

DENEB DREÏ



MAGICIEN ENTROPISTE

MAITRE COQ

MANIPULATEUR DE L'ENTROPIE, ELEVEUR DE POULETS,
MI MAGICIEN, MI COQ ET RE-MI MAGICIEN DERRIERE

CONNAISSANCES

SANHOB	Humain	Clerc d'Anur	THOROM KAZADRA	Nain	Guerrier forgeron
AXEL	½ Elfe	Chanteuse d'Hermès	VELADORN DESPANA	Elfe Noir	Anti paladin
FISHETTE	Elfe	Magicienne Voleuse	LORIVADE LE PREUX	½ Elfe	Prêtre de Diantech, Comte de Norwold
GLAEKEN	½ Elfe	Clerc Ranger d'Uller	NICOLAS TWIN	Gnôme	Guerrier Illusionniste
CHADOK	Humain	Guerrier Voleur	LAGROT	Humain	Guerrier
NIAN	Nain	Guerrier	LUCILLE VIF ESPRIT	Elf	Guerrier/Voleur/Magicien
ARNACANOUILLE	Gnôme	Guerrier Voleur	BROCK LE FEROCÉ	Nain	Guerrier
IBRAHIM ENOCH	Humain	Templier juif	ELANDIR	Humain	Guerrier
ELISHEVA	Semi Orc	Guerrier Assassin	FEOLAS	Elf	Magicien Voleur
GUNTHER & FRIDA	Gnôme	Guerrier			

MONSTRES DÉJÀ VUS

Orc, Chauve-souris géante, Squelette, Homme Léopard, Hyde, Zombie, Rat garou, Golem de glace, Gnome bleu, Araignée géante, Géant du feu, Inquisiteur, Élémentaire d'air, Géante de la jungle, Dryade, Arbre seuil, un dragon de chaque couleur et métal, Minotaures Arthésiens, Géant des récifs, Crabe géant, Golem de pierre, Triton, Élémentaire Nereid, Gargantua, Dragon métallique playmobile, Bullette golbrown, Raptor, Tyrex, Élémentaires de glace, Fantomes, Spectre, Titan Progénitus, Xenomorph, Head Hugger, Predator, Space Marine, Chercher oreilles, Ames en peines, Cryohydre, Maraudeur éthéré, Githyanki, Succubes, Naga gardienne.

Hétéromorphisme : a vu un alien passer au travers d'un mur de force.

FAITS REMARQUABLES

A tué un goblin au niveau 1 sur un 20 naturel, crâne fracassé. A vaincu noblement une chauve-souris géante en combat singulier.

A vu Tiamat, Bahamut, Lux et Flashburn, ainsi que tous les grands seigneurs de Norwold (Milandrine, Duncan Idaho, Scytale, Gilbreth Droissy de Haute Plaine, Jahman, Sir Day, Thargélion Nervill de Montcalm, Valentin, Lichna d'Otheym, Geoffroy d'Elbazz, Bulliwyf, Gurney Halleck, Snowl, Dinin Naerth, Algaric, Lorth, Viktor Lebon).

A voyagé sur le dos d'un dragon blanc, d'un dragon d'argent et d'un dragon bleu.

Connait le druide Gwenaël McTurel

Connait personnellement Valentin, Snowl et Gurney.

A loupé une téléportation, trop bas, coupé en deux, doit la vie à Ibrahim Enoch. Ne lance plus de téléportation (N6).

A réussi à paralyser un gargantua.

A tuer un dragon métallique tout seul, a foutu le feu à une bullette sur 20 naturel.

A vu un extraterrestre, passer au travers d'un mur de force.

A vu la force du dieu Dianceth contre les mort-vivants

A levé, avec ses compagnons, un Oblivion de plusieurs millénaires. A libéré Nosgoth avec ses compagnons

Mission de Alcyon : est passé par les miroirs impériaux, a vu un simulacre de Valentin, a été embauché par Sir Galien, Amiral de la Flotte Impériale, Corsaire Impérial, Régent des îles du Ponant, a dîné avec le Roy d'Hathor et Dinin Naerth, Echanson de l'empereur, a reçu une récompense de 100.000 po de la part de la conseillère Madiera, a sauvé un chevalier en licorne prisonnier depuis 980, a aidé Elisheva à assassiner un archimage Githyanki nommé Ustran yg'Niv sur le plan astral, a tué une âme en peine à coup de bâton,

LIVRES DE SORTS DE DENEK

Possède tous les sorts de niveau 1 à 6 du Libram Magiae

Possède les sorts niveau 7 : [Boule de feu à retardement](#), [Drawmij's Instant Summon](#), [Téléportation sans erreur](#), [Souhait mineur](#), [Cage de force](#), [Disparition](#), [Misty summons](#), [Lifeproof](#), [Azth's spell shield](#), [Sun stones](#)

Possède les sorts niveau 8 : [Thrice suprême](#), [Wildzone](#), [Glassteel](#)

Possède les sorts niveau 8 : [Ringweave](#), [Gate](#)

HABITATION

Deneb possède un laboratoire qui lui permet d'être chez lui partout où il se trouve.

Il possède également une petite bâtisse sans prétention aux alentours de Phoenix.

Il a également un pied à terre (une chambre) chez Veladorn Despana, dans son château naviguant. Mais ce n'est pas facile d'y accéder.

Deneb Drei, Coq Garou

Sous forme Humaine :

CA Naturelle : 8

JP : +2 vs Pétrification

Saut à volonté (10m en avant, 3m en arrière)

Combat sur table des **clercs** : TAC0 14

Aucune armure tolérée

Sous forme de Coq :

Saut à volonté (20m en avant, 6m en arrière)

Combat : 2 Att / R (ergots)

- **Griffes** : 2 Att / R (1 par pattes avant) pour 1d8 deg + Bonus de Force chacune.

Sous forme de Garou :

Ne peut être touché que par des armes **en argent ou +1**

Saut double à volonté (20m en avant, 6m en arrière)

Regard pétrificateur (1 / T) (JP contre pétrification)

Combat à mains nues :

- **Griffes** : 2 Att / R (1 par pattes avant) pour 1d8 deg + Bonus de Force chacune.
- **Bec** : 1 Att / R pour 1d10 deg
- **Ergots** : Le coq Garou peut décider de sauter sur un adversaire et tenter de le déchirer avec ses ergots pour 1d10 deg + bonus de force chaque. Si les 2 ergots touchent, l'adversaire est agrippé. Le Coq peut alors tenter soit une Morsure pour 1d8 supplémentaire (l'adversaire doit sauver contre le poison pour ne pas être infecté par la Lycanthropie), soit le pétrifier du regard (JP à -4 contre pétrification). L'envie de mordre est irrésistible, en fonction du % de contrôle du magicien.



Combat de sorts :

Le coq Garou peut faire usage de l'ensemble de ses sorts à l'exception des sorts élémentaires d'air et de leurs dérivés para et quasi élémentaires (**Fumée, Glace, Foudre et Vide**). Ayant des ergots à la place des mains, les sorts ne sont pas lancés de manière classique, mais soufflés par le bec, les composantes ayant été préalablement avalées.

Transformations (1R): nb de transformation : **4**

Sous sa forme initiale, chaque fois que le personnage perd 20% de ses PV (**12 PV**), il a 100% -1%/nombre de transformations de se changer en Garou. La base de 100% a été descendue de 25% avec l'aide des garous qui nous ont transformés.
 $100\% - 25\% - 1\% \times 2 = 71\%$.

Pleine lune

Sous la pleine Lune, ses chances passent à 150% -1%/nombre de transformations : $150\% - 25\% - 1\% \times 2 = 121\%$.

Plus il se transforme, plus il contrôle sa maladie. Il est donc important de tenir le compte des transformations. Le garou reprend sa forme initiale 1T après le combat, ou après s'être mis à l'abri de la pleine lune.

La forme animale peut être prise à tout moment : **100%**.

Sous toutes les formes, tout jet de sagesse s'effectue avec un dé supplémentaire.

Année : 1061

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 01.04.95

Nom

DENEZ

Classe Magicien Titre Sorcier Niveau 13
 Race Humain Sexe M Age 44 ans Poids 75 kg Taille 1m85
 Dieu Dionysos Talents acquis Bouilleur de crue

Couleur de peau Blanc Couleur des yeux Vert Couleur des cheveux Noir Autres **Mort à 110 ans**

Signes particuliers Un peu fou, Chiant, Ronflant, Cupide, Tendance alcoolique au vin, Obsédé par les poules et les poulettes

Vision Robe des yeux Ecoute : N'entend que ce qu'il veut entendre Langues Commun, Alignement, Hobbit, Elfe, Gobelin, Nain

Vision : 240' du pseudo Résistances **35% de MR quand le pseudo le touche**
-1 par dé sur les dommages de foudre

Détection

4PP, 67PO, 12PE, 30PA, 15PC

Trésor 497,369 po

Alignement Neutre à tendance Chaotique

Force

F 13	F 15	Ajustement	toucher \	dommages \	Ajustement poids	200	Défonçage porte	1-2	Torsion barreau	7%
-------------	-------------	------------	-----------	------------	------------------	-----	-----------------	-----	-----------------	----

Intelligence

I 17	I 20	langues additionnelles	7	Chance de connaître les sorts	97%	Min. de sorts/niv.	12	Protect Illusion	Niv 2
-------------	-------------	------------------------	---	-------------------------------	-----	--------------------	----	------------------	-------

Sagesse

S 11	S 11	Ajustement d'attaque magique	\	Bonus spéciaux	Denez ajoute 1 dé à tous les jets de sagesse			Echec sorts	\
-------------	-------------	------------------------------	---	----------------	--	--	--	-------------	---

Dextérité

D 14	D 14	Ajustement réaction	0	Ajustement projectiles	0	Ajustement classe d'armure	0
-------------	-------------	---------------------	---	------------------------	---	----------------------------	---

Constitution

C 14	C 16	Ajustement point de vie	+2	Choc métabolique	95%	Chance de résurrection	96%	Nbre de résurrections	3
-------------	-------------	-------------------------	----	------------------	-----	------------------------	-----	-----------------------	---

Charisme

Beauté 15

Ch 15	Ch 18	Nbre max. de suivants	15	Ajustement loyauté	+40%	Ajustement réaction	+35%
--------------	--------------	-----------------------	----	--------------------	------	---------------------	------

Nbre de sorts/Niv

Niveau 1 : 4 x 2 + 1* = 9

Niveau 2 : 4 x 2 + 1* = 9

Niveau 3 : 4 x 1 + 2* = 6

Niveau 4 : 4 x 1 + 1* = 5

Niveau 5 : 4 x 2 + 1* = 9

Niveau 6 : 1 x 1 + 1* = 2

Niveau 7 : x =

Niveau 8 : x =

Niveau 9 : x =

Classe d'armure

AC 8 naturel

Armure portée ...	Robe des yeux, Bracelet AC4	CA	4
Bouclier portée ...	Baton de puissance +2	Bonus	-2
Autres ...	Bottes de rapidité +2,	Bonus	-6
Dextérité	Anneau +4	Bonus	0
CA de Dos	-4	CA de Face	-4

Jets de protection

Poison/Mort magique/Paralysie	11	Bonus magique
Pétrification/Polymorph	9	Garou +2 vs pétrif Cape+2
Souffle	11	Collier: +2 Luck Stone +1 Anneau +4
Baton/Baguette/Batonnet	7	Baton +2 vs magie Soufflé -4 Labo
Sorts	8	
Psionic Blast	6	5 4

Armes utilisées

Toucher AC0	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
12	1	Baton		+2	1-6	1-6		+2	Baton de puissance
		Dague		+5	1-4	1-3		+5	
		Dart		+3	1-3	1-2		+3	
		Dart of flying			1-3	1-2			x5 en distance (7,5/15,22,5)

Points de vie

Tiré : 32(+26)/58
 Ajustement -5

Vitesse de déplacement

Pied Vol Nage
 24" 48" —"

Aptitudes Spéciales

Se transforme en Coq Garou sous certaines conditions

Souhait mineur 1F/an sans vieillissement

Récompense en attente : 2 sorts 7

-1 par dé de dégats sur la foudre

Des branchis poussent à volonté pour respirer dans l'eau.

Régénère 1PV/T, feu acide compris

% de contrôle de transformation en Coq Garou : 27%

Ne fait plus de téléportation N6, sauf à vue et encore

TAC0 du clerc (garou)

Saut en avant 10 m, en arrière 3m

Points d'expérience

Bonus 10 %
 1,275,601 xp
 Niv.Sup.à:
 1,500,001 xp

OBJETS EN AVENTURE

L'ensemble des objets magiques portés par Deneb ne sont pas visible la plupart du temps : par exemple, le collier de Myrth, les lentilles d'aigle n'apparaissent pas. Cependant, certains objets sont évidemment visibles comme les anneaux, le bâton ou la cape.

Objet	Charges	Localisation
Au corps		
Bracelet AC4		Bras
Robe des yeux		
Ceinture des poches	Drawmij	Taille
Collier de Myrth	Drawmij	Cou
Bottes de rapidité		Pieds
Baton de puissance	25	Main droite
Dart +3	18	Poche intérieure
Dague +5		Coté droit
Dart of Flying	4	Coté gauche
Periapt of wound closure		Cou
Broch of Imog		Cou
Chaumière	Drawmij	Coté gauche
Sceau de pureté (donne +1 intelligence, JP à 6)		Poche intérieure
Aux doigts		
Anneau telekinesie	2000gp maxi = 100kg max	Main droite (option)
Anneau invisibilité		Main droite (option)
Anneau de Résistance au feu		Main droite
Anneau +4		Main gauche
Anneau Wizardry 1-2 & 5	\	Main gauche (option)
Anneau de Régénération	1PV/tour	Main gauche (option)
Sacoche		
Perle de puissance Entropique N3	\	Sacoche
Figurines of wondrous power - Ebony Fly		Sacoche
Stone of good luck	+1 / +5%	Sacoche
Batonnet de détection des ennemis	23	Sacoche
Baguette d'allométamorphose	13	
Ceinture des poches		
Potion de résistance au feu	2	Poche #1
Potion de timelessness	2	Poche #1
Potion de soins ultimes	6	Poche #1
Potion de guérison	4	Poche #1
Poison 0 ou 5-30+ paralysie 2d6 heures	2	Poche #1
Neutralisation du poison	2	Poche #2
Parchemins de sorts : Animate Dead		Poche #3
Parchemin de protection vs Water	1	Poche #3
Parchemin Hold person		Poche #3
Parchemin Coffre de Léomund		Poche #3
Parchemin Elucubration de Mordenkainen		Poche #4
Baguette merveilleuse	11	Poche #4

A sa ceinture, il porte une bourse bien en évidence et bien remplie de pièce de cuivre. Elle est là pour attirer les éventuels voleurs qui souhaiteraient le détrousser.

Sort de Deneb Dreï : N13

Magicien : N1 : 10+1, N2: 10+1*, N3: 3+2*, N4: 4+1*, N5: 10+1*, N6: 2+1*, N7: 1*, N8: 1*, N9: 1**

Niveau 1	x	■■■■	Barrier (C 1s; R Spe; D 2r/L; A 3m rad; S Nil) Prévient 25PV	
		■■■■	Bigby's feeling fingers (C 1s; R 60m; D 1hr+1t/L; A Spe; S Nil)	
	x	■■■■	Blacksteel (C 1s; R 0; D 2t/L; A 1 weapon; S Nil) Rend une lame noir qui colle le sang, assassin	
	x	■■■■	Blackthorns (C 3s; R 0; D 6r; A Spe; S Nil) Haie d'épines pour 1d8 dommages, double sur charge, -2 CA, ne brûle pas	
		■■■	Cham person (C 1s; R 12"; D Spl; A 1 Man; S Neg)	
	x	■■■	Detect magic (C 1s; R 0; D 1r/L; A 1" x6"; S Nil)	
		■■■	Detect Phase (C 1s; R 0; D 2r/L; A 3mx3m; S Nil)	
	x	■■■■	Drawmij's light step (C 1s; R Touch; D 5r/L; A 1crt; S Nil) Forme limitée de lévitation, marche sans trace, pas de piège	
	L	■	Feather fall (C 1/10 s; R 1"/L; D 1sr/L; A Spl; S Nil) Labo	
		■■■	Gaze reflection (C 1s; R 0; D 2r + 1r/L; A Spl; S Nil) Miroir qui se déplace avec moi	
		■■■■	Gemidan's icicle (C 1s; R 20m/L; D 1r; A 1cible or 1crt; S Nil) Crée 1d4 dmg au feu user et immobilise ses mains	
		■■■■	Grease (C 1s; R 1"; D Pmt; A 1 sqft/L; S Spl)	
	x	* ■■	Hornung's Guess (C 2s; R 300m; D Inst; A 1 Spe; S Nil) Appréciation du nombres de personnes ou d'objets	
	o	■■■	Magic missile (C 1s; R 6"+ 1/L; D Ist; A Crt in 10' sq; S Nil) Staff of power	
		■■■■	Metamorphose liquids (C 1R; R Tch; D perm; A 27l/niv; S Spl)	
	*	■■■	Nahal's Reckless Dweomer (C 5s; R Spe; D Spe; A Spe; S Spe) Manipulation de l'entropie pur (voir le maitre)	
	x	■■■■	Otiluke's smoky sphere (C 1s; R 18m; D 1r; A globe 3m rad; S Nil) Sphère de fumée pour quinte de toux 1d4r+1	
		■■■■	Otto's chime of release (C 1s; R 60m; D 1s; A 1Crt; S Nil) Libère des liens	
		■■■■	Patternweave (C 3s; R 10m; D 1r; A carré 3m coté; S spe) Démélage sur des objets cassés	
	x	■■■	Reveal magic (C 2s; R 0; D 1r/L; A Spe; S Nil) Detect magic mais révélé à tous, +Identify	
		■■■■	Sand whisper (C 1s; R touch; D 1d4r+1r/L; A 1crt or 1obj; S Neg) Silence sur un objet ou une pers, son transporté	
	o	■■■	Shield (C 1s; R 0; D 5r/L; A Spl; S Nil) Staff of power	
		■■■■	Sleep (C 1s; R 3"+1/L; D 5r/L; A 3" dia; S Nil)	
	x	■■■■	Sound bubble (C 1s; R 0; D 1t+1r/L; A Spe; S Nil) Bulle de silence 3m / niv	
		■■■■	Spider climb (C 1s; R Tch; D 1r+1/L; A 1 Crt; S Nil)	
x	■■■■	Wall of fog (C 1s; R 30 yds; D 2d4 r + 1r/L; A Spl; S Nil)		
Niveau 2		■■■	Agannazar's incenerator (C 3s; R 20m; D 2r; A jet de 30cm x 18m; S Spe) 3-18 dmg sur une cible fixe par round	
	x	* ■■■	Chaos Shield (C 2s; R 0; D 1d10r+2r/L; A Cast; S Spl) Protection vs hiatus	
		■■■■	Damage mirror (C 2s; R 0; D 1r; A 3m rad; S Nil) Stoneskin sur tout eux qui attaque, y compris assassin	
	S	■■■■	Darkness, 15' radius (C 2s; R 1"/L; D 1t+1r/L; A 1 1/2" sphere; S Spl) Staff of power	
	x	■■■■	Detect invisibility (C 2s; R 1"/L; D 5r/L; A 1" path; S Nil)	
		■■■	Filter (C 2s; R Touch; D 1t/L; A sphere 3m rad; S Nil) Protection contre les gazs empoisonnés	
	x	* ■■■	Hornung's Baneful Deflector (C 2s; R Tch; D 2r/L; A 1crt; S Nil) Bouclier contre les proj.(y compris proj mag), 1 direct.	
	o	■■■■	Invisibility (C 2s; R Tch; D Spl; A 1 Crt; S Nil) Ring	
	o	■■■■	Levitate (C 2s; R 2"/L; D 1t/L; A Spl; S Neg) Staff of power	
		■■■■	Melf's acid arrow (C 4s; R 3"; D Spl; A 1 Itm; S Spl)	
	x	■■■	Mirror image (C 2s; R 0; D 2r/L; A 6' rad; S Nil)	
		■■■■	Mist magic (C 2s; R 70m; D 1d4t+1r/L; A sphere 60cm+30cm/L rad; S Nil)	
	x	■■■■	Nystul's blackmote (C 1r; R 30m+5m/L; D Spe; A Spe; S Nil) Molécule vs dead, dangereux	
		■■■	Nystul's blazing beam (C 2s; R 30m+10m/L; D Inst; A 1crt; S Spe) Energie positive dégagée avec soin	
	x	■■■	Ray of enfeeblement (C 2s; R 1"+1/4/L; D 1r/L; A 1Crt; S Neg)	
		■■■	Resistance to Energy Absorbtion (C 1t; R Touch; D 1t/L; A crt touchée; S Nil) Contre Mort Vivant	
	x	■■■■	Rop trick (C 2s; R Tch; D 2t/L; A Spl; S Nil)	
		■■■■	Shatter (C 2s; R 6"; D Pmt; A 1 Obj; S Neg) Fracassement	
	x	■■■	Silence 15' radius (C 5s; R 60m; D 2r/L; A sphere 5m rad; S Nil)	
		■■■■	Strength (C 1t; R Tch; D 6t/L; A 1 Man; S Nil)	
	x	■■■■	Tasha uncontrollable hideous laughter (C 2s; R 5"; D 1r; A 1 Crt; S Spl)	
	L	■	Vocalise (C 1r; R Tch; D 5r; A 1Caster; S Nil) Labo	
	x	■■■■	Web (C 2s; R 1"/2L; D 2t/L; A Spl; S Neg or 1/2)	
	Niveau 3	x x	* ■■■	Alternate reality (C 3s; R 0; D Inst; A Creature touchée, S Nil) Recalcule le rd précédent, 1 jet
		x	■■■	Dispel magic (C 3s; R 12"; D Pmt; A 3" cube; S Nil)
x		■■■■	Find traps (C 1t; R 30m; D 1t; A path 3m; S Nil)	
x		■■■■	Fireball (C 3s; R 10"+1/L; D Ist; A 2"sphere; S 1/2)	
		■■■■	Fly (C 3s; R Tch; D 1-6t+1/L; A 1 Crt; S Nil)	
L		■■■■	Gust of wind (C 3s; R 0; D 1s; A 1"/L; S Nil) Labo	
		■■■■	Haste (C 3s; R 6"; D 3r+1/L; A 1 Crt/L in 4" sq; S Nil)	
		■■■■	Hold person (C 3s; R 12"; D 2r/L; A 1-4 Men; S Neg)	
		■■■■	Infravision (C 1r; R Tch; D 12t+6/L; A 1 Crt; S Nil)	
		■■■■	Lessen gravity (C 1r; R 0; D 3hrs/L; A Spe; S Nil) Gravité à 25%	
o		■■■■	Lightning bolt (C 3s; R 4"+1/L; D Ist; A Spl; S 1/2) Staff of power	
		■■■■	Maximilian's Stony Grasp (C 3s; R 20m+10m/L; D 5r+1r/L; A 1crt; S Spe)	
		■■■	Prot. from paralysis (C 2r; R Touch; D 1d4+4t; A 1crt; S Nil)	
		■■■■	Prot. from spe. elementals - 3m rad (C 1r; R Tch; D 4r+1r/L; A 3m rad; S Nil)	
		■■■■	Scintillating sphere (C 3s; R 15m+10m/L; D Inst; A 3m rad; S 1/2) Une petite boule individuelle de foudre	
	■■■■	Squaring the Circle (C 2s; R 0; D 1r/L; A Spe; S Nil) Permet d'adapter les zones d'effets		

Sort de Deneb Drei : N13

Magicien : N1 : 10+1, N2: 10+1*, N3: 3+2*, N4: 4+1*, N5: 10+1*, N6: 2+1*, N7: 1*, N8: 1*, N9: 1**

Niveau 4	x	■■■■	Acidsphere (C 4s; R 150m; D Spe; A 1.5m rad; S 1/2)	Bulle d'acide à 150m du lanceur pour 1d4 par niv	
		■■■■	Blacksphere (C 3s; R 10m+2m/L; D 2d4+1r/L; A sphere 3m rad; S Spe)	1d4/Lvl + JP in sphere noire	
		■■■■	Bygbi's battering gauntlet (C 4s; R 60m; D 1r/L; A Spe; S Nil)	Bélier magique	
		■■■	Charm monster (C 4s; R 6''; D Spl; A Spl; S Neg)		
		■■■■	Confusion (C 4s; R 12''; D 2r+1/L; A 6''x6''; S Spl)		
		■■■■	Death Door (C 6s; R Touch; D 1hr/L; A 1crt; S Nil)		
	x	■	Dimension door (C 1s; R 0; D Spl; A MU; S Nil)		
	x	■■■■	Evard's black tentacles (C 8s; R 3''; D 1r/L; A 30 sqft; S Nil)		
	x	■■■■	Fire shield (C 4s; R 0; D 2r+1/L; A MU; S Nil)		
		■■■■	Hailcone (C 4s; R 10m/L; D 1r; A cone 9m dia; S Nil)	Pluie de grêlon sur une zone, 3d10 dmgs	
	o	■■■■	Ice Storm (C 4s; R 1''/L; D 1r; A Spl; S Nil)	Wand	
		■■■■	Iron maiden (C 4s; R 3m/L; D 1r/L; A Spe; S Nil)	Armure qui combat pour moi	
		■■■	Life bolt (C 6s; R 10m/L; D Perm; A 1 undead; S 1/2)		
	o	■■■■	Minor globe of invulnerability (C 4s; R 0; D 1r/L; A 1'' dia; S Nil)	Staff of power, Brooch of Imog	
		■■■■	Otiluke resilient sphere (C 4s; R 2''; D 1r/L; A 1'' dia/L; S Neg)		
		■■■■	Polymorph other (C 4s; R 1''/2L; D Pmt; A 1 Cr; S Neg)		
	L	■	Polymorph self (C 3s; R 0; D 2t/L; A MU; S Nil)	Labo	
		■■■■	Prot. from all undeads - 5'' radius (C 1r; R Touch; D 10-80r; A 1.5m rad; S Nil)		
		■■■■	Prot. from breath weapons - dragon (C 2r; R Touch; D 2d4+4r; A 1crt; S Nil)		
		■■■■	Prot. from petrification - 10' radius (C 1r; R Touch; D 5d4r; A 3m rad; S Nil)		
	■■■■	Prot. from possession - 10' radius (C 2r; R Touch; D 10d6r; A 3m rad; S Nil)			
	■■■■	Prot. from shapechangers - 10' radius (C 1t; R Touch; D 5d6r; A 3m rad; S Nil)			
x	■■■■	Stoneskin (C 1s; R Tch; D Spl; A 1 Cr; S Nil)			
	■■■■	Sunfire (C 4s; R 10m+10m/L; D Inst; A sphere 6m rad; S 1/2)			
*	■■■■	There / Not There (C 1r; R 30m; D 1-6 tours; A cube de 3m; S Nil)	Zones physiques qui apparaissent ou disparaissent		
	■■■■	Ultravision (C 4s; R Tch; D 6t+6/L; A 1 Cr; S Nil)			
x	*	■■■■	Unluck (C 4s; R 10m; D 2d10r; A 1 crt; S Neg)	JP ou doit jeter 2 fois ses dés pour le moins bon	
o	■■■■	Wall of fire (C 4s; R 6''; D Spl; A Spl; S Spl)	Wand		
o	■■■■	Wall of ice (C 4s; R 1''/L; D 1t/L; A Spl; S Spl)	Wand		
	■■■■	Wall of Sand (C 4s; R 5m/L; D 1r/L; A Spe; S Nil)			
	■■■■	Wind breath (C 1r; R 0; D Inst; A cone 60m long x 30m large base; S 1/2)			
Niveau 5	xx	■■■	Azuth's exalted triad (C 5s; R 0; D Spe; A lanceur; S Nil)	Lance 3 fois le sort mémorisé 1 à 5, 2&3 sans VSM et -2 int	
	x	■■■■	Bigby interposing hand (C 5s; R 1''/L; D 1r/L; A Spl; S Nil)		
	x	■■■■	Bigby's strangling grip (C 5s; R 10m/L; D 2r; A 1crt; S Nil)		
	W	■■■■	Cone of Cold (C 5s; R 1''; D 1r/L; A 4''x2''x2''; S Nil)	Wand - Staff of power	
	x	■■■■	Hold Monster (C 5s; R 1''/2L; D 1t/L; A 1-4 Cr; S Neg)		
		■■■■	Lightning reflection (C 5s; R 0; D 1t; A 1crt; S Nil)		
	x	■■■■	Lower resistance (C 5s; R 60m; D 1t+1r/L; A 1crt; S Nil)	-42%	
		■■■■	Nystul Enveloping Darkness (C 5s; R 0; D 5r+2r/L; A globe 6m rayon; S Nil)	Globe dans lequel le lanceur voit	
		■■■■	Nystul's radiant arc (C 1r; R 3m/L; D Spe; A 1crt; S 1/2)	1d6 dmg+spécial	
		■■■■	Otiluke radiant screen (C 5s; R 5m/L; D 2r/L; A sqr 6m; S Nil)	Ecran de couleur maîtrisée	
		■■■■	Otiluke's screen (C 5s; R 5m/L; D 1r/L; A sqr 6m; S Nil)	Ecran de dispel	
		■■■■	Passwall (C 5s; R 3''; D 6t+1/L; A 5'x8'x10' hole; S Nil)		
	x	■■■■	Pierce magic resistance (C 5s; R 0; D Spe; A 1sort; S Nil)	sur le sort suivant, deux fois la MR	
		■■■	Shield of winds (C 5s; R 10m/L; D 1r/L; A vert 10m x 10m, ep 60cm; S Nil)		
		■■■	Tempus fugit (C 5s; R 0; D 5t/L; A 3m rad; S Nil)	1 tour = 1 heure	
	x	■■■■	Thrice (C 5s; R 0; D 2r; A lanceur; S Nil)	3 jets pour les attaques physiques	
		■■■■	Transmute rock to mud (C 5s; R 1''/L; D Spl; A 2 cu''/L; S Nil)		
	*	■■■■	Vortex (C 5s; R 30m; D 1d4r+1r/L; A cercle 1,5m dia; S 1/2)		
	x	*	□■■■	Waveform (C 5s; R 40m; D 1d10r; A cube 3m/L; S 1/2)	
	L	■■■■	Wall of force (C 5s; R 3''; D 1t+1r/L; A 20' sq/L; S Nil)	Labo	
x	■■■■	Wall of iron (C 5s; R 1''/2L; D Pmt; A 15 sqft/L; S Nil)			
x	■■■■	Wall of stone (C 5s; R 1''/2L; D Pmt; A 3in/L+20sqft/L; S Nil)			
Niveau 6		■■■	Anti-Magic Aura (C 3s; R 10m/L; D 1t/L; A 1ind; S Neg)		
		■■■	Anti-magic shell (C 1s; R 0; D 1t/L; A 1'' dia/L; S Nil)		
		■■■■	Blackmantle (C 1r; R 60m; D 1t/L; A 5m rad; S Neg)	Empêche les soins et les régénérations	
		■■■■	Chain lightning (C 6s; R 4''+1/2/L; D Ist; A Spl; S 1/2 or Neg)		
		■■■■	Contingency (C 1t; R 0; D 1 day/L; A MU; S Nil)		
		■■■	Dimensional Blade (C 3s; R 0; D 1r/L; A 1obj; S Nil)		
	x	■■■■	Disintegrate (C 6s; R 1''/2L; D Pmt; A Spl; S Neg)		
		■■■■	Globe of invulnerability (C 1r; R 0; D 1r/L; A 1'' sphere; S Nil)		
		■■■■	Magic Use (C 6s; R 0; D 1r/2L; A lanceur; S Neg)	Permet de lancer plusieurs sorts le même rounds	
		■■■■	Otiluke freezing sphere (C 6s; R Spl; D Spl; A 100sqft/L; S Spl)		
	x	■■■■	Project image (C 6s; R 1''/L; D 1r/L; A Spl; S Nil)		
		■■■■	Protection from any traps - 5'' radius (C 2r; R Touch; D 2d4r; A 1.5m rad; S Nil)		
	L	■■■■	Repulsion (C 6s; R 1''/L; D 1t/2L; A 1'' path; S Nil)	Labo	
		■■■■	Superior Magnetism (C 6s; R 30m+5m/L; D 1r/5L; A Spe; S Nil)		
		■■■■	Transmute bone to steel (C 1r; R 30m; D Perm; A 1crt ou 1obj; S Spe)		
		■■■■	True seeing (C 1r; R Tch; D 1r/L; A Spl; S Nil)		
	*	■■■■	Wildshield (C 1r; R 0; D Spe; A lanceur; S Nil)	Bouclier chatoyant qui absorbe 2d6 niveaux de sorts	
	X	*	■■■■	Wildstrike (C 6s; R 30m; D 2d4r; A 1crt; S Neg)	
		■■■■	Wondrous web (C Spe; R Touch; D 1r/L; A Spe; S Spe)		
	7-8-9	7	■■■■	Teleport ss error (C 1s; R Tch; D Ist; A Spl; S Nil)	1F/S Labo (1F/s)
8		*	■■■■	Wildzone (C 1d6r; R 0; D 2d6t; A caré 90m; S Nil)	1F/S Labo (1F/s)
9		■■■■	Ringweave (C 1r; R 6m/L; D 1jr/L; A Spe; S Nil)	1F/S Labo (1F/s)	
7		■	Limited Wish Labo (1F/an)		

META MAGIE

La méta magie de Deneb lui permet de transformer les sorts par différents moyens, soit sur les changements sur les zones d'effet ou les portées, soit sur la nature même du sort. Pour chaque % raté sur une transformation de sort, un hiatus arrive systématiquement et le sort ne fonctionne pas. Ceci doit être cumulé avec le tirage de hiatus de l'Entropiste (D20), qui déclenche le sort et le hiatus.

Pour une transformation de forme, le casting time est augmenté de 1s. Pour un changement de portée ou de zone d'effet, le casting time est augmenté de 1s. Les deux sont cumulatifs.

75% de base + 1%/niveau = 87%

- Pierre de chance +5% = **92%**
- -10% par type de changement de forme

Exemple
Boule en cube
Cône en boule
Boule en bifilaire

- + 2% niveau du sort de maîtrise

Niveau	Différence	Ajustement
N1 [1]	11	+22%
N2 [3]	9	+18%
N3 [5]	7	+14%
N4 [7]	5	+10%
N5 [9]	3	+6%
N6 [12]	0	0
N7 [14]	N/A	N/A
N8 [16]	N/A	N/A
N9 [18]	N/A	N/A

Pour chaque changement sur la portée, le % doit être adapté. +5% tous les 6 niveaux d'expérience

Portée	Ajustement
+25%	-10% = 0%
+50%	-20% = -10%
+75%	-30% = -20%
+100%	-40% = -30%

Pour chaque changement sur la zone d'effet, le % doit être adapté. +5% tous les 6 niveaux d'expérience

Taille	Ajustement
0	0
+/-25%	-10% = 0%
+/-50%	-20% = -10%
+/-75%	-30% = -20%
+/-100%	-40% = -30%

Changement d'élément ou d'énergie

-10% / -20% / -30% / -40% par changement d'élément
-25% par changement d'énergie

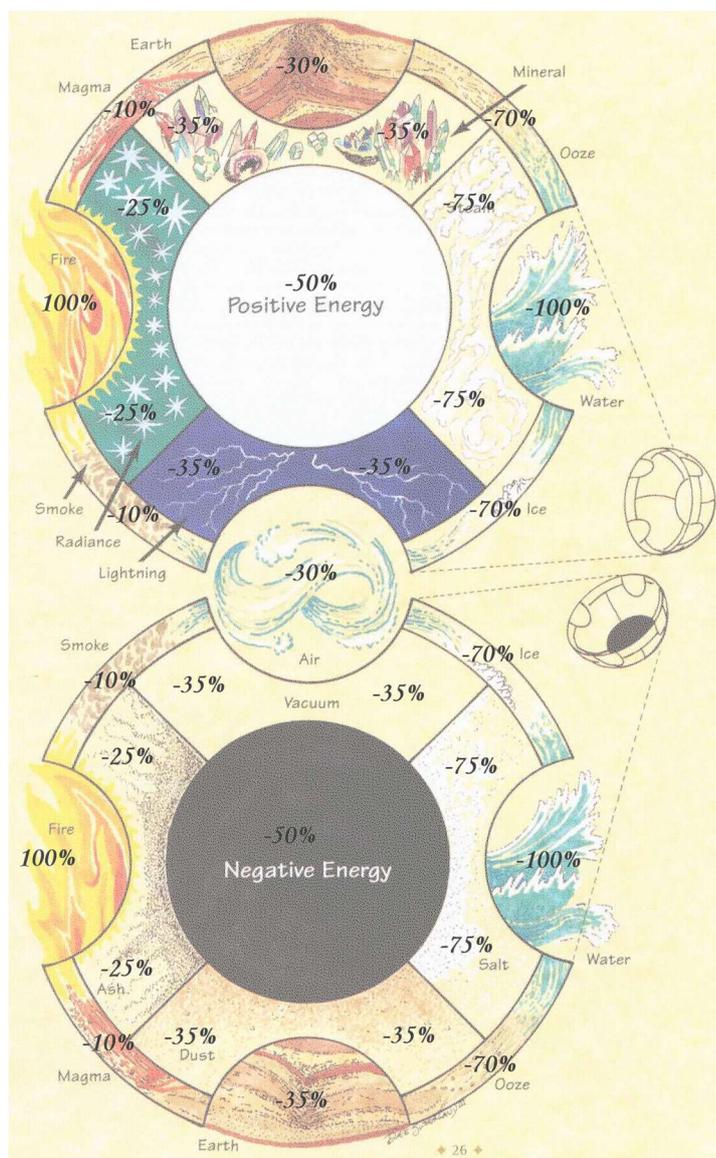


TABLE DES HIATUS : NIVEAU 12

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

LE LABORATOIRE MERVEILLEUX DE DENEB DREI



Le laboratoire se présente comme une figurine miniature ressemblant à une chaumière d'une taille de 10 cm³ (1,77 cm de côté) (cf Daern fortress), sauf qu'il n'apparaît pas de tour mais une porte donnant sur un espace extra-dimensionnel rectangulaire de 10m x 15m x 5m.

Le laboratoire se « matérialise » en 2d4+1 round par la volonté de son possesseur.

Le laboratoire est enchanté au 20^{ème}, il est considéré comme un artefact et seul un power peut le détruire ou toute personne qui suivrait à l'envers son processus de création (depuis longtemps oublié tout comme son créateur).

La porte est le seul moyen de pénétrer dans le laboratoire, aucune téléportation, même sans erreur n'est possible car la position du laboratoire n'est pas physiquement déterminable. Cependant il est possible depuis l'intérieur du laboratoire d'ouvrir des seuils ou d'utiliser des systèmes à autorisation tel que

les miroirs de Norwold.

Le magicien possédant le laboratoire décide à tout instant si la porte est visible ou non (détection uniquement par vision réelle ou personnage de niveau et d'intelligence supérieur au possesseur ou ayant plus de 15 HD et une intelligence ≥ 10) et seul un personnage de niveau supérieur peut forcer l'ouverture avec 10% de chance par niveau supérieur au possesseur du laboratoire.

Tout Power pourra également forcer l'ouverture.

De l'intérieur, on peut ouvrir les volets des 4 fenêtres pour voir l'extérieur sans être visible autrement que par vision réelle (il est évidemment possible de laisser la porte ouverte).

Il est cependant possible de forcer l'ouverture de la porte :

- Le laboratoire est considéré comme du métal dur +4
- Par l'accumulation de 500 pv de dmg (désintégration = 250 dmg)
- Si la porte est forcée, les personnages présents à l'intérieur sont éjectés du laboratoire qui redevient une figurine et ils subissent 35 pv de dmg liés au changement de dimension + jp à -4 vs étourdissement pour 3d4 rounds.
- Le laboratoire ne peut être ensuite réouvert qu'après 24h.

Seul le possesseur du laboratoire peut rester indéfiniment dedans ; tout autre personnage sera éjecté après 12+1d12 heures tant qu'il est vivant (voir destruction porte)

OBJETS DANS LE LABORATOIRE

Objet	Charges
Wand of Frost	12
Wand of Fire	32
Miroir d'Opposition	
Zagy's Spell Components	3 use / day
Mist Tent	
Potion de Malaria	2
Remède à la Malaria	2
Livre de Sorts	
Tous les sorts Libram Magiae 1-6	
Baton of Striking	
Baton d'Arak	
Ring of Cameleon Power	
Eau de la source magique de Eckmül (+2 objet)	1 L
Eau de la source magique de Eckmül (+2 objet)	1 L
Boccob blessed book de Ustran Yg'Niv	
Baguette d'illumination	57

OBJETS CHEZ VELADORI

Objet	Charges
Baton de Lumière	\
Parchemin de Coffre de Leomund	
Livre de Sorts	

OBJETS A PHOENIX

Objet	Charges
Appareil de Kwalish	
Anneau +3	
Bracelet AC5	
Shadow lantern	
Baton of Striking	

L'ORGANISATION DU LABORATOIRE

Le laboratoire est éclairé par 10 lampes futuristes qui éclairent en permanence, avec une durée de vie de plusieurs dizaines d'années, voire des siècles. Elles ont été récupérées dans un complexe mécanique au fin fond nord de Norwold.

1. ESPACE « GRIMOIRE » :

Outre les très nombreux livres sur la magie, les sorts et les créations d'objets magiques, cet espace contient 9 grimoires (1 par niveau de sort). Le magicien ne peut tourner les pages de ces grimoires et que s'il peut lancer des sorts du niveau concerné.

Chaque grimoire contient tous les sorts de magicien (& illusionniste) connus du magicien de chaque niveau. Il est possible de changer de page 1x/jour et le sort révélé sera tiré au sort (10% de tomber sur une page blanche). Il y a cependant 10%+1% par niveau du magicien que le sort s'affichant soit celui désiré. Le sort affiché peut être lancé par le magicien 1x/jour (1x/semaine si niveau non maîtrisé) et reste affiché tant qu'il ne change pas de page.

Il est impossible de recopier les sorts affichés :

- 1. Grimoire de l'apprenti : *Chute de plume, 1F/J*
- 2. Grimoire l'invocateur : *vocalise, 1F/J*
- 3. Grimoire du thaumaturge : *Rafale de vent, 1F/J*
- 4. Grimoire de l'enchanteur : *Auto métamorphose, 1F/J*
- 5. Grimoire de l'ensorceleur : *Mur de force, 1F/J*
- 6. Grimoire du sorcier : *Repulsion, 1F/J*
- 7. Grimoire du wizard: *Téléportation sans erreur, 1F/S*
- 8. Grimoire du mage : *Wildzone, 1F/S*
- 9. Grimoire de l'archimage : *Ringweave, 1F/S*

Les sorts sont lancés selon leur casting normal mais sans aucune composante. Pour tourner les pages des grimoires, Deneb doit être dans le laboratoire. (Deneb doit porter la figurine pour lancer les sorts)

Les pages souhait mineur, souhait majeur, altération de la réalité et permanence ne peuvent être révélées car déjà utilisées pour la création de l'objet (à la discrétion du DM)

2. ESPACE « CRÉATION DE MAGIE » :

CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES : utilisable à partir du N12 (maîtrise d'*Enchant Item*)

Cet espace contient tous les matériaux nécessaires à la création d'objets magiques. La qualité et la puissance des créations ne peuvent dépasser les pouvoirs et le niveau d'enchancement du magicien.

Toutes les créations sont :

- soit des consommables (charges)
- soit des pouvoirs discontinus : par exemple des effets limités dans le temps (nombre d'heures / jour ou un nombre de pv encaissable / jour...).

Chaque création est soumise à un risque d'échec qui augmente avec la difficulté de la création avec un minimum de 10% de risque d'échec.

Règle de base pour création simple : 5% de succès / Niveau du magicien + bonus /malus (déterminé par un DM)

De par la nature du laboratoire et la présence de tous les éléments physiques nécessaire, la création d'un objet est 10x plus rapide que normalement.

MANIPULATION DES POTIONS :

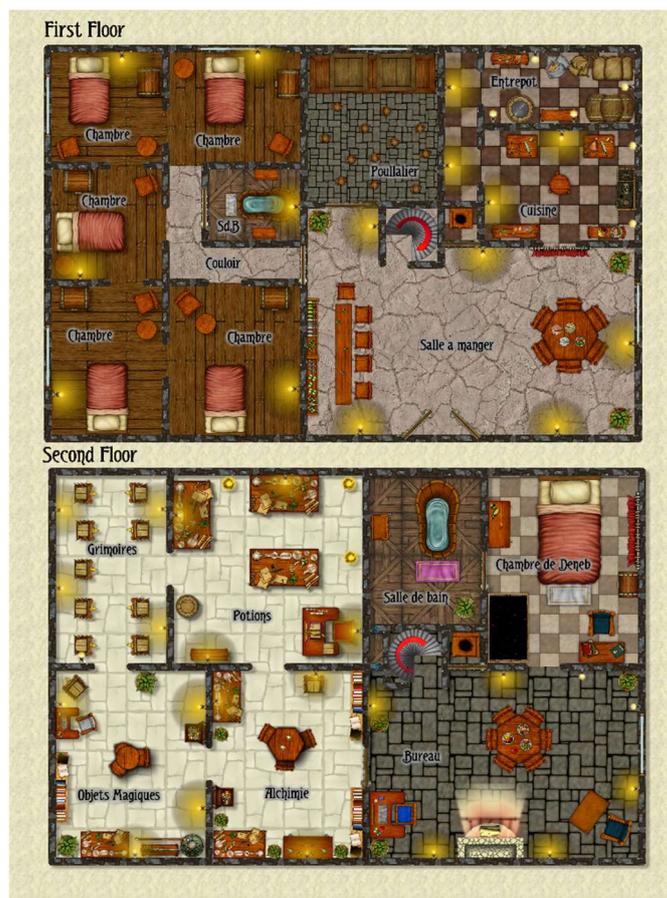
Dans cet espace se trouve un ensemble de colonnes à distiller qui permet de doubler le volume des potions et donc de dupliquer toute potion (utilisable 1 x / potion)

- 20% de risque d'échec et de perdre la potion.
- Il n'est pas possible de dupliquer une potion créée dans le laboratoire ou déjà dupliquée

ALCHIMIE :

Cette partie du labo permet de manipuler les éléments :

- cylindre en verre creux au milieu : le cylindre contient : 1 mini quasi lightning + 1 mini quasi magma +1 mini beholder (aux pouvoirs inconnus)
- faire passer des poussières de métal = production d'or ou adamantine (10%) sous forme liquide à la sortie pour 5% de la masse initiale et une valeur max de 250 po /jour (stabilité = 10% /jour cumulatif d'échec) : soit 10 kg d'or, soit 1 kg d'adamantite.
 - o 20 jours pour fabriquer de l'or = **5.000 PO par an maxi**
 - o 10 jours pour fabriquer de l'adamantite = 10 kg par an maxi (**stock actuel : 8 kg**)



- faire passer des éclats de verre ou cristaux de roche = production d'une gemme d'une valeur de 1000 po par semaine de travail de transformation: 10% cumulatif d'échec par semaine de travail => valeur max = 9 000 po. Les gemmes sortent également sous forme liquide (solidification en 2 seg)
 - o Deneb s'octroie 4 essais de fabrication par an, dont une longue pour une gemme d'une plus grande valeur.

3. ESPACE RÉVISION DES SORTS :

Cet espace est une sorte de tunnel noir ressemblant à une sphère d'annulation dans lequel s'allonge le magicien et qui le plonge dès qu'il ferme les yeux dans un coma profond pendant 5d4 round. Ce tunnel permet au possesseur du laboratoire d'effectuer une révision complète de tous ses sorts.

Après utilisation, il faut 1 mois pour que le tunnel se réactive.

Si le magicien est éjecté du laboratoire pendant qu'il est dans le tunnel, il est instantanément réveillé mais doit réussir un jp vs débilite mentale sans aucun bonus en raison du choc mental du réveil brutal.

4. ESPACE POUBELLE :

Cet espace abrite une sphère d'annihilation : cette sphère ne peut en aucun cas être déplacée et n'a aucun effet sur les êtres vivants.

5. ESPACE DE VIE :

Le laboratoire possède tout le confort souhaitable : cuisine aménagée, chambre avec lit, salon de réception pour les invités, salle de bain et WC.

LES POUVOIRS PRINCIPAUX

POUVOIRS LIÉS AU LABORATOIRE :

- +2 à l'intelligence
- régénération du porteur : 1 pv / tour (régénère le feu et l'acide)
- 1 souhait mineur /an (sans vieillissement)

EFFETS NÉFASTES :

- aucune influence possible du porte bonheur sur les jets de tirage du labo
- -4 au jp du porteur vs souffles

LES RESERVES DANS LE LABORATOIRE

5 tonneaux d'eau	Des réserves de produits frais pour 4 jours, 4 personnes
3 tonnelets de vin	250m de corde
4 tonnelets de bière	10 litres d'huile
5 tonnelets de vin	5 litres d'acide
1 tonnelet de rhum	10 litres d'eau bénite
30 litres d'alcool en tout genre	5 grappins, 50 flèches
27 litres d'alcool de space marine	Torches, briquets, miroir, couverture, ail, belladone
50 repas copieux	
Robe, Bâton, Corde, Bourse, Sac à dos, Briquet, Torches, Miroir en argent, Livres de sorts, Cape, Encre, Papyrus, Stylet, Lanterne à faisceau, Gourde de vin,	
Nourriture, eau potable et alcool pour 10 jours pour 10 personnes,	
5 couvertures, 1 tente 5 personnes, 5 manteaux de fourrures, paires de bottes, de gants, de capes, 4 paillasses.	
5 kits d'équipements standard : lanterne, briquet, torche, corde, cuir, épée courte, petit bouclier, bottes, vêtements de bases, gourde d'eau.	

Fioles : acide, eau, vin, huile, bière, hydromel, sang, alcool de châtaigne, sang de Kobold, alcool des Space Marine.
Ecailles d'hommes lézard, 2 pattes de raptor, tête de cryohydre diminuée derrière le bar, collier de dents de succubes,

Gemme de 100 – 400 – 500 – 1000 - 1100 - 4.000 - 2.000 - 2.000 po.
4PP, 300732PO, 12PE, 30PA, 250PC

1 gemme de 3000 po et une gemme de 6000 po, 1 gemme de 5000 po, 1250 po d'adamantine
1 manteau de yéti a été taillée pour Deneb : ce manteau permet de résister au froid (<-30°C) et divise par deux les dommages du froid.

Dressing : un vêtement de soie de première qualité présenté à la cour de l'empereur. Une autre en cours de confection, on ne sait jamais !!

Un vêtement très coloré, d'une rare qualité, cousue à partir des tissus du royaume du Sind (indou).

Figurines of Wondrous Powers: There are several kinds of *figurines of wondrous power*. Each appears to be a tiny statuette of an animal an inch or so high. When the figurine is tossed down and a command word spoken, it becomes a living animal of normal size (except when noted below). The animal obeys and serves its owner. If a *figurine of wondrous power* is broken or destroyed in its statuette form, it is forever ruined, all magic is lost, and it has no power. If slain in animal form, the figurine simply reverts to a statuette and can be used again at a later time.



Ebony Fly: At a word, this small, carved fly comes to life and grows to the size of a pony. The *ebony fly* is **Armor Class 4, has 4+4 Hit Dice, and maneuverability class C**. It flies at a **movement rate of 48 without a rider, 36 carrying up to 105 kg weight, and 24 carrying from 105 to 175 kg weight**. The item can be used a maximum of **three times per week, 12 hours per day**. When 12 hours have passed or when the command word is spoken, the *ebony fly* once again becomes a tiny statuette.

Brooch of Imog : En forme de cercle de gui et fait de feuilles d'or, cet objet était la récompense traditionnelle donnée aux sorciers qui servaient dans les royaumes elfiques de Krynn. Lorsqu'il est porté par un sorcier qui connaît le mot de commande ("Sister"), il peut créer un *globe mineur d'invulnérabilité* qui dure 10 rounds, une fois par jour.



Wand of Polymorphing : La baguette magique émet un rayon vert, un mince rayon qui jaillit à une distance maximale de 6". Si ce rayon touche une créature, elle doit faire son jet de sauvegarde contre les sorts (succès indiquant un échec) ou être métamorphosée (Polymorph other). Le porteur de la baguette peut choisir de transformer la victime en escargot, grenouille, insecte, etc. tant que le résultat est une petite créature inoffensive.

Le possesseur de la baguette peut choisir de toucher une créature à la place. Lorsque cela est fait (les créatures non consentantes doivent être touchées et elles ont également droit à un jet de sauvegarde), le destinataire est entouré de particules dansantes de lumière émeraude scintillante, puis se transforme en la forme de créature que le porteur de la baguette a indiquée. C'est le même effet magique que le sort Autométamorphose. Chaque fonction nécessite 3 segments. Chacun coûte 1 charge. Une seule fonction par tour est possible. La baguette peut être rechargée.

Wand of Fire: This wand can function like the following wizard spells:



- **Burning hands:** The wand emits a fan-shaped sheet of fire 10 feet wide at its end and 12 feet long. Each creature touched suffers six points of damage. The sheet of fire appears instantly, shoots forth dark red flames, and snuffs out in less than one second. It expends one charge.
- **Fireball:** The wand coughs forth a pea-sized sphere that streaks out to the desired range (to a maximum of 160 feet) and bursts in a fiery, violet-red blast, just like the *fireball* spell. The initiative modifier is +2, and this expends two charges. The fireball inflicts 6d6 points of damage, but all 1s rolled are counted as 2s (i.e., the burst causes 12- 36 points). A saving throw vs. wand is applicable.

• **Wall of fire:** The wand can be used to draw a fiery curtain of purplish-red flames 1200 feet square (10' x 120', 20' x 60', 30' x 40', etc.). The flames last for six rounds and cause 2d6+6 points damage if touched (2d4 points if within 10 feet of the fire, 1d4 if within 20 feet). The flames can also be shaped into a ring around the wand user (but the circle is 25 feet in diameter). The initiative modifier is +3, and its use expends two charges.

The *wand of fire* can operate just once per round. It can be recharged.

Wand of Frost: A *frost* wand can perform three functions that duplicate wizard spells:

- **Wall of ice:** The silvery ray forms a wall of ice, six inches thick, covering a 600-square foot area (10' x 60', 20' x 30', etc.). Its initiative modifier is +2, and it uses one charge.
- **Cone of cold:** White crystalline motes spray forth from the wand in a cone with a 60-foot length and a terminal diameter of 20 feet. The initiative modifier is +2, and the effect lasts just one second. The temperature is -100 degrees F., and damage is 6d6, treating all 1s rolled as 2s (6d6, 12-36). The cost is two charges per use. Saving throw vs. wands is applicable.

The wand can function once per round, and may be recharged.



Girdle of Many Pouches: This broad waist belt seems to be nothing more than a well-made article of dress. However, if magic is detected for, the item will radiate strong enchantment along with a fainter aura of alteration.

Examination will reveal that the girdle has eight small pouches on its inner front surface. In fact, there are a total of 64 magical pouches in the girdle, seven others "behind" each of the eight apparent ones. Each of these pouches is similar to a miniature *bag of holding*, able to contain up to one cubic foot of material weighing as much as 10 pounds. The girdle responds to the thoughts of its wearer by providing a full pouch (to extract something from) or an empty one (to put something in) as desired. Naturally, this item is greatly prized by spell casters, for it will hold components for many spells and make them readily available.



Dart of Flying : Cette fléchette peut être tirée à des distances cinq fois supérieures à la normale. Si l'arme lance-missiles tirant cette fléchette est également magique et possède un multiplicateur de portée supplémentaire, l'effet est cumulatif ; multipliez chaque plage maximale par cinq. Si l'arme lance-missiles n'est pas magique, utilisez les portées maximales.

Stone of Good Luck (Luckstone): This magical stone is typically a bit of rough polished agate or similar mineral. Its possessor gains a +1 (+5% where applicable) on all dice rolls involving factors such as saving, slipping, dodging, etc.—whenever dice are rolled to find whether the character suffers from some adverse happening. This luck does not affect attack and damage rolls or spell failure dice.

Additionally, the *luckstone* gives the possessor a +/- 1% to 10% (at owner's option) on rolls for determination of magical items or diversion of treasure. The most favorable results will always be gained with a *stone of good luck*.



Wand of Enemy Detection: This wand pulses in the wielder's hand and points in the direction of any creature(s) hostile to the bearer of the device. The creature(s) can be invisible, ethereal, astral, out of phase, hidden, disguised, or in plain sight. Detection range is a 60-foot sphere. The function requires one charge to operate for one turn. The wand can be recharged.



Oil of Timelessness: This smooth liquid appears to be oil of any sort - even possibly of poisonous nature. When applied to any matter which was formerly alive (leather, leaves, paper, wood, dead flesh, etc.), it enables that substance to resist the passage of time, each year of actual time affecting the object as if only a day had passed. The substance never wears off, though it can be magically removed. The object coated with the oil also gains a + 1 bonus on any saving throws which must be made for it. There is sufficient oil within one flask to coat one horse, eight humans, or an equivalent area/volume of some other eligible object or substance.



Shadow Lanthorn : Cette lumière d'apparence banale émet un faible et maléfique dweomer. Si elle est alimentée par de l'huile obtenue à partir de la graisse de cadavres humains, son faisceau générera 5 à 8 ombres qui serviront le possesseur du possesseur de l'appareil aussi longtemps qu'il brûle. Lorsque l'huile est consommée, les ombres disparaissent. La durée de combustion typique est d'une heure. Note : Les personnages d'alignement bon alignement perdront des points d'expérience égaux à la valeur de l'objet s'ils ne détruisent pas un tel dispositif

Robe of the Eyes : Ce vêtement est très précieux (bien qu'il ressemble à une robe normale jusqu'à ce qu'il soit enfilé), car son porteur est capable de "voir" dans toutes les directions au même moment grâce aux dizaines d'"yeux" magiques qui ornent la robe. Le porteur est doté d'une capacité *infravisuelle* visuelle à une portée de 12", de capacités *ultravisuelles* et du pouvoir de voir les objets et *créatures déplacés ou déphasés dans leur position réelle*. La robe des yeux voit toutes les formes de choses *invisibles dans un rayon de 24" de vision normale* (ou 12" si l'infravision est utilisée). Bien sûr, les objets solides obstruent même les pouvoirs d'observation de la robe. Bien que l'invisibilité, la poussière de disparition, la robe de camouflage ou même l'invisibilité améliorée ne soient pas à l'épreuve de l'observation, les choses *astrales ou éthérées ne peuvent être vues au moyen* de cette robe. Les illusions et les portes secrètes ne peuvent pas non plus être vues, mais les *créatures camouflées ou cachées dans l'ombre sont facilement détectées, de sorte que l'embuscade ou la surprise d'un personnage* portant une robe des yeux est impossible. De plus, la robe permet à son porteur de *pister comme s'il était un ranger de 12e niveau. Un sort de lumière jeté directement sur une robe des yeux l'aveuglera pendant 1-3 rounds, une lumière continue pendant 2-8 rounds.*



Appareil de Kvalishy: Lorsque les personnages le découvrent, cet objet ressemble à un tonneau de fer scellé ; mais il possède une poignée secrète permettant d'ouvrir un panneau à l'une de ses extrémités. À l'intérieur se trouvent 10 leviers :



- 1 Etend/rétracte les jambes et la queue
- 2 Ouvre/ferme le hublot de devant
- 3 Ouvre/ferme les hublots de côté
- 4 Étend/rétracte les pinces et les antennes
- 5 Fait fonctionner les pinces
- 6 En avant/à gauche ou à droite
- 7 En arrière/à gauche ou à droite
- 8 Ouvre/ferme les yeux (*lumière éternelle*)
- 9 Monte/descend (*lévitation*)
- 10 Ouvre/ferme le panneau

L'appareil se déplace vers l'avant à une vitesse de 3, vers l'arrière à une vitesse de 6. Il possède deux pinces qui peuvent s'étendre à 1,20 mètre de long et infligent 2d6 points de dégâts si elles touchent une créature (25% de chances, aucune réduction due à l'armure, mais les ajustements éventuels de Dextérité s'appliquent). L'appareil peut opérer sous l'eau jusqu'à 300 mètres de profondeur. Il peut contenir deux personnages de taille humaine et suffisamment d'air pour fonctionner à sa capacité maximale pendant 1d4+1 heures. Il possède une CA de 0 ; et il faut lui faire 100 points de dégâts pour y causer une fuite, 200 points pour y ouvrir une fissure. Lorsqu'il fonctionne, il ressemble à un homard géant.

DRAGONET, PSEUDODRAGON



CLIMATE/TERRAIN: Temperate or subtropical forests and caves

FREQUENCY: Very rare

ORGANIZATION: Solitary

ACTIVITY CYCLE: Day

DIET: Omnivore

INTELLIGENCE: Average (8-10)

TREASURE: Q (x10)

ALIGNMENT: Neutral (good)

NO. APPEARING: 1 (50% chance of 1-8 in nests)

ARMOR CLASS: 2 (10PV).

MOVEMENT: 6, Fl 24 (B)

HIT DICE: 2

THAC0: 19

NO. OF ATTACKS: 1

DAMAGE/ATTACK: 1-3+special

SPECIAL ATTACKS: Poison sting

SPECIAL DEFENSES: Chameleon power

MAGIC RESISTANCE: 35%

SIZE: T (1' long)

MORALE: Champion (15)

XP VALUE: 420

Pseudodragons are a species of small flying lizard that inhabits heavily forested wilderness areas. These playful, benign creatures have magical powers that they can share with others, so they are often sought as companions.

Pseudodragons resemble miniature red dragons. They have fine scales and sharp horns and teeth. A pseudodragon's coloration is red-brown as opposed to the deep red of red dragons. Its tail is about 2 feet long (longer than the pseudodragon itself), barbed, and very flexible.

Pseudodragons communicate via a limited form of telepathy. If one elects to take a human companion, it can transmit what it sees and hears at a distance of up to 240 yards. Pseudodragons can vocalize animal noises such as a rasping purr (pleasure), a hiss (unpleasant surprise), a chirp (desire), or a growl (anger).

Combat: The pseudodragon can deliver a vicious bite with its small, dragonlike jaws, but **its major weapon is its sting-equipped tail. The creature can move it with flashing speed and strikes at +4 on attack rolls. Any creature struck must save vs. poison or go into a state of catalepsy that lasts 1-6 days.** The victim appears quite dead, but at the end of that time the character will either wake up unharmed (75% chance) or die (25% chance).

Pseudodragons have a **chameleonlike power** that allows them to alter their coloration to blend with their surroundings. They can blend into any typical forest background with an 80% chance of being undetected by creatures which cannot see invisible objects. Pseudodragons have **infravision with a 60 foot range and can see invisible objects.**

A pseudodragon is **highly magic resistant and can transmit this magic resistance** to its human companion via physical contact (a pseudodragon likes to be perched on the top of one's head or curled around the shoulders and upper back).

Habitat/Society: These forest-dwelling creatures place their lairs in the hollows of great trees or in large caves. A pseudodragon will very rarely take a human or demihuman as its companion. Some view these pseudodragons as the human's pet; the pseudodragon will be sure to correct this misunderstanding. There are two ways to become a pseudodragon's companion; one is to use magic to summon it (a *find familiar* spell). Another way is to find the pseudodragon on an adventure and persuade it to become a companion. The pseudodragon that searches for companionship will stalk a candidate silently for days, reading his thoughts via telepathy, judging his deeds to be good or evil. If the candidate is found to be good, the pseudodragon will present itself to the human as a traveling companion and observe the human's reaction. If the human seems overjoyed and promises to take *very* good care of it, the pseudodragon will accept. If not, it will fly away.

The personality of a pseudodragon has been described by some as catlike. A pseudodragon is willing to serve, provided that it is well-fed, groomed, and receives lots of attention. At times a pseudodragon seems arrogant, demanding, and less than willing to help. In order to gain its full cooperation, the companion must pamper the pseudodragon and make it feel as though it were the most important thing in his life. If the pseudodragon is mistreated or insulted it will leave, or worse, play pranks when least expected. Pseudodragons particularly dislike cruelty and will not serve cruel masters.