

Բեօլաս



Personal Information

Nom : Fëolas <i>Nimraeth Tiafyn Morilmar</i>		Joueur : <i>Manu</i>	Création : <i>1988</i>
Race : <i>Elfe gris / Elfe noir</i>	Genre : <i>Mâle</i>	Année : 1056	
Classes : <i>Voleur / Magicien</i>	Taille : <i>1,62m</i>	Age : <i>216</i>	
Niveaux : 13 / 12 (11+1)	Poids : <i>54 kg</i>	Langues :	
XP : <i>713.165 / 993.365</i>	Next : <i>880.001 / 1.125.001</i>		Moralité : <i>Chaotique Neutre</i>

Le médaillon de Hel

Caractéristiques

Force

13

Tou :	0	Deg :	0	Poids :	22,5 kg	Portes :	7	Barreaux :	4%
-------	---	-------	---	---------	---------	----------	---	------------	----

Dextérité

19

CA :	-4	Surprise :	+3	Missile :	+3	
------	----	------------	----	-----------	----	--

Constitution

9

PV:	0	Résurrection:	70%	Choc. Méta. :	65%
-----	---	---------------	-----	---------------	-----

Intelligence

17

Langues :	7	Compréhension :	75%	Nbre de Sorts :	14	Niv max :	8 ^{ème}	
-----------	---	-----------------	-----	-----------------	----	-----------	------------------	--

Sagesse

11

Bonus Mag :	0
-------------	---

Charisme

15

Suivants :	7	Loyauté :	+3%	Réaction :	+3%
------------	---	-----------	-----	------------	-----

Armure

CA Naturelle	10
Bracelets de CA 2	2
Bonus de Dex	-4
Bâton de Puissance	-2
Bottes de 7 lieues	-1
CA de face	-5
CA de dos	0
* <i>Tumbling</i>	-4

Capacités Spéciales

Réduction (Psi) <i>*1048 – Le fléau des ogres</i>	1T/Niv/Jour 0,09cm
Mémoire rémanente <i>*Arc du soleil radieux</i>	20%+1%/Niv du mage – 2%/Niv de sort
Résurrection Normale <i>*1048 – Le médaillon de Hel</i>	Peut être ramené à la vie comme tout humain
Silence sur 5m <i>*1053 – L'arme de l'illithid</i>	1 fois / J
Résistance au froid <i>*1053 – L'arme de l'illithid</i>	Permanent

Sauvegardes

Paralyse / Poison / Mort Mag.	11
Baguettes / Bâtons / Bâtonnet	7
Petrification / Metamorphose	9
Souffles	11
Sorts	8
Anneau Élémentaire Air	- 2 feu
Dextérité	+3
Résistance aux Charmes / Sommeil	90%
Scarabée de protection	+1
Résistance au poison des Araignées	+2
<i>Cape d'Araignée</i>	
Bâton de puissance	+2

Points de vie : 41

∞	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

Professions

Blind Fighting	13
Camouflage (CRE)	13
Disguise	14
Forgery	18
Herbalism	16
Throwing	19
Tumbling	19

Talents de Volgeur

Climb walls	99.3%
Detect noise	45%
Find / remove traps	90%
Hide in shadows	107%
Move silently	116%
Open locks	97%
Pick pocket	125%
Read languages	65%

Combat

Combat	14		Bonus TOU				Dommages		Bonus Deg		
Armes	TACO	Att/r	FOR/DEX	Abilities	Magie	P/M	Gde	FOR	Magie	Total Backstab : x5	
Arc du soleil radieux +3	4	2	+3	+4	+3	1d6	1d6		+3	+3	
Dagues +2	12/8	2	0/+3	+1	+2	1d4	1d3		+2	+2	
Dagues de jet +2	8	2	0/+3	+1	+2	2d4	2d4		+2	+2	
Fléchettes +1	9	3	+3	+1	+1	1d3	1d2		+1	+1	

Պէտքէ՛նք յարա՛հեղիւսմե լիւմ՝ ճշգգ

Equipment

Objets portés

Sac Normal
Outils de voleurs 2 torches avec Lumière Continuelle 2 Boccob Blessed Book <u>1 Hibou de Serpentine</u> 1 Cape Elfique +2 Etui à parchemins :
4 Avis de recherches divers (Sépia) 1 parchemin de 2 sorts (20 ^{ème}) :
Image miroir - Projectiles Magiques
1 parchemin de 5 sorts (20 ^{ème}) :
Serviteur Invisible - Paralysie - Mur de Vent - Téléportation Souhait Majeur
1 parchemin de sorts (12ème) :
Ecriture - Fracasement - Langues - Désenvoûtement - Miroir Magique Eil Magique - Désintégration
Quiver of Ehlonna
Etui à Flèche (60) Flèche (x30) Flèche +1 (x10) Flèche +2 (x7) Flèche de dragon des profondeurs (Age 3) (x1) Wand of Paralyzation Charge x27 Scant Wand of Storms (W) x50 Wall of fog / Précipitation [1ch][10%] Gust of Wind / Cloudburst [2ch][20%] Chain Lightning (6d6) / Influence Weather [3ch][30%]
Etui à Javelot (18) <u>Bâton de Guérison</u> x24 Guérison des maladies □□ Guérison de la cécité □□ Guérison de la folie □□ Soin des blessures (3d8+3) □□ <u>Bâton de Puissance</u> x24 -- 1 Charge ----- Boule de feu Lévitacion Lumière éternelle Foudre Rayon débilitant -- 2 Charges ----- Bouclier rayon de 1,5m Globe d'invulnérabilité Paralysie
Etui à Arc (6) Arc +3 <u>Arc du soleil radieux</u> +3* Flèche Acide (6f/j) (2d4 + 2d4 / 4R) □□□□□□ Flèche Furtive (4f/j) □□□□

Objets prêts

Dagues +2 Dagues de jet +2

Objets équipés

Anneaux:
MG MD □ □ <u>Anneau de Magie</u> □ □ <u>Anneau de contrôle des élémentaires d'air</u> □ Invisibilité □ Vol □ Rafale de Vent (1/R) □ Mur de Force (1/j) □ Contrôle des vents (1/sem)
Bracelets de CA2 Bottes de 7 lieues <u>Cape d'araignée</u> □ Toile d'Araignée double (1/j) Brooch of Number Numbing <u>Broche Bouclier</u> (31)
Girdle of Many Pouches (64 x 30L x 5Kg) 2 Dagger +2 / 2 Dagger, jambiya / Dart +1 x10 Quaal's Feather Token (Bird) x2 -- Potions ----- 1 dose de poussière de disparition Potion of Diminution x2 Potion of Extra-healing x2 Potion Eau Pure Potion of Healing x3 Potion de contrôle de géants des forêts Potion de Guérison x2 -- Anneaux ----- MG MD □ □ Anneau de Chaleur □ □ Anneau de Chameleon □ □ Anneau d'Invisibilité □ □ Anneau de Marche des Ondes □ □ Anneau de Protection +2 □ □ Anneau de Libre Action □ □ Anneau de Régénération □ □ Anneau de Wizardry 1-3 -- Monnaie ----- Copper Pieces x50 / Gold Pieces x50 / Platinum Pieces x50 Amber (1000 gp) x1 / Bloodstone (500 gp) x2 / Lapis Lazuli (50 gp) x2 Pearl (5000 gp) x1
Gloves of Missile Snaring Hat of Disguise Necklace of Adaption Amulette de non détection Periapt of Wound Closure Perles de puissance N2, N3, N6 <u>Un Scarabée de protection</u> (8)

ᲗᲗᲗᲗᲗᲗ ᲗᲗᲗᲗᲗᲗᲗᲗ ᲗᲗᲗᲗᲗᲗᲗᲗ

Class	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
Magie	4x2+1	4x2+1+1	4x2+1+1	4+1	4+1	1+1+1			
Perles de puissances N2,N3,N6		Anneau de Magie : +4 proj. mag.			Anneau de Wizardry 1-3				
Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet		JS
○○○○○○	Silence sur 5 mètres	C2	12 "	V, S	2 R/Niv	5	Sphère de 5 m de rayon		Spé
○○○○○○	Agrandissement ®	M1	1/2''/Niv	V, S, M	1 T/Niv	1	Spé.		Oui
○○○○○○	Alarme	M1	1''	V, S, M	2-8 T + 1 T/Niv	1 R	Jusqu'à 2 m2/Niv1		Non
○○○○○○	Altération des vents naturels	M1	0	V, S, M	1 heure/niveau	1 R	sphère de diamètre 3 mètres/niveau		Non
○○○○○○	Bouclier	M1	0	V, S	5 R/Niv	1	Spé.		Non
○○○○○○	Charme-personnes	M1	12''	V, S	Spé.	1	Une personne		Oui
○○○○○○	Compas des vents	M1	0	V, S, M	1 heure/niveau	1	lanceur de sorts		Non
○○○○○○	Compréhension des langues	M1	Tou	V, S, M	5 R/Niv	1 R	Un objet écrit ou une créature		Non
○○○○○○	Détection de la magie	M1	0	V, S	2 R/Niv	1	1'' de large, 6'' de long		Non
○○○○○○	Ecriture	M1	0	V, S, M	1 hr/Niv	1 R	Inscription d'un sort magique		Spé
○○○○○○	Escalade d'araignée	M1	Tou	V, S, M	1 R + 1 R/Niv	1	Créature touchée		Non
○○○○○○	Fermeture	M1	2''/Niv	V	1 R/Niv	1	7,2 m2/Niv		Non
○○○○○○	Identification	M1	0	V, S, M	1 s/Niv	1 T	Un objet		Spé
○○○○○○	Invocation d'un familier	M1	1,6 km/Niv	V, S, M	Spé.	1 à 24 hrs	Celle de la portée du sort		Oui
○○○○○○	Lecture de la magie	M1	0	V, S, M	2 R/Niv	1 R	Spé.		Non
○○○○○○	Lumières dansantes	M1	4'' + 1''/Niv	V, S, M	2 R/Niv	1	Spé.		Non
○○○○○○	Marque de magicien	M1	1''	V, S, M	Perm.	1	zone de 30 cm x 30 cm		Non
○○○○○○	Message	M1	6'' + 1''/Niv	V, S, M	5 s + 1 s/Niv	1	75 cm de large		Non
○○○○○○	Mur de brouillard	M1	30 m	V, S, M	2d4 R + 1 R/Niv.	1	Cube de 6 m d'arête + 3 m/niveau		aucun
○○○○○○ ○○○○○○	Projectile magique	M1	6'' + 1''/Niv	V, S	Spé.	1	Une créature ou plus dans 1 m2		Non
○○○○○○	Saut	M1	Tou	V, S, M	Spé.	1	Créature touchée		Non
○○○○○○	Serviteur invisible	M1	6 T + 1 T/Niv	V, S, M	6 T + 1 T/Niv	1	3'' de R		Non
○○○○○○	Sommeil	M1	3'' + 1''/Niv	V, S, M	5 R/Niv	1	Spé.		Non
○○○○○○	Ventriloquie	M1	1''/Niv, 6'' max	V, M	2 R + 1 R/Niv	1	Un objet		Non
○○○○○○	Chevaucher le vent	M2	5 m/niveau	V, S, M	1 tour/niveau	2	une créature/niveau		Oui
○○○○○○	Corde enchantée	M2	Tou	V, S, M	2 T/Niv	2	Spé.		Non
○○○○○○	Détection de l'invisibilité	M2	1 "/Niv	V, S, M	5 R/Niv	2	1" de large		Non
○○○○○○	ESP	M2	1/2 "/Niv, 9 '' maximum	V, S, M	1 R/Niv	2	Une créature par examen		Non
○○○○○○	Flèche acide de Melf	M2	3 "	V, S, M	Spé.	4	Une cible		Spé
○○○○○○	Fracasement	M2	6 "	V, S, M	Perm.	2	Un objet		Oui
○○○○○○	Image miroir	M2	0	V, S	2 R/Niv	2	1,80 m de rayon auT su jeteur de sort		Non

Պէտքէ՛նք յարա՛հանգրդա՛նք ի՞նչ՝ ճշգր

○○○○○○	Invisibilité	M2	Tou	V, S, M	Spé.	2	Créature touchée	Non
○○○○○○	Lévitatio<u>n</u>	M2	2 "/Niv	V, S, M	1 T/Niv	2	Spé.	Oui
○○○○○○	Lumière éternelle	M2	6 "	V, S	Perm.	2	Sphère de 6" de rayon	Non
○○○○○○	Nuage puant	M2	3 "	V, S, M	1 R/Niv	2	Nuage de 2" x 2" x 2"	Spé
○○○○○○	Oubli	M2	3 "	V, S	Perm.	2	2" x 2"	Oui
○○○○○○	Ouverture	M2	6 "	V	Spé.	1	1 m2/Niv	Non
○○○○○○	Piège de Léomund	M2	Tou	V, S, M	Perm.	3 R	Objet touché	Non
○○○○○○	Rire incontrôlable et hideux de Tasha	M2	5 "	V, S, M	1 R	2	Une créature	Spé
○○○○○○	Ténèbres sur 5 mètres	M2	1 "/Niv	V, M	1 T + 1 R/Niv	2	Sphère de 5 m de rayon	Non
○○○○○○	Toile d'araignée	M2	1/2 "/Niv	V, S, M	2 T/Niv	2	Spé.	Oui ou 1/2
○○○○○○	Vent de murmures	M2	1500 m/niveau	V, S	spéciale	1	rayon de 60 centimètres	Non
○○○○○○	Vent Perpétuel	M2	60 mètres	V, S, M	spéciale	2	20m x 6m x 6m	Non
○○○○○○	Verrou magique	M2	Tou	V, S	Perm.	2	2,70 m2/Niv	Non
○○○○○○	Vocalisation	M2	Tou	S, M	5 R	1 R	Un lanceur de sorts	Non
○○○○○○	Dissipation de la magie	M3	12 "	V, S	Perm.	3	Cube de 3" d'arête	Non
○○○○○○	Foudre	M3	4 " + 1 "/Niv	V, S, M	Inst.	3	Spé.	1/2
○○○○○○	Intermittence	M3	0	V, S	1 R/Niv	1	Personnelle	Non
○○○○○○	invisibilité sur 3 mètres	M3	Tou	V, S, M	Spé.	3	3m de rayon	Non
○○○○○○	Langues	M3	0	V, M	1 R/Niv	3	Cercle D= 6"	Non
○○○○○○	Mur de vent	M3	1 "/Niv	V, S, M	1 R/Niv	3	1" x ½" /Niv	Spé
○○○○○○	Ombre de vent	M3	toucher	V, S, M	9 rounds	3	une créature	Non
○○○○○○	Paralyse	M3	12 "	V	2 R/Niv	3	1 à 4 personnes	Oui
○○○○○○	Rafale de vent	M3	0	V, S, M	1 s	3	1" de large, 1" de long/Niv	Non
○○○○○○	Ralentissement	M3	9 " + 1 "/Niv	V, S, M	3 R + 1 R/Niv	3	4" x 4", 1 créature/Niv	Non
○○○○○○	Rapidité	M3	6 "+1 "/Niv	V, S, M	3 R + 1 R/Niv	3	4" x 4", 1 créature/Niv	Non
○○○○○○	Runes explosives	M3	Tou	V, S	Spé.	3	1" de rayon	Non ou 1/2
○○○○○○	Sceau du serpent sépia	M3	1/2 "	V, S, M	Spé.	3	Un sceau	Non
○○○○○○	Serviteur du Vent	M3	3 mètres/niveau	V, S, M	1d6 tours + 1 tour/niveau	1 tour	spéciale	spécial
○○○○○○	Suggestion	M3	3 "	V, M	6 T + 6 T/Niv	3	Une créature	Oui
○○○○○○	Vent spectral	M3	1"/niveau	V, S	1 round/niveau	3	Passage de 1" de large	Aucun
○○○○○○	Vol	M3	Tou	V, S, M	1 T/Niv+ 1d6 T	3	Créature touchée	Non
○○○○○○	Autométamorphose	M4	0	V	2 T/Niv	3	Le magicien	Non
○○○○○○	Confusion	M4	12 "	V, S, M	2 R + 1 R/Niv	4	Jusqu'à 6" x 6"	Spé
○○○○○○	Désenvoûtement	M4	Tou	V, S	Perm.	4	Spé.	Spé
○○○○○○	Effroi	M4	0	V, S, M	Spé.	4	Cône de 6" de long, 3" de diamètre au bout, ½" à la base	Oui

○○○○○	Globe mineur d'invulnérabilité	M4	0	V, S, M	1 R/Niv	4	Sphère de 1'' de diamètre	Non
○○○○○	Lame de vent	M4	0	V, S	1 round/niveau	4	1 objet	Non
○○○○○	Maladresse	M4	1 ''/Niv	V, S, M	1 R/Niv	4	Une créature	1/2
○○○○○	Miroir magique	M4	Tou	V, S, M	1 R/Niv	1 hr	Spé.	Non
○○○○○	Mur de glace	M4	1 ''/Niv	V, S, M	1 T/Niv	4	Spé.	Non
○○○○○	Oeil Magique	M4	0	V, S, M	1 R/Niv	4	Spé.	Non
○○○○○	Peau de pierre	M4	Tou	V, S, M	Spé.	1	Une créature	Non
○○○○○	Porte dimensionnelle	M4	0	V	Spé.	1	Le magicien	Non
○○○○○	Souffle	M4	0	V, S, M	instantanée	1 round	cône L: 60 m, Base: 30	1/2
○○○○○	Tempête de glace	M4	1 ''/Niv	V, S, M	1 R	4	Spé.	Non
○○○○○	Tentacules noires d'Evard	M4	3 ''	V, S, M	1 R/Niv	8	3 m2/Niv	Non
○○○○○	Ultravision	M4	Tou	V, S, M	6 T + 6 T/Niv	4	Une créature	Non
○○○○○	Bouclier des vents	M5	10 m/niveau	V, S	1R/Niv	5	10m x 10m x 60 cm	Non
○○○○○	Calmer le Vent	M5	360 mètres	V, S	1T/Niv	2 rounds	Rayon de 6m/Niv	Non
○○○○○	Cône de froid	M5	0	V, S, M	Inst.	5	Spé.	1/2
○○○○○	Débilité mentale	M5	1 ''/Niv	V, S, M	Perm.	5	Une créature	Oui
○○○○○	Evitement	M5	1 ''	V, S, M	Jusqu'à dissipation	3	Jusqu'à 85 dm3	Spé
○○○○○	Main d'interposition de Bigby	M5	1 ''/Niv	V, S, M	1 R/Niv	5	Spé.	Non
○○○○○	Mur de force	M5	3 ''	V, S, M	1 T + 1 R/Niv	5	1,80 m2/Niv	Non
○○○○○	Passe-muraille	M5	3 ''	V, S, M	6 T + 1 T/Niv	5	Spé.	Non
○○○○○	Tapis des vents	M5	toucher	V, S, M	1T/Niv + 1d8T	5	spéciale	Non
○○○○○	Télékinésie	M5	1 ''/Niv	V, S	2 R + 1 R/Niv	5	250 po de poids/Niv	Non
○○○○○	Téléportation	M5	Tou	V	Inst.	2	Spé.	Non
○○○○○	Conjuration de Dragons des Vents	M6	10m/Niv	V, S, M	1R/Niv	6	spéciale	1/2
○○○○○	Contingence	M6	0	V, S, M	1 J/Niv	1 T	Le magicien	Non
○○○○○	Contrôle des Vents	M6	0	V, S	1 tour/niveau	7	1/2 sphère R=40m/Niv	Non
○○○○○	Désintégration	M6	1/2 ''/Niv	V, S, M	Perm.	6	Spé.	Oui
○○○○○	Enchaînement d'éclairs	M6	4 '' + 1/2 ''/Niv	V, S, M	Inst.	6	Spé.	½ ou Oui
○○○○○	Enchantement	M6	Tou	V, S, M	Spé.	Spé	Un objet	Oui
○○○○○	Holographie	M6	1 ''/Niv	V, S, M	1 R/Niv	6	Spé.	Non
○○○○○	Sphère glaciale d'Otiluke	M6	Spé.	V, S, M	Spé.	6	Spé.	Spé
○○○○○	Cage de force	M7	1 '' / 2 Niv	V, S	6 T + 1 T/Niv	¼	Cube de 2'' d'arête	Non
○○○○○	Inv Inst. de Drawmij	M7	Infinie + Spé.	V, S, M	Inst.	1	un petit objet	Non
○○○○○	Téléportation sans erreur	M7	Tou	V	Inst.	1	Spé.	Spé
○○○○○	Poing de Bigby	M8	1/2 ''/Niv	V, S, M	1 R/Niv	8	Spé.	Non
○○○○○	Tourbillon	M8	144m	V, S, M	2-7 R	1 T	cône h=108m, D=36m	1/2
○○○○○	Vent messenger	M8	0	V, S	Inst.	1 T	Spé.	Non
○○○○○	Main broyante de Bigby	M9	1/2 ''/Niv	V, S, M	1 R/Niv	9	Spé.	Non
○○○○○	Souhait majeur	M9	Illimitée	V	Spé.	Spé	Spé.	Spé
○○○○○	Tombe de vent	M9	5 m/niveau	V, S, M	Perm.	9	un objet ou créature	Spé

ᲛᲗᲗᲗᲗᲗ ᲛᲗᲗᲗᲗᲗᲗᲗᲗ ᲛᲗᲗᲗᲗᲗᲗ ᲛᲗᲗᲗᲗᲗᲗ

Պեղումների ժամանակ հայտնաբերվել են հին և միջին դարերի հուշարձաններ, որոնցից են՝

Racial Abilities

Bow bonus	: +1 bonus to attack rolls with long or short bows. +4 avec l'Âre du Soleil Radieux
Infravision	: 60' infravision range.
Resistance	: 90% - 90 percent resistant to sleep and charm-related spells.
Secret doors	: Porte cachée : 1/6 (rech. passive), 3/6 (rech. active) – Porte secrète : 2/6 (rech. active)
Stealth	: Seul et sans armure métallique, l'elfe gagne un bonus de surprise : Pénalité de -4 (-2 derrière une porte) pour l'adversaire
Sword bonus	: +1 bonus to attack rolls when using a long or short sword.

<i>Atarassë (Nom donné par le père à la naissance)</i>	<i>ᵀᵇᵇᵐᵃ (Arènes / Énergie)</i>
<i>Amilassë (Nom donné par la mère à l'adolescence)</i>	<i>ᵀᵇᵇᵐᵃ (Vif / Silencieux)</i>
<i>Cilmessë (Nom choisi, généralement l'Amilassë)</i>	<i>ᵀᵇᵇᵐᵃ (Féolas - Le Souffle Invisible)</i>
<i>Epessë (Surnom donné par l'entourage ou la société)</i>	<i>ᵀᵇᵇᵐᵃ (Le Crépuscule)</i>

Trouver Féolas :

C'est un volgeur de grande renommée parmi les meilleurs de cette profession, une légende dont les exploits expressément exagérés enflent au gré de la rumeur.

Il est connu pour agir seul, et n'appartient à aucune guild. La plupart d'entre elles utilisent d'ailleurs sa légende pour couvrir certain de leurs propres méfaits, ce que Féolas laisse faire (moyennant souvent un petit pourcentage ...) si ceux-ci restent en accord avec sa propre moralité, et dans la mesure où ils participent à sa renommée. Certaines guildes cherchent parfois à l'engager pour quelques missions sensibles où elles ne peuvent prendre le risque de l'effectuer elles même. La légende raconte que Féolas se montre si son nom est inscrit en runes elfiques sur un parchemin en velin qu'il faut brûler à la bougie. L'objet de la quête a lui confier doit être résumé en 25 mots max à énoncer avant que le parchemin ne soit entièrement consumé. Les mots sont alors transportés par un vent de murmures jusqu'à lui.

Les runes de son nom :

ᵀᵇᵇᵐᵃ

Class Abilities

Thief	
Backstab	: Surprise attack may inflict double damage. For every four levels beyond first, the damage multiplier increases by one.
Climb walls	: 99.5% - Able to climb vertical or smooth surfaces.
Detect noise	: 45% - May hear faint noises.
Find/remove traps	: 90% - Skill at finding and disarming traps.
Followers	: Attracts followers when a stronghold is built and name level is reached.
Hide in shadows	: 107% - Grants the ability to hide in shadows.
Move silently	: 116% - May move without making a sound.
Open locks	: 97% - Skill at opening locks with the proper tools.
Pick pockets	: 125% - Skill at pilfering small items from pockets or purses.
Read languages	: 65% - Skill at deciphering unknown texts.
Scroll Use	: 80% - May use magic scrolls at 9th level.
Knowledge	: Secret language of thieves.

Mage

Schools of Magic	: Abjuration, Alteration, Conjunction/Summoning, Enchantment/Charm, Greater Divination, Illusion/Phantasm Invocation/Evocation, Necromancy
------------------	---

Monsters Connus

Faibles

Goblins; Ores; HobGoblins; Ours-Hibou;
Gnoll; Harpies; Zombies; Ghoul; Squellette;
Necrophage; Loups; Criards; Cube
Gélatineux; Ogres; Trolls

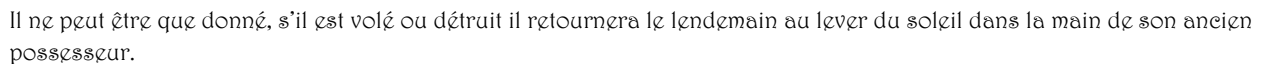
Forts

Fantômes; Guivre; Ents; Élémentaire de terre; Élémentaire d'Air; Behir; Tétré Errant; Basilique; Golem de Pierre;
Catoblepas; Nymphes; Spectre; Spider;
Lamia; Momie; Remorhaz; Loups des glaces; Géants des collines; Géants des montagnes; Géants des glaces

Dangereux

Dragon Noir; Marilith; Mind Flayer; Dragon Féérique; Vroek

ᵀᵇᵇᵐᵃ ᵀᵇᵇᵐᵃ ᵀᵇᵇᵐᵃ ᵀᵇᵇᵐᵃ ᵀᵇᵇᵐᵃ



Պեղումների ժամանակ հայտնաբերվել են հին և միջին դարերի հուշարձաններ, որոնցից են՝

Annneau de Magie



Objet Unique

Utilisable par les magiciens, l'anneau de magie ajoute un sort supplémentaire au nombre de sort de chaque niveau accessible au porteur.

De plus, il permet au porteur de lancer un sort de Magie Missile supplémentaire par tranche de 3 Niv du porteur. Ainsi un mage niv. 12 pourrait lancer 4 Magie Missiles supplémentaire chaque jour.

Bâton de Guérison



This device can cure disease, cure blindness, cure wounds (6-21 hit points - 3d6 + 3), or cure insanity. Each function drains 1 charge.

The device can be used but once per day on any person (dwarf, elf, gnome, half-elf, halfling, half-ore included), and no function may be employed more than twice per day, i.e. the staff can only function 8 times during a 24 hour period. It can be recharged.

Bâton de Puissance

Le bâton de puissance est un objet magique redoutable possédant des capacités à la fois offensives et défensives. Les pouvoirs ci-dessous consomment une charge chacun :

- Boule de feu
- Lévitiation
- Lumière éternelle
- Celair
- Ragon débilitant

Les pouvoirs suivants consomment deux charges chacun :

- Bouclier, rayon de 1,5 mètre
- Globe d'invulnérabilité
- Paralysie, rayon partant de l'extrémité du bâton et se déployant sous forme de cône de 12 mètres de long et de 6 mètres de large à son extrémité la plus lointaine.



Le MD peut également assigner des pouvoirs alternatifs au bâton, en les déterminant aléatoirement.

Le porteur d'un bâton de puissance bénéficie d'un bonus de -2 à la Crl et de +2 aux jets de sauvegarde. Il peut utiliser le bâton pour frapper ses adversaires comme avec une arme magique +2 infligeant 1d6 +2 points de dégâts. S'il dépense une charge, le bâton inflige à sa cible le double des dégâts normaux (par contre, le porteur ne peut pas dépenser deux charges pour causer des dégâts triples).

On peut porter un "coup vengeur" avec un bâton de puissance (voir la description du bâton du mage ci-dessus). Sinon, il est possible de le recharger.

Boccob's Blessed Book

This well-made tome is always of small size. One will typically be no more than 12 inches tall, 6 inches wide, and 1 inch thick, and some are a mere 6 inches in height. All such books are very durable, waterproof, iron- and silver-bound and locked, and gain a +3 bonus on their saving throws (as "leather or book").



The pages of such a book will accept magic spells scribed upon them, and any book can contain up to 45 levels of spells. The book is thus highly prized by magic-users of all sorts as a travelling spell book. It is totally unlikely that such a libram will ever be discovered (randomly) with spells written therein, because inscribed or partially inscribed works of this nature are kept carefully by their owners.

ᲑᲗᲘᲗᲗ ᲑᲗᲘᲗᲗ ᲑᲗᲘᲗᲗ ᲑᲗᲘᲗᲗ ᲑᲗᲘᲗᲗ

Brooch of Shielding



The brooch of shielding appears to be a piece of silver or gold jewelry, usually (90%) without gems inset, which is meant to fasten a cloak or cape.

It has the property, however, to absorb magic missiles of the sort generated by spell, wand, or other magic device. A brooch can absorb up to 101 hit points of magic missile damage before it melts and becomes useless. Its use can, normally be determined only by means of a detect magic spell and then experimentation.

Capè d'Araignée



Permet à son possesseur :

- De grimper comme si il était sous l'effet du sort Spider Climb
- D'être immuniser aux Toiles de toutes sortes, et de s'y déplacer :
- Comme l'araignée qui en est à l'origine, dans le cas d'une toile d'araignée
- A la vitesse de 6" sinon.
- De lancer le sort Toile d'Araignée de taille double (if/j)
- de gagner un Bonus de +2 au JS contre le poison des Araignées.

Figurine - Hibou de Serpentine



Cette statuette se change en hibou de taille normale (Cf 7, Vp 24, pv 2d2, Dég. 1d2/1d2) ou en hibou géant sur un mot de commande de son possesseur. La durée maximale de la transformation est de 8 heures dans les deux cas. Toutefois, après 3 transformations en hibou géant la statuette perd tous ses pouvoirs magiques. Le hibou de taille normale se déplace en silence dans 95% des cas, possède une infravision qui porte à 27 mètres, et peut voir en extérieur dans l'obscurité normale deux fois mieux qu'un humain en plein jour. Son ouïe est si fine qu'il peut entendre une souris bouger à 18 mètres. Toute personne tentant de se déplacer silencieusement à proximité d'un hibou de serpentine subit une pénalité de 50% sur ses chances de réussite. De plus, le hibou peut communiquer par télépathie avec son possesseur, et l'informer de tout ce qu'il voit et entend - dans la limite de son intelligence. Si son possesseur lui ordonne de se transformer en hibou géant, le hibou de serpentine se comporte en tous points comme décrit dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX. Comme la plupart des autres figurines enchantées, le hibou obéit loyalement aux ordres de son possesseur.

Scant Wand of Storms (W)

This wand was created in the capital city of Onnwal, and has been used against raiding warships from the South Province. Its creator was undoubtedly influenced by observing the furious weather in the Sea of Geamat.

The wand is usable only outdoors and creates various weather effects with the expenditure of charges:

Effect	Charges
Wall of fog	1
Precipitation	1
Gust of wind	2
Cloudburst	2
Chain lightning	3
Influence weather	3

Պատմություն հայկական ժողովրդական արվեստի

((*Influence weather*)) is similar to the spell ((*control weather*)), but can be used only to increase cloudiness, rain/snowfall, and/or wind velocity.

Attempted Effect	Chance of Severe Weather	Type of Weather	Drained
Wall of fog	10%	Thick, persistent fog	3
Precipitation	10%	Rain or snow squall	3
Gust of wind	20%	Gale or tornado	4
Cloudburst	20%	Hailstorm or severe snow	4
Chain lightning	30%	Lightning storm	5
Influences weather	30%	Heavy rain or blizzard	5

Xp value: 6,000 xp; Gp value: 40,000 gp

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.

However, upon absorbing 12 such attacks the scarab turns to powder - totally destroyed.

Wupp – Hibou Familier



Toute personne tentant de se déplacer silencieusement à proximité d'un hibou subit une pénalité de 50% sur ses chances de réussite

Պետրոսի զգարանները դառնում են ինքնակենսակիր

Aventures

1047 : Efialties

1048 : Le Fléau des Ogres

Lors d'une de mes nombreuses péripéties, j'entends parler d'une ancienne arme elfique nommée "Le fléau des Ogres" qui serait aux mains du clan ores "Les crocs d'aciers" sévissant au nord de Norwold.

Je me rends donc à la limite de leur territoire et retrouve dans une auberge Eiji Yoshikawa mandaté pour enquêter sur la mystérieuse transformation des ores de la région. En effet, depuis quelques temps, ceux-ci donneraient des signes de force et de robustesse qu'ils ne montraient pas avant : ils semblent "gagner de l'expérience"

Au fil de notre aventure, nous découvrimus que le clan avait établi un campement dans une ancienne forteresse elfe aujourd'hui abandonnée.

Après quelques combats qui ne firent que confirmer l'extraordinaire évolution de ces ores (3 de nos compagnons de route furent tués), nous pûmes obtenir les informations suivantes :

- Le clan est dirigé par un grand ore et un shaman (symbole : tête de bouc)
- "L'élévation" des ores s'effectue lors d'une cérémonie durant laquelle un humanoïde est sacrifié
- le sang est versé sur le récipiendaire, et le grand ore applique un sceau sur sa nuque (tête de bouc)

Nous pûmes nous infiltrer sous la forteresse via d'antiques passages secrets, délivrâmes un dragon féérique emprisonné ici depuis très longtemps, et récupérèrent le Fléau des Ogres.

Lors de ce sauvetage, nous constatâmes que la forteresse était le siège de très nombreux morts vivants.

Jugeant la situation critique nous rebroussâmes chemin et décidèrent d'avertir les autorités locales.

Alors qu'Eiji Yoshikawa restait sur place pour aider les populations locales à résister aux différents raid menés par les ores, et les empêcher de finir en sacrifice, Je pris pour ma part la route du domaine du seigneur Sandust pour le convaincre de monter une expédition visant à enrager ce fléau.

J'emmenai avec moi "Le fléau des Ogres" pour qu'elle soit remise à un seigneur Elfe digne d'en assurer la garde.

Celle-ci fut remise au seigneur elfe Valreas Solcil de midi.

En échange de cette épée légendaire il me fit don de l'Âtre du Solcil radieux.

Durant notre périple, nous combattîmes plusieurs dizaine d'ores dont un shaman, des zombies ores, des loups des glaces et un remoraz.

Pour avoir libéré le Dragon de Féérie, celui-ci nous emmena passer une semaine auprès de lui pour nous apprendre une discipline psi mineure de notre choix.

1048 : Le Médaillon de Hæl

Alors que nous préparions la quête visant à combattre la tribu des crocs d'aciers, Eiji Yoshikawa et moi-même furent contactés par la déesse nordique Hæl, qui nous chargea d'une mission visant à récupérer l'autre moitié de son médaillon. Celui-ci, aux mains d'une puissante liege permet à celle-ci de lever une armée de mort-vivants et empêcher, de fait, les âmes concernées de mourir normalement, rompant ainsi l'équilibre liant la vie et la mort.

La liege est actuellement localisée au Sanctuaire Gris où seul les mort-vivants sont admis à entrer.

Hæl nous propose de rencontrer les Moirés qui pourront nous permettre momentanément de nous faire passer pour des mort-vivants en modifiant notre aura. Il faut pour cela traverser sans encombre le Sanctuaire du Destin.

Après avoir contourné un lac acide, déjoué des gardes Golem, Eiji fut victime d'un mur prismatique qui le téléporta au Nirvana.

Heureusement, ce plan étant celui de son alignement, il put négocier son retour.

Nous fûmes reçus par les Moirés qui nous donnèrent le moyen de changer d'Âura.

A l'aide de cet artifice, nous entrâmes dans le Sanctuaire Gris, et purent éviter toute confrontation avec les nombreux Mort-Vivants croisés sur notre chemin : Ghoules, Squellettes, Spectres, Zombie, Nérophage ...

Puis nous arrivâmes au contact de la liege. Bien que dissimulé derrière un sort d'invisibilité, celle-ci me vit, et souhaita

"Sthema' gawt' hbxgtdh dhm' d'gcy"

m'introniser dans sa confrérie. En m'approchant d'elle je pût tenter de subtiliser le médaillon : 05% de chances, réussi brillamment.

S'en suivit un combat durant lequel Eiji vint a bout des 2 Spectres.

Quant à la liege, sur le point de mourir, elle alla se réfugier dans un mur de forez. Nous primes le parti de partir.

En guise de remerciement, Hël m'offrit 2 dons merveilleux :

- Je pourrai dorénavant être ramené a la vie comme n'importe quel humain
- je gagnai un Niveau de Mage.

Un trésor nous fût donné dans lequel je trouvai :

- 25000 Po
- Un broche boueliger
- Un Searabêze de protection contre les Golzms (Chair, Argile, Bois)
- Un Searabêze de protection (Sch)

1053 : L'armé de l'Illithid

Sandust a réunit un groupe d'aventuriers pour identifier, voire annihiler la menace qui perturbe le nord :

Gilbreth Droissy des hautes plaines

Tilwann

Nicolas Twin

Eiji Yoshikawa

Féolas

En effet, depuis quelques temps une mystérieuse force l'empêche de scruter le nord et de s'y rendre.

En plus, la dague de Malwai dont Sandust est le gardien montre des signes d'activité qui monopolise toute son attention et son énergie.

Nous nous rendons au nord où la tribu des eroes d'aciers sévit depuis quelques temps.

En voulant éviter la passe par laquelle Eiji et moi-même étions déjà passer, nous avons dû affronter un dragon des nuages. Puis des géants des glaces.

Nous avons été contaté par la tribu barbare du eland la pierre.

Nous avons participé à leurs joutes durant lesquelles Nicolas Twin a du boire le bol de la honte rempli des crachats de l'assistance.

Malgré tout le groupe a su gagner le respect de la tribu qui nous a aidé a localiser l'antre d'où provenait le mal.

Un grotte contenant une armée de Géants du froid, de loup des glaces, d'un roe maléfique et d'un Illithid au commandé de tout.

Ce dernier avait trouver le moyen d'éliminer ces pairs grâce à une alliance avec un Diable.

Nous n'avons pu savoir lequel.

Nous avons réussi a vaincre la bête et pu rendre au nord la paix et la sérénité dont il avait besoin.

1056 : Le chant des Magnétiques

Sandust a réunit un groupe d'aventuriers pour fêter le couronnement du Roy Algarie :

Brokk

Denzb Dzei

Elandir

Féolas

Durant la fête un de ses gardes arrive en sang et s'écroule en annonçant que des attaques et des enlèvements de chasseurs / pêcheurs ont lieu au nord.

Des attaques sont le fait de créatures humanoïdes mais qui semblent équipées d'armes et d'armures totalement inconnues.

Le chef des gardes a d'ailleurs été enlevé lors de l'un de leurs derniers raids.

Sandust prie les aventuriers de bien vouloir l'aider a retrouver le chef de sa garde.

Départ vers le nord.

Rencontre avec des yetis

Analyse du site du dernier affrontement : nous trouvons un objet cassé (une boussole) que Denzb prendra soin de réparer.

Celle-ci nous indique la direction du repère de nos ennemis

Arrivée sur place, combat avec des "Mécas"

"S'haema' gaxa' haxaxadba chm' d'agay"

Leurs armes sont comme liées à eux et ne peuvent être récupérées.
 Un portail semble être pris dans la glace.
 Une clé hexagonale semble nécessaire pour l'activer.
 Une plateforme de téléportation est au milieu de la pièce principale.
 Nous l'empruntons non sans avoir négocié avec Deneb qui refuse d'utiliser des téléporteurs sans en connaître la destination et surtout la précision. Il semble que le traumatisme d'une expérience malheureuse soit encore très présente dans son esprit et peut-être même dans sa chair.
 Le téléporteur nous transporte à bord de ce qui semble être un navire volant dans les étoiles (nous le comprendrons plus tard).
 Nous explorons l'endroit grâce à un œil de magicien, et découvrons que des prisonniers furent retenus ici.
 Nous repérons discrètement un groupe d'ennemis.
 Nous leur tendons une embuscade et en venons à bout. Toutefois l'un d'eux a le temps de déclencher une sorte d'objet magique qui provoque la chute du navire.
 En fouillant nos ennemis, nous récupérons des sortes de médailles qui améliorent nos capacités.
 Nous nous extrapons du navire au moment où il traverse le ciel d'un monde que nous ne connaissons pas.
 Nous atterrissons dans une sorte de Jungle.
 En l'explorant les environs, nous découvrons une sorte de dôme noir immense au pied duquel gissent les restes d'un autre navire des étoiles.
 Peut-être qu'à l'intérieur nous y trouverons quelques pistes et de quoi rentrer chez nous, car le dôme lui est impénétrable.
 L'un de nous déclenche un miroir magique au travers duquel un homme parle dans une langue étrange.
 Nous comprenons que lui et son équipage semblent aussi intrigués par le dôme.
 Il semble que s'il est possible de le traverser en trouvant quelque chose qu'il nomme générateur et qui serait au milieu d'un champ de magnétiques.
 Il aurait envoyé des hommes vers 2 sites en ruines pour dit-il "déposer des balises et trianguler sa position".
 Il semble qu'il faille donc faire des triangles à partir des balises pour trouver le champ des magnétiques dans lequel devrait se cacher le générateur.
 Nous partons pour les ruines afin de récupérer les balises qui devraient nous permettre de faire des triangles.
 Nous récupérons des sortes d'objets éligibles qui nous l'espérons sont les balises qui font des triangles.
 Nous le ramenons au Navire, ce qui déclenche l'apparition d'une carte de la région et indique un point précis, mais sans triangle.
 C'est peut-être le champ des magnétiques, et nous décidons d'aller voir, bien que nous ne sachions pas encore à quoi ressemble les magnétiques.
 Sur place, nous découvrons l'entrée d'une grotte.
 Au moment d'en franchir l'entrée, nous sommes attaqués par des créatures presque invisibles qui projettent des lances rétractables et des rayons en forme de triangle.
 Nous sommes convaincus d'avoir trouvé les magnétiques et nous nous rendons à l'évidence : le capitaine du navire avait tort, car ce sont les magnétiques qui triangulent.
 Malgré leurs assauts, nous pénétrons dans la grotte en bloquant l'entrée par un mur de force.
 Au fond, nous découvrons une sorte de machine, peut-être le générateur ?
 Après l'avoir arrêté, nous ressortons en échappant rapidement aux magnétiques par la voie des airs, et constatons que le dôme a disparu.
 Une question reste en suspens : l'endroit ne ressemblait pas particulièrement à un champ, même si il était plein de Magnétiques.
 Peut-être qu'il ne s'agissait pas d'un champ, mais d'un chant ... après tout c'est possible.
 Quoiqu'il en soit, nous prenons la direction du dôme.
 Au centre 3 points remarquables : Un lac, Une pyramide et un bâtiment cylindrique.
 Nous commençons par le cylindre.
 À l'intérieur nous rentrons en contact avec des créatures terrifiantes, acides, dont les plus petites tentent de nous sauter au visage. À l'issue des combats, nous trouvons un symbole fait de lignes horizontales.
 À l'intérieur de la pyramide, la gravité s'inverse, et après de rudes combats contre ces sales bestioles, nous découvrons un symbole fait de lignes verticales.
 En superposant les 2 symboles, nous découvrons la carte d'un labyrinthe.
 Au fond du lac, un 3ème symbole vient corriger le plan, et nous entrons dans le labyrinthe.
 La traversée de labyrinthe est jalonnée de créatures terribles qui sautent au visage.
 Mais Brokk et Elandir nous en débarrassent à peine.
 Puis vient le combat final où ce qui semble une reine pond devant la dépouille du chef de la garde de Sandust.
 Après un combat épique, nous finissons par l'emporter.
 Sur le front de la reine, une gemme hexagonale nous permet d'activer un portail qui nous ramène sur Norwold.
 Le chef de la garde est mis en quarantaine chez Sandust.

ᲛᲗᲚᲘᲗ ᲛᲗᲚᲘᲗ ᲛᲗᲚᲘᲗ ᲛᲗᲚᲘᲗ ᲛᲗᲚᲘᲗ

Nous apprendrons plus tard qu'il fût retrouvé le ventre déchiqueté, et que Sandust dû le ramener à la vie. Tout est bien qui finit bien, malgré une certaine amertume, celle de ne pas avoir pu entendre le Chant des Magnétiques.

1057 : L'antre de Darak-Authar

Fēolas reçoit un message de Tae Contenord.

Elle requiert son aide pour l'aider elle et son village dont les habitants disparaissent mystérieusement.

Jø røcrutø :

Ulrich von Carstzin

Départ pour le Nord.

Nous sommes reçu par Taz qui nous introduit dans la maison du Jarl local, Uniss Marvin.

Celui-ci nous parle d'une ancienne malédiction impliquant un dragon, Darak-Athar qui enlevait les villageois.

Après de multiples péripétie, nous avons repéré le Dragon.

Il fût tué une première fois dans le village, grâce qu concours de tout le monde, en construisant une baliste.

Mais le corps disparu.

Nous repérâmes sa demeure au milieu des marais.

Au pied d'une tour, un pont s'élève au dessus d'une rivière et disparaît en plein milieu.

Il donne en fait sur un portail qui mène a un demi-plan étherée.

Celui-ci est un grand vide, avec un rocher flottant auquel le pont mène.

Nous rencontrons Elisheva qui se joint à nous.

Au centre du rocher, un palais d'un vert maladif, baigné d'une lueur émeraude.

L'air ambiant est vicié : perte de 1d6pv /r

Des attaques acides auront raison d'une bonne partie de mon équipement et de celui de Elishéva.

Je perdrai notamment mon amulette de Succor.

Le fantôme de Darak-Authar sera vaincu en son palais, après que nous eûmes éliminé son fils.

Fēolas décidera d'annexer le manoir et d'en faire sa demeure.

1057 : La tombe cachée de MṚḌARAK

Alors qu'il effectue son ravitaillement dans le village de Tag Contenord, Fzolas est approché par un Ranger.

Celui-ci lui fait part de son inquiétude concernant une troupe d'Ores établie un peu plus au Nord, qui semble anormalement inactifs. Il m'engage pour en savoir un peu plus.

Je pars donc en mission de reconnaissance.

En m'infiltrant dans leur complexe je découvre que la troupe d'Ores est tombée sur la tombe cachée d'un Archimage, MAD-ARAK. Celui-ci, et plusieurs de ses compères ont décidé de mettre en place des complexes sécurisés pour protéger leurs sépultures et le trésor qu'elles contiennent.

La tombe de MADARAK est bien protégée par :

- La troupe d'Ores
- Des Ogres
- Des Trolls
- Des Squellettes
- Un Golem de Pierre
- Des pièges (Fumées, Pression d'air)
- Un Marilith (Démon Type V) invoquant des Vrock (Démons Type D)

J'ai réussi à trouver le mausolée de MADARAK et ai pu effectuer un larcin très lucratif en tenant en échec le Marilith.

Toutefois, j'ai du fuir lorsque celui-ci a invoqué 4 Vrock (Démon Type I).

À mon retour, j'averti le Ranger qu'il doit rester quelques richesses dans ce tombeau, mais surtout, il y'a un Marilith a déloger.

Պեղումների արդյունքում հայտնաբերվել են հին հուշարձաններ, որոնց հետ կապված են հին հայկական քաղաքների և բնակավայրերի մասին տեղեկություններ:

Divers

Reduction

Range: 0

Duration: 1 turn / level / jour

Area of Effect: Individual

Saving Throw: None

Description:

Reduction is the discipline which allows the possessor to alter his or her body size so as to make it up to 1' shorter (and accordingly less massive) per level of mastery.

After fifth level of mastery, size reduction is 50% of the remainder per level, so if a human 6' tall was at 7th level of mastery, he or she could reduce body size to 3 inches (-1' per level to 5th, 50% of 1' at 6th, and 50% of %' at 7th), to 1 1/2 inches at 8th level, 3/4 inches at 9th, 3/8 inches at 10th, etc.

Niv	Taille (cm)
1	132
2	102
3	72
4	42
5	12
6	6
7	3
8	1,5
9	0,75
10	0,38
11	0,19
12	0,09
13	0,05
14	0,02
15	0,01
16	0,01
17	0,00
18	0,001
19	0,001
20	0,0004

Sous cette forme, le récipiendaire ne peut lancer que des sorts personnels, ou qui n'affecte pas d'autres créatures.

Si un sort est lancé sur un tigre, le récipiendaire regagne sa taille et ne peut réutiliser cette capacité pour la journée.

Պետրոսի յարաբերությունները ժողովրդին

Objets stockés

Treasure

Gold Pieces x874,129

Platinum Pieces x10,545

Alexandrite (100 gp) x6

Alexandrite (1000 gp) x10

Amber (200 gp) x2

Amethyst (150 gp) x24

Art Object (150 gp)x9

Black Opal (1500 gp)x2

Bloodstone (500 gp) x8

Blue Quartz (500 gp) x24

Diamond (7500 gp)x1

Emerald (2500 gp)x4

Jet (500 gp) x3

Lapis Lazuli (1000 gp)x15

Lapis Lazuli (50 gp) x20

Moonstone (500 gp) x3

Onyx (60 gp) x10

Oriental Amethyst (50 gp)x15

Pearl (100 gp) x63

Pearl (400 gp)x32

Ruby (2500 gp)x3

Rubis Hexagonal (20000 po)x1

50 gemmes de 100Po

2 Fourrures de geyti (Résistance au froid)

1 Manteau en peau de loup des glaces (survie à -50°)

1 Caille de Behir

1 Caille de Gaulmeth, Mi-dragon Noir Mi-géant, fils du dragon Darak-Authar

1 Dent, 1Griffe et 1 Caille de Darak-Authar, Dragon Noir MV

1 Potion of Flying

Egg of reason

Bottes de Lévitiation

Bottes Elfiques (2 paires)

1 dague +1

1 Anneau de Marche des Ondes

1 Épée courte sanglante

2 SpellBooks de secours

1 Pendentif d'Or permettant de traverser les murs de ma demeure.

Identitás

FĖOLAS (lę souffle invisible)



Identité utilisée dans le monde des voleurs.

C'est avec ce nom qu'il s'est forgé sa réputation.

On le dit aussi insaisissable que le vent.

Ces larcins sont nombreux, et pourtant, personne ne semble vraiment savoir à quoi il ressemble ...

Il part généralement en aventure sous cette identité, ces compagnons de route étant peu nombreux, et selon lui dignes de confiance tant qu'ils n'interfèrent pas dans ses affaires.

Il arbore une attitude plus taciturne et n'hésite pas modifier ses traits pour ne pas être tout à fait reconnaissable :

Plusieurs cicatrices sur le visage, les yeux rouge des albinos, les cheveux blancs et le teint noir, le tout caché sous une capuche qu'il ne relève pour ainsi dire jamais.

MERILINOR (Le crépuscule)



C'est son nom d'usage, celui par lequel la société dans laquelle il évolue le connaît.

C'est sous cette identité que son activité de mage est connue

Bien que ce nom lui vienne de son teint gris foncé, Mérilnor n'apparaît que rarement sous son véritable aspect.

Il aime à changer quelques détails et n'hésite d'ailleurs pas à apparaître avec le teint gris clair, voire pâle des elfes de hautes lignées, les yeux d'un bleu perçant et les cheveux d'un noir de jais.

Il arbore une attitude sociable et vient facilement en aide à ses proches voisins. Cette unique posture n'a qu'un seul véritable but : cacher sa véritable identité et obtenir par la confiance les infos dont il aurait besoin.



Quant à son véritable aspect ... La vérité se trouve à mi-chemin ... quelque part entre ses deux personnalités :

Ses cheveux sont d'un blanc argenté, ses yeux d'un bleu perçant et son teint gris foncé, presque anthracite.

Quelques cicatrices discrètes font état de quelques coups ou cabrioles musclées, stigmates d'une enfance vive et formatrice.