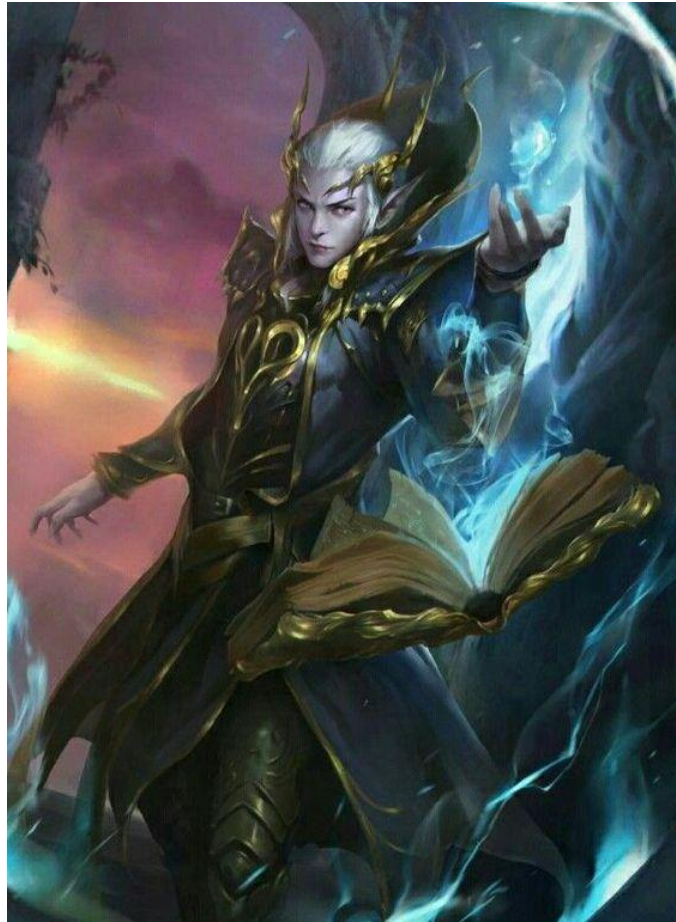


*Finwë Cornelius*



*Magicien*

*Sorcier Cosmologiste*

*Grand Erudit des sciences*

*physiques et mystiques*

Nom du joueur

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création

Nom

Classe

Titre/Level title

Niveau/Level

Race

Sexe

Age

Taille

Poids

Dieu

Talents acquis/secondary skills

Couleur peau

Couleur yeux

Couleur cheveux

Classe sociale

Signes particuliers

FORCE/STRENGTH

F

Ajustement toucherHitProbability

Ajustement dommagesDamageadjustment

Ajustement poidsWeightallowance

Défonçage porteOpen doors

Torsion barreauxBend Bars

Vision

Écoute

INTELLIGENCE

I

Langues additionnellesAdditionnal languages

Chance de connaître les sortsKnow listed spells

Minimum sorts/niveauMin. spells level

Maximum sorts/niveauMax. spells level

Détections

SAGESSE/WISDOM

S

Ajust. attaq magiquesMagical attack adj.

Bonus sortsSpell bonus

1<sup>er</sup> niv.

2<sup>e</sup> niv.

3<sup>e</sup> niv.

4<sup>e</sup> niv.

Échec sortsSpell failure

Langues

DEXTÉRITÉ

D

Ajustement réactionReaction adjustment

Ajustement projectilesmissiles adjustment

Ajustement classe d'ArmureArmor class adjustment

Résistances

CONSTITUTION

C

Ajustement points de coupHit points adjustment

Choc métaboliqueSystem shock survival

Chance résurrectionResurrection survival

Nbre résurrectionsnber resurrections

Langues

CHARISME

Ch

Nombre max. de suivantsMax. nber of Henchmen

Ajustement loyautéloyaty base

Ajustement réactionReaction adjustment

Langues

TALENTS DE VOLEUR/THIEVING SKILLS

% Pick pocket

% Crochetage serrureOpen locks

% Repérage/Désamorçage piègesFind/Remove traps

% Déplacement silencieuxMove silently

% Dissimulation dans l'ombreHide in shadow

% Écoute aux portesHear noise

% EscaladeClimb

% Lecture des languesRead languages

CLASSE D'ARMURE/ARMOR CLASS

Armure portée

CA :

Bouclier

bonus :

Autres protections

bonus :

Ajustement Dextérité

Classe d'Armure de dos

Classe d'Armure optimale

JETS DE PROTECTIONS/SAVING THROWS

Paralyse/Poison/Mort magiqueParalysation/Poison/Death magic

Pétrification/PolymorphosePetrification or Polymorph

Baguettes et bâtons magiquesRod, staff or wand

SoufflesBreath weapons

SortilègesSpells

Bonus magiques

Bonus Dextérité

ARMES/WEAPONS

Toucher CA ØTo hit AC Ø

Bonus attaque dosBackstab

ToucherTo hit

DommageDamage

Pénalité de non-maîtriseNo proficiency malus

| Armes | Bonus toucher |       | Ajustement toucher CA |   |   |   |   |   |   |   | Dommages |     | Bonus dommages |       | Notes : vertus, portée, vitesse espace requis etc. |       |
|-------|---------------|-------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|----------|-----|----------------|-------|----------------------------------------------------|-------|
|       | Force         | Magie | 2                     | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10       | P/M | G              | Force |                                                    | Magie |
|       |               |       |                       |   |   |   |   |   |   |   |          |     |                |       |                                                    |       |
|       |               |       |                       |   |   |   |   |   |   |   |          |     |                |       |                                                    |       |
|       |               |       |                       |   |   |   |   |   |   |   |          |     |                |       |                                                    |       |
|       |               |       |                       |   |   |   |   |   |   |   |          |     |                |       |                                                    |       |
|       |               |       |                       |   |   |   |   |   |   |   |          |     |                |       |                                                    |       |
|       |               |       |                       |   |   |   |   |   |   |   |          |     |                |       |                                                    |       |
|       |               |       |                       |   |   |   |   |   |   |   |          |     |                |       |                                                    |       |

POINTS DE COUP/HIT POINTS

Nombre

Ajustement de ConstitutionHit point adjustment

|  | -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 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
|  | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |

APTITUDES SPÉCIALES/SPECIAL ABILITIES

POINTS D'EXPÉRIENCESEXPERIENCE POINTS

% bonus

Total

VITESSE DÉPLACEMENTMOUVEMENT

''

par tour

ALIGNEMENT

## SORTS/SPELLS

|          |  |
|----------|--|
| Majeures |  |
|          |  |
| Mineures |  |
|          |  |
|          |  |

[illegible]

The figure is a graph with 'Number of Subjects' on the horizontal axis and 'Number of Trials' on the vertical axis. Both axes range from 0 to 100. A solid diagonal line runs from the origin (0,0) to the top-right corner (100,100), representing the condition where the number of subjects equals the number of trials ( $N = T$ ). Two curves are plotted, both starting at the origin and approaching the diagonal line as the number of trials increases. The first curve, labeled ' $N = 10$ ', starts at approximately (10, 0) and rises very steeply, reaching a value of 100 on the y-axis before the x-value reaches 100. The second curve, labeled ' $N = 100$ ', starts at approximately (100, 0) and rises much more gradually than the first curve, also reaching a value of 100 on the y-axis before the x-value reaches 100.

| Côté gauche        | Poids | Centre             | Poids | Côté droit        | Poids |
|--------------------|-------|--------------------|-------|-------------------|-------|
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
|                    |       |                    |       |                   |       |
| Poids total gauche |       | Poids total centre |       | Poids total droit |       |

**Charge totale** \_\_\_\_\_ **Vitesse de déplacement** \_\_\_\_\_ "

# Historique



*Finwë Cornélius est un haut elfe de noble lignée, citoyen de Norwold et férù de sciences physiques et d'astrophysique. Il demeure dans une tour observatoire du Comté d'Alpha sur une falaise du littoral Est à l'embouchure de la mer intérieure.*



*Solitaire, il est plongé dans ses études de la magie mais ce n'est pas un ermite, il suit aussi l'actualité du Royaume de Norwold et les affaires politiques de son bon Souverain Algaric. Quand il n'est pas affairé dans son laboratoire ou en aventure pour subvenir à ses besoins, il monte de temps en temps à la capitale pour donner des cours aux étudiants, faire du conseil, se documenter ou rendre visite à ses amis scientifiques.*



*« J'ai vu tant de choses, que vous, humains, ne pourriez pas croire... De grands navires en feu surgissant de l'épaule d'Orion, j'ai vu des rayons fabuleux, des rayons C, briller dans l'ombre de la Porte de Tannhäuser. »*

*Au sommet de la tour se trouve l'observatoire, son lieu de prédilection et de réflexion. Plus bas, se situent le laboratoire et la bibliothèque. Ses appartements sont au 2<sup>ème</sup> étage. Les quartiers des convives et du personnel de maison (3 gnomes major-d'homme) sont au rez de chaussée derrière le grand hall d'entrée. Les réserves, zones de stockage et son navire sont au sous-sol près d'une vaste grotte à demi-immergée par l'océan. La tour est entourée d'une rivière se déversant dans la mer et jouxte une plage privée. Un endroit idéal pour observer les étoiles.*



# Objets Magiques



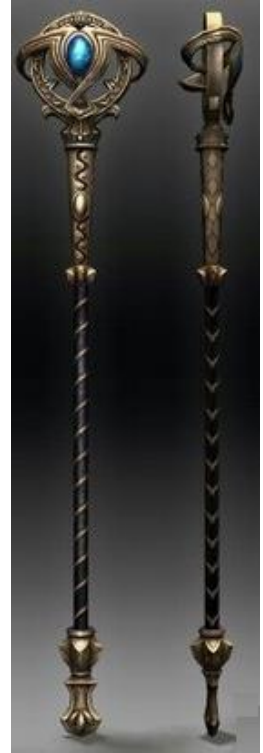
## Manithil, Esprit de Lune

**Bâton elfique +2**

*Main droite*

*Très beau bâton d'alliage ouvragé représentant la voûte céleste avec une gemme bleue enchâssée au milieu. Semble se rétracter magiquement quand Finwë le porte sur le dos.*

*La gemme émet de la lumière bleue sur 6 m dans l'obscurité sur volonté du porteur et un emplacement est prévu pour mettre une pierre de Lumière éternelle qui éclaire à 12m (Cette pierre se trouve dans la ceinture de poches de Finwë).*



## Gilestel, Etoile d'Espoir

**Dague elfique +2**

*Ceinture côté gauche*

*Belle dague en argent de facture elfique très tranchante.*

*Emet de la lumière bleue sur 4,5 m dans l'obscurité sur volonté du porteur.*



# Objets portés



## Ceinture de poches

Taille

Ceinture magique de 64 poches miniatures de 27 dm3 de matière répondant aux pensées du porteur en ouvrant les poches pleines pour extraire quelque chose ou les poches vides pour ranger quelque chose. (Girdle of many pouches).



## Bracelets de défense AC5

Main droite et gauche

Protège son porteur CA5.



## Gantelets de nage et d'escalade

Main droite et gauche

Ces gants permettent de nager sous l'eau aussi vite qu'un triton (VD 15") et en surface aussi vite qu'un homme-poisson - mais pas de respirer sous l'eau et donnent la capacité d'escalader une paroi verticale avec une chance de réussite de 95%.



## Anneau de sorcellerie

Main gauche

Cet anneau est uniquement pour les magiciens, il double le nombre de sorts journaliers du porteur quel que soit le niveau de sort.



## Anneau de Protection +5 Defender

Main droite

Permet à son porteur de choisir d'affecter les bonus de +5 sur la CA ou sur les JP. Le choix est fait en début de chaque round avant de lancer l'initiative. Pas possible de changer en cours de round.



## Bottes de lévitation

Pieds

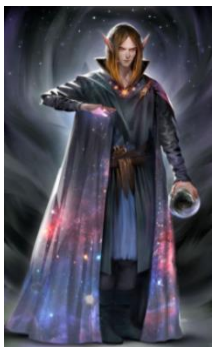
Ces bottes permettent à son porteur de monter ou descendre verticalement à volonté à une vitesse de 6 mètres par round, sans limitation de durée.



## Lentilles d'Aigle

Yeux

Lentilles en cristal vision 100 fois plus performante que normale (vision à 600m comme vision normale à 6m).



## Ailes de vol

Dos (soit ailes de vol, soit cape +1)

Une paire de ces ailes ressemblent à une cape ordinaire. Sur mot de commande, elles se transforment 1/j en une paire d'ailes de 6 m d'envergure permettant de voler 2t à 32", 4t à 18", 8t à 12". Ensuite : repos allongé nécessaire 1h. 250 Kg max

## Cape +1

Dos (soit ailes de vol, soit cape +1)

CA+1, JP+1 Non cumulable avec une armure ou un bouclier.

## Objets dans les sacs

|                                                                                    | OBJET                      | Charges                                           | Local.             | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Anneau d'Influence Humaine | 10                                                | Ceinture de poches | Cet anneau augmente le Charisme du porteur jusqu'à 18 en ce qui concerne les réactions des humains, demi-humains et humanoïdes rencontrés. Ainsi, le porteur peut faire une <b>Suggestion (M3) 1/j</b> en 3s avec JP à tous les humains, demi-humains ou humanoïdes qu'il rencontre. Il peut également <b>charmer 1/j</b> en 3s jusqu'à 21 dés de vie d'humains ou d'humanoïdes avec JP idem sort <b>Charme-Personne (M1)</b> .                                                                                                                                   |
|    | Anneau de clignotement     |                                                   | Ceinture de poches | Lorsque le porteur prononce le mot de commande approprié, il bénéficie des effets d'un sort de <b>Clignotement Intermittence (M3)</b> pendant 6 rounds. Après quoi, l'anneau cesse de fonctionner pendant 6 tours (une heure) - le temps de se recharger. Le mot de commande est généralement gravé quelque part sur l'anneau, qui s'active en 1s chaque fois qu'on le prononce à moins de 3 mètres (même si la personne l'ayant prononcé n'est pas le porteur).                                                                                                  |
|  | Baguette d'absorption      | 43 niveaux de sort<br><br>Ne peut être rechargée. | Ceinture de poches | Cette baguette agit comme un aimant et <b>absorbe les sorts magiques de toute nature</b> annulant leurs effets et accumulant leur potentiel jusqu'à ce que son porteur décide de libérer cette énergie sous forme de ses propres sorts. La magie doit viser uniquement le porteur. Le porteur détecte le niveau de sort et peut décider ou non d'utiliser l'énergie pour <b>lancer un sort en tête en 1s sans oubli</b> tant que le niveau du sort en tête est $\leq$ à celui absorbé. Les niveaux excédentaires sont conservés et peuvent être lancés plus tard. |
|  | Figurine de Marbol         |                                                   | Ceinture de poches | Le maître des échecs Marbol a remis à Finwë une figurine enchantée de cavalier qu'il a confectionné dans un morceau de perle d'huître géante. Elle peut se transformer pendant 8h/j en un cheval puissant :<br>Int animale, Al N, CA 7, 15", HD3+3, PV 27, THAC0 17, #att 3, dmg 1D8/1D8/1D4. Si ses PV sont à $\leq 0$ , il revient en figurine et pourra être réutilisé le jour suivant. Sur JP raté, la figurine est détruite définitivement. Ses enchantements sont :<br>- <b>Lumière éternelle 1/j.</b><br>- <b>Passer par l'eau 1/j.</b>                    |

|                                                                                  |                             |   |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Onguent de Keogthoms        | 5 |                    | <p>Ce baume souverain est très utile pour <b>guérir les maladies, neutraliser les poisons ou soigner les blessures</b>. Jarre de 7cm de diamètre sur 3 cm de hauteur.</p> <p><b>5 Applications.</b> Placé sur une blessure empoisonnée ou avalé, il neutralise le poison ou la maladie.</p> <p>Appliqué sur le corps : <b>soigne 1d4 + 8 Pu.</b></p> |
|  | Pierre de Lumière éternelle |   | Ceinture de poches | Continual light sur 12m, un emplacement est prévu pour cette pierre sur le bâton de Finwë.                                                                                                                                                                                                                                                           |
|  | Bottes elfiques             |   | Ceinture de poches | Déplacement silencieux de 95% à 100% sur tout type de sol.                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|  | Pierre de sort              |   | Chez moi           | <p>A réenchanter par un magicien <math>\geq</math> Niv 12.</p> <p>(Pierre de la Liche du scénario War of Darkness).</p> <p>Pourra peut-être servir à enchanter un engin volant Alphetien (aérogire).</p>                                                                                                                                             |
|                                                                                  |                             |   | Chez moi           | <p>1 Anneau de Sorcellerie 1-3</p> <p>Bracelets de défense AC6</p> <p>Scénario War Of Darkness -----</p> <p>Le Livre de sorts de la Liche Akzzark</p> <p>26 Livres sur l'Histoire Humaine</p> <p>1 belle dague</p>                                                                                                                                   |

# Parchemins

## Ceinture de poches



Dans des tubes  
de verre contre  
l'acide eux  
même dans des  
tubes en fer  
contre les chocs.

### *Parchemin de protection contre le gaz*

Génère une sphère de protection de 3 mètres de diamètre, centrée sur le lecteur. Toute personne se trouvant à l'intérieur est immunisée contre les effets de tous les gaz : gaz empoisonnés, souffles gazeux, sorts générant des gaz (nuage puant et nuage de mort...) et toutes les autres formes de vapeurs toxiques. 3s, durée 1d4 +4r.

### *Parchemin 1 sort Niv 5 :*

*Téléportation (M5) 2s, durée Instantanée*

### *Parchemin 6 sorts :*

*Poigne électrique (M1) Toucher, 1s, Instantanée, Dg 1d8+1/Niv*

*Clairvoyance (M3) Portée spéciale, 3s, durée 1r/Niv*

*Abri sûr de Léomund (M4) Portée 2'', 4t, durée 6t/Niv,  
Surface 3m2/Niv.*

*Invocation d'élémental (M5) Portée 6'', 1t, durée 1t/Niv.*

### *Parchemin 5 sorts,*

*Localisation d'Objets (M2) Portée 2''/Niv, 2s, durée 1r/Niv.*

*Porte Dimensionnelle (M4) Portée 0''/Niv, 1s, Instantanée*

*Abri sûr de Léomund (M4) Portée 2'', 4t, durée 6t/Niv,  
Surface 3m2/Niv.*

*Téléportation (M5) 2s, durée Instantanée*

*Labyrinthe (M8) Portée 1/2''/Niv, 3s, durée Spéciale*

## Potions



*1 seg*  
*ingurgitation, 2-5*  
*seg après*  
*ingurgitation*

### *Potion de guérison 1 dose*

*Récupération tout PV - 1d4*

### *Potion de soins (soins mineurs/ healing), 1 dose*

*Récupération 2d4 +2 PV*

### *Potion de grands soins (ultra-soins/extra healing), 1 dose*

*Récupération 3d8 +3 PV*

### *Elixir de santé, 1 dose*

*Cette potion guérit la cécité, la surdité, la maladie, la débilité, la folie, l'infection, l'infestation, l'empoisonnement et la pourriture. Elle ne soigne pas les blessures et ne restaure pas non plus les points de vie perdus suite à une des causes ci-dessus. Le consommateur qui absorbe toute la potion se voit guéri de toutes les affections ci-dessus dont il souffrait ; s'il absorbe la moitié de la potion, il se voit guéri d'une ou deux de ces affections (au choix du MD).*

### *Elixir de jouvence, 1 dose*

*Absorber ce rare et puissant élixir permet d'inverser le processus de vieillissement. Si le consommateur avale la totalité de la potion, il perd immédiatement 1d4+1 années. S'il en avale juste une gorgée, il ne rajeunit que de 1d3 ans, et le reste du liquide perd immédiatement toute son efficacité.*

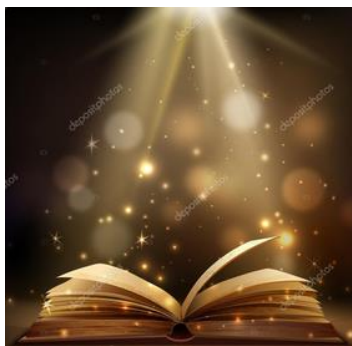
### *Potion de longévité, 1 dose*

*Cette potion réduit l'âge du consommateur de 1d12 ans, lui rendant jeunesse et vigueur. Très utile pour contrer les attaques magiques de vieillissement. Chaque fois qu'un individu absorbe une potion de longévité, il y a une probabilité cumulative de 1% pour que celle-ci produise un effet inverse - c'est-à-dire pour qu'elle restaure toutes les années précédemment perdues grâce aux autres potions.*

### *Huile de désenchantement, 1 dose*

*Cette huile permet d'ôter tous les enchantements et les charmes placés sur des choses vivantes et de supprimer temporairement leurs effets sur des objets. Dans le premier cas, tous les charmes et enchantements disparaissent immédiatement ; dans le second, leurs effets sont annulés pour 1d10+20 tours - après quoi, l'huile perd son efficacité et l'objet retombe sous le coup de l'enchantement. L'huile ne dégage aucune aura magique une fois qu'elle est appliquée, et dissimule celle de l'objet qu'elle recouvre tant que dure son effet.*

# Livre de sorts



## Sorts Niv 1 (4\*2 au Niv 10)

|                                                            |   |                                                        |   |
|------------------------------------------------------------|---|--------------------------------------------------------|---|
| <b>Agrandissement</b> (Altération) 5'' 10t 1s              | 1 | <b>Lumières</b> (Altération) 6'', 10t, 2'', 1s         |   |
| Alarme (Evocation) 1''2d4+10t, 1r                          |   | Lumières Dansantes (Altération)                        |   |
| Altération des feux normaux (Altération) 5'' 10r 1s        |   | Mains brulantes (Altération) 0, 1r, 1s                 |   |
| Amitié (Enchantement/Charme) 10r 11'' 1s                   |   | Marque de Magicien (Altération)                        |   |
| Armure (Conjuration/Appel)                                 |   | <b>Message</b> (Altération) 16'', 15s, 1s              |   |
| Aura Magique de Nystul (Illusion/fantasme)                 |   | Monture (Conjuration/Appel)                            |   |
| Bouclier (Altération) 50r 1s                               |   | Moquerie (Enchantement/Charme)                         |   |
| <b>Charme-personnes</b> (Enchantement/Charme) 12'' 1s      |   | Pluie (Altération) 10'', 10s, 1s                       |   |
| <b>Chute de plume</b> (Altération) 10'' 10s 1/10s (0,6sec) | 1 | Poigne Electrique (Altération) 1s                      |   |
| <b>Compréhension de Langages</b> (Altération) 50r 1r       |   | <b>Poussée</b> (Conjuration/Appel) 15'', 1s            |   |
| Course (Enchantement/Charme) 5-8h, 1r                      |   | <b>Projectile magique</b> (Evocation) 16'', 1s, 5 proj | 3 |
| <b>Détection de la magie</b> (Divination) 0, 20r, 1s       | 1 | <b>Protection Contre le Mal</b> (Abjuration) 20r, 1s   | 1 |
| Disque flottant de Tenser (Evocation) 2'', 13t, 1s         |   | Réparation (Altération) 3''                            |   |
| Eau de Feu (Altération) 1'', 1r, 1s                        |   | Saut (Altération)                                      |   |
| <b>Ecriture</b> (Evocation) 0, 10h, 1r                     |   | <b>Serviteur Invisible</b> (Conjuration/Appel) 16t, 1s |   |
| Effacement (Altération) 3'' 1s                             |   | <b>Sommeil</b> (Enchantement/Charme) 13'', 15r, 1s     |   |
| <b>Escalade d'araignée</b> (Altération) 11r, 1s            | 1 | <b>Ventriloquie</b> (Illusion/Fantasme) 6'', 12r, 1s   |   |
| <b>Fermeture</b> (Altération) 20'', 10r, 1s                |   |                                                        |   |
| Fonte (Altération) 3'', 10r, 1s                            |   |                                                        |   |
| Graisse (Evocation) 1'', 90 dm2, 1s                        |   |                                                        |   |
| <b>Identification</b> (Divination) 0, 10s, 1t              |   |                                                        |   |
| Invocation d'un Familier (Conjuration/Appel)               |   |                                                        |   |
| <b>Lecture de la Magie</b> (Divination) ** 0, 20r, 1r      |   |                                                        |   |

### Sorts Niv 2 (4\*2 au Niv 10)

|                                                             |   |                                                   |   |
|-------------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------|---|
| Bouche magique (Altération) 2s                              |   | Ouverture (Altération) 6'', 10m2, 1s              |   |
| Bruitage (Illusion/Fantasme) 16'', 20r, 2s                  |   | Perception des Alignements (Divination) 1'', 10r  |   |
| Corde enchantée (Altération) 20t, 2s, 9m                    | 1 | Peur (Enchantement/Charme) 1'', 3d4r, 2s          |   |
| Détection de l'invisibilité (Divination) 10'', 50r, 1'', 2s | 1 | Piège de Léomund (Illusion/Fantasme), 3r          |   |
| Détection du Mal (Divination) 6'', 50r, 1'', 2s             |   | Poches Profondes (Altération, Ench/Charme)        |   |
| ESP (Divination) 5'', 10r, 2s                               |   | Préservation (Abjuration) 140 dm3, 2r             |   |
| Flèche Acide de Melf (Evocation), 3'', 4s                   |   | Protection contre les Tours Mineurs (Abjuration)  |   |
| Force (Altération) 60t, 1t                                  |   | Pyrotechnie (Altération) 12'', 2s                 |   |
| Fouet (Evocation) 1'', 10r, 2s                              |   | Rayon d'affaiblissement (Enchantement/Charme)     |   |
| Fracassement (Altération) 6'', 2s                           |   | Rire Incontrôlable hideux de Tasha (Evoc) 5'', 1r | 1 |
| Image miroir (Illusion/fantasme) 20r, 2s                    | 1 | Sphère Enflammée (Altération) 1'', 10r, 2s        |   |
| Invisibilité (Illusion/fantasme) 2s                         | 1 | Ténèbres sur 5m (Altération) 10'', 11t, 2s        | 1 |
| Irritation (Altération) 10'', 2s                            |   | Toile d'araignée (Evocation) 5'', 20t, 2s         | 1 |
| Lévitiation (Altération) 20'', 20t, 2s                      |   | Verrou Magique (Altération) 270 m2, 2s            |   |
| Lien (Altération) 3'' 10r                                   |   | Vocalisation (Altération) 5r, 1r                  |   |
| Localisation d'Objets (Divination) 20'', 10r, 2s            |   | Zéhpvr (Evocation)                                |   |
| Lumière Eternelle (Altération) 6'', 6'', 2s                 |   |                                                   |   |
| Nuage puant (Evocation) 3'', 10r, 2*2*2'', 2s               | 1 |                                                   |   |
| Or des Fous (Altération) 1'', 60t, 1r                       |   |                                                   |   |
| Oubli (Enchantement/Charme) 3'', 2*2'', 2s                  |   |                                                   |   |

### Sorts Niv 3 (4\*2 au Niv 10)

|                                                      |   |                                                   |   |
|------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------|---|
| Boule de feu (Evocation) 20'', 2'', 3s 10d6, 3s      | 2 | Minuscules Météores de Melf (Evocation) 10''      |   |
| Catalepsie (Nécromancie) 16r, 1s                     |   | Mur de Vent (Altération) 10'', 10r, 1''*5'', 3s   |   |
| Chaumière de Léomund (Altération) 60t, 3m, 3s        |   | Objet (Altération)                                |   |
| Clairaudience (Divination) 10r 3s                    |   | Page de Secrète (Altération) 1t                   |   |
| Clairvoyance (Divination) 10r 3s                     |   | Paralysie (Enchantement/Charme) 12'', 1à4p, 3s    | 1 |
| Détection des Illusions (Divination) 12r, 1'', 3s    |   | Protect contre projectiles normaux (Abjur) 10r    | 1 |
| Dissipation de la magie (Abjuration) 12'', 3'', 3s   | 1 | Rafale de vent (Altération) 1s, 1''*10'', 3s      |   |
| Flèche de Feu (Conjuration/Appel) 10s, 3s            |   | Ralentissement (Altération) 19'', 13r, 10crea, 3s | 1 |
| Force Fantasmagorique (Illusion/Fantasme) 18'', 3s   |   | Rapidité (Altération) 6'', 13r, 4''*4''           |   |
| Foudre (Evocation) 14'', 3s, 10d6 1''4'' ou 0,5''8'' | 1 | Respiration Aquatique (Altération) * 30t, 3s      |   |
| Infravision (Altération) 6'', 72t, 1r                |   | Runes explosives (Altération) 3s, 1'', 3s         |   |
| Intermittence (Altération) 10r, 1s                   |   | Sceau du serpent sépia (Conjuration/Appel) ½''    |   |
| Invisibilité sur 3 m (Illusion/Fantasme) 3m, 3s      |   | Suggestion (Enchantement/Charme) 3'', 66t, 3s     |   |
| Invocation de Monstres I (Conjuration/Appel)         |   | Vol (Altération) 10t+1d6t, 3s                     | 1 |
| Langues (Altération) 10r, 3s, 6'' diam               |   |                                                   |   |
| Matière (Evocation) 1'', 270 dm3, 1r                 |   |                                                   |   |

### Sorts Niv 4 (3\*2 au Niv 10)

|                                                       |   |                                                   |   |
|-------------------------------------------------------|---|---------------------------------------------------|---|
| Abri sur de Léomund (Altération) 2'' 60t 6h 30m2      |   | Maladresse (Enchantement/Charme) 10'', 10r        |   |
| Allométamorphose (Altération) 5'', 4s                 |   | Miroir Magique (Divination)                       |   |
| Arme Enchantée (Altération) 50r, 1t                   |   | Moyen mnémonique de Rary (Altération) 1j          |   |
| Autométamorphose (Altération) 20t, 3s                 | 1 | Mur de Feu (Evocation) 6'', 2d6+10, 4s            | 1 |
| Bouclier de feu (Evocation/Altération) 12r, 4s        |   | Mur de glace (Evocation) 10'', 10'', 4s           | 1 |
| Charme-Monstres (Enchantement/Charme) 6'', 4s         |   | Œil Magique (Altération) 10r, 1t                  |   |
| Cri (Evocation)                                       |   | Peau de Pierre (Altération) 1s                    | 1 |
| Désenvoutement (Abjuration)                           |   | Phytomorphose (Illusion/Fantasme)                 |   |
| Dissipation des Illusions (Abjuration) 5'' 4s         |   | Piège à Feu (Evocation) 3r                        |   |
| Effroi (Illusion/Fantasme)                            |   | Porte dimensionnelle (Altération) 30''            | 1 |
| Embroussaillement (Altération) 5'', 10*10'', 4s       |   | Sphère Résiliente d'Otiluke (Altération) 2'', 10r |   |
| Excavation (Evocation) 3'', 10r, cube 15m d'arête, 4s |   | Tempête de Glace (Evocation) 10'', 1r, 4s         |   |
| Extension I (Altération) 2s                           |   | Tentacules noires d'Evard (Conjuration/Appel)     |   |
| Feu Charmeur (Enchantement/Charme) 1', 4s             |   | Terrain Hallucinoire (Illusion/Fantasme) 20''     |   |
| Globe mineur d'invulnérabilité (Abjuration) 10r       | 1 | Ultravision (Altération) 66t, 4s                  |   |
| Invocation de Monstres II (Conjuration/Appel)         |   |                                                   |   |

### Sorts Niv 5 (3\*2 au Niv 10)

### Sorts Niv 6 (0\*2 au Niv 10)

|                                                    |   |                                                  |  |
|----------------------------------------------------|---|--------------------------------------------------|--|
| Coffret Secret de Léomund (Altération), 60j, 1t    |   | Chasseur invisible (Conjuration/Appel) 1'', 1r   |  |
| Cône de froid (Evocation) 5'' de long 5s 10d4+10   | 1 | Enchaînement d'Eclairs (Evocation) 9'', 6s, 10d6 |  |
| Débilité mentale (Enchantement/Charme) 10'', 5s    |   | Extension III (Altération)                       |  |
| Main d'Interposition de Bigby (Evoc) 10'', 10r, 5s |   | Globe d'Invulnérabilité (Abjuration) 10r, 1r     |  |
| Mur de fer (Evocation) 5'', 6 cm 13,5 m2, 5s       | 1 | Holographie (Illusion/Fantasme) 10'', 10r, 6s    |  |
| Mur de Force (Evoc) 3'' 11t, 18m2, 5s              | 1 | Incantation mortelle (Conjuration/Appel) 10''    |  |
| Mur de roc (Evocation) 5'', 75 cm, 18m2, 5s        | 1 | Invocation de Monstres IV (Conjuration/Appel)    |  |
| Nécro-Animation (Evocation) 1'', 5r                |   | Main de force de Bigby (Evocation) 10'', 10r, 6s |  |
| Paralyse de Monstres (Enchantement/Charme) 5''     | 1 | Réincarnation (Nécromancie) 1t                   |  |
| Passe-muraille (Altération) 3'', 16t, 5s           | 1 | Répulsion (Abjuration) 10'', 5r, 1'', 6s         |  |
| Télékinésie (Altération) 10'', 12r, 5s, 125Kg      |   | Transformation de Tenser (Altération) 10r, 6s    |  |
| Téléportation (Evocation) 2s 2500 Po 125 Kg        |   | Transformation de Pierre en Chair (Altération)   |  |
|                                                    |   |                                                  |  |

*Sorts Niv 7 (0\*2 au Niv 10)*

*Sorts Niv 8 (0\*2 au Niv 10)*

|                                                    |  |                                                      |  |
|----------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------|--|
| <b>Bannissement</b> (Abjuration-Evoc)              |  | <b>Clone</b> (Nécromancie) 1t                        |  |
| <b>Cacodémon</b> (Conjuration/Appel) 1''           |  | <b>Cristarain</b> (Altération) 8s                    |  |
| <b>Cage de Force</b> (Evocation) 5'', 16t, 2'', 4s |  | <b>Emprisonnement de l'Ame</b> (Conjuration/Appel)   |  |
| <b>Duo-dimension</b> (Altération) ** 13r 7s        |  | <b>Invocation de monstres VI</b> (Conjuration/Appel) |  |
| <b>Simulacre</b> (Illusion/Fantasme)               |  | <b>Labyrinthe</b> (Conjuration/Appel) 5'', 3s        |  |
| <b>Statue</b> (Altération) 60t, 7s                 |  | <b>Permanence</b> (Altération)                       |  |
| <b>Véritable Nom</b> (Altération) 3''              |  | <b>Protection d'esprit</b> (Abjuration) 3'', 1j, 1s  |  |
| <b>Sequester ?</b>                                 |  |                                                      |  |
| <b>Volley ?</b>                                    |  |                                                      |  |

*Sorts Niv 9 (0\*2 au Niv 10)*

|                                                    |  |
|----------------------------------------------------|--|
| <b>Mot de pouvoir « Mort »</b> (Conjuration/Appel) |  |
| <b>Seuil</b> (Conjuration/Appel)                   |  |
| <b>Souhait Majeur</b> (Conjuration/Appel)          |  |

*Sorts appliqués sur le magicien dans l'ordre :*

|                                           |  |
|-------------------------------------------|--|
| <b>Peau de pierre</b>                     |  |
| <b>Protect contre projectiles normaux</b> |  |
|                                           |  |

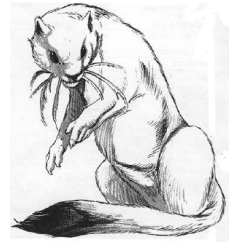
# Aventures et Connaissances



## J.A.R.V.I.S le familier de Finwë

(« Juste un Amis Rongeur Vraiment Intelligent et Surdoué »).

Ce familier très particulier fut trouvé il y a plusieurs siècles par le dragon d'or Tonnath, dans un lieu improbable et oublié aujourd'hui. Il fut donné en présent à Finwë suite à sa contribution dans le royaume de Stonehill. Cette créature particulière se présente sous trois formes différentes à la volonté du magicien qui la contrôle :



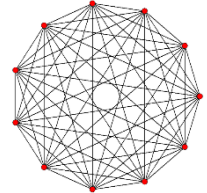
### 1. Soit sous la forme d'un petit rongeur

Pas de capacité particulière sous cette forme. C'est un très bon compagnon qui chasse les rongeurs dans les bibliothèques. S'il meurt sous cette forme, le magicien perd 1-4 pv permanent PV : 4, HD : 1.

### 2. Soit sous la forme d'une petite gemme hendécagonal 3D fixée sur le front par une chaîne en or qui donne les capacités suivantes :

- Lentilles d'aigles
- Ultravision

Sous cette forme, il est soumis aux sauvegardes des objets (gemme) avec un bonus total de +6.



### 3. Soit sous la forme d'un voile translucide de dimension variable en 2D (10 cm<sup>2</sup> à 250 m<sup>2</sup>), que Finwë peut déployer dans sa tour.

Sous cette forme, le familier n'a pas de points de vie et est indestructible.

Il possède les capacités suivantes :

- Vision claire du ciel de tout temps (pour les instruments de l'astronome)
- Augmentation de la distance de vision des instruments de 100%
- Enregistrement des découvertes célestes, que la créature peut reproduire en holographie.

Toutefois, en cas de grande catastrophe naturelle, il est recommandé de ne pas le déployer. S'il est pris dans une catastrophe, il doit jeter un JP vs désintégration ou disparaître. S'il meurt sous cette forme, le magicien doit aussi lancer un JP vs désintégration.

## *Balthazar Sabre-Noir, mercenaire du Croissant d'Or, Compagnon d'Arme*



*Balthazar est le meilleur ami de Finwë (ils ont une dette de sang). C'est un pirate mercenaire occasionnel du Croissant d'Or. Il est le capitaine du « Faucheur d'Ombres » son navire de classe Dreadnought (1000 tonnes, 26 canons, 2 balistes).*



*L'île repère de Balthazar est secrète et perdue dans un brouillard permanent (qu'on raconte située sur un autre plan).*

*Guerrier-Illusionniste Humain Niveau 7/5*

*44 PV – AC2 – TAC0 14 – 3 att/2r – Dmg 1d8+3/1d8+3*

*JP Para 14 Pétri 13 Bâton 11 Souffle 15 Sort 12 – JP+1 Dex (Cimeterre+3, Dague+2, Bracelets AC4)*

*For 17 – Int 18 – Sag 8 – Dex 16 – Con 15 – Cha 14 – Bea 7 – VD 12 – AL cn*



*Balthazar doit son nom (« Sabre-Noir ») au fait que celui-ci brandit son sabre au halo noir vaporeux lorsqu'il use de sa magie d'illusionniste pour terroriser, détruire, aborder et piller les navires Zakhariens (marchands ou de guerre). Il agit pour son propre compte ou pour celui des guildes du Sind pour la maîtrise des routes maritimes commerciales et pour le harcèlement de l'ennemi voisin. Sa légende est à la hauteur de sa mise à prix.*

Scénario 1 : «*War Of Darkness* ». 1059 PMP, 37 310 Po,

65 585Xp + 6 558 (10%) + 12 600 Xp Objets + 18 655 (1/2 Po) : 103 398 Xp  
(Nouveau solde : 353 399 Xp)

Mission : L'équipe d'aventuriers a été missionnée par le dragon d'or Tonnath de l'ordre de Bahamut pour reprendre la forteresse d'une passe envahie par une armée de gobelins dans le royaume de Stonehill sur le continent d'Alphatia. La Forteresse a été pacifiée et sanctifiée après que l'envahisseur fut défait (la liche Akzzark et le dragon zombie Dursang ainsi que leur armée de gobelins).

Sir Vaughan : (Guerrier, Humain) compagnon d'aventure.

Imlene : (Guerrier-Magicien, Elfe) compagnon d'aventure.

Veladorn Despana : (Anti-Paladin, Elfe noir) compagnon d'aventure.

Cluaran : (Druidesse, Humaine) compagnon d'aventure.

Wann Hellen : (Voleur Illusionniste Gnome) compagnon d'aventure.

Scénario 2 : «*Chess Master* ». 1059 PMP, 43 745 Po,

36 000 Xp + 3 600 (10%) + 5 500 Objets + 21 873 (1/2 Po) : 66 973 Xp  
(Nouveau solde : 420 372 Xp, Passage au niveau 11)

Mission : L'équipe d'aventuriers a été missionnée en Oceansend par Marbol le Maître des échecs ancien tacticien du roi Azoun pour lui ramener 6 composantes précieuses pour confectionner ses magnifiques jeux d'échecs. Il fallait trouver une écaille de dragon noir, un os de basilic dragolithe, un morceau de bois de l'arbre de l'équilibre, une perle géante, une pierre d'obsidienne et un bloc de viridium.

Toutes ont été ramenées et Finwë a acheté un très beau jeu d'échecs à Marbol. Avec la matière de la perle, Marbol a conçu une figurine de cavalier pour Finwë.

Angus : (Barbare, Humain) compagnon d'aventure.

Alfred Petit Pieds : (Voleur, Hobbit) compagnon d'aventure.

# Monstres rencontrés



## Scénario 1 : «War Of Darkness ». 1059 PMP

Gobelins, Worgs, Greater Gobelins, Gobelins clercs 6, Ghosts, Ghoules, Ombres, Roper, Lurker above, Perceur, Chimère, Banshee, **Liche**, Ogres, Zombies, Golem de pierre, Gobelins Vampiriques Greater Gobelins, **Dragon d'or**

## Scénario 2 : «Chess Master ». 1059 PMP

Plantes carnivores, Zombies d'Orne, Golem de pierre, Basilic, Bullets mutantes, Araignées planaires, Monster mimic, Worgs, **Dragon Noir.**

# Background



## Amitiés

## Inimitiés

*Les elfes sylvains de la Forêt des Murmures*

## Peurs

## Voyages Extérieurs

## Hauts Faits

*A emmuré vivant le gobelin Clerc Tar Kain.*

*A libéré l'Arbre d'Equilibre de la Forêt des Murmures (Elfe sylvains)*

## Anecdotes

## Lieux remarquables

## Souhails

*Pouvoir naviguer un jour sur un aérögire Alphatien. Engin volant extraordinaire.*





## *Cornélius l'aventurier*

### *Freelance*

*Afin d'assurer ses revenus pour ses recherches, ses composants de magie et son laboratoire. Finuë propose ses services à différents employeurs ayant besoin de talents mystiques. Il sélectionne ses missions avec soin.*

*« Le Bien, le Mal sont des préceptes abstraits et arbitraires passionnés par les mortels, ils ne sont que des informations dans l'équilibre neutre et entropique des Univers ».*

## *Cornélius, l'homme de sciences et d'astronomie*

### *La recherche est sa passion.*

*Persuadé de la connexion entre les sources des vents de magie et l'immensité de l'univers du PMP et des univers des plans parallèles (astral, éthéré, plans externes..), il œuvre assidument dans ses études et ses expérimentations sur la nature, ses forces et ses lois (notamment physiques). C'est son violon d'Ingres. Il entend faire progresser sans cesse son savoir voire un jour être capable de créer lui-même des objets mystiques ou découvrir des fonctionnements inexplicables.*



# *L'univers source de magie*



*« Il faut toujours viser la lune,  
car même en cas d'échec,  
on atterrit au milieu des étoiles »*

*Un célèbre écrivain du futur. Oscar Wilde ☺*