres sans perdre le bénéfice d'y voir comme en plein jour, entre autres noirs talents...



## SERVITEUR DU NÉANT 7

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 7**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 7d8+21 (54 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 21 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +5/+9

**Attaque :** *épée à deux mains* +1 (+13 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+10 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +1 (+13 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+10 distance, 1d8+4/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (17), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (1 vestige, +11), pact augmentation (+2 à l'attaque), suppress sign, soul guardian (immunité à la terreur)

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

**Caractéristiques :** For 19, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 8, Cha 16

**Compétences :** Bluff (10) +13, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (10) +15, Psychologie (10) +9, Renseignements (5) +8

**Dons :** Arme de prédilection (*épée à deux mains*), Attaque en puissance, Favored vestige (Andras)<sup>ToM</sup>, Favored vestige focus<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** *épée à deux mains* +1 et *lesser crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+4) de maître, 20 flèches, *cuirasse* +1 et *lesser rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *healing belt*<sup>MIC</sup>, *greatreach bracers*<sup>MIC</sup>, *anneau de protection* +1, *dent de Savnok*<sup>ToM</sup>, *dent de Dahlver-Nar*<sup>ToM</sup>, *torc of the titans*<sup>MIC</sup>, *anklet of translocation*<sup>MIC</sup>, *gilet de résistance* +1, *vanisher cloak*<sup>MIC</sup>, *third eye surge*<sup>MIC</sup>, *gantelets de Force* +2, *implements of binding* +1<sup>ToM</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, deux options tout aussi séduisantes l'une que l'autre s'offrent au serviteur du Néant. Se lier à Andras lui permet de parfaire sa maîtrise des armes et de bénéficier d'une monture pour prendre l'avantage de la hauteur, sans parler de son aptitude à semer la discorde parmi ses ennemis. Mais s'unir à Tenebrous lui permet de plonger ceux qui osent le défier dans les ténèbres sans perdre le bénéfice d'y voir comme en plein jour, entre autres noirs talents...



## SERVITEUR DU NÉANT 8

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 8**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+24 (61 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 21 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +6/+11

**Attaque :** *épée à deux mains* +2 (+16 corps à corps, 2d6+9/19-20) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+11 distance, 1d8+5/x3)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +2 (+16/+11 corps à corps, 2d6+9/19-20) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+11/+6 distance, 1d8+5/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (18), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (2 vestiges, +13), pact augmentation (+2 à l'attaque), suppress sign, soul guardian (immunité à la terreur)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +10, Vol +6

**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 8, Cha 16

**Compétences :** Bluff (11) +14, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (11) +16, Psychologie (11) +10, Renseignements (6) +9

**Dons :** Arme de prédilection (*épée à deux mains*), Attaque en puissance, Favored vestige (Andras)<sup>ToM</sup>, Favored vestige focus<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 9

**Equipement :** *épée à deux mains* +2 et *lesser crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+5) de maître, 20 flèches, *cuirasse* +1 et *lesser rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *helm of glorious recovery*<sup>MIC</sup>, *greatreach bracers*<sup>MIC</sup>, *anneau de protection* +1, *dent de Savnok*<sup>ToM</sup>, *dent de Dahlver-Nar*<sup>ToM</sup>, *torc of the titans*<sup>MIC</sup>, *anklet of translocation*<sup>MIC</sup>, *gilet de résistance* +1, *vanisher cloak*<sup>MIC</sup>, *third eye surge*<sup>MIC</sup>, *gantelets de Force* +2, *implements of binding* +2<sup>ToM</sup>, *belt of one mighty blow*<sup>MIC</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, le serviteur du Néant gagne la possibilité de se lier à deux vestiges à la fois. Bien qu'il ait l'option d'invoquer des vestiges plus puissants, ce qui peut s'avérer utile en certaines occasions, il préférera bien souvent se lier à Andras, Savnok et/ou Tenebrous. Amon peut aussi être un choix intéressant, son souffle de feu étant toujours des plus efficaces.

## SERVITEUR DU NÉANT 9

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 9**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 9d8+27 (69 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 21 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +6/+12

**Attaque :** *épée à deux mains* +2 (+17 corps à corps, 2d6+11/19-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+11 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +2 (+17/+12 corps à corps, 2d6+11/19-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+11/+6 distance, 1d8+6/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (19), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (2 vestiges, +14), pact augmentation (+2 à l'attaque), suppress sign, soul guardian (immunité à la terreur, esprit fuyant)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +10, Vol +6

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

**Compétences :** Bluff (12) +15, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (12) +17, Psychologie (12) +11, Renseignements (7) +10

**Dons :** Arme de prédilection (*épée à deux mains*), Attaque en puissance, Favored vestige (Andras)<sup>ToM</sup>, Favored vestige focus<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>, Science du renversement

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 10

**Équipement :** *épée à deux mains* +2 et *lesser crystal of life drinking*<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+6) de maître, 20 flèches, *cuirasse* +1 et *lesser rubicund frenzy*<sup>MIC</sup>, *helm of glorious recovery*<sup>MIC</sup>, *greatreach bracers*<sup>MIC</sup>, *anneau de protection* +1, *dent de Savnok*<sup>ToM</sup>, *dent de Dahlver-Nar*<sup>ToM</sup>, *dent d'Eligor*<sup>ToM</sup>, *torc of the titans*<sup>MIC</sup>, *anklet of translocation*<sup>MIC</sup>, *gilet de résistance* +1, *vanisher cloak*<sup>MIC</sup>, *third eye surge*<sup>MIC</sup>, *implements of binding* +2<sup>ToM</sup>, *belt of one mighty blow*<sup>MIC</sup>, *bracers (gauntlets) of blinding strike*<sup>MIC</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, le serviteur du Néant gagne la possibilité de se lier à deux vestiges à la fois. Bien qu'il ait l'option d'invoquer des vestiges plus puissants, ce qui peut s'avérer utile en certaines occasions, il préférera bien souvent se lier à Andras, Savnok et/ou Tenebrous. Amon peut aussi être un choix intéressant, son souffle de feu étant toujours des plus efficaces.



## SERVITEUR DU NÉANT 10

**Karsite<sup>ToM</sup> Binder<sup>ToM</sup> 10**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 10d8+30 (76 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 24 (+2 Dex, +6 armure, +3 bouclier, +1 parade, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +7/+13

**Attaque :** épée à deux mains +3 (+20 corps à corps, 2d6+12/19-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+13 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** épée à deux mains +3 (+20/+15 corps à corps, 2d6+12/19-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+13/+8 distance, 1d8+6/x3)

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

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** RD 5/magie, RM (20), magic draining attacks, spell healing, spellcasting inability, soul binding (2 vestiges, +13), pact augmentation (+3 à l'attaque), suppress sign, soul guardian (immunité à la terreur, esprit fuyant)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +11, Vol +7

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

**Compétences :** Bluff (13) +16, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +12, Intimidation (13) +18, Psychologie (13) +12, Renseignements (8) +11

**Dons :** Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Favored vestige (Andras)<sup>ToM</sup>, Favored vestige focus<sup>ToM</sup>, Improved binding<sup>ToM</sup>, Rapid recovery<sup>ToM</sup>, Science du renversement

**Langues :** Abyssal, Commun

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou secte (3-50)

**Facteur de puissance :** 11

**Équipement :** épée à deux mains +3 et greater crystal of life drinking<sup>MIC</sup>, arc long composite de force (+6) de maître, 20 flèches, cuirasse +1 et lesser rubicund frenzy<sup>MIC</sup>, écu en acier +1 animé, helm of glorious recovery<sup>MIC</sup>, greatreach bracers<sup>MIC</sup>, anneau de protection +1, dent de Savnok<sup>ToM</sup>, dent de Dahlver-Nar<sup>ToM</sup>, dent d'Eligor<sup>ToM</sup>, torc of the titans<sup>MIC</sup>, anklet of translocation<sup>MIC</sup>, gilet de résistance +1, vanisher cloak<sup>MIC</sup>, third eye surge<sup>MIC</sup>, belt of one mighty blow<sup>MIC</sup>, bracers (gauntlets) of blinding strike<sup>MIC</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement :** chaotique mauvais

**Ajustement de niveau :** +2

**Vestiges.** A ce niveau, le serviteur du Néant peut se lier à deux vestiges parmi les plus puissants qui soient. Si Andras, Savnok et Tenebrous sont toujours des choix secondaires appréciables pour leur intérêt non négligeable en combat, des vestiges plus surprenants et non moins puissants sont envisageables, comme Chupoclops et son aura de désespoir, Haures et son pouvoir d'assassin phantasmagorique, Ipos qui augmente la puissances des autres vestiges ou Shax dont l'influence sur l'arme du serviteur est purement dévastatrice.