

Gunther

The Frida boy's friend

Date création 24/04/99

Niveau

10



Classe Guerrier Race Gnome des Rochers Titre _____
 Dieu _____ Age 125 (année 1051) Sexe Masculin
 Taille 107 cm Poids 43 Kg Classe sociale _____
 Peau Brune Yeux Bleu Cheveux Brun
 Vision Infravision a 20 m Ecoute _____ Vitesse déplacement 6"
 Langues Commun, Alignement, Détections Voir Aptitudes spéciales
 Résistances _____
 Talents acquis Entendre un bruit 25%, Escalade 30%
 Signes particuliers Tatouage de Frida sur l'épaule droite

FORCE 18 ³²	Ajustement toucher / dommages	+1 +3	Ajustement poids	67.5 kg	Défonçage portes	1,2 / d6	Torsion barreaux	20% (40%)

Paralyse	+4
Poison	
Mort magiq.	8

INTEL 11	Langues additionnelles	2	Chance connaissance sorts	/	Mini sorts par niveau	/	Maxi sorts par niveau	/

Pétrification	+4
polymorphose	9

Bonus
Magique

SAGESSE 8	Ajustement attaques magiques	-	Bonus sorts	1° niv	2°	3°	4°	Echec sorts	/

Baguettes et bâtons magiques	+4 +4
	10

+4

DEXTER 17	Ajustement réaction	+2	Ajustement projectile	+2	Ajustement classe d'armure	-3

Souffles	+4
	9

Bonus
Dextérité
Constit.

CONSTIT. 17	Ajustement points de coup	+3	Choc métabolique	97%	Chance résurrection	98%	Nombre de résurrections	0/16

Sortilèges	+4 +4
	11

+2
+4

CHARISME 11	BEAUTE 12	Nombre maxi de suivants	4	Ajustement loyauté	/	Ajustement réaction	/

Points de coup	Ajustement constitution +3
89	

<u>CLASSE D'ARMURE</u>	
CA de base	10
Armure portée Cuir annelé	CA 7
Bouclier bonus Bouclier +2	-3
Autres protections bonus Anneau +4	-4
Heaume +2 ; cape déplac. Ajustement dextérité	-4 -3
Classe d'armure optimale	-7
Classe d'armure de dos	-4

TAC Ø
12

Attaque dos Toucher/degats
Toucher +2
Degats x1

Pénalité de non maîtrise
- 2

<u>ARMES</u> (Fact. rapidité)	Tac Ø Ajust é	Dommages			Bonus touchers		Bonus dommages	
		PM	G	Bonus	Force + spé	Magie	Force + spé	Magie
Hache jet +4 (2 x spé.)	4	1d6	1d4	+10	+4	+4	+6	+4
Hache d'arme	11	1d8	1d8	+6	+1		+3	
Arc court Flèches	10	1d6	1d6	+6			+3	
Épée courte Marteau de guerre +1	11 10	1d6 1d4+1	1d8 1d4	+6 +7	+1 +1	+1	+3 +3	+1

Pick pocket		Crochetage serrure		Repérage désamorçage		Déplacement silencieux	
Dissimulation dans ombre		Ecoute aux portes		Escalade		Lecture de langues	

Côté gauche	Poids	Centre	Poids	Côté droit	Poids
		Heaume +2			
Bouclier + 2		Corde de 20 metres		Hache de jet + 2	
Beladonne	3	Sac a dos		Huile	
Marteau de guerre +1				Briquet	
				Scarabée de protection	12
		Collier avec anneau regen.		Po	7 000
Gants Anti-Projectiles		Cape déplacement		Gants Anti-Projectiles	
Bottes de rapidité				Bottes de rapidité	
Poids total gauche		Poids total centre		Poids total droit	
Alignement	<i>En bas</i>	Charge totale	140 kg	Vitesse déplacement	6 "

APTITUDES SPECIALES	OBJETS MAGIQUES
1 a 7 / 1d10 mur, plafond, sol instable	Hache de projection +4
1 a 3 / 1d6 direction souterrain	Bouclier +2 - Marteau de guerre +1 - Heaume +2
1 a 5 / 1d6 pente montante ou descendante	
1 a 4 / 1d6 profondeur ~ souterrain	
	Gants Anti-Projectiles
	Cape de Déplacement
Gnomes : bonus de -1 par tranche de 3.5 points de constitution	Bottes ailées - bottes de rapidité - Scarabée de protection
Contre les sorts, bâtons, sceptres et baguettes (+4 const 17)	Lentilles yeux d'aigle - Jeu d'illusions
	Baguette de Fireball 31 charges : (12d6 ou moi, 2 segments)
Bonus de constitution aux jets de sauvegarde : +4	
	Anneau + 4 - Anneau de nage
Si un des 2 gnomes tombe, l'autre devient fou de colère:	Anneau de sort - Anneau de régénération
berserk pendant 1 round par niveau, 20 en force (+3+7)	Anneau de corail blanc : invocation de dragon tortue 1 fois
20 en constit, + 1 attaque (ajuster bonus et points de vie)	
Suite Vœux : Possibilité de relancer un JP raté	Potion de grand soins (3 d8 + 3) x 5
	Potion de soins ultime (3 d4 + 15) x 1
1 fois par jour : transformer en animal et récupération de 10%	Potion de guérison (full - 1d4) x 2
à 60% des points de vie perdues avant la transformation	
Transformation en oiseau / mammifère / reptile	Potion de résistance au feu x 1
	Elixir de santé x 1
Accès à la forêt du druite Raphael avec la capacité de se	Potion d'invisibilité x 1
déplacer comme sur un chemin de grand passage	Poussiere de disparition (dose) x 3
POSSESSIONS MAISON	DIVERS
Haches de jet x 4 - Marteau + 1 (x2) Armure plate +1 (x2)	
Hache de jet + 2 - Hache + 4 - Fouet +2	+ 1 au touche contre kobold ou goblin
Épée courte + 4 voleuse de vie - Carquois + 24 Flèches	
Anneau + 1 (x2) - Anneau +2 - Anneau de chute de plume	Ont - 4 au touché : gnolls, beugueberos, ogres, demi-ogres,
1 x fleche tueuse de dragon	Trolls, ogres mages, géants et titans
Potion arc en ciel - 5 charges	
Huile éthérée	
Pièces d'or : 40 362 Pièces de platine : 1000	

Anneaux	
Gauche	Anneau de sort
Droite	Anneau + 4

Armes maîtrisées : 7	Spé.	Double Spé.	Coups / Rnd
Hache de jet / Hachette (portée max 30m)		X	2 (+3/+3)
Hache d'arme			3/2
Dague, Épée courte			3/2
Marteau de guerre			3/2
Arc court			3/2

Points d'expérience	Bonus
417 935	10 %

Alignement:
Neutre Bon

Anneau de Nage : Cet anneau permet au porteur de nager à la vitesse de 21 (assumant bien sûr qu'il porte des vêtements appropriés). L'anneau permet également de plonger dans l'eau d'une hauteur de 20 m sans se blesser, tant que la profondeur est d'au moins 50 cm par 3 m de plongée. Le porteur peut rester sous l'eau durant quatre rounds sans avoir à respirer et peut nager en surface durant quatre heures avant de devoir se reposer (en flottant) durant une heure. L'anneau permet de flotter en toutes circonstances, sauf au milieu d'un typhon !

Anneau Feuille Morte : Cet anneau protège son porteur en activant automatiquement un sort *Feuille Morte* s'il tombe d'une hauteur de plus de 2 m.

Anneau des Sorts : Cet anneau contient 1d4 + 1 sorts que son porteur peut utiliser comme s'il était un utilisateur de sorts du niveau approprié. La classe des sorts est déterminée de la même manière que pour un parchemin (voir la page 166). Le niveau de chaque sort est déterminé en lançant 1d6 (pour les prêtres) ou 1d8 (pour les magiciens). Le résultat est le niveau du sort :

- Prêtre : 1d6, lancer 1d4 si on obtient un 6
- Magicien : 1d8, lancer 1d6 si on obtient un 8

Le type de sort est également déterminé au hasard. L'anneau peut transmettre le nom des sorts qu'elle contient à son porteur, par empathie. Dès que les caractéristiques des sorts ont été déterminées, les propriétés de l'anneau sont fixées à jamais. Lorsqu'un sort a été lancé, il ne peut être restauré que par un personnage de la classe et du niveau appropriés. Les sorts emmagasinés ont un temps d'incantation de 5.

- Identification
- Tempête de glace
- Holographie
- Suxor (retour au conseil des dragons)

Tempête de Glace (Evocation)

Portée; 10 pas/niveau - Composantes: V, S, M - Durée: Spéciale - Temps d'Incantation: 4 - Zone d'Effet: Spéciale - JP: Aucun
Ce sort peut avoir deux effets différents, de gros grêlons s'abattent pendant un round au sein d'une zone de 40 pieds de diamètre, et infligent 3d10 points de dégâts à toutes les créatures s'y trouvant. Dans le second, un givre mordant tombe dans une zone de 80 pieds de diamètre pendant 1 round par niveau du lanceur. Le givre aveugle les créatures se trouvant dans la zone pendant toute la durée du sort et rend le terrain glissant, réduisant les vitesses de déplacement de 50 % et créant une chance de 50 % également pour qu'une créature tentant de bouger au sein de la zone glisse et tombe. Le givre éteint également torches et autres petits feux. Il est à noter que ce sort peut annuler un métal brûlant mais n'en cause pas moins alors des dégâts normaux. Les composants matériels sont une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Bottes Ailées : Ces bottes anodines irradient une faible aura d'enchantement et d'altération. Lorsque le personnage se concentre sur le désir de voler, de petites ailes poussent aux talons et lui permettent de voler sans avoir à maintenir sa concentration.

Le personnage peut utiliser les bottes jusqu'à deux heures par jour, d'un seul coup ou en plusieurs petits vols. S'il tente de voler plus longtemps, les bottes perdent rapidement leur pouvoir (mais non d'un seul 1 coup) et il redescend lentement vers le sol. Pour chaque groupe de 12 heures passées sans voler, les bottes regagnent une heure de temps de vol. Il est toutefois impossible de les utiliser plus de deux heures, même si elles se sont "reposées" plus de 24 heures.

Certaines de ces bottes sont meilleures que d'autres. Lancez 1d4 pour déterminer leur qualité :

1d4	Vitesse de vol	Classe de manœuvrabilité
1	15	A
2	18	B
3	21	C
4	24	D

Cape de Déplacement : Cette cape a la propriété de plier les ondes lumineuses autour du personnage, donnant l'impression qu'il se trouve de 30 à 60 cm de sa véritable position. Tout projectile ou attaque en mêlée manquera automatiquement le personnage la première fois. Ce fait ne s'applique aux attaques d'adversaires multiples que si les attaquants successifs ne pouvait pas observer le coup manqué du premier assaillant. Après la première attaque, la cape confère un bonus de +2 à la Classe d'Armure et un bonus de +2 aux Jets de Sauvegarde contre tous les types d'attaques dirigées spécifiquement contre lui. 75 % de ces capes sont de taille humaine ou elfe (personne de 1,80 à 2 m) et 25 % de petite taille (nains, gnomes, petites-gens).

Gants Anti-Projectiles : Ces gants irradient une faible aura d'enchantement et d'altération. Bien ajustés sur les mains, ils semblent se fondre avec elles, devenant pratiquement invisibles (indétectables à plus de 2 m). Le personnage peut utiliser une main (ou les deux) pour attraper des projectiles au vol, évitant de se faire blesser, et peut renvoyer les projectiles lancés à la main durant un round subséquent. Toutes les formes de petits projectiles peuvent être ainsi attrapées. Si l'arme peut revenir à son lanceur, le fait de l'attraper l'empêchera simplement de causer des dégâts, et le fait de la renvoyer ne sera pas considéré comme une attaque.

Gantelets des Ogres : Ces gantelets blindés confèrent une Force de 18/00 au personnage dans ses mains, bras et épaules. En mêlée ou en lançant une arme, Les gantelets ajoutent un bonus de +3 aux jets d'attaque et de +6 aux dégâts. Il est extrêmement avantageux de les combiner avec un *ceinturon des géants* pour lancer des armes. Elles conviennent aux mains des humains comme des petites-gens).

Bottes de Rapidité : Ces bottes permettent au personnage de courir à la vitesse d'un cheval rapide (24). Pour chaque tranche de 5 kg au-dessus de 100 kg, le personnage est ralenti de 1 (un humain de 90 kg transportant 30 kg d'équipement aurait donc une vitesse de 20). Le personnage doit se reposer une heure pour chaque heure de déplacements rapides. Il ne peut se déplacer ainsi durant plus de

huit heures sans devoir se reposer. Les bottes confèrent un bonus de +2 à la CA lors des combats où de tels déplacements sont possibles.

Anneau de Régénération : La version normale de cet anneau restore un point de vie par tour (et peut même remplacer un membre ou organe perdu, avec le temps). Elle peut ramener son porteur à la vie (si la mort a été causée par un poison, le personnage devra réussir un Jet de Sauvegarde ou être tué de nouveau par le poison encore présent dans son organisme). Seule la destruction totale de tous les tissus vivants par le feu ou l'acide (ou un moyen similaire) empêchera la régénération. Bien sûr, l'anneau doit être porté : la régénération s'arrête s'il est retiré.

Scarabée de protection: Ce dispositif semble être une amulette magique quelconque. Il dégage une aura magique faible, cependant, et si elle est maintenue pendant un tour, une inscription apparaît sur sa surface indiquant qu'il est un dispositif de protection. Le possesseur gagne un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts. Si aucune sauvegarde n'est normalement possible, il obtient une sauvegarde d'une chance sur 20, ajusté par d'autres protections magiques qui donnent normalement bonus aux jets de sauvegarde. Ainsi, ce dispositif permet à un jet de sauvegarde de 20 contre les attaques de missiles magiques, par exemple. Si la cible a également un bonus de +4 pour l'armure magique et un bonus de +1 pour un anneau de protection, tout lancé de 15 ou plus sera réussi et les missiles ne feront aucun dommages. Le scarabée peut également absorber jusqu'à 12 attaques d'absorption (deux absorptions de niveau comptent comme deux charges), touches de mort, rayons de la mort, ou les doigts de la mort. Cependant, après l'absorption de 12 attaques le scarabée se transformera en poudre et sera totalement détruit. Une chance sur 20 pour que ce scarabée soit un objet maudit, donnant au possesseur une pénalité de -2 à son jet de sauvegarde. Toutefois, 1 sur 5 de ces articles maudits deviendra un scarabée +2 si la malédiction est éliminée par un clerc de niveau 16 ou supérieur. Dans ce cas, le scarabée aura la capacité d'absorption de 24 plutôt que 12.

Scarab of Protection: This device appears to be any one of the various magical amulets, stones, etc. It gives off a faint magical aura, however, and if it is held for one round, an inscription will appear on its surface letting the holder know it is a protective device.

The possessor gains a +1 bonus to all saving throws vs. spell. If no save is normally possible, he gets a one in 20 chance of saving, adjusted by any other magical protections that normally give bonuses to saving throws. Thus, this device allows a saving throw vs. spell at base 20 against magic missile attacks, for example. If the target also has a +4 bonus for magical armor and a +1 bonus for a ring of protection, any roll of 15 or better would indicate that the missiles did no damage.

The scarab can also absorb up to 12 level-draining attacks (two level drains count as two absorptions), death touches, death rays, or fingers of death. However, upon absorbing 12 such attacks the scarab turns to powder—totally destroyed.

One in 20 of these scarabs will be a cursed item, giving the possessor a -2 penalty to his saving throws. However, one in five of these cursed items will become a +2 scarab if the curse is removed by a cleric of 16th-level or higher. In this case, the scarab will have absorption capability of 24 rather than 12.

Yeux d'aigle: Ces lentilles de cristal spécial recouvrent les yeux du personnage. Ils donnent une vision 100 fois supérieur à la normale à une distance de 2 cm ou plus (par exemple, l'utilisateur peut voir à 2 000 m ce qu'une personne normalement pourrait voir à 20 m). L'utilisation d'une seule lentille provoque le vertige et l'étourdisement de l'utilisateur pendant un round. Par la suite, l'utilisateur devra couvrir son autre œil pour éviter cette sensation de vertige.

Jeu d'illusions : Ce jeu de cartes de parchemin est normalement conservé dans un étui de cuir, d'ivoire ou de bois. Un jeu complet comprend 34 cartes de 4 couleurs. Lorsqu'une carte est tirée au hasard et jetée sur le sol, une *illusion* a éléments auditifs et visuels se forme et dure jusqu'à ce qu'on la dissipe. La créature illusoire ne peut s'éloigner que de 10 m de la carte, mais se comporte exactement comme la créature qu'elle imite. Lorsque *l'illusion* est dissipée, la carte est effacée et ne peut plus être utilisée. Si la carte est ramassée, *l'illusion* est immédiatement dissipée.

Les cartes d'un jeu particulier peuvent différer, et certains jeux sont incomplets lorsqu'ils sont découverts. Les *illusions* peuvent se battre; elles devraient être jouées comme de vraies créatures. Les *illusions* créées par les cartes sont les suivantes :

Coeur	Carreau	Trèfle	Pique
A: Dragon rouge	A: Observateur	A: Liche	A: Golem de fer
R: Guerrier*	R: Magicien + apprenti	R: Clerc + 2 assistants	R: Voleur*
4 gardes	D: Sorcière des Ténébres	D: Méduse	3 cohortes
D: Magicienne			D: Pixies
V: Druide	V: Harpie	V: Paladin	V: Barde
10: Géant des nuages	10: Géant de feu	10: Géant de gel	10: Géant des collines
9: Ettin	9: Ogre mage	9: Troll	9: Ogre
8: Goblours	8: Gnoll	8: Hobgobelin	8: Orque
2: Gobelin	2: Kobold	2: Gobelin	2: Kobold

Hache de jet +2 : Cette hache de point peut être projetée à 60 m tout en conservant son jet d'attaque et son bonus au dégât (+2)

Hache de Projection + 4 : En pratiquant son maniement, le possesseur de cette hache de poing apparemment nonnale découvrira qu'il peut la projeter à une distance de 60 m et qu'elle reviendra jusqu'à lui durant le même round, qu'elle ait atteint sa cible ou non. Les dégâts infligés par cette attaque magique sont doublés (2d6 contre P ou M, 2d4 contre G), le bonus magique étant ensuite ajouté. Par exemple, une hache de projection +3 infligera 2d6 + 3 points de dégât contre les créatures de taille P ou M et 2d4 + 3 points de dégât contre les créatures de taille G. La hache inflige des dégâts normaux (plus le bonus magique) lorsqu'elle est utilisée comme arme de mêlée. Après chaque semaine d'utilisation de l'arme, son possesseur aura une chance sur huit de découvrir ses propriétés spéciales. Il deviendra conscient de ces propriétés après huit semaines d'utilisation.