

ALGARIC 1^{er}

Roy de Norwold



Algaric 1^{er} dit "Le Flamboyant" - Roy de Norwold & Duc d'Alpha

Créé en Octobre 1987

| | | |
|--|----------------------|--|
| Classe : Guerrier | Race : Humain | Année : 1054 |
| Niveau : 26 | Genre : Male | Age : 58 ans (53+5) |
| XP : 4,719,850 | Poids : 101kg | Age de mort : 133 - 322 ans (122 + 2x100) |
| Next Level : 4,750,000 (Bonus 10%) | Taille : 1m98 | Alignement : True Neutral |

+100 ans accordés par EO Draco/ +100 ans gagnés contre Baalzebul

La couronne du Roy limite l'espérance de vie et de règne a 75 ans, ramenant l'âge de mort d'Algaric à 133 ans

Caractéristiques

| | | | | | |
|---------------------|--|-----------------|---------------------|----------------------|--------------|
| Force | +1 gagné avec la fontaine de vie / +2 gagné lors de l'Arlésienne | | | | |
| 21 (18+3) | Tou : +4 | Deg : +9 | Ajust. Poids : +600 | Portes : 9/10 (4) | Barres : 70% |
| Dextérité | | | | | |
| 18 | CA : -4 | Surprise : +2 | Missile : +2 | | |
| Constitution | Restauration complète avec la fontaine de vie | | | | |
| 17 (13) | PV : +3 | Choc Méta : 97% | Resurrection : 98% | Nb Résurrections : 4 | |
| Intelligence | | | | | |
| 16 | Langues : 5 Commun, Nordique, Elfique, Nain, | | | | |
| Sagesse | +1 gagné avec la fontaine de vie / +2 gagné lors de l'Arlésienne | | | | |
| 20 (17+3) | Att Mag : +6 | | | | |
| Charisme | | | | | |
| 15 | Suivants : +7 | Loyauté : +15% | Réaction : +15% | Beauté : 16 | |

Capacités générales

| | |
|---|--|
| <p>Guerrier : Double spécialisation à l'épée longue Spécialisation à l'arc composé long Spécialisation à la lance de fantassin</p> <p>Initiation de Zorch : Manipulation et contrôle de l'énergie positive : Permet de lancer les sorts positifs et de Contrôler les effets de l'énergie sur 3m.</p> <p>Les tombeaux du temps: Résistance à la Mort de 5% Résistance au vieillissement de 95% Régénération de 1pv/h</p> <p>Sauver Snowl Snowl a accordé un souhait à Algaric lui Permettant de lancer une Résurrection / Aventure</p> <p>Le Bouffon rouge ou l'insolence de Baalzebul Les voyages dans le temps de ce scénario ont Affublés Algaric des capacités suivantes : Ralentissement 1f/j, Rapidité 1f/j, 2 Rounds en 1 1f/j (1R supplémentaire à la fin du 1^{er}) Time Stop 1f/semaine Age de mort + 100 ans</p> | <p>Eo Draco Eo Draco a augmenté la longévité d'Algaric de 100 ans.</p> <p>L'Arlésienne: Dyonisos a attribué à Algaric les capacités suivantes : Festin des héros 1f/j +2 en SAG +2 en FOR 10% à 60% de MR incompressible chaque jour.</p> <p>Le Roy se meurt: Algaric est devenu Roy de Norwold après s'être âprement battu pour la récupérer, en Cie de ses valeureux compagnons Snowl, Lort, Viktor, Laueria et Sandust</p> |
|---|--|

Combat

| Armure | |
|----------------------|------------|
| CA Naturelle | 10 |
| Armure du Phoenix +4 | -10 |
| Bouclier +5 | -6 |
| Bonus de Dex | -4 |
| Cape de déplacement | -2 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| CA de Face: | -12 |
| CA de Dos : | -2 |

| Pv : 187 | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|-----|----|----|----|--|
| 100 | | | | | 200 | | | | |
| 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 0 | | | | | | | | | |
| -9 | -8 | -7 | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | |
|  | | | | | | | | | |

| Nombre de jours de l'aventure en cours | | | | | | | | | |
|--|----|----|----|----|-----|----|----|----|--|
| 100 | | | | | 200 | | | | |
| 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |

| Sauvegardes | |
|-------------------------|----|
| Paralyse / Poison /Mort | 3 |
| Polymorph. / Petrif. | 4 |
| Bâtons/Baguettes | 5 |
| Souffles | 4 |
| Spell | 6 |
| Bonus | |
| Bonus Dextérité | +2 |
| Bonus Sagesse | +6 |
| Armure | +4 |
| Bouclier | +5 |
| Cape de déplacement | +2 |
| Scarabée de protection | +1 |
| Fétiche contre poison | +3 |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Résistances et Immunités | | | | | |
|--|-----------|-----|-----|-----|-----|
| Les tombeaux du temps | | | | | |
| Mort | 5% | | | | |
| Vieillessement | 95% | | | | |
| Régénération | 1pv/h | | | | |
| Immunités de Sagesse | | | | | |
| Cause Fear, Charm Person, Command, Friends, Hypnotism, Forget, Hold person, ray of enfeeblement, Scare | | | | | |
| Initiation de Zorch | | | | | |
| Immunité à l'énergie Positive | | | | | |
| Contrôle de l'énergie / 3m | | | | | |
| Armure du Phoenix | | | | | |
| Immunité aux feux < 50 deg | | | | | |
| Régénération 1pv/T | | | | | |
| Deuil-Ombre | | | | | |
| 100%MR/MV (11 ^{ème}) | | | | | |
| Couronne du Roy | | | | | |
| Régénération | 10pv / R | | | | |
| Sort de clercs | 30Niv / J | | | | |
| Sorts de Mage | 25Niv / J | | | | |
| L'Arlésienne | | | | | |
| MR incompressible Journalière | | | | | |
| 10% | 20% | 30% | 40% | 50% | 60% |

| Nombre de rounds de combat | | | | | | | | | |
|----------------------------|----|----|----|----|-----|----|----|----|--|
| 100 | | | | | 200 | | | | |
| 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 0 | | | | | | | | | |

| Armes | -5 | TACO | Att/r | Bonus Touché | | | Dommages | | Bonus Degâts | | | |
|--|---------|------|-------|--------------|-----|-------|----------|-----|--------------|---------|-----------|-------|
| | | | | FOR/DEX | Spé | Magie | P/M | Gde | FOR | Spé | Magie | Total |
| Deuil-Ombre (Epée longue +6 Defender) | -18 | 5/2 | +4 | +3 | +6 | 1d8 | 1d12 | +9 | +3 | +6/+8** | +18/+20** | |
| Epée large Defender +6 | -15 | 2 | +4 | | +6 | 2d4 | 1d6+1 | +9 | | +6 | +15 | |
| Epée de feu +1 | -13 | 2 | +4 | +3 | +1 | 1d8 | 1d12 | +9 | +3 | +1 | +13 | |
| Arc long +2 | -10 | 2 | +2 | +1 | +2 | 1d6 | 1d6 | +9* | +2 | +2* | +2/+13* | |
| Dagues +2 | -11/-9 | 2 | +4/+2 | | +2 | 1d4 | 1d3 | +9 | | +2 | +11 | |
| Hache +3 | -12/-10 | 2 | +4/+2 | | +3 | 1d8 | 1d8 | +9 | | +3 | +12 | |
| Masse d'arme +2 | -11 | 2 | +4 | | +2 | 1d6+1 | 1d6 | +9 | | +2 | +11 | |
| Lance fantassin +3 | -13/-11 | 5/2 | +4/+2 | +1 | +3 | 1d6 | 1d8 | +9 | +2 | +3 | +14 | |

*A l'arc, à bout portant, on ajoute aux dégâts les bonus magiques de l'arc et les bonus de force
 ** Deuil-Ombre ajoute +2 de feu (Burning Hand)

| Portée | | | | |
|----------|---------------|----|--------|--------|
| Armes | Portée (en m) | | | |
| | ABP (+2)* | S | M (-2) | L (-5) |
| Arc Long | 2-10 | 70 | 140 | 210 |
| Jet | | 10 | 20 | 30 |

| Mouvement et Encombrement | | | | | |
|----------------------------------|-------|---------|--------|----------|----------|
| Encombrement: | Aucun | Léger | Modéré | Importan | Critique |
| Poids (kg): | 0-220 | 221-240 | 241-25 | 256-275 | 276-640 |
| Mouvement: | 17 | 12 | 8 | 4 | 1 |
| THAC0: | | | -1 | -2 | -4 |
| AC: | | | | +1 | +3 |
| Poids porté actuel : 17kg | | | | | |

Objets et Pouvoirs

Pouvoirs

Souhait de Snowl

- Résurrection 1/Aventure

Le Bouffon Rouge

- Slow 1/J
- Speed 1/J
- Double Round 1/J
- Time Stop 1/Sem.

L'Arlésienne

- Festin des héros 1/J

Objets prêts

Deuil-Ombre, Sword +6 Defender

- Boule de feu 1/T (N6)
- Boule de feu à retardement 1 / J (N14) 14d6+14
- Sunray (N14) 8-48 + Spé.
- Nuée de Météores (N18) 4x10d4 / 8x5d4

Livre de sortilèges infinis

- Identification (M20)

Objets équipés

Couronne du Roy

- Time Stop 10m R; 1d3+2R; 1/an
- Guérison 1/J
- At will dans Norwold --
- Φ Detect Lie et Alignements
- Φ True Seeing
- Permanent --
- Φ Régénération 10pv/R

Armure du Phoenix

- Décharge de feu 1-4d6 / R
- Aura de feu (at will)
- Aile de feu (at will)

Bracelets CA0

Shield, medium +5

Boots, Winged (15A)

Lentilles d'aigles

Collier d'adaptation

Scarabée de protection (12ch)

Fétiche de guérison des blessures (*empêche les pertes de membres*)

Fétiche +3 contre poison

Helm of Comprehending Languages and Reading Magic

Cape de déplacement (+2)

MD Ring of Elemental Command (Air)

- Invisibilité
- Vol
- Rafale de vent (1/R) (120m x 3m)
- Mur de force (1/J)
- Contrôle des vents (1/Sem)

MG Ring of Spell Storing

- Globe Majeur (N20)
- Globe Mineur (N20)
- Porte Dimensionnelle (N 20)
- Téléportation (N20)

Gants anti-projectiles

Objets portés

Sac de contenance, 500 lbs.

- 1 Potion of Animal Control (reptile/amphibian)
- 1 Potion of Plant Control
- 1 Parchemin de transmutation de pierre en boue
- 2 Doses de poussière de disparition (2d10 T)
- 1 Parchemin de protection contre le froid
- 1 Parchemin de protection contre les lycanthropes
- 1 Corde d'emmêlement
- 1 Potion de forme gazeuse
- 1 Cape de la raie manta
- 1 Flacon de sang de Dinin Naerth

Carquois d'Elhonna

- 1 Composite long bow +2
- 1 Composite long bow, flight arrow +1 (16 fl)
- 1 Composite long bow, flight arrow +3 (12 fl)
- 1 Baguette de négation (67ch)
- 1 Batonnet de foudre (6D6) (43ch)
- 1 Wand of Secret Door and Trap Location
- 1 Javelot de foudre (1d6+20pv → 1,5m x 9m → 20pv)
- 1 Epée longue +5

Ceinture

- 1 Baguette de pouvoir seigneuriale (12ch)
- Paralysie (Tou)
- Peur (6")
- Drain de vie (pas de JP, Tou, 2d4)

Bourse de Burcknard (25Po)

2 Dagues en argent +2

Pouch of accessibility

- 1 Anneau +3 +6
- 1 Anneau de protection d'esprit
- 1 Anneau de Sustenance
- 1 Potion of Growth
- 1 potion de diminution
- 2 potions de 5x la constit.
- 1 potions de Guérison
- 1 dose d'huile éthérée
- 1 Potion de contrôle des dragons d'argents
- 1 Parchemin de protection contre les souffles de non-dragons
- 1 Potion of Fire Breath (3d6) 5m (3ch)

Bourse

Poils de barbe du seigneur Lort

Cheveux de Viktor

Bourse cachée derrière

Cube de force

Armure du Phoenix :

Cette armure est en cuivre avec des runes rouges tracées à sa surface.
Ces runes ont été tracées à l'aide d'une plume du Phoenix trempée dans son sang.
Elle est +4 et donne une CAO.



Elle confère à son porteur les pouvoirs suivants (niv 12) :

- Immunité aux feux non magiques
- Immunité aux feux magiques jusqu'à 50 dégats
- Réduction de 2 deg / dés sur les feux magiques > 50 dégâts.
- Décharge de feu :
 - Accumulation de 1-4 dés de dégâts (d6) par round de concentration (40 dés max).
 - Les dégâts sont relâchés sous forme d'une boule de feu
 - Attention : Si le porteur est dérangé, les dégâts se relâchent sur lui.
- Aura de feu sur 3m (3d4 ou moitié). L'ignition ou l'extinction de l'aura s'effectue à volonté.
- Régénération de 1 pv/tour, même sur les dégâts de feu.
- Les ailes du Phoenix: des ailes de feu permettant de voler à volonté
- Invocation du Phoenix:
 - L'armure peut être sacrifiée pour invoquer le Phoenix.
 - Il suffit au porteur de prononcer l'incantation suivante :
« BENU, BENU, consume moi et renais à la vie. »
 - L'armure se consume alors dans un halo flamboyant durant 1d4 rounds, à l'issue desquels le Phoenix apparaît.
 - Le porteur ainsi que tous ceux se trouvant dans un rayon de 3m subissent des dégâts de feu selon la règle suivante :
1er round : 2d6 / 2eme round : 4d6 / 3eme round : 8d6 / 4eme round : 16d6 – sans aucune protection / résistance / immunité possible
 - Si le porteur meurt durant cette phase, le phénix apparaît et disparaît aussitôt. Le porteur renait alors de ces cendres, mais sans l'armure.
 - Si l'invocation est réussie ; le Phoenix aidera alors le porteur en remerciement de sa bravoure pour le sacrifice effectué.
 - A l'issue de l'invocation, le Phoenix disparaît en laissant un œuf de la taille d'un œuf d'autruche.
 - Celui-ci est entouré d'un halo enflammé constant.
 - Seul le porteur original de l'armure peut le toucher sans se bruler. (2d6 cumulatifs / round)
 - Pour restaurer l'armure, il est nécessaire de plonger l'œuf dans le foyer d'un feu de Myrrhe et d'Encens au sein du temple d'Héliopolis.
 - Celui-ci doit être entretenu et brûler pendant 3 jours au bout desquels l'œuf se craquèle, laissant apparaître l'armure restituée.

Deuil-Ombre :

Deuil-Ombre est une épée défender +6.
Elle confère à son porteur les pouvoirs suivants :

- 100% MR / MV (niv 11)
- Mains brulantes at will (niv 2), automatique sur MV
- Boule de feu 1 / Tour (niv 6)
- Boule de feu à retardement 1 / Jour (niv 14)
- Sunray 1 / Semaine (niv 14)
- Nuées de météores 1 / Semaine (niv 18)



Lorsqu'un sort est lancé contre l'épée, le lanceur du sort doit sauver contre la pétrification à -4 ou être pétrifié.

Divers :

Baguette de pouvoir seigneuriale :
Paralysie / Drain 2-8pv / Peur 6" (1ch)
Masse+2 / Epée de feu +1 / Hache +4 / Lance +3
Echelle / Béliet / Boussole

Bâtonnets de foudre :
1ch : 1d10 deg au Touché
2ch : 6d6 (1=2) en 2s

Niveau de sorts

| Class | 1st | 2 nd | 3rd | 4th | 5th | 6th | 7th | 8th | 9th |
|--|-----|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Positiviste | 68 | 34 | 22 | 17 | 13 | 11 | 9 | 8 | 7 |
| Points utilisés : 3029 | | | | | | | | | |
| Capacité : Immunité / contrôle de l'énergie positive | | | | | | | | | |

Pour lancer un sort, le positiviste doit puiser dans sa réserve d'énergie le nombre de point correspondant au niveau du sort à lancer : pour un sort niveau 5, 5 points.

Dans le tableau ci-dessus, le nombre de points de réserve correspond au nombre de sorts de niveau 1.

Dans le cas présent, le positiviste peut lancer 68 sorts niveau 1, ou 34 sorts niveau 2, ou n'importe quelle combinaison (2 sort 9 + 2 sorts 8 + 1 sort 7 + 2 sorts 6 + 1 sort 5 + 2 sorts 4 + 1 sorts 2), dans la limite de ces points d'énergie.

Le sort est lancé au niveau du positiviste +1 par point d'énergie supplémentaire :

Un positiviste niveau 8 peut par exemple lancer un sort 6 au 20^{ème} niveau en dépensant 6 points pour le sort + 12 points pour les niveaux au-delà du 8^{ème}, soit 18 points.

Progression

| Cumul des points utilisés | Niveau | Points alloués |
|---------------------------|--------|----------------|
| 0-25 | 1 | 2 |
| 26-50 | 2 | 4 |
| 51-100 | 3 | 6 |
| 101-200 | 4 | 10 |
| 201-400 | 5 | 16 |
| 401-800 | 6 | 26 |
| 801-1600 | 7 | 42 |
| 1601-3200 | 8 | 68 |
| 3201+ | 9 | 110 |

Compétences Martiales

| Niveaux du Guerrier | | 1 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 |
|--|-------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| Points de compétences martiales acquis | | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Compétences Martiales | Coûts | | | | | | | | | | | |
| Choix | Epee Longue | 1 | 1 | | | | | | | | | |
| | Spé. Epee Longue | 1 | 1 | | | | | | | | | |
| | Arc Composite Long | 1 | 1 | | | | | | | | | |
| | Double Spé. Epée Longue | 2 | 2 | | | | | | | | | |
| | Spé. Arc Long | 2 | | | 2 | | | | | | | |
| | Dague | 1 | | | | 1 | | | | | | |
| | Masse d'arme | 1 | | | | | 1 | | | | | |
| | Hache de bataille | 1 | | | | | | 1 | | | | |
| | Lance de fantassin | 1 | | | | | | | 1 | | | |
| | Spé. Lance de fantassin | 1 | | | | | | | | 1 | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| Points restants par paliers | | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 |

Malus de non compétence martiale : -2, -1 si arme de même famille qu'une arme maîtrisée

Famille d'armes :

| | |
|-----------|--|
| Arbalette | Arbalette lourde, Arbalette légère |
| Arc | Arc court, Arc long, Arc composite |
| Dague | Couteau, Dague |
| Epées | Epées courtes, longues, larges, Bâtardes, Cimenterre, Glaives |
| Fouets | Fouets, Nunchaku |
| Hache | Hachette, Hache de bataille |
| Hast | Hallebarde, Bardiche, Voulgue, Guisarme, Glaive Guisarme |
| Lance | Lance, Harpon, Trident, Javelot |
| Masse | Masse de fantassin, Masse de cavalier, Morning Star, Fleau, Marteau, Gourdin |

Détail des sorts

Rayon Positif (N1)

Area of Effect: 1 cible
Casting Time: 1
Components: S (regard)
Duration: Instant.
Range: 60 m + 10 m/niv
Saving Throw: None
Reversible: False

Ce sort fait jaillir 2 rayons d'énergie positive des yeux du lanceur.

Chaque rayon agit comme suit :
Les créatures touchées subissent 1d4 dégâts pour chaque tranche de 3 niveaux, 1d4+1 pour les créatures sensibles à l'énergie positive (MV, fungus, moisissures, ...).

Ainsi, un magicien 7-9 infligera 3d4 / rayon, soit 6d4, ou 6d4+6 sur les créatures sensibles à l'énergie positive.

La cible doit bien entendu être en vue.

Vitalité (N1)

Area of Effect: Personne Touchée
Casting Time: 1
Components: S
Duration: Concentration
Range: Tou
Saving Throw: None
Reversible: False

Ce sort soigne 1 pv/niv et par round de touché.
Le mage doit dépenser 1 point de sort pour chaque round de touché supplémentaire.
Choc métabolique avec malus de 2% par pv au-dessus du maxi.

Eclat (N2)

Area of Effect: Rayon de 3m
Casting Time: 1
Components: V,S
Duration: Instant.
Range: 30m+5m/niv.
Saving Throw: 1/2
Reversible: False

Ce sort fait jaillir instantanément un cercle de lumière vive dans un globe de 3m de rayon.
Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet, doivent réussir une sauvegarde sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 R.
Celles ayant réussi sont seulement éblouies durant la même période.
Ce sort peut être centré autour du lanceur lui permettant

de l'utiliser en combat.
Dans ce cas, seule la composante verbale est utilisée.

Les créatures aveuglées souffrent d'une pénalité de -4 sur leurs jets d'attaque et sur le CA.
Ces pénalités sont réduites à -2 pour les créatures seulement éblouies.

Une créature équipée d'une robe des yeux est aveuglée sans jet de sauvegarde.
Les créatures aveugles ou privées d'yeux sont immunisées à ce sort.

Tiedeur (N2)

Area of Effect: Perso. touché
Casting Time: 2
Components: S
Duration: 1T/niv.
Range: Tou
Saving Throw: N/a
Reversible: False

Ce Sort permet d'avoir un afflux d'énergie positive pour contrer les effets du froid et des sorts négatifs. Ainsi, tous les dégâts de froids et des sorts de drains de vie sont réduits de 1/dé de deg. De même, il permet de survivre à des températures négatives égales au niveau du personnage, et fournit une résistance de 50% contre les attaques spéciales des MV. Dans ce dernier cas, le sort se décharge, que la protection est marchée ou non, et inflige 1deg /Niv à l'assaillant.

Boule d'énergie vitale (N3)

Area of Effect: 3m de rayon
Casting Time: 3
Components: V, S
Duration: Instantaneous
Range: 10 m + 10 m/niv
Saving Throw: 1/2
Reversible: False

Ce sort génère une boule d'énergie vitale qui affecte les créatures comme suit :

- Les créatures sensibles à l'énergie positive (MV, fungus, moisissures, ...): dégâts 1d6 / Niv
- Créatures du PMP : soin de 1 PV / Niv

Les points de vie regagnés peuvent dépasser le maximum de PV des créatures impactées.
Celles-ci doivent effectuer un JP sous chocs métaboliques à -2% par pv supplémentaires.

Choc Positif (N3)

Area of Effect: Rayon de 3m
Casting Time: 1
Components: V
Duration: Instant.
Range: 0
Saving Throw: 1/2
Reversible: False

Ce sort fait jaillir instantanément un globe d'énergie positive autour du lanceur.

Les dégâts infligés sont : 6d4+6, le double pour les créatures sensibles à l'énergie positive (MV, fungus, moisissures, ...)

Les objets font un JP à -4 contre le feu.

Ce sort peut être lancé en combat en remplacement des attaques.

Chaleur (N4)

Area of Effect: Perso. touché
Casting Time: 4
Components: S
Duration: 1T/niv.
Range: Tou
Saving Throw: N/a
Reversible: False

Version améliorée du sort de Tiedeur, ce sort permet d'avoir un afflux d'énergie positive pour contrer les effets du froid et ceux liés au plan négatif. Ainsi, tous les dégâts de froids et les drains de vie sont réduits de 2/dé de deg. Il permet de survivre à des températures négatives égales à 2X le niveau du personnage et annule les attaques spéciales des MV (comme les vampires et les fantômes). Dans ce dernier cas, le sort se décharge en annulant l'attaque infligeant à l'assaillant 2 deg/Niv.

Mur d'Éclat (N4)

(Evocation)
Area of Effect: 9m² / Niv
Casting Time: 4
Components: V, S
Duration: 1 T + 1 R / niv
Range: 10m / niv
Saving Throw: None
Reversible: False

Ce sort fait apparaître une barrière émettant une lumière extrêmement vive, rappelant la luminosité du soleil.

Le halo s'étend devant chacune des faces du mur et couvre en tout une surface équivalente à celle du mur : Un lanceur niv9 bâtirait donc un mur de 81 m² qui émettrait donc un halo de lumière vive de 81m² soit environ 40m² devant chacune de ses faces.

La lumière est tellement vive que tout observateur regardant le mur souffre d'éblouissement (-2) pendant toute observation, + 1 round après s'être arrêté de regarder.

Les effets de la lumière dans le halo sont les suivants :

- Aveuglement tout le temps passé dans le halo + 1 round après en être sorti (-4).
- Dissipation des ombres
- Répulsion des créatures liées au plan négatif (MV, ...) de 5DV ou moins.
- Les créatures présentes dans le halo sont invisibles aux créatures extérieures (-4) sauf si celles-ci sont douées d'infravision (-2)

Le mur étant intangible, il peut être traversé.

Toutefois, toute créature ou objet traversant le mur serait instantanément soumis à un sort de lumière, sans sauvegarde.

La seule protection possible est ... de ne pas traverser.

Le mur d'éclat peut être perturbé par :

- un sort de ténèbres d'un niveau égale ou supérieur à celui de l'évocateur du mur : l'émission de lumière et les ténèbres s'annulent dans la zone de superposition des 2 sorts.
- Les sorts agissant sur la visibilité (mur de brouillard, obscurcissement, nuages ...) atténuent le halo lumineux, et annulent ces effets.
- Une résistance / protection contre l'énergie positive annule les effets de répulsion et le sort de lumière, mais ne protège pas contre l'éblouissement.
- Seule l'immunité / contrôle de l'énergie positive permet d'annuler ou de gérer l'intégralité des effets du mur.

Un sort de permanence peut être lancé sur un mur d'éclat.

Aura Positive (N5)

Area of Effect: 1 Creature
Casting Time: 5
Components: V, S
Duration: 1 Tou / Niv
Range: Tou
Saving Throw: None
Reversible: False

Ce sort crée une aura d'énergie positive autour du récipiendaire, le protégeant contre tous les effets d'énergie négative.

De plus, toute créature liée au plan d'énergie négative infligeant des dégâts au récipiendaire se voit infliger en retour une décharge d'énergie positive équivalente au double des dégâts reçus.

Si un drain de niveau, est tenté sur le récipiendaire du sort, celui-ci inflige une perte de point de vie définitive à l'assaillant équivalente à 2pv/niv du lanceur.

Plan Positif (N5)

Area of Effect: le mage et une créature
Casting Time: 5
Components: V, S
Duration: Spé
Range: Tou
Saving Throw: Oui
Reversible: True

Avec ce sort, le mage reproduit les effets du sort Plane Shift de Clerc, mais ne permet les déplacements que :
- Depuis n'importe quel plan vers le plan positif
- Depuis le plan positif vers le PMP
- Depuis le plan positif vers le plan d'origine

Lien Positif (N6)

Area of Effect: 1 Perso /Niv
Casting Time: 1 T
Components: V, S
Duration: 1 h / niv
Range: 0
Saving Throw: Spé.
Reversible: False

Tous les persos affectés par ce sort sont liés par de l'énergie positive.
Ils peuvent échanger jusqu'au 10% de leur point de vie actuels, et bénéficient tous d'une aura positive collective dont la réserve et de 3d6 pv / niv du lanceur.

Vision des Flux (N6)

Area of Effect: Le magicien
Casting Time: 1 R
Components: S
Duration: 1 R/Niv
Range: Spé
Saving Throw: None
Reversible: False

Par ce sort, le magicien est capable de voir tous les flux d'énergie, comme les chakras, les lignes de force telluriques, les auras magiques

Il permet aussi de discerner le type d'énergie, en colorant ces flux selon les règles suivantes :

- Blanc : Energie Positive
- Noir : Energie Negative
- Vert : Eau
- Rouge : Feu
- Bleu : Air
- Marron : Terre

En associant ces couleurs, le magicien peut ainsi déterminer à quel type d'énergie une créature ou un sort est affilié.

Une créature aquatique irradiera des lignes de flux vertes, un mur de pierre marron, un para-élémentaire de glace irradiera d'un bleu vert, la lave orange, la fumée virant au violet, la boue au kaki, etc ...

Concernant l'énergie vitale, les créatures vivantes sont parcourues de flux lumineux (blanc), alors que les MV sont parcourus de flux sombres (noir).

L'observation d'une zone magique irradie de la couleur de l'élément impliqué dans le sort.

L'observation des lignes telluriques peut permettre de trouver de l'eau, de la lave, des minéraux, ...

L'observation des chakras peut donner un indice sur les points névralgiques de la créature.

Cette vision s'étend aux créatures hors de phases et invisibles.

Les illusions ne peuvent être détectées à proprement parler : elles sont déduites du fait que le magicien n'observe aucun flux d'énergie émanant d'elles.

Conjuration de Xag-ya (N7)

Area of Effect: Spéciale
Casting Time: 1 Tour
Components: V,S
Duration: 4R / niv
Range: Spé
Saving Throw: None
Reversible: False

Grâce a ce sort, le mage conjure un xag-ya qui lui obéit. Le xag-ya reste jusqu'à ce qu'il soit dissipé, détruit ou à l'expiration du sort.

Mur de radiance (N7)

(Evocation)
Area of Effect: 9m² / Niv
Casting Time: 7
Components: V, S, M
Duration: 1 T + 1 R / niv
Range: 10m / niv
Saving Throw: 1/2
Reversible: False

Version avancée du mur d'éclat, ce sort fait apparaître une barrière émettant des radiations d'énergie positive. Reproduisant les effets du mur d'éclats, le mur de radiance y ajoute les effets suivants au sein du halo :

- Les sorts de froids et négatifs sont atténués du fait de la chaleur émise (-2 / dés de dégâts)
- Les créatures présentes dans le halo subissent 1d6 deg / round d'exposition, cumulatifs pour les créatures liées au plan négatif (MV), les créatures du froid, les champignons, moisissures, et autres slimy and oozy (JP : 1/2)
- Les créatures présentes dans le halo sont invisibles, y compris pour celles douées d'infravision
- Les créatures utilisant l'infravision deviennent aveugle durant leur séjour dans le halo, et pendant encore 2d4

rounds après l'avoir quitté.

La traversée du mur ajoute les effets suivants :

- 1d6 deg / Niv du lanceur d'énergie positive (JP : 1/2).

Le mur de radiance peut être affecté par les effets suivants :

- Mêmes contraintes que le mur d'éclat
- Une résistance / protection contre l'énergie positive annule les effets de répulsion, le sort de lumière, divise les dégâts par 2 mais ne protège pas contre l'éblouissement. La traversée du mur dissipe la protection
- Seule l'immunité / contrôle de l'énergie positive permet d'annuler ou de gérer l'intégralité des effets du mur.

Un sort de permanence peut être lancé sur un mur de radiance.

Equilibre des forces (N8)

Area of Effect: Sphère de 3" de diam.

Casting Time: 8

Components: V, S

Duration: 1R+1R / 3 niv

Range: 6"

Saving Throw: Spé.

Reversible: False

Grâce à ce sort, le magicien crée une zone dans laquelle toutes les énergies s'équilibrent.

En ouvrant un passage vers le plan positif, ce sort permet aux surplus d'énergie d'être évacués vers le plan, et aux manques d'énergie d'être compensés par le plan, à la manière d'un vase communicant.

Ainsi, dans cette zone, les effets et dégâts basés sur les énergies élémentaires, para-élémentaires et quasi-élémentaires sont réduits de 2 par dé de dégât.

Toutes les sauvegardes se font à +2.

Explosion Solaire (N8)

Area of Effect: rayon de 3m / niv

Casting Time: 8

Components: V, S

Duration: instant.

Range: 0

Saving Throw: Spé.

Reversible: False

Le sort d'explosion solaire provoque l'explosion silencieuse d'un globe de lumière qui, partant de la silhouette du jeteur, atteint sa limite de 3 mètres par niveau du magicien instantanément. L'explosion solaire a les effets suivants:

Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet, doivent réussir une sauvegarde sous peine d'être aveuglées pendant 1-4 rounds.

Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet et utilisant l'infravision doivent sauvegarder à -2 sous peine d'être aveuglées pendant 2-8 rounds.

Toutes les créatures blessées par la lumière du jour doivent faire une sauvegarde contre les Sorts. Si elles le réussissent, elles sont aveuglées pendant 3-12 rounds — dans le cas contraire, elles le sont pendant 1-10 jours.

Tous les morts-vivants se trouvant dans la zone, y compris les vampires, subissent 8d6 points de dégâts. En cas de réussite de leur sauvegarde, les dégâts sont réduits de moitié.

Le sort détruira tout mort-vivant spécifiquement affecté par le soleil s'ils échouent leur jet de sauvegarde.

Toute vie fongôide dans le rayon subit 8d6 points de dégâts en raison de la lumière, sans jet de sauvegarde.

Les objets font un JP à -4 contre le feu

Tempête Positive (N9)

Area of Effect: 2 cubes de 3m /Niv

Casting Time: 9

Components: V, S

Duration: 1T

Range: 12 "

Saving Throw: 1/2

Reversible: False

Ce sort provoque un afflux brutal d'énergie positive dont l'étendue est gigantesque.

Dans cette zone, l'eau se vaporise, l'air s'électrifie, la terre se craquèle faisant jaillir des roches tranchantes, et les feux explosent.

FEU

Chaque source de feu explose en une boule de feu de 6m de diamètre, infligeant les dégâts suivants:

- allumettes/briquets 2d6
- lanterne/torche 4d6
- feu de camp/cheminée 8d6
- feu de joie/ brasier 16d6

Les feux magiques comme un mur de feu soumis à une tempête positive n'explosent pas, mais s'attisent : leurs effets sont alors maximum pendant la durée de la tempête.

PIERRE

Le sol se transforme en pierres acérées au moindre contact. Pendant la durée de la tempête, toutes créatures s'y déplaçant subit 1d4 par " de déplacement.

Les sorts basés sur la pierre fonctionnent au max.

AIR

L'air s'électrifie et se charge brutalement d'éclairs Il se décharge ensuite au rythme de 1-4 éclairs / R. Les

éclairs frappent au hasard toute protubérance de plus de 20cm de haut (perso, arbre, arme,...) et infligent 1-4 d8 dégats chacun.

Le sorts d'airs fonctionnent au max.

EAU

Pour chaque zone cubique de 3m d'arête contenant au moins 1 litre d'eau. Celle-ci est vaporisée et emplit d'un nuage de vapeur brulante infligeant 6d4 le 1er round, 4d4 le 2nd puis 2d4 le 3ème après quoi le nuage se dissipe. La visibilité est réduite à 1m pendant les 3 rounds ou le nuage est présent.

les effets sont bien sûr cumulatifs s'il y a différents éléments présents dans la zone d'effet

Anneau de contrôle des élémentaires d'air :

1. Elementals of the plane to which the ring is attuned can't attack or even approach within 5 feet of the wearer. If the wearer desires, he may forego this protection and instead attempt to charm the elemental (saving throw applicable with a -2 penalty to the die). If the charm fails, however, total protection is lost and no further attempt at charming can be made, but the secondary properties given below will then function with respect to the elemental.

2. Creatures, other than normal elementals, from the plane to which the ring is attuned attack with -1 penalties to their attack rolls. The ring wearer takes damage at -1 on each die of damage and makes applicable saving throws from the creature's attacks at +2. All attacks are made by the wearer of the ring with a +4 bonus to the attack roll (or -4 on the elemental creature's saving throw), and the wearer inflicts +6 damage (total, not per die) adjusted by any other applicable bonuses and penalties. Any weapon used by the ring wearer can hit elementals or elemental creatures even if it is not magical.

3. The wearer of the ring is able to converse with the elementals or elemental creatures of the plane to which the ring is attuned. These creatures will recognize that he wears the ring, and will show a healthy respect for the wearer, if alignments are similar. If alignment is opposed, creatures will fear the wearer if he is strong, hate and desire to slay him if the wearer is weak. Fear, hatred, and respect are determined by the DM.



Invisibility (N2)

Range: Touch

Components: V,S,M

Casting Time: 2 Segment(s)

Duration: Special

Area of Effect: Creature Touched

Saving Throw: None

Ce sort fait que la créature touchée disparaît et devient indétectable par la vision normale ou même l'infravision. La créature invisible n'est cependant pas rendue silencieuse et certaines conditions peuvent la rendre détectable. Ses alliés ne peuvent la voir, pas plus que son équipement, sauf s'ils ont la capacité de voir les choses invisibles. Les objets lâchés par la créature invisible deviennent visibles. Ceux qu'elle ramassent deviennent invisibles, s'ils sont glissés dans ses vêtements ou dans une bourse. Notez cependant que la lumière ne peut être rendue invisible, bien que la source le puisse: l'effet est alors d'une lumière sans source visible.

Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le magicien ou le bénéficiaire l'annule, que le bénéficiaire attaque une créature quelconque, ou que 24 heures se soient écoulées. L'être invisible peut donc ouvrir une porte, parler, manger, monter un escalier, etc., mais s'il attaque, il redevient immédiatement visible. Par contre, sa

première attaque se fait sous le bénéfice de l'invisibilité. Notez aussi que les sorts de

bénédition, cantique et prière ne sont pas considérés comme des attaques. Toutes les créatures intelligentes (Intelligence de 13 ou plus) et possédant 10 Dés de Vie ou plus, ont une chance de détecter les objets invisibles en réussissant un jet de sauvegarde contre les Sorts.

Les éléments matériels du sort d'invisibilité sont un cil et un morceau de gomme arabique, le premier inclus le second.

Rafale de vent (N3)

Range: 0

Components: V,S,M

Casting Time: 3 Segment(s)

Duration: 1 rd

Area of Effect: 10 ft. x 10 yds./level

Saving Throw: None

Lorsque ce sort est invoqué, un grand souffle d'air part du magicien et se déplace dans la direction à laquelle celui-ci fait face. Sa force (environ 50 km/h) suffit à éteindre les chandelles, les torches et les flammes non-protégées. Les flammes protégées (comme celles des lanternes) se mettent à danser follement et ont 5% de chances par niveau d'expérience du magicien d'être elles aussi éteintes. La rafale éteint aussi les feux de grande taille: de 1d6 ' 30 cm, dans la direction où la rafale souffle. Elle repousse les petites créatures volantes de 1d6 ' 10 mètres et immobilise les créatures de taille humaine si celles-ci tentent d'aller contre elle. Elle ralentit de 50% les créatures volantes de grande

taille pendant un round. Elle renverse les objets légers, disperse la plupart des vapeurs et repousse les créatures sous forme gazeuse ou celles qui lévites sans point d'attache. Sa zone d'effet mesure 10 mètres de long par niveau de l'invocateur sur 3 mètres de large.

L'élément matériel de ce sort est une gousse de légumineuse.

Vol (N3)

Area of Effect: Creature touched

Casting Time: 3 Segment(s)

Components: V,S,M

Duration: 1 turn/level + 1d6 turns

Range: touch

Saving Throw: None

Ce sort permet au magicien de conférer le pouvoir de voler. La créature affectée peut se déplacer horizontalement et verticalement à une vitesse de 18 (la moitié si elle monte, le double si elle plonge). Sa classe de manœuvrabilité est B.

L'utilisation d'un sort de vol requiert autant d'attention que la marche, aussi la plupart des sorts peuvent-ils être jetés en position stationnaire ou en se déplaçant lentement (vitesse de 3). Le MD connaît toutes les pénalités de combat possibles affectant les créatures volantes (dans la section Combat Aérien du DMG). La durée du sort est toujours inconnue du magicien, le dé variable étant secrètement invoqué par le MD.

L'élément matériel est une plume d'aile de n'importe quel oiseau.

Wall of Force (N5)

Range: 30 yds

Components: V,S,M

Casting Time: 5 Segment(s)

Duration: 1 turn + 1 rnd./level

Area of Effect: 10 ft. square/level

Saving Throw: None

Ce sort crée une barrière invisible à l'endroit choisi par le magicien, dans la limite de la portée. Le mur de force ne peut être déplacé et n'est absolument pas affecté par la plupart des sorts, y compris dissipation de la magie. Une désintégration le détruit immédiatement, de même qu'un bâtonnet d'annulation ou une sphère d'annihilation. De même, le mur n'est pas affecté par coups, projectiles, froid, chaleur, électricité, etc. Sorts et souffles ne peuvent le traverser, dans un sens ou dans l'autre, mais les sorts tels que porte dimensionnelle ou téléportation permettent de le franchir.

S'il le désire, le magicien peut donner à son mur une forme sphérique dont le rayon est au maximum de 30 cm/niveau, ou en hémisphère ouvert au rayon maximal de 45 cm par niveau. A sa formation, le mur doit être continu et dénué de failles. Si la surface en est brisée par un objet ou une créature quelconque, le sort est gâché. Le magicien peut lui-même y mettre fin à volonté. L'élément matériel est une pincée de poudre de diamant valant 5.000 po.

Control des vents (N6)

Range: 0 Components: V,S

Casting Time: 6 Segment(s)

Duration: 1 turn/level

Area of Effect: 40 foot /level radius

Saving Throw: None

Grâce à ce sort, le prêtre peut altérer la force du vent dans l'aire d'effet. Il lui est possible de l'abaisser ou de l'augmenter d'un degré pour chaque trois niveaux d'expérience qu'il possède. Les degrés de force du vent sont les suivants:

Force du Vent : Kilomètres-heure

Brise légère : 3-10

Brise modérée : 11-27

Brise puissante : 28-46

Vent fort : 47-81

Tempête : 82-108

Ouragan : 109-258

Les vents supérieurs à 28 kilomètres heure emportent les petites créatures volantes (taille d'aigle et inférieure), affectent grandement la précision des projectiles et rendent la navigation difficile. Les vents plus rapides que 47 kilomètres-heure emportent même les créatures volantes de taille humaine et causent des dégâts mineurs aux vaisseaux. Au-dessus de 82 kilomètres-heure, aucune créature ne peut voler, les petits arbres sont déracinés, les bâtiments de bois abattus, les toits emportés, etc., et les vaisseaux se retrouvent en grand danger. Les vents dont la vitesse est supérieure à 109 kilomètres-heure sont considérés comme des ouragans.

Il existe autour du prêtre un "oeil" de 13 mètres de rayon, dans lequel le vent est calme. Notez que si le sort peut être utilisé dans des souterrains, la taille de l'œil diminue d'un mètre par mètre de confinement - si l'espace disponible est inférieur à l'aire d'effet: si, par exemple, le sort est invoqué dans une zone de 120 mètres de rayon, alors que son Zone d'effet est un rayon de 130 mètres, l'œil

n'a plus que 3 mètres de rayon; un espace ne mesurant que 110 mètres l'éliminerait totalement et rendrait le prêtre sujet aux effets du vent).

Une fois le sort invoqué, la force du vent augmente (ou décroît) de 4.5 kilomètres heure par round jusqu'à ce que la vitesse maximale (OU minimale) soit atteinte. Par un round complet de concentration, le prêtre peut stabiliser le vent à sa force actuelle, ou le programmer pour une augmentation ou une diminution - bien que la vitesse du changement ne puisse être modifiée. Les effets du sort demeurent effectifs durant un tour par niveau du prêtre.

Lorsqu'il expire, la force du vent décroît (ou croît) à la même vitesse, jusqu'à ce qu'elle retrouve le degré qu'elle possédait avant l'incantation. Il est possible à un second prêtre d'utiliser un Contrôle des Vents pour contrer l'effet du premier, dans les limites de ses propres capacités.

Anneau d'accumulation de sorts :

Globe mineur d'invulnérabilité (N4)

Range: 0
Components: V,S,M
Casting Time: 4
Duration: 1rd/level
Area of Effect: Segment(s)
Saving Throw: None

Le sort crée une sphère magique immobile dont émane une faible lueur, autour du magicien, bloquant les sorts de niveau un à trois (la zone d'effet de ces derniers n'inclut pas celle de la sphère). Ceci inclut les pouvoirs innés et les effets d'objets magiques. Toutefois, tout sort peut être lancé hors de ce globe sans l'altérer. Les sorts de niveau 4 et plus ne sont pas affectés par le sort. De plus, il peut être annulé par le sort de dissipation de la magie. Le mage peut quitter et entrer dans la sphère sans pénalité. Notez que les effets d'un sort ne sont pas modifiés par le globe sauf s'il est lancé directement à travers la sphère. Ainsi, le magicien verra toujours une image miroir d'un autre magicien se trouvant hors du globe. Si ce magicien entrait dans le globe, les images disparaîtraient pour réapparaître à sa sortie. De même, le magicien se tenant dans la zone d'effet de lumière serait suffisamment éclairé pour y voir, bien que la portion occupée par le globe ne soit pas lumineuse. L'élément matériel de ce sort est une perle de verre ou de cristal qui se fracasse à la fin du sort

Globe majeur d'invulnérabilité (N6)

Range: 0
Components: V,S,M
Casting Time: 1 Round(s)
Duration: 1 rnd/level
Area of Effect: 5 ft radius
Saving Throw: None

Ce sort crée autour du magicien une sphère magique immobile, légèrement miroitante, dans laquelle les effets des sorts de niveau 1, 2, 3 et 4 ne peuvent pénétrer. Ainsi, la zone d'effet des dits sorts n'inclut pas celle du globe d'invulnérabilité. Ce phénomène comprend les capacités magiques naturelles et les effets des objets. Il est cependant possible d'invoquer n'importe quel sort de l'intérieur du globe; ils traversent celui-ci sans l'affecter et atteignent leur cible. Les sorts de niveau 5 et plus ne sont pas bloqués par la sphère.



Celle-ci peut être détruite par une dissipation de la magie réussie. L'élément matériel est une perle de verre ou de cristal qui se brise à la fin du sort.

Porte dimensionnelle (N4)

Range: 0
Components: V
Casting Time: 1 Segment(s)
Duration: Instantaneous
Area of Effect: The caster
Saving Throw: None

Grâce au sort porte dimensionnelle, le magicien se transporte instantanément à un maximum de 30 mètres par niveau. Cette forme particulière de téléportation permet aucune erreur, et le mage arrive toujours à l'endroit désiré — soit qu'il le visualise (à l'intérieur de la distance permise), soit en précisant la direction tel que “300 mètres vers le bas”, ou “vers le haut direction nord-ouest angle de 45° à 420 mètres”. Si le magicien arrive à un endroit déjà occupé par un corps solide, il devient captif du plan Astral. Si, à la distance désirée, il n'y a pas de sol, des dégâts de chute résulteront sauf si d'autres moyens magiques sont utilisés. Tout ce que le mage porte ou transporte, sujet à un maximum de 250 kg de matière inerte, ou 125 kilos de matière vivante est inclus dans le transport. Cependant, il doit prendre un round complet pour retrouver ses esprits.

Téléportation (N5)

Range: touch
Components: V
Casting Time: 2 Segment(s)
Duration: Instantaneous
Area of Effect: Special
Saving Throw: None

En utilisant ce sort, le magicien se transporte instantanément, ainsi qu'un certain poids de matière, qu'il porte sur lui ou qu'il touche, jusqu'à un endroit bien connu. La distance ne pose aucun problème, mais la téléportation ne permet pas des voyages interplanaires. Le magicien peut téléporter un maximum de 125 kilos, plus 75 kilos par niveau

qu'il possède au-dessus du niveau 10 (un magicien de niveau 13 peut donc téléporter un maximum de 350 kilos). Si la zone de destination lui est très familière (il s'en est fait une image mentale précise par une observation attentive), il est peu probable qu'une erreur de transmission se produise, bien que le magicien ne contrôle absolument pas la direction dans laquelle il sera tourné au moment de l'arrivée. Les zones moins bien connues (observées uniquement de loin ou par des moyens magiques) augmentent la probabilité d'erreur. Les zones peu familières induisent un risque considérable (voir tableau).

Probabilité de se téléporter

| La destination est: | Trop haut | Au bon endroit | Trop bas |
|--------------------------|-----------|----------------|----------|
| Très familière : | 01-02 | 03-99 | 00 |
| Étudiée avec attention : | 01-04 | 05-98 | 99-00 |
| Vue sporadiquement : | 01-08 | 09-96 | 97-00 |
| Vue une fois : | 01-16 | 17-92 | 93-00 |
| Jamais vue : | 01-32 | 33-84 | 95-00 |

Une téléportation "trop haut" signifie que le magicien arrive à 3 mètres au-dessus du sol par 1% de différence entre le chiffre obtenu et la plus basse des probabilités d'arriver au bon endroit; s'il n'a jamais vu sa destination, cette erreur peut aller jusqu'à 96 mètres. Tout résultat "trop bas" signifie une mort instantanée si la zone dans laquelle il se téléporte est solide. Il est impossible de se téléporter dans une zone d'espace vide. Une surface solide doit être présente, qu'il s'agisse d'un plancher, d'un sol de pierre, de terre, etc. Les zones où règnent de puissantes énergies magiques ou physiques pourront rendre la téléportation plus hasardeuse, voire impossible.

Deuil-Ombre (Détails des sorts) :

Mains brûlantes (N1)

Range: 0
Components: V,S
Casting Time: 1
Duration: Instant.
Area of Effect: Le magicien
Saving Throw: ½

Lorsque le magicien lance ce sort, un jet de flammes ardentes jaillit de ses doigts. Il doit placer ses mains de façon à projeter un éventail de flammes, long de 2 mètres en un arc horizontal d'environ 120 degrés face à lui. Toute créature se trouvant dans cette zone reçoit 1d3 points de dégât plus 2 points par niveau du magicien, jusqu'à un maximum de 1d3 + 20 points. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde ne reçoivent que la moitié des dégâts. Les matières inflammables touchées par le feu brûlent (étouffée, papier, parchemins, bois mince, etc). Il est possible de les éteindre lors du round suivant, à condition de n'entreprendre aucune autre action.

Boule de feu (N3)

Range: 10 yds. + 10 yds./level
Components: V,S,M
Casting Time: 3 Segment(s)
Duration: Instantaneous
Area of Effect: 20-ft radius
Saving Throw: 1/2

Une boule de feu est une explosion de flammes qui détonne avec un bruit sourd et inflige des dégâts proportionnels au niveau du magicien l'ayant invoquée: 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 10d6). L'explosion ne crée que peu de pression et se conforme généralement à la forme de la pièce dans laquelle elle a lieu. La boule de feu emplit une zone égale à son volume sphérique normal (grossièrement 720 mètres cubiques ou 27 cubes de 3 mètres d'arête). En plus d'infliger des dégâts aux créatures, la boule de feu enflamme tous les matériaux inflammables se trouvant dans son rayon d'effet. Sa chaleur peut faire fondre des métaux mous comme l'or, le cuivre, l'argent, etc. Les objets exposés doivent réussir un jet de sauvegarde contre le Feu Magique sous peine d'être détruits. Ceux qui se trouvent en possession d'une créature ayant réussi son propre JS ne sont pas affectés par le sort.

Le magicien désigne une direction du doigt et dit la distance (longueur et hauteur) à laquelle



doigt et, à moins de frapper un corps ou une barrière solide avant d'atteindre la distance spécifiée, éclate en une boule de feu (un impact prématuré déclenche l'explosion immédiatement). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde reçoivent la totalité des dégâts de l'explosion. Celles qui le réussissent ont partiellement évité le choc en se jetant à terre ou en sautant de côté, aussi ne reçoivent-elles que la moitié des dégâts (c'est le MD qui détermine ceux-ci: chaque créature reçoit soit la totalité, soit la moitié, arrondie à l'entier inférieur, selon qu'elles ont ou non réussi leur JS).

L'élément matériel de ce sort est une petite boule de guano de chauve-souris et de soufre.

Boule de feu a retardement (N7)

Range: 100 yds. + 10 yds./level
Components: V,S,M
Casting Time: 7 Round(s)
Duration: Special
Area of Effect: 20 - ft. radius
Saving Throw: ½

Ce sort crée une boule de feu ayant un bonus de +1 sur chaque dé de dégâts, qui explose instantanément ou au bout d'un maximum de cinq rounds, selon les instructions du magicien. L'effet est par ailleurs identique à celui du sort de niveau 3 boule de feu.

Sunray (N7)

Range: 10m/niv.
Components: V,S, M
Casting Time: 4
Duration: 1d4R+1R.
Area of Effect: Sphère de 2m de rayon
Saving Throw: ½

Avec ce sort, le prêtre peut invoquer un éblouissant rayon de lumière, chaque round dans laquelle aucune autre action que le déplacement n'est entreprise. Le sort reproduit un rayon de lumière venant du soleil. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet, doivent réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts ou être aveugler pendant 1d3 rounds (2d4 rounds pour celles qui utilisent l'infravision). Les créatures pour qui l'exposition au soleil est inconnue, ou qui les blesse, souffriront de cécité permanente si elles ne réussissent pas leur jet de sauvegarde ou seront aveugles pendant 2d6 rounds dans le cas contraire. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet, ainsi que celles se trouvant jusqu'à 4 mètres d'elle, perdent leur infravision pour une durée de 1d4+1 rounds.

Les morts-vivants se trouvant dans la zone d'effet reçoivent 8d6 points de dégât, la moitié s'ils réussissent leur jet de sauvegarde contre les Sorts. Ceux qui se trouvent dans un périmètre de 4 mètres entourant la zone d'effet prennent 3d6 points de dégât, ou aucun dégât s'ils réussissent leur jet de sauvegarde. En plus, le sort détruira tout mort-vivant spécifiquement affecté par le soleil s'ils échouent leur jet de sauvegarde. La lumière ultra-violette produite inflige du dégât au fongus souterrain et aux créatures du même type, comme si c'était des morts-vivants, mais sans la protection d'un jet de sauvegarde. Les éléments matériels sont une semence d'aster et un morceau de feldspath aventurin (pierre de soleil).

Nuées de météores (N9)

Range: 40 yds. + 10 yds./level
Components: V,S
Casting Time: 9
Duration: Instantaneous
Area of Effect: Segment(s)
Saving Throw: 1/2

Voici un sort spectaculaire et très puissant, ressemblant par bien des traits à boule de feu. Lorsqu'il est invoqué, quatre sphères de 60 cm (ou huit sphères de 30 cm) de diamètres jaillissent de la main tendue du magicien et filent en droite ligne jusqu'à la limite de la portée. Toute créature se trouvant dans le chemin d'un ou plusieurs de ces projectiles en subit le plein impact, sans bénéficier de jet de sauvegarde.

Chaque météore laisse dans son sillage des étincelles flamboyantes, et explose à la manière d'une boule de feu. les grandes sphères infligent 10d4 points de dégâts, et explosent tandis qu'elles forment un motif en forme de losange ou de carré.

La zone d'effet de chaque météore est de 10 mètres. Les sphères n'étant distantes les unes des autres que de 7 mètres, leurs zones d'effets se chevauchent et le centre du motif est soumis aux quatre explosions.

Les petites sphères ont un diamètre (5 mètres) et un potentiel de dégâts (5d4) inférieur de moitié aux précédentes. Elles explosent en formant un motif de carré contenu dans un losange (ou l'inverse), chacune des arêtes extérieures mesurant 7 mètres. Notez que quatre zones d'effet se chevauchent au centre du motif et deux en de nombreux points périphériques. Un jet de sauvegarde pour chaque zone d'effet déterminera si les victimes reçoivent la totalité ou la moitié des dégâts sauf en cas d'impact, comme noté précédemment.

Rod of lordly Might :

This rod has functions which are spell-like as well as uses as a magic weapon of different sorts. It also has several more mundane workings. The rod of lordly might is metal, thicker than other rods, with a flanged ball at one end and various studs along its length. It weighs 10 pounds, thus requiring 16 or greater strength to wield properly (-1 on "to hit" die rolls for each point of strength below 16).

The spell-like functions of the rod are:

1. Paralyzation upon touch if the wielder so commands
2. Fear upon all enemies viewing it if the wielder so desires (6" maximum range)
3. Drain 2-8 hit points from the opponent touched and bestow them upon the rod wielder (up to the rod wielder's normal maximum; cf. ring of regeneration)

Each such function draws off 1 charge from the rod. The functions entitle victims to saving throws versus magic, with the exception of function 3. above which requires a successful "hit" during melee combat.

The weapon uses of the rod are:

1. +2 mace as is
2. +1 sword of flame when button #1 is pushed - a blade springs forth from the ball, which becomes the hilt, while the handle shortens the weapon to an overall length of 3'
3. +4 battle axe when button #2 is pushed - blade springs forth at the ball, and the whole lengthens to a 4' length
4. spear when button #3 is pushed - the sword blade springs forth, and the handle can be lengthened up to 12', for an overall length of from 6' minimum to 15' maximum (the latter length highly suitable for lance employment).

These functions do not use charges.

The mundane uses of the rod are:

1. Climbing pole- when button #4 is pushed a spike which can anchor in granite is extruded from the butt, while the tip sprouts 3 sharp hooks; the rod lengthens 5' per segment until button #4 is pushed again or until 50' is reached. In either case, horizontal bars of 3 inch length then fold out from the sides, 1' apart, in staggered progression. The rod is firmly held by spike and hooks and will bear up to 4,000 pounds (40,000 g.p. equivalent) weight. It retracts by pushing button #5
2. The same function will force open doors if the rod's base is planted 30' or less from the portal to be forced and is in line with it. The force exerted is equal to storm giant strength.
3. When button #6 is pushed the rod will indicate magnetic north and give the possessor a knowledge of approximate depth beneath the surface (or height above it) he or she is.

These functions do not use charges either.

The rod of lordly might cannot be recharged. When its charges are exhausted, all spell-like functions cease as do weapon functions 2 and 3, but the rod continues to work in all other ways.



Cube de Force

XP Value: 3,000 GP Value: 20,000
DUNGEON MASTER Guide

This device can be made of ivory, bone, or any hard mineral. It is about the size of a large die—perhaps $\frac{1}{2}$ of an inch across—and enables its possessor to put up a wall of force 10 feet per side around his or her person. This cubic screen is impervious to the attack forms shown on the table below. The cube has 36 charges, and this energy is restored each day. The holder presses one face of the cube to activate or deactivate the field. Attacks cost extra charges from the cube in order to maintain the integrity of the screen.



| Face du Cube | Côût de charge par tour / Mouvement | Effets |
|--------------|--|---------------------------------|
| 1 | 1/1 | Repousse le gaz, les vents, ... |
| 2 | 2/8 | Repousse la matière non vivante |
| 3 | 3/6 | Repousse la matière vivante |
| 4 | 4/4 | Repousse la magie |
| 5 | 6/3 | Repousse tout |
| 6 | 0/Normal | Désactive le cube |

When the force screen is up, the following attacks cost extra charges from the cube in order to maintain the integrity of the screen. Note that these spells cannot be cast either into or out of the cube.

| Forme d'attaque | Extra-Charges |
|----------------------------|---------------|
| Missiles de catapultes | 1 |
| Feux naturels très chauds | 2 |
| Cor de destruction | 6 |
| Boule de feu à retardement | 3 |
| Désintégration | 6 |
| Tempête de feu | 3 |
| Flame Strike | 3 |
| Eclair | 4 |
| Nuée de météore | 8 |
| Passe-Muraille | 3 |
| Porte de phase | 5 |
| Jet prismatique | 7 |
| Mur de feu | 2 |

Scarab of Protection

This device appears to be any one of the various magical amulets, stones, etc. It gives off a faint dweomer, of course, and if it is held for 1 round by any character an inscription will appear on its surface letting the holder know it is a protective device.



The possessor gains +1 on all saving throws versus magic, and if no save is normally possible, he or she gains one of 20, adjusted by any other magical protections which normally give bonuses to saving throw dice rolls.

Thus, this device allows a save versus magic at base 20 against magic missile attacks, for example, and if the target also has +4 for magical armor and +1 for a ring of protection, any roll of 15 or better would indicate that the missiles did no damage.

The scarab can additionally absorb up to 12 life energy level draining attacks (2 level drains count as 2 absorbings) or death touches / death rays / fingers of death. However, upon absorbing 12 such attacks the scarab turns to powder - totally destroyed.

1 in 20 of these scarabs are reversed cursed items, giving the possessor a -2 on his or her dice. However, 1 in 5 of these cursed items are actually +2 if the curse is removed by a cleric of 16 or higher level. In this latter case, the scarab will have absorption capability of 24 rather than 12.

Couronne du Roy

Fait de son porteur le Roy de Norwold reconnu de tous. Cette relique majeure possède les pouvoirs suivants :

Pouvoir principaux :

- ❖ Fait de son porteur le roi légitime de Norwold. + Miroir de vision dans le royaume
- ❖ Time stop sur 10 mètres de rayon pendant 1d3+2 rounds 1/an.
- ❖ Detect lie at will (Dans Norwold).
- ❖ Vision réelle at will (Dans Norwold).
- ❖ Connaissance des alignements at will (Dans Norwold).
- ❖ Régénération (10 pv/round).
- ❖ Guérison (Une fois/jour).
- ❖ 30 niveaux de sort de clerc par jour (PH et Arcana) au 30^{ème} niveau.
- ❖ 25 niveaux de sort de magicien par jour (PH et Arcana) au 30^{ème} niveau.
- ❖ Ne tolère pas que le porteur prenne des risques hormis pour une cause qui nécessite la protection du royaume.
- ❖ **Mort du porteur sans autre issue après 75 ans de règne.**



Xag-Ya/Xeg-Yi



| | | |
|---------------------------------------|--------------------------|--|
| Climate/Terrain: Energy Planes | THAC0: | 5-6 HD: 15 7-8 HD: 13 |
| Frequency: Uncommon | No. of Attacks: | 1 per tendrils, 1 tendril per HD |
| Organization: Solitary | Damage/Attack: | 1d6+6 |
| Activity Cycle: Any | Special Attacks: | Energy blast or drain |
| Diet: Energy | Special Defenses: | See below |
| Intelligence: High (13-14) | Magic Resistance: | 15% |
| Treasure: Nil | Size: | M (4' diameter) |
| Alignment: Neutral | Morale: | Steady (11) |
| | | 5 HD: 5,000 6 HD: 6,000 7 HD: 7,000 8 HD: 8,000 |
| No. Appearing: 1 | XP Value: | |
| Armor Class: 0 | | |
| Movement: Fl 6 (B) | | |
| Hit Dice: 5-8 (1D4+4) | | |

Ah, life – there's no spot in the multiverse where it hasn't managed to take hold. Perhaps, in a tome dedicated to the creatures of the inhospitable Inner Planes, such a concept should be a theme, or even *the* theme. There's life everywhere.

The Positive and Negative Energy Planes are no exception to this rule. Somehow, on both of these seething planes of force, consciousnesses formed and adopted bodies made of the essence around them. The Positive Energy Plane – a brilliant sea of explosive vitality – spawned the creature known as the xag-ya, whereas the Negative Energy Plane – a cold pit of devouring darkness – brought forth the xeg-yi.

On the other hand, some say that neither creature is a true native of its plane at all. These folks claim that the xag-ya and xeg-yi came into existence elsewhere (perhaps on the same plane, perhaps on different planes), forming in isolated pockets of positive and negative energy. The beasts might even have been created by some intelligent agency for an unknown purpose. Course, this is just idle speculation, but it comes about for a very good reason. The Positive Energy Plane is practically life incarnate. How could a creature attain enough true individuality in such a place to achieve consciousness and an ambulatory body? And the Negative Energy Plane is as antilife as a basher can conceive, which makes the idea of a living creature of negative energy seem a bit of a contradiction.

The graybeards can rattle their bone-boxes all they like about these problems, but the fact is that no one really knows how or why the xag-ya and the xeg-yi exist. The two creatures are similar and yet opposite in appearance and nature – so much so that it makes a body wonder if their geneses didn't have something in common.

In any event, both are spherical beings with multiple tendrils of energy writhing about them, almost like the tentacles of an octopus. Each creature's main body is a globe of energy that's unremarkable except for two narrow spots that suggest eyes. These eyes, in turn, suggest an unknowable and alien intelligence. At first glance, there's only one way to tell the two creatures apart: The xag-ya appears silvery and lustrous, while its negative counterpart is black and dull.

Combat: Both monsters attack foes by striking with their whiplike tendrils of energy. The touch of the xag-ya carries with it a powerful jolt that overloads living creatures and causes them 1d6+6 points of damage. Combustible, nonliving items such as paper, cloth, and wood catch on fire when exposed to this raw force. Every other round, the xag-ya can fire a bolt of this energy at a target up to 100 feet away. Like the touch

of the creature's tendrils, the bolt ignites combustibles and inflicts 1d6+6 points of damage, but it also heats metal objects. Such items glow white-hot and remain so for 1d4 rounds. During that time, they cause 1d4 points of damage per round to anyone in contact with them. Magical metallic items are allowed a saving throw versus electricity to resist being heated.

The life-draining tendrils of the xeg-yi corrode whatever they touch. They inflict 1d6+6 points of damage on living targets and cause nonliving items such as paper, cloth, and wood to age and rot.

Every other round, the xeg-yi can discharge a bolt of negative energy with a range of 10 feet. It has the same effect as the touch of a tendril, corroding materials and inflicting 1d6+6 points of damage, but it also rots sturdy materials like metal and stone. Such items must make a successful saving throw versus electricity or become corroded and worthless.

A basher's got to have a weapon of +1 or better enchantment in order to harm either creature. And rather than discuss what kind of magic the pair is immune to, it's easier to list the few spells that do affect them. Xag-ya are vulnerable to cold-based spells, while xeg-yi are harmed by magical fire. Both are subject to *disintegration* and *magic missile*, and neither can penetrate a *shield* spell. If a cutter runs into either monster elsewhere in the multiverse, he can send it back to its home plane with one of the following spells: *abjure*, *banishment*, *dismissal*, *dispel magic* (treat the level of magic as twice the creature's Hit Dice total), *holy word*, *limited wish*, *plane shift*, or *wish*. No other spells can affect them.

A *rod of absorption* or a *wand of negation* can thwart the attack of a xag-ya, while a *rod of cancellation* or a *mace of disruption* provides protection from the assaults of a xeg-yi. What's more, these four magical items can't be harmed by either creature.

If a xag-ya or xeg-yi is slain, it explodes in the appropriate release of energy – either an overloading jolt or an enervating drain). This burst has a radius of 10 feet, and all within the area suffer 2d6+12 points of damage. Victims and objects are also affected as if struck by a bolt of energy loosed by the creature (thus, certain items must make saving throws).

Habitat/Society: Neither the xag-ya nor the xeg-yi seems to interact with other creatures – not even those of their own kind. Though they're thought to be highly intelligent, they have no language or real means of communication. They're completely solitary beings. Still, they're also quite curious about what lies beyond their own planes and often wander about the multiverse, observing.

While they're not outright hostile, their touch endangers virtually all things, so it's inevitable that they find themselves in combat fairly often – others can't help but perceive them as a threat.

Should a xag-ya and a xeg-yi ever meet, they instantly rush toward each other. If they come into contact, they annihilate themselves in a conflagration of energy that inflicts 4d6+24 points of damage to every living thing in a 30-foot radius. The blast randomly corrodes or heats nonliving objects within this area. No one knows exactly why the creatures do this; some believe it's motivated by hatred, while others think it's due to some other need or flaw.

Ecology: Xag-ya and xeg-yi feed on all sorts of energy. Their means of reproduction is unknown but must be asexual – after all, individuals of these species never interact.

Phénix



PHOENIX

FREQUENCY: Unique
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 3
MOVE: T2"/24"
HIT DICE/POINTS: 50 hp
% IN LAIR: 50%
TREASURE TYPE: H(X 2)
NO. OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK: 3-18/3-18/4-24
SPECIAL ATTACKS: Flame
SPECIAL DEFENSES: See below
MAGIC RESISTANCE: See below
INTELLIGENCE: Low
ALIGNMENT: Neutral
SIZE: L (60' + wingspread)
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defense Modes: Nil
LEVEL/X.P. VALUE:)X/not applicable



gods to attain. It regenerates 5 points per melee round and no magical spell can affect the creature. The bird is constantly burning, and anything within 10 yards of it takes 25 points of fire damage per melee round (no saving throw) even if resistant to fire and heat. Any weapon less than +4 will melt when striking the body of the creature, doing no damage.

If assaulted the phoenix will defend itself, attacking as a 12 hit dice monster with its wings (for 3-18) and its beak (4-24), plus its heat damage.

If killed, the phoenix's body is consumed by its own flames in a great explosion of heat that incinerates everything within 5". If creatures within this radius save (vs. breath weapons, or magical fire, if an object), they only take 10-100 points of damage from the explosion.

3-18 rounds after its death, the phoenix will be reborn whole from its own ashes. There is no way by which the phoenix can be killed permanently. Even if its ashes are destroyed, it will rise again, seemingly out of nothingness.

The phoenix was said to exist and be watching at the time of the creation of the universe, and it stands for everlasting life beyond even the power of

Griffons

GRIFFON

FREQUENCY: *Uncommon*
NO. APPEARING: 2-12
ARMOR CLASS: 3
MOVE: 12"/30"
HIT DICE: 7
% IN LAIR: 25%
TREASURE TYPE: C, S
NO. OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK: 1-4/1-4/2-16
SPECIAL ATTACKS: *Nil*
SPECIAL DEFENSES: *Nil*
MAGIC RESISTANCE: *Standard*
INTELLIGENCE: *Semi-*
ALIGNMENT: *Neutral*
SIZE: L
PSIONIC ABILITY: *Nil*
Attack/Defense Modes: *Nil*

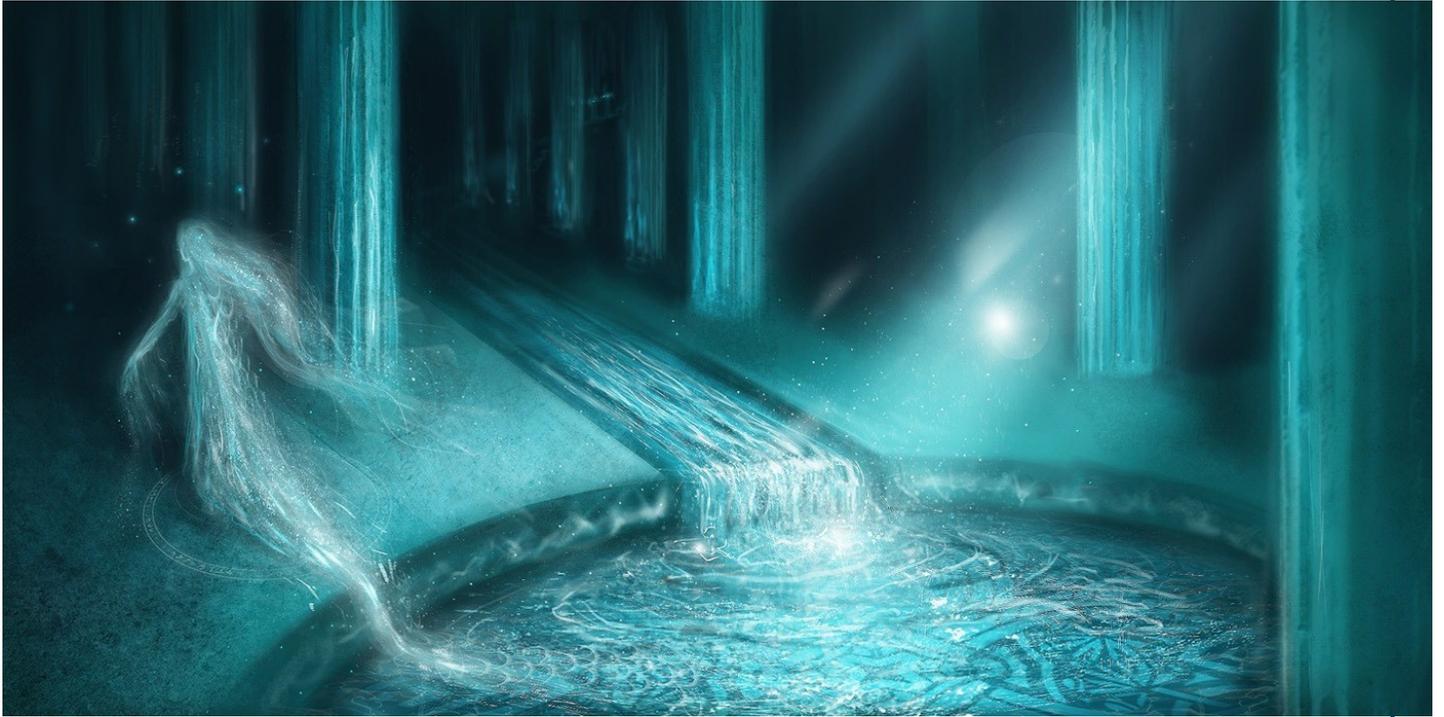


Griffons seek cliffs and rocky habitats in which to build their nests. If conditions permit they will lair in a cave. They are aggressive carnivores, and their favorite prey are horses. If they come within sighting or smelling distance (36" as a general rule) of horseflesh, the griffons will wing to the hunt. They are much sought after in their fledgling state, for they can be tamed for use as fierce, loyal, steeds if obtained before maturity. If encountered in their lair, there is a 75% chance that there will be 1 or 2 eggs or young for every 2 griffons. The young are non-combative, but the adults will attack until killed. Fledglings sell for 5,000 gold pieces, eggs for 2,000, on the open market.

La fontaine de vie

Cette fontaine jaillit dans le plan positif.

C'est Zorch qui a indiqué à Algaric l'emplacement de cette fontaine, dont l'eau fut d'ailleurs utilisée lors de la cérémonie à l'origine des pouvoirs d'Algaric.



Les pouvoirs de la fontaine sont les suivants :

- Si quelqu'un s'y baigne il peut récupérer tous les points perdus d'une caractéristique (2x/vie)
- Si quelqu'un s'y abreuve, il peut augmenter son énergie vitale (Dex, For, Con) de 3-12% (1x/vie)
- En se lavant les yeux, les oreilles et la bouche, il peut augmenter son énergie spirituelle (Int, Sag, Cha) de 3-12% (1x/vie)

Le positiviste bénéficie des capacités suivantes :

- Peut augmenter définitivement les pv d'un personnage de 2-8 pv (2x/vie).
Les chances de succès sont de (100%-% de résurrection)x3
- Peut remodeler un perso à partir d'une partie, y compris de ses cendres
Une fois remodelé, un sort de résurrection est nécessaire pour redonner vie au personnage
Celui-ci revit dans tous les cas de destruction du corps.

Cave à potions (1054) → mise à jour de 1an après aventure du 18/06/2016 (Arlésienne)

| Type de potions | Gain de vie | 1053 | 1054 | 1055 | Années de conservation |
|---|----------------|------|------|------|------------------------|
| Potion de soins (eau de la source de vie) | 1d4+1 | 146 | 143 | 141 | 0 |
| % de bonification | | 45% | 27% | | |
| Potion d'extra soins | 3d8+3 | 4 | 6 | 7 | 1* |
| Potion de soins de constit. | 1x la constit. | 3 | 2 | 0 | 1* |
| Potion de soins de constit. | 2x la constit. | 1 | 3 | 2 | 2 |
| Potion de soins de constit. | 3x la constit. | 2 | 1 | 3 | 3 |
| Potion de soins de constit. | 4x la constit. | 1 | 2 | 1 | 4 |
| Potion de soins de constit. | 5x la constit. | 1 | 1 | 2 | 5 |
| Potions de guérison | Tout -1d4 | 1 | 2 | 4 | 6+ |

La cave à potions d'Algaric est un meuble protégé, dont les casiers pouvant contenir 160 fioles, sont constamment baignés d'énergie positive.

Les fioles remplies d'eau de source de vie du plan positif ont par défaut la puissance d'une potion de soins. Celles-ci se bonifient avec le temps tel que décrit dans le tableau ci-dessus, jusqu'à potentiellement devenir des potions de guérison.

La 1ere année, est la plus délicate : certaine potions de soins évoluent en potions de constitutions, alors que d'autres évoluent en potions d'extra-soins (*lancer 1d100 pour déterminer le pourcentage de potions qui évoluent en potions de constit.*). Seules les potions de constitutions continueront de se bonifier jusqu'au stade ultime de potion de guérison.

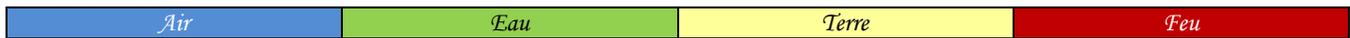
Chaque année, 95% des potions d'extra-soins et de 1x la constit. sont utilisées par les hospices du royaume pour les soins prodigués a la population, et fournies pour partie en dotation aux gardes du royaume.

Les potions restantes visent à être bonifiées, ou sont utilisées par Algaric lors de ces aventures.

En 1051, l'attaque des anciens dieux déclenchée par le Bouffon Rouge a nécessité de puiser fortement dans la réserve, d'où une très forte baisse du nombre de potions bonifiées.

Vision positive

Elémentaire :



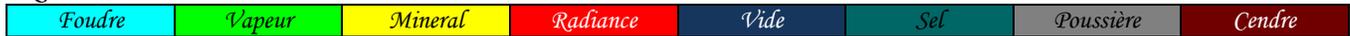
Para-élémentaire :



Energétique :



Quasi-élémentaire :



Background

Inimitiés :

- **Demogorgon** pour avoir libéré Hebulon, l'un des lieutenants de Graatz (Sauver Snowl)
- **Baalzebul** pour avoir aidé Viktor dans le Bouffon Rouge → Baalzebul est mort désormais pendant au moins 1000 ans
- **Balgoroth, Grand Ver de Maladomini** qui, si je retourne la-bas le saura et n'aura de cesse de me traquer pour récupérer ses objets.

Pactes :

- Pacte avec AZAZEL Demon lord of the doom : Tuer Haazel Thorn

Voyages Extérieurs :

- Pazunia (1^{er} Niveau des Abysses), puis au 88^{ème} via un puit, puis au 73^{ème}, puis au 46^{ème} via l'endroit le plus sombre du 73^{ème}.
- Pandemonium
- Tartare
- Hades
- Valhalla
- Dis, la Cité de fer (2^{ème} niveau des enfers)
- La prison de Moloch (6^{ème} niveau des enfers)
- Le repère de Balgoroth, Grand ver, sur Maladomini (7^{ème} niveau des enfers)

Voyages intérieurs :

- Hyperion
- Plan positif
- Royaumes oubliés

Voyages temporels :

- Dans le futur, sur Hypérior
- Retour au temps des Dragons Anciens
- Dans le futur, voyage sur Trentor pour récupérer un cerveau positronix

Hauts Faits :

- A Vaincu le Gritch lors d'un combat épique (Algaric et les tombeaux du temps)
Le peuple d'Hypérior est désormais reconnaissant à Algaric.
- A participer à l'épique Lich Lord
- A participé à la chute d'Haazel Thorn
- Zorch initia Algaric aux arcanes de la manipulation d'énergie
- A vu Orcus et Jubilex
- Eo Draco, le père des dragons m'a fait don d'un fragment de la pierre des mondes en récompense pour avoir lutté contre ces enfants, et avoir permis leur exil. Il m'a aussi fait don de 100 ans de vie supplémentaires
- A porté le coup fatal à Baalzebul sur le PMP à l'aide de la Hache d'Akim, en relayant le seigneur Lort tombé à terre après avoir mené le plus épique de ses combats.

Anecdotes / Connaissances diverses :

- A perdu un heaume de brillance de manière ... brillante
- Graatz gère les 45,46 et 47^{ème} niveaux des Abysses
- Château en cours de construction 1048 – 1055. Les travaux ont pris du retard suite à l'attaque des dieux anciens déclenchée par le Bouffon Rouge
- Gareth, qui détient certains de mes objets, m'a rendu les lentilles d'aigles et le fétiche de guérison des blessures par l'intermédiaire de Gredinard qui l'a appelé 'Maître', lors de l'attaque des Dracos.

Possessions

Animal

Horseshoes of a Zephyr

Objets stockés

Book of Infinite Spells
P21/29: Wall of fire (Druid)
Chance of page turning: 25%

1 fiole remplie d'eau du Styx

1 Parchemin de protection des pièges
1 Parchemin de protection contre l'eau
1 paire de Bottes de levitation
1 Parchemin de protection contre les plantes
3 Anneaux +1
2 Anneau +2
1 Anneau d'invisibilité
1 Anneau de résistance au feu
1 Anneau de chute de plumes
2 Bracelets de CA 6
1 Bracelets de CA 4
1 Bracelets de CA 2
1 Flacon de Zaggy
1 carafe d'eau infinie → Utilisée pour irriguer le Chateau
1 Potion of Climbing
1 Potion of Clairaudience
1 Potion de contrôle des poissons
1 Potion d'invisibilité
1 Heaume de télépathie
1 Sword of final word LM → cachée sur le plan positif
1 Epee flame tongue
1 Chain mail +2
1 Plate +2
2 Cuirs +1
1 Cuir +2
2 Hache +1
1 Hache +2
2 Hache +4
4 dagues +1
2 dagues +2
1 Marteau +2
2 Arc +1
3 Bouclier +1
1 Masse +3
1 Marteau +1
1 Hache +4
1 Shield Plate +4
1 Javelot +2
1 Plate mail +3
1 Full Plate +2
3 Epée longue +2
5 Epée longue +1
2 Epée longue +3
1 Epée Large Defender +6

1918650 Po
237500 Po de gemmes / bijoux

135000 PP

Gareth

1 Anneau d'étoiles filantes

1 pierre de rapidité (3f/j)