

# Aldorian



Race : Elfe des bois – Classe : Ranger Sexe : M Age : 147 Taille : 1,52 Poids : 50 kg  
Couleur de la peau : rose Couleur des yeux : noisette Couleur cheveux : cuivrés

Alignement : Loyal bon

Langues : Elfes, sylvanien, commun, des mammifères sylvestres, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll

Force + 1 race

18<sup>88</sup>

Toucher +2	Dégâts +4	Poids +1 500	Porte : 1-4		Barreau 30%
------------	-----------	--------------	-------------	--	-------------

Intelligence -1 race

14

Langue 3	Chance de connaître les sorts		Mini		Maxi
----------	-------------------------------	--	------	--	------

Sagesse

14

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	
Ajust attaq magic	Bonus				Echec 0

Dextérité + 1 race

17

Ajust réaction : +2	Ajust projectiles : +2	Ajust CA : -3
---------------------	------------------------	---------------

Constitution -1 race

15

Ajust vie : +1	Choc méta : 91 %		Résurrection : 94 %	Nb résuc 1
----------------	------------------	--	---------------------	------------

Charisme

9

Nbre max de suivants : 4	Ajust Loyauté 0	Ajust réaction 0
--------------------------	-----------------	------------------

### Classe d'Armure :

Type d'armure :	CA	
Cotte de maille Elfique		5
Bouclier (+2)		-3
Anneau (+1)		-1
Ajustement dextérité		-3
CA de dos	4	CA optimale
		-2

### Jets de protection :

Paralyse / poison / Mort Magique	8
Pétrification / polymorphose	9
Baguettes et bâtons magiques	10
Souffles	9
Sortilèges	11

Vitesse de déplacement : 12"

Points de vie : 83 XP : 202501 (niv sup 325001) +10 % pt XP  
PV 16-8-3-8-3-6-3-6-5-8= 66 + 1x constit = 83

225001

## Armes :

Toucher AC 0

**12**

Attaques par round

**3/2**

Armes	Bonus Toucher		Dommages		Bonus Dégâts		Commentaires
	Force	Magie	P/M	Gde	Force	Magie	
<b>Arc long spécialité</b>	2(dex)+ 2(for)+1		1D6 x2 à la fin	1D6 x2 à la fin	4(for)		3 att/round. Dégâts x2 jusqu'à 9 mètres
<b>Dague +1 (lancée)</b>	2 (dex)+1	1	1-4	1-3	0	+1	
<b>Dague +1 (contact)</b>	2(for)+1	1	1-4	1-3	4(for)	+1	3 att/2 rounds
<b>Epée voleuse de vie +2 (reste 8 vies)</b>	2(for)+1	2	2-8	2-16	4(for)	+2	Sur un 20 vole une vie
<b>Epée courte + 1</b>	2(for)+1	2	1-6	1-8	4(for)	+2	

Pénalité non maîtrise -2. Plus de pénalité de non maîtrise sur les armes de jet  
Si créatures moins d'un D de 8, autant d'attaques que de niveau  
Bonus : +1 avec n'importe quel type d'arc, épée longue ou épée courte

## Niveaux de sorts / niveau :

	Sort de druide	Sort de magicien
Niveau 10	2	1

## Talents :

Pistage en extérieur	60 %	Ajustements
<b>Modificateurs dus au terrain</b>		
Assez meuble pour garder des empreintes (empreintes de pas, empreintes de pattes, etc.) de la créature pistée		+20 %
Conserve des marques occasionnelles ou des signes évidents de passage (herbe foulée, brindille cassée, etc.)		+10 %
Ne conserve que de rares traces de passage, à cause de la roche, de l'eau, du vent, du passage d'autres créatures, de croisements ou de recouvrements de pistes, etc.		0%
Empêche toute trace, sauf les plus infimes		+50 %
<b>Autres modificateurs</b>		
Pour chaque créature en plus de la première dans le groupe pisté		+ 2%
Par tranche de 12 heures écoulées depuis que les traces ont été faites		-5%
Par heure de pluie tombée sur la piste entre le traqueur et le traqué		-25%

<b>Pistage en intérieur</b>	<b>60 %</b>	<b>Ajustements</b>
	<b>Modificateurs dus à la surface</b>	
	Sol sale ou zone poussiéreuse non fréquentée	+20%
	Sol en bois ou zone qui conserve occasionnellement des signes indiquant un passage	0%
	Sol en pierre qui empêche toute trace, sauf les plus infimes	-50%
	<b>Autres modificateurs</b>	
	Pour chaque créature en plus de la première dans le groupe pisté	+2%
	Passage par une zone où d'autres créatures croisent ou recouvrent la piste	-50%
<b>Identification de traces</b>	Créatures sylvestres communes, non communes et rares, traces et direction du déplacement, nombre et allure, temps écoulé depuis le passage	
<b>Détection passage secrets et portes dissimulées</b>	En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée	1 sur 1D6
	Recherche active d'une porte dérobée	1-3 sur 1D6
	Recherche active d'un passage secret	1-2 sur 1D6
<b>Infravision</b>	Distance 6''	

### Capacités :

- 90 % aux sorts de charmes et de sommeil
- Haine des humanoïdes **+1 pt par niveau au dégâts** chafouins, chasseurs des sables, cyclopéens, ettins, flinds, géants, gnolls, gobelins, globours, grouilleux, hobgobelins, kobolds, norkers, ogres, ogres-mages, ogrillons, orques, quaggoths, taslois, torves, trolls, xvarts
- Surprise 50 % (1-3 sur un dé de 6). S'il est seul il a 1 chance sur 6 s'être surpris
- **Maîtrise de toutes les armes de jet (gagné à la fête foraine au cirque pour le numéro de tir)**
- **Un souffle de dragon topaze (déshydratation) dégâts :6D6+6 (gagné à la fête foraine à la pêche aux canards)**

### Localisation

### Charge

### Observations

### Objets magiques :

#### Anneaux :

Anneau +1  
Anneau de contrôle des élémentaires de feu

Main droite  
Main gauche

-

#### Bâtonnets/baguettes :

Une baguette merveilleuse  
Une flèche directionnelle

Sac  
Sac

37 charges

#### Potions :

Escalade  
Résistance au feu  
Guerison

Sacoche à la ceinture  
Sacoche à la ceinture  
Sacoche à la ceinture

1  
1  
3

#### Parchemins :

Protection contre la magie

Ceinture

-

#### Autres :

Bottes du Nord  
Bottes de speed  
Boots of featherweight  
Bowling ball  
Heaume des anciens  
Cape de déplacement

Sac  
Pieds  
Sac  
Sac  
A la maison  
Sur le dos

-  
-  
-  
-

## Équipement :

	<u>Localisation</u>	<u>Charge</u>	<u>Observations</u>
Corde 30 m	Sac	-	
Grappin	Sac	-	
Ration pour 2 semaines	Sac	-	
Flacons vides (20)	Sac	-	
Loupe	Sac	-	
Bourse	Sac	-	
Briquet	Sac	-	
Bougie	Sac	-	
Un carquois pour 30 flèches	Dos	30 flèches	
Torches	Sac	1	
Cordes de rechanges pour arc	Sac	4	
PO	Bourse	1000 PO	

## DETAILS DES OBJETS PORTES

### Anneaux

**Anneau de contrôle des élémentals + :** Les 4 types d'anneau de *contrôle des élémentals* sont très puissants. Chacun d'eux apparaît comme un banal anneau mineur (décrit ci-dessous), mais possède certains autres pouvoirs en plus des propriétés communes suivantes :

1. Les élémentals du plan auquel l'anneau est lié ne peuvent approcher à plus de 1,5 mètre du porteur ou l'attaquer; ou, s'il le désire, il peut annuler cette protection et tenter, à la place, de *charmer* l'élémental (jet de protection à - 2 sur le dé). Toutefois, si la tentative échoue, la protection totale est perdue et aucune autre tentative de charme ne peut avoir lieu. Par contre, les autres pouvoirs de l'anneau fonctionnent alors en ce qui concerne l'élémental.
2. Les créatures, autres que les élémentals normaux, originaires du plan auquel est lié l'anneau, attaquent à - 1 sur leur dé de "toucher", le porteur subit des dégâts à - 1 pour chaque dé de dégât et effectue ses jets de protection contre les attaques de la créature à + 2. Toutes les attaques lancées par le possesseur sont exécutées à + 4 (ou - 4 au jet de protection de la créature élémentaire), et le porteur inflige des dégâts avec un bonus de + 6 (au total, pas à chaque dé) en plus des autres ajustements applicables. Toute arme utilisée par le porteur de l'anneau peut toucher les élémentals ou les créatures élémentaires, même si elle n'est pas magique.
3. Le porteur de l'anneau est capable de converser avec les élémentals ou les créatures élémentaires originaires du plan auquel est lié l'anneau. Ceux-ci le reconnaissent comme porteur de l'anneau et lui font toujours preuve d'au moins un certain respect. Si les alignements sont opposés, ce respect équivaudra à la *peur* si le porteur est fort, la *haine* et un *désir de le tuer*, s'il est faible.
4. De plus, le possesseur d'un anneau de *contrôle d'élémental* souffre des pénalités suivantes aux jets de protection :

Air	- 2 contre le feu
Terre	- 2 contre la pétrification
Feu	- 2 contre l'eau et le froid
Eau	- 2 contre la foudre/l'électricité
5. Seul un des pouvoirs (majeur ou non) d'un anneau de *contrôle d'élémental* peut être utilisé à la fois.

- **FEU :** Le porteur peut produire à volonté les effets magiques suivants :

- mains brûlantes* (une fois par tour)
- pyrotechnie* (deux fois par jour)
- mur de feu* (une fois par jour)
- colonne de feu* (deux fois par semaine)
- résistance au feu

L'anneau paraît n'être qu'un simple anneau de *résistance au feu* jusqu'à ce qu'une condition soit remplie.

**Bâtonnet merveilleux** : Le *bâtonnet merveilleux* est un objet étrange et imprévisible qui crée aléatoirement de nombreux effets bizarres, à chaque utilisation. Les effets courants sont indiqués sur le tableau ci-dessous, mais vous avez toute latitude de les altérer selon votre campagne, bien qu'il soit recommandé de suivre la progression décrite. Les fonctions du bâtonnet sont les suivantes :

01-10	<i>ralentit</i> la créature visée pour 1 tour
11-18	<i>trompe</i> le porteur durant un round, et le pousse à croire que le bâtonnet fonctionne comme indiqué par un second tirage
26-30	<i>nuage puant</i> à une portée de 3"
31-33	une <i>pluie battante</i> tombe durant 1 round dans un cercle de 18 mètres de rayon autour du porteur du bâtonnet
34-36	<i>invoque</i> un rhinocéros (01-25), un éléphant (26-50) ou une souris (51-00)
37-46	<i>foudre</i> (7" x 1/2") comme le bâtonnet
47-49	un <i>nuage de 600 gros papillons</i> sort du bâtonnet et volète au hasard durant 2 rounds, aveuglant toutes les créatures présentes (y compris le porteur)
50-53	<i>agrandit</i> la cible si elle se trouve à moins de 18 mètres
54-58	<i>ténèbres</i> dans un hémisphère de 9 mètres de diamètre, dont le centre se trouve à 9 mètres du porteur
59-62	<i>l'herbe pousse</i> sur une surface de 16" devant le bâtonnet, ou le gazon existant voit sa taille multipliée par 10
63-65	<i>disparition</i> d'un objet non-vivant de moins de 500 kg et d'un volume inférieur à 0,8 m3 (l'objet est éthéré)
66-69	<i>diminue</i> le porteur à 1/12 <sup>e</sup> de sa taille
70-79	<i>boule de feu</i> comme le bâtonnet
80-84	<i>invisibilité</i> sur le porteur
85-87	<i>des feuilles poussent sur la cible</i> , à condition de se trouver à <u>...moins de 6" du bâtonnet</u>
88-90	<i>10-40 gemmes</i> d'une valeur de 1 po pièce fusent du bâtonnet en un jet de 3" de long. Chacune inflige 1 point de dégâts à toute créature se trouvant sur son passage (lance 5d4 pour déterminer le nombre d'impacts)
91-97	<i>des couleurs chatoyantes</i> miroitent et oscillent sur une aire de 4" x 3" devant le bâtonnet (les créatures qui s'y trouvent sont aveuglées pendant 1-6 rounds)
98-00	<i>transmutation de chair en pierre</i> (ou le contraire si la cible est en pierre) si la cible se situe à moins de 6"

Le bâtonnet se vide d'une charge par fonction. Il ne peut être rechargé. Des jets de protection sont de rigueur dans les cas où ils sont habituellement requis.

**Flèche directionnelle** : Une *flèche directionnelle* ressemble habituellement à une flèche normale (ou peut-être magique). Ses propriétés magiques la font toutefois fonctionner de la même manière qu'un sort de *localisation d'objets*, lui donnant ainsi le pouvoir de désigner la direction d'un chemin recherché. Une fois par jour, l'objet peut être jeté en l'air, il tombera en pointant dans la direction du chemin souhaité. Ce processus peut être répété à 7 reprises durant les 7 tours suivants. Note : la flèche n'indique que des endroits/chemins recherchés. La requête ne peut se faire que pour l'un des lieux suivants : escaliers (vers le haut ou le bas), passages en pente (vers le haut ou le bas), sortie ou entrée de donjon, cavernes. Elle doit être formulée en distance (plus proche, plus éloigné, plus haut, plus bas) ou en direction (nord, sud, est, ouest, etc).

**Escalade** : La consommation de cette potion permet à un individu d'escalader les murs et des surfaces verticales comme un voleur, aussi bien vers le haut ou vers le bas, avec uniquement 1 % de chances de tomber ou de glisser (vérifiez à la moitié du parcours, d %, 01 signifie la chute). Une potion d'*escalade* est efficace 1 tour plus 5-20 rounds. Pour chaque poids équivalent à 1000 po que porte le personnage, 1 % de chances supplémentaires sont ajoutées à la probabilité de glisser. Si le personnage porte une armure, les modifications aux chances de tomber/glisser sont les suivantes :

37-000	cuir clouté	1 %
28-000,9	broigne	2 %
29-33	lorica	4 %
34-42	cotte de mailles	7 %
43-47,087	harnois	8 %
48-51	plates	10 %
	armures magique, tout type	1 %

**Résistance au feu :** Cette potion octroie une invulnérabilité magique à toutes les formes de feu normal (feu de joie, huile enflammée, et même d'énormes bûches en bois) à la personne qui la consomme. Elle donne, de plus, une résistance aux feux générés par la lave en fusion, un *mur de feu*, une *boule de feu*, un souffle de dragon enflammé et des flammes/chaieurs d'une

## Parchemins

**Protection contre la magie :** Temps de lecture : 8 segments. Ce parchemin invoque un très puissant globe d'anti-magie invisible dans un rayon de 1,5 mètre autour du lecteur. Il empêche l'entrée et la sortie de toute forme de magie, mais les objets normaux ne sont pas affectés. Comme toutes les autres protections, le globe se déplace avec son invocateur. Tout objet magique qui touche le globe doit lancer un jet de protection avec 50 % de chances que la puissance du globe absorbe sa magie (il faut obtenir 11 ou plus sur un d20). La protection dure 5-30 rounds (5d6). Si plusieurs objets magiques rentrent en contact avec le globe en même temps, le premier objet (une épée magique présentée devant l'attaquant, par exemple) est le premier touché, puis les suivants par ordre décroissant de puissance jusqu'à ce que l'un d'eux rate son jet de protection. A ce moment, le globe disparaît et l'objet est vidé de ses pouvoirs surnaturels.

## Autres

### Bottes de rapidité :

Ces bottes permettent à leur porteur de courir à la vitesse d'un cheval de course (24" de base par round). Pour chaque portion de 5 kg (équivalent à 100 PO) au-dessus de 100 kg, le porteur est ralenti de 1". Ainsi un humain de 90 kg avec 30 kg d'équipement ne se déplace qu'à 20" par round ; si, en plus, il porte un sac contenant 500 PO, il est encore ralenti de 5". Pour chaque heure de course intensive à vitesse rapide, le porteur doit se reposer pendant une heure. Il n'est pas possible de maintenir cette vitesse durant plus de 8 heures sans que le porteur ne soit obligé de se reposer. Les bottes de vitesse donnent un ajustement de +2 à la classe d'armure dans les situations de combat où les déplacements de ce type sont possibles.

### Boots of Featherweight :

XP Value: 1,000 GP Value: 7,000

The Book of Marvelous Magic

Ces bottes n'ont aucun effet jusqu'à ce que le porteur marche sur un piège ou un autre dispositif déclenché par le poids. À ce moment-là, les bottes réduisent instantanément le poids du porteur à presque zéro, ce qui annule le déclenchement du dispositif. Le porteur n'a connaissance d'aucun changement de poids à moins que la zone ne soit exposée au vent ; si c'est le cas, le porteur est soufflé, léger comme une plume, pendant un round.

### Bowling Ball :

XP Value: 1,800 GP Value: 9,000

DRAGON Magazine 72

C'est une arme +3 qui peut renverser n'importe quel adversaire pesant 500 livres ou moins lorsqu'il le frappe. Sur un jet naturel de 19 (mystiquement connu sous le nom de « spare »), jusqu'à deux autres adversaires se trouvant derrière celui frappé, et identiques, sont également renversés. Sur un 20 naturel, jusqu'à quatre adversaires similaires sont affectés de la même manière si le lanceur crie le mot magique « strike »; en lâchant la balle.

### Épée voleuse de vie (reste 8 vies) :

L'épée +2, voleuse de neuf vies, se comporte toujours comme une arme +2, mais possède également le pouvoir d'absorber la force vitale d'un adversaire. Elle peut accomplir ceci 9 fois avant de perdre cette capacité. Celui qui la manie doit obtenir un 20 naturel sur son tirage de "toucher" afin que le pouvoir se déclenche. L'adversaire a alors droit à un jet de protection contre la magie et, si celui-ci est réussi, l'épée ne fonctionne pas et aucune charge n'est dépensée. Les dégâts sont alors calculés comme à l'accoutumée.

## I-Heaume des Anciens :

- Vision multi-spectres à 27m : Infra, Ultra, Détection de l'invisibilité.
- Système automatique de visée et d'acquisition de cible : JT+3 (ancien modèle)
- Réseau interconnecté (radio UHF, réseau DATA, cibles, Téléport ...)
- Téléportation sans erreur M7 2/j Durée : Instantanée, Incant 1s

Ne fonctionne que qu'avec la cellule d'énergie dans la gemme bleue au poignet et à la ceinture : durée temporaire de 72h après activation et avant recharge pas de rechargement possible sans la techno des anciens (one shot), la ceinture et le bracelet ne sont pas cumulables avec d'autres ceintures et bracelets. Le changement de spectre se fait par la pensée et prend 1 segment. - Porte dimensionnelle à 24" M4 : 1/j, durée d'activation 2 segments.

**Cape de déplacement** : Cet objet ressemble à une cape normale mais, quand il est porté par un personnage, ses propriétés magiques opèrent une distorsion du spectre lumineux. Ce *déplacement* des ondes lumineuses fait apparaître le porteur à une distance variant entre 30 et 60 cm de l'endroit où il se trouve effectivement. Toute attaque par projectile ou au corps à corps qui est dirigée contre le porteur le manque automatiquement la première fois\*. Ensuite, la cape offre une protection de + 2 : amélioration de la classe d'armure de 2 points, ainsi qu'un ajustement de +2 aux jets de protection contre les attaques dirigées contre le porteur (comme les *sorts*, les regards, les souffles et les crachats, etc. qui visent le porteur de la *cape de déplacement*). Notez que 75 % des *capes* sont taillées pour les humains ou les elfes (personnes mesurant entre 1,5 et 1,8 mètre), et seuls les 25 % restants sont destinés aux personnes plus petites (petite-gens, gnomes, nains).

\* Ceci peut s'appliquer à la première attaque de plusieurs adversaires *uniquement* si le second assaillant et les autres se trouvaient dans l'incapacité d'observer l'échec du premier coup dû au *déplacement* initial.

## Détail des sorts

Druide x2 – Magicien x1

R	D ou M Niveau	Nom	TI	Résumé	JP	Portée	Durée	Zone d'effet
	D 1	Aura féérique	3 S	Rend plus visible une créature = +2 probabilité de toucher	Aucun	8"	4 R/niv	3,6 m linéaires/niv dans un r de 4"
	D 1	Détection de la magie	3 S	Détecte niveau de la magie, faible, moyenne etc	Aucun	0	12 R	1" l et 4" L
	D 1	Détection du poison	1 R	Détermine si objet ou créature ou zone d'effet est empoisonnée	Aucun	0	1 R	0,75 m3
	D 1	Enchevêtrement	3 S	Croissance de plantes	1/2	8"	1 T	4" diam
	D 1	Langage animal	3 S	Permet de parler à tout animal à sang chaud ou froid	Aucun	0	2 R/niv	Rayon 4" autour du druide
	D 1	Passage sans trace	1 R	Ne laisse aucune trace	Aucun	Au toucher	1 T/niv	Créature touchée
	D 1	Pluie	3 S	Transforme la vapeur d'eau en pluie	Aucun	1"/niv	1 S/niv	Cylindre de 3" de diam et 12" de haut
	D 1	Prévision du temps	1 R	Prévision à 100 % temps	Aucun	0	2 h/niv	23 kms 2
	D 1	Purification de l'eau	1 R	Eau devient potable	Aucun	4"	Permanente	27 dm3/niv dans 9m2
	M min	Humidification	½ S	Toute chose sera humide et entourée d'un léger brouillard donc moins net et difficile à prendre feu	Aucun	-	-	1m <sup>2</sup>
	M min	Distraction	1/3 S	Inciter un observateur à regarder dans une zone de son choix	Oui	Max 3m	1 S	Spéciale
	M min	Doigt de feu	1/3 S	Jet de flamme de 15 cm permettant de mettre le feu à des objets secs	Aucun		1 S	Ligne de 15 cm
	M min	Lumière bleue	½ S	Permet de faire apparaître une sphère de 8cm de diam d'un éclat bleuté	Aucun	1"		1,5 m
	M min	Nuage de fumée	1/3 S	Petit nuage de 30 cm de diam de la couleur choisie				
	M 1	Alarme	1 R	Zone réactive à la présence de toute créature vivante	Aucun	1"	2-8 t + t/niv	Jusqu'à 2 m <sup>2</sup> /niv
	M 1	Bouclier	1 S	Protège contre les attaques projectiles magiques	Aucun	0	5 R/niv	Spéciale
	M 1	Détection de la magie	1 S	Détecte la magie et son intensité	Aucun	0	2 R/niv	1" de large 6" de long
	M 1	Fermeture	1 S		Aucun	2"/niv	1 R/niv	7,2 m <sup>2</sup> /niv

1' = 3m

## Possessions à la maison :

26 265 PO  
2 plumes de griffon

## Créatures rencontrées :

- Requins des sables (bulets)
- Vers géants,
- Scolopandres géants,
- Griffons,
- Loups garou,
- Géants des montagnes
- Garguns
  
- 2 élémentaires d'airs conjurés par les anciens
- 4 loups des sables (ha bon ? ils ont été rajoutés par les joueurs pour arriver à leur fin ?? lol mdr ;-)
- 3 serpents boasilik
- 2 scorpions très géants
- 2 momies gardes des cryptes
- 1 jeune momie prêtresse 1/4 royale
- 2 efrits ("Pool L'efrit" et "L'efrit Mayo")
- 2 élémentaires de feu
- 6 gardes du temple
- 2 démons gardiens mineurs "Sobek" et "Rapak"
- 1 1/2 golem de fer d'Anubis
- 1 ancien "MK6 Tactique" dans le couloir des cachots du Prince
- 1 ancien "MK6 Assaut" dans le couloir des cachots du Prince

- 2 anciens "MK6 Tactique" dans la salle de la porte des étoiles
- 2 anciens "MK6 Assaut" dans la salle de la porte des étoiles
- 1 ancien "MK6 Soutien" dans la salle de la porte des étoiles
- 4 anciens "Terminators Assaut" dans la salle de la porte des étoiles
- 1 ancien "Terminator Soutien Lourd" dans la salle de la porte des étoiles

## Ses aventures

### *La fête foraine :*

Est tombé amoureux d'Astrian Baron du Val des 2 Lacs. Comme ce dernier montrait de la répulsion à cet amour sincère, Aldorian a jeté une pièce d'or à la fontaine à souhait pour qu'Astrian tombe amoureux de lui... vœu réussi.

Lors de cette fête foraine Aldorian a perdu 5000 Po au casino et a été tué par la Mort. C'est Astrian, qui par deux fois, l'a ramené à la vie.

Ses compagnons : Hiawatishaw (lièvre agile), Blake, Blast, Lexye, Ultrogoth, Alice, Nawel, Nihal, Ashana Yorfeduag, Astrian, Faldar, Eledhwen d'Esterhold.

### *Tempête de l'Edeyen :*

A été empoisonné et brûlé par un scorpion géant ce qui lui a fait perdre son teint rose. Tombé dans un coma profond. Il a été sauvé par Ilmaré. Il est tombé au combat contre des anciens à la porte des étoiles, il a été ramené à la Cambuse à Délices la « griffe des sables » et sauvé grâce au Mage blanc Saïd Alakim. Mâge du Prince Driss Akarath.

Le Prince lui a offert un Aigle Royal ; il a pu bénéficier à ce titre de 12 jours de fauconnerie dans les jardins du palais afin d'apprendre à soigner et traiter comme il se doit cet Aigle magnifique surnommé **Isshtak**.

Ses compagnons : Wann Hellen (Gnome), Faldar, Angus, Ilmaré

# Isshtak

Aigle royal familier.

Envergure : 1m20

Capacité Lentille d'aigle.

CA 5, PV 10, Dep 18/24" en piquer, Vol classe C

#AT1, TACO 12, Dmg 1-4 avec les serres et le bec

Ils ne sont pas dressés spécialement pour l'attaque mais pour :

1) Chasser et ramener du petit gibier à leur maitre

2) Alerter leur maitre d'un danger soit d'un point de vue sonore soit silencieusement avec leur gestuelle. Leur façon de voler et la configuration de leurs ailes indiquent au maitre : la direction, la distance et le nombre d'ennemis potentiels (c'est l'animal qui juge donc cela peut être de simples présences sans danger).

