



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'ÉRUDIT NOMADE



Image © Wizards of the Coast

L'ÉRUDIT NOMADE

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Heroes of Horror, Magic Item Compendium, Races of Destiny

Introduction

Cette aide de jeu présente l'érudit nomade (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage très académique qui ne craint pas de partir à l'aventure pour autant. En effet, ses connaissances dans bien des domaines obscurs profiteront à tout le groupe. 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.

savoir est le pouvoir. Toutes ces connaissances accumulées donnent aux érudits nomades l'ascendant sur à peu près n'importe quel adversaire. N'étant pas spécialement portés vers un alignement en particulier, ils s'accordent généralement avec n'importe qui, du moment qu'on respecte leur travail et leur personne. Par expérience, ils évitent donc les individus chaotiques, mais en dehors de cela, ils apprécient n'importe quelle compagnie tant qu'ils ne sont pas embarqués dans une quête insensée. Face à un danger réel et sans intérêt du point de vue de leurs études, les érudits nomades ont tendance à arrêter les frais avant qu'il ne soit trop tard.

Bibliographie

HoH : Heroes of Horror

MIC : Magic Item Compendium

RoD : Races of Destiny

Description

Les érudits nomades sont des individus appréciant autant l'étude des livres que celle de la vie réelle. Ils sont parfois admirés par leurs collègues plus cloîtrés, et parfois considérés comme des vagabonds. Sachant pertinemment qu'ils ne peuvent se défendre seuls contre les créatures les plus redoutables de la nature, ils ont tendance à se joindre à des groupes d'aventuriers avec qui ils sont susceptibles de s'entendre. Ils font ainsi profiter leurs alliés de leur immense savoir, tout en apprenant eux-mêmes au cours des aventures qu'ils seront amenés à vivre. Il faut toutefois préciser que les études des érudits nomades portent rarement sur les fleurs et les rivières. Bien souvent, ce sont des biologistes ou des anatomistes, bien plus intéressés dans le comportement et la constitution physique et sociale des monstres de toutes sortes. Du plus insignifiant troglodyte au plus redoutable dragon, ces savants veulent tout savoir, et comme dit l'adage, le

Combat

L'érudit nomade n'apprécie guère le combat, mais il sait utiliser son immense savoir à son avantage le cas échéant. Grâce à ses connaissances, il confère au plus vite à ses alliés et à lui-même un atout considérable, tout en comptant sur ses sorts pour compléter son arsenal de défenses et aussi pour passer lui-même à l'attaque lorsque la situation requiert pareille mesure. Car même s'il est loin de valoir un prêtre ou un druide au corps à corps, côté magie, l'érudit nomade n'a rien à leur envier.



ÉRUDIT NOMADE 1

Illumian^{RoD} **Archiviste**^{HoH} 1

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 1d6+1 (7 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 armure), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-1

Attaque : arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigil (*naen*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics) 3/jour, sorts

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +4 ; +2 contre les sorts de ténèbres

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

Compétences : Art de la magie (2) +7, Concentration (4) +5, Connaissances (exploration souterraine) (4) +10, Connaissances (mystères) (4) +10, Connaissances (nature) (4) +10, Connaissances (plans) (4) +10, Connaissances (religion) (4) +10, Décryptage (4) +9, Premiers secours (2) +4

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Ecriture de parchemins, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 1

Équipement : arbalète légère et 20 carreaux, armure d'écailles, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, *parchemin de communication avec les animaux*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de sanctuaire*, *parchemin de soins légers*, 10 po

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts préparés* (3/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Bénédiction, convocation de monstres I, imprécation.*



ÉRUDIT NOMADE 2

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 2

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 2d6+2 (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 : +1/+0

Attaque : arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon*, *naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics) 3/jour, sorts, lore mastery (mystères)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +5 ; +2 contre les sorts de ténèbres

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

Compétences : Art de la magie (2) +10, Concentration (5) +8, Connaissances (exploration souterraine) (5) +12, Connaissances (mystères) (5) +14, Connaissances (nature) (5) +12, Connaissances (plans) (5) +12, Connaissances (religion) (5) +12, Décryptage (5) +13, Premiers secours (3) +9, Survie +4 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Ecriture de parchemins, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 2

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *everfull mug*^{MIC}, *parchemin de communication avec les animaux*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de sanctuaire*, *parchemin de soins légers*, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (4/4; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *repérage*; 1^{er} – *Bénédiction*, *convocation de monstres I*, *imprécation*, *injonction*.

ÉRUDIT NOMADE 3

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 3

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 3d6+3 (16 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/+0

Attaque : arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon, naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics) 4/jour, sorts, lore mastery (mystères)

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

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

Compétences : Art de la magie (3) +12, Concentration (6) +10, Connaissances (exploration souterraine) (6) +14, Connaissances (mystères) (6) +16, Connaissances (nature) (6) +14, Connaissances (plans) (6) +14, Connaissances (religion) (6) +14, Décryptage (6) +15, Premiers secours (3) +10, Survie +5 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 3

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *tome of worldly memory^{MIC}*, *everfull mug^{MIC}*, *parchemin de communication avec les animaux*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de sanctuaire*, *parchemin de soins légers*, *parchemin d'apaisement des émotions*, *parchemin de délivrance de la paralysie*, *parchemin de restauration partielle*, 30 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, repérage* ; 1^{er} – *Bénédiction, bouclier de la foi, imprécation, injonction* ; 2^e – *Aide, convocation de monstres II, soins modérés*.



ÉRUDIT NOMADE 4

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 4

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 4d6+4 (20 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon, naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics) 4/jour, sorts, lore mastery (mystères), still mind

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +6 ; +2 contre les sorts de ténèbres, +2 contre les enchantements

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

Compétences : Art de la magie (3) +12, Concentration (7) +11, Connaissances (exploration souterraine) (7) +15, Connaissances (mystères) (7) +17, Connaissances (nature) (7) +15, Connaissances (plans) (7) +15, Connaissances (religion) (7) +15, Décryptage (7) +16, Premiers secours (4) +11, Survie +5 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 4

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse +1, *ring of silent spells*^{MIC}, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *tome of worldly memory*^{MIC}, *everfull mug*^{MIC}, parchemin de communication avec les animaux, parchemin de compréhension des langues, parchemin de sanctuaire, parchemin de soins légers, parchemin d'apaisement des émotions, parchemin de délivrance de la paralysie, parchemin de restauration partielle, 40 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (4/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, repérage* ; 1^{er} – *Bénédiction, bouclier de la foi, enchevêtrement, imprécation, injonction* ; 2^e – *Aide, convocation de monstres II, immobilisation de personne, soins modérés*.

ÉRUDIT NOMADE 5

Illumian^{RoD} **Archiviste**^{HoH} 5

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (25 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon*, *naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics, puissance) 4/jour, sorts, lore mastery (mystères), still mind

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +7 ; +2 contre les sorts de ténèbres, +2 contre les enchantements

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

Compétences : Art de la magie (3) +12, Concentration (8) +12, Connaissances (exploration souterraine) (8) +16, Connaissances (mystères) (8) +18, Connaissances (nature) (8) +16, Connaissances (plans) (8) +16, Connaissances (religion) (8) +16, Décryptage (8) +17, Premiers secours (5) +13, Survie +6 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 5

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse +1, *ring of silent spells*^{MIC}, perle de Sagesse +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *tome of worldly memory*^{MIC}, *everfull mug*^{MIC}, parchemin de communication avec les animaux, parchemin de compréhension des langages, parchemin de sanctuaire, parchemin de soins légers, parchemin d'apaisement des émotions, parchemin de délivrance de la paralysie, parchemin de restauration partielle, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (4/5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, repérage* ; 1^{er} – *Anathème, bouclier de la foi, enchevêtrement, injonction, protection contre le Chaos* ; 2^e – *Aide, cacophonie, immobilisation de personne, soins modérés* ; 3^e – *Cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, prière*.



ÉRUDIT NOMADE 6

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 6

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 6d6+6 (29 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon, naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics, puissance) 5/jour, sorts, lore mastery (mystères), still mind

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +8 ; +2 contre les sorts de ténèbres, +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 21, Sag 16, Cha 8

Compétences : Art de la magie (4) +14, Concentration (9) +13, Connaissances (exploration souterraine) (9) +18, Connaissances (mystères) (9) +20, Connaissances (nature) (9) +18, Connaissances (plans) (9) +18, Connaissances (religion) (9) +18, Décryptage (9) +19, Premiers secours (5) +13, Survie +6 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Draconic Archivist^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 6

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse +1, *ring of silent spells*^{MIC}, perle de Sagesse +2, *bandeau d'Intelligence* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *tome of worldly memory*^{MIC}, *everfull mug*^{MIC}, parchemin de communication avec les animaux, parchemin de compréhension des langues, parchemin de sanctuaire, parchemin d'apaisement des émotions, parchemin de délivrance de la paralysie, parchemin de restauration partielle, parchemin de délivrance des malédictions, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (4/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *repérage* ; 1^{er} – *Anathème*, *bouclier de la foi*, *enchevêtrement*, *injonction*, *protection contre le Chaos* ; 2^e – *Aide*, *arme spirituelle*, *cacophonie*, *immobilisation de personne*, *soins modérés* ; 3^e – *Cercle magique contre le Mal*, *convocation de monstres III*, *dissipation de la magie*, *prière*.

ÉRUDIT NOMADE 7

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 7

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 7d6+7 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +7 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon*, *naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics, puissance) 5/jour, sorts, lore mastery (mystères, plans), still mind

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +9 ; +2 contre les sorts de ténèbres, +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 21, Sag 16, Cha 8

Compétences : Art de la magie (4) +14, Concentration (10) +14, Connaissances (exploration souterraine) (10) +19, Connaissances (mystères) (10) +21, Connaissances (nature) (10) +19, Connaissances (plans) (10) +21, Connaissances (religion) (10) +19, Décryptage (10) +20, Premiers secours (6) +14, Survie +6 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Draconic Archivist^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 7

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse +2, *ring of silent spells*^{MIC}, *perle de Sagesse* +2, *bandeau d'Intelligence* +2, *anklet of translocation*^{MIC}, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *tome of worldly memory*^{MIC}, *everfull mug*^{MIC}, parchemin de communication avec les animaux, parchemin de compréhension des langues, parchemin de sanctuaire, parchemin d'apaisement des émotions, parchemin de délivrance de la paralysie, parchemin de réparation intégrale, parchemin de délivrance des malédictions, parchemin de restauration, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts préparés* (4/5/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *repérage* ; 1^{er} – *Anathème*, *bouclier de la foi*, *enchevêtrement*, *injonction*, *protection contre le Chaos* ; 2^e – *Aide*, *arme spirituelle*, *cacophonie*, *immobilisation de personne*, *soins modérés* ; 3^e – *Cercle magique contre le Mal*, *dissipation de la magie*, *malédiction*, *prière* ; 4^e – *Colonne de feu*, *convocation de monstres IV*.

ÉRUDIT NOMADE 8

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 8

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 8d6+8 (38 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +7 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon, naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics, puissance, foe) 5/jour, sorts, lore mastery (mystères, plans), still mind

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +10 ; +2 contre les sorts de ténèbres, +2 contre les enchantements

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

Compétences : Art de la magie (4) +15, Concentration (11) +15, Connaissances (exploration souterraine) (11) +26, Connaissances (mystères) (11) +28, Connaissances (nature) (11) +26, Connaissances (plans) (11) +28, Connaissances (religion) (11) +26, Décryptage (11) +22, Premiers secours (8) +16, Survie +6 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Draconic Archivist^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 8

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse +2, *ring of silent spells^{MIC}*, perle de Sagesse +2, bandeau d'Intelligence +2, *anklet of translocation^{MIC}*, cape de résistance +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *scrolls of uncertain provenance^{MIC}*, parchemin de communication avec les animaux, parchemin de compréhension des langages, parchemin de sanctuaire, parchemin d'apaisement des émotions, parchemin de délivrance de la paralysie, parchemin de réparation intégrale, parchemin de délivrance des malédictions, parchemin de guérison des maladies, parchemin de liberté de mouvement, parchemin de renvoi, parchemin de restauration, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (4/5/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, repérage* ; 1^{er} – *Anathème, bouclier de la foi, enchevêtrement, injonction, protection contre le Chaos* ; 2^e – *Aide, arme spirituelle, cacophonie, immobilisation de personne, soins modérés* ; 3^e – *Cécité/surdité, cercle magique contre le Mal, dissipation de la magie, malédiction, prière* ; 4^e – *Colonne de feu, convocation de monstres IV, pierres acérées*.

ÉRUDIT NOMADE 9

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 9

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 9d6+9 (43 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +7 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon, naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics, puissance, foe) 6/jour, sorts, lore mastery (mystères, plans), still mind, *perception de la mort* (rapide) à volonté, résistance au froid (5)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +10 ; +2 contre les sorts de ténèbres, +2 contre les enchantements

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

Compétences : Art de la magie (4) +15, Concentration (12) +16, Connaissances (exploration souterraine) (12) +27, Connaissances (mystères) (12) +29, Connaissances (nature) (12) +27, Connaissances (plans) (12) +29, Connaissances (religion) (12) +27, Décryptage (12) +23, Premiers secours (10) +18, Survie +6 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Draconic Archivist^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}, Undying Fate^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 9

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse +2, *ring of silent spells^{MIC}*, *perle de Sagesse* +2, *bandeau d'Intelligence* +2, *anklet of translocation^{MIC}*, *cape de résistance* +1, *gloves of the starry sky^{MIC}*, *belt of the wide earth^{MIC}*, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *scrolls of uncertain provenance^{MIC}*, *parchemin de communication avec les animaux*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de sanctuaire*, *parchemin d'apaisement des émotions*, *parchemin de délivrance de la paralysie*, *parchemin de réparation intégrale*, *parchemin de délivrance des malédictions*, *parchemin de guérison des maladies*, *parchemin de liberté de mouvement*, *parchemin de renvoi*, *parchemin de restauration*, *parchemin de rappel à la vie*, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts préparés* (4/5/5/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *repérage* ; 1^{er} – *Anathème*, *bouclier de la foi*, *enchevêtrement*, *faveur divine*, *protection contre le Chaos* ; 2^e – *Arme spirituelle*, *cacophonie*, *immobilisation de personne*, *simulacre de vie* (x2) ; 3^e – *Cécité/surdité*, *cercle magique contre le Mal*, *dissipation de la magie*, *malédiction*, *prière* ; 4^e – *Colonne de feu*, *empire végétal*, *pierres acérées* ; 5^e – *Injonction suprême*, *soins légers de groupe*.



ÉRUDIT NOMADE 10

Illumian^{RoD} Archiviste^{HoH} 10

Humanoïde (illumian) de taille M

Dés de vie : 10d6+10 (47 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +7 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+4

Attaque : arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des illumians, luminous sigils, glyphic resonance, power sigils (*hoon, naen*), illumian word (*naenhoon*), final utterance, superior literacy, dark knowledge (tactics, puissance, foe) 6/jour, sorts, lore mastery (mystères, plans), still mind, *perception de la mort* (rapide) à volonté, résistance au froid (5), résistance à l'électricité (5), résistance au feu (5), *communion* (4 questions) 1/jour

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +11 ; +2 contre les sorts de ténèbres, +2 contre les enchantements

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

Compétences : Art de la magie (4) +15, Concentration (13) +17, Connaissances (exploration souterraine) (13) +28, Connaissances (mystères) (13) +30, Connaissances (nature) (13) +28, Connaissances (plans) (13) +30, Connaissances (religion) (13) +28, Décryptage (13) +24, Premiers secours (12) +20, Survie +6 (+2 sous terre, dans un environnement naturel à la surface ou sur un autre plan)

Dons : Archivist of Nature^{HoH}, Création d'objets merveilleux, Draconic Archivist^{HoH}, Ecriture de parchemins, Enhanced Power Sigils^{RoD}, Master of Knowledge^{HoH}, Undying Fate^{HoH}

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Géant, Illumian, Sylvestre

Environnement : tous

Organisation sociale : expédition (2-6)

Facteur de puissance : 10

Équipement : arbalète légère de maître et 20 carreaux, cuirasse +2, *ring of silent spells^{MIC}*, pierre ioun de Sagesse +2, bandeau d'Intelligence +2, *anklet of translocation^{MIC}*, cape de résistance +1, *gloves of the starry sky^{MIC}*, *belt of the wide earth^{MIC}*, *goggles of the golden sun^{MIC}*, *periapt of the sullen sea^{MIC}*, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre de prières, trousse de premiers secours, *scrolls of uncertain provenance^{MIC}*, parchemin de communication avec les animaux, parchemin de sanctuaire, parchemin d'apaisement des émotions, parchemin de délivrance de la paralysie, parchemin de réparation intégrale, parchemin de délivrance des malédictions, parchemin de guérison de la cécité/surdité, parchemin de guérison des maladies, parchemin de neutralisation du poison, parchemin de détection du mensonge, parchemin de don des langues, parchemin de renvoi, parchemin de restauration, parchemin d'annulation d'enchantement, parchemin de rappel à la vie, 10 pp

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. Sorts préparés (4/5/5/5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *repérage* ; 1^{er} – *Anathème*, *bouclier de la foi*, *enchevêtrement*, *faveur divine*, *protection contre le Chaos* ; 2^e – *Arme spirituelle*, *cacophonie*, *immobilisation de personne*, *simulacre de vie* (x2) ; 3^e – *Cécité/surdité*, *cercle magique contre le Mal*, *dissipation de la magie*, *malédiction*, *prière* ; 4^e – *Colonne de feu*, *empire végétal*, *marche dans les airs*, *pierres acérées* ; 5^e – *Appel de la tempête*, *injonction suprême*, *soins légers de groupe*.