

天下第一 义侠间之



Description

Nom : Taliesyn Xiao-Fei	Joueur : Manu	Création : 2022
Race : Demi-Elfe (Humain Chinois / Elfe Gris)	Genre : Mâle	Dieu : Rillifane Rallathil
Classes : Druide Magicien	Taille : 1,70m	Année : 1065
Niveaux : 6/6 5/6 <i>Limite levée (Souhait accordé par Eltharion)</i>	Poids : 68 kg	Age : 38 / 316
XP : 22405 / 25155	Next : 35001^(?) / 40001⁽⁶⁾	Langues : Elfique, Chinois, Commun, Alignement, Druidique, Centaure, Orcs
		Vision : Infra-vision 6"
		Alignement : Neutre

Caractéristiques

Force

10

Tou :	0	Deg :	0	Poids :	22,5 kg	Portes :	2/6	Barreaux :	2%
-------	----------	-------	----------	---------	----------------	----------	------------	------------	-----------

Dextérité

17

CA :	-3	Surprise :	+2	Missile :	+2				
------	-----------	------------	-----------	-----------	-----------	--	--	--	--

Constitution

16

PV :	+2	Résurrection :	98%	Choc. Méta. :	97%				
------	-----------	----------------	------------	---------------	------------	--	--	--	--

Intelligence

17

Langues :	6	Compréhension :	75%	Nbre de Sorts :	14	Niv max :	8^{me}		
-----------	----------	-----------------	------------	-----------------	-----------	-----------	-----------------------	--	--

Sagesse

18

Bonus Mag :	+4	Bonus de Sorts	N1 : +2 N2 : +2 N3 : +1 N4 : +1			
-------------	-----------	----------------	---	--	--	--

Charisme

15

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

Armure

CA Naturelle	10
Bonus de Dex	-3
CA de face	7
CA de dos	10

Talents de Druides

Identificat* Plante, Animal, Eau pure	N3	At will
Passage sans traces en forêt		
Immunité aux charmes sylvestre	N7	Perm.
Autométamorphose animale	N7	3/j
+6 niveaux de sorts / jour	N15*	/
Immunité aux poisons (ni gazeux ni minéraux)	N16	Perm.
Longévité accrue, Santé robuste	N16	Perm.
Changement d'apparence	N16	At will
Hibernation 10ans/niv	N17	At will
Invoquer un élémentaire :	N17	
Eau, Air, fumée, magma, glace, boue	à N20	1/j
Entrer dans les Plans :	N17	
Terre, Feu, Eau, Air, Para, Ombre	à N23	At will
Intérieurs, 7 ^{ème} dimension, Neutre		

Sauvegardes

Paralyse / Poison / Mort Mag.	9
Petrification / Metamorphose	12
Baguettes / Bâtons / Bâtonnet	11
Souffles	15
Sorts	12
Druide : JP / Feu et Foudre	+2
Dextérité	+3
Sagesse	+4
Résistance Charmes & Sommeil	30%

Points de vie : 40 (6+6+4+5+4+3)

∞	-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

Capacités Spéciales

Passage sans trace	N1	1f/j
Enchevêtrement	N5	1f/j
Porte Végétale	N10	1f/j

*Dons de Rillifane Rallathil

Combat

	18	Touché				Dommages				
Armes	TACO	Att/r	FOR/DEX	Abilities	Magie	P/M	Gde	FOR	Magie	Total
Fronde	16	2	+2	0	0	1d4+1	1d6+1			
Cimeterre	18	1	0	0	0	1d6	1d6			

Équipement

Objets portés

Sac à dos
Briquet; Outre; Rations sèches x10; Lanterne x1; 1 Livre de sorts; Une corde en soie de 15m; Un grappin; Une couverture chaude
Poche en bandoulière
Amadou x5; Belladones x5; Aconit x5; Composantes simples; Billes de fronde x20 Potion de contrôle des plantes Parchemin de protection contre la pétrification

Objets prêts

Bâton Fronde Cimeterre

Objets équipés

Anneaux:
MG MD <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Cape Capuchon Ceinture
Poche de ceinture
-- Monnaie ----- Copper Pieces x15 / Gold Pieces x25
Bâtonnet d'Effroi (76ch) Bâtonnet de Paralyse (90ch)
Pendentif
Gland de Rillifane Rallathil
Chemise chaude Pantalon large Bottes Ailées (Classe B, 18")

Sorts

Class	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
Magie	4	2	1	0	0	0	0	0	0
Druide	4+2	3+2	2+1	1+1	0	0	0	/	/
Sagesse : N1: +2 N2: +2 N3: +1 N4: +1									

Druides 1

Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet	JS
○○○○○	Amitié animale	D1	1 "	V, S, M	Perm.	6 T	Un animal	Oui
○●○○○	Aura féérique	D1	8 "	V	4 R/Niv	3	3,6 m linéaires/Niv, R= 4"	Non
○●○○○	Cérémonie	D1	Tou	V, S, M	Perm.	1 h	1 Créa., un objet ou une zone	Spé
○●○○○	Détection de la magie	D1	0	V, S, M	12 R	3	1" de large, 4" de long	Non
○○○○○	Détection des pièges sylvestres	D1	0	V, S, M	4 R/Niv	3	1" de large, 4" de long	Non
○○○○○	Détection du poison	D1	0	V, S, M	1 R/Niv	1 R	Spé	Non
○●○○○	Enchevêtrement	D1	8 "	V, S, M	1 T	3	4" de diamètre	1/2
○○○○○	Invisibilité aux animaux	D1	Tou	S, M	1 T + 1 R/Niv	4	Créature touchée	Non
○●○○○	Langage animal	D1	0	V, S	2 R/Niv	3	Un type d'animal dans R=4"	Non
○○○○○	Localisation des animaux	D1	0	V, S, M	1 R/Niv	1 R	2" de large, 2" de long/Niv	Non
○○○○○	Passage sans trace	D1	Tou	V, S, M	1 T/Niv	1 R	Créature touchée	Non
○○○○○	Perception de l'équilibre	D1	6 "	V, S, M	1 R/Niv	1	Un objet ou un 1 Créa. par R	Non
○○○○○	Pluie	D1	1 "/Niv	V, S, M	1 Seg./Niv	5	Un cylindre de D=3" H=12"	Non (Spé)
○○○○○	Prévision du temps	D1	0	V, S, M	2 h/Niv	1 R	23 km2	Non
○●○○○	Purification de l'eau	D1	4 "	V, S, M	Perm.	3	27 dm3/Niv dans 9 m2	Non
○○○○○	Shillelagh	D1	Tou	V, S, M	1 R/Niv	1	Une massue normale en chêne	Non

Magie 1

Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet	JS
○○○○○	Bouclier	M1	0	V, S	5 R/Niv	1	Spé	Non
○○○○○	Compréhension des langues	M1	Tou	V, S, M	5 R/Niv	1 R	1 écrit ou 1 Créa.	Non
○○○○○	Ecriture	M1	0	V, S, M	1 h/Niv	1 R	Spé	Spé
○○○○○	Escalade d'araignée	M1	Tou	V, S, M	1 R + 1 R/Niv	1	Créature touchée	Non
○○○○○	Invocation d'un familier	M1	1,6 km/Niv	V, S, M	Spé	1 à 24 h	Portée du sort	Oui
○○○○○	Lecture de la magie	M1	0	V, S, M	2 R/Niv	1 R	Spé	Non
○●○○○	Lumière	M1	6"	V, S	1 T/Niv	1	Sphère R=2"	Non
○●○○○	Projectile magique	M1	6" + 1"/Niv	V, S	Spé	1	1 Créa. ou plus dans 1 m ²	Non
○●○○○	Protection contre le mal	M1	Tou	V, S, M	2 R/Niv	1	Créature touchée	Non
○○○○○	Sommeil	M1	3" + 1"/Niv	V, S, M	5 R/Niv	1	Spé	Non

Druides 2

Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet	JS
○○○○○	Aguagenèse	D2	1 "	V, S	Perm.	1 T	27 dm3/Niv	Non
○○○○○	Baie magique	D2	Tou	V, S, M	1 j + 1/Niv	1 R	2-8 baies fraîches	Non
○○○○○	Catalepsie	D2	1 "	V, S, M	4 R + 2 R/Niv	3	1 Créa.	Non
○○○○○	Charme-personnes ou mammifères	D2	8 "	V, S	Spé	4	Une personne ou un mammifère	Oui
○○○○○	Croc-en-jambe	D2	Tou	V, S, M	1 T/Niv	4	Un objet de 3 mètres de long	Oui
○○○○○	Distorsion du bois	D2	1 "/Niv	V, S, M	Perm.	4	Spé	Non
○○○○○	Eau divinatoire	D2	1 "	V, S, M	1 R/Niv	2 h	Spé	Non
○○○○○	Flamme	D2	0	V, S, M	2 R/Niv	4	Spé	Non
○○○○○	Lame de feu	D2	0	V, S, M	1 R/Niv	3	Semblable à celle d'une épée	Non
○○○○○	Localisation des plantes	D2	0	V, S, M	1 T/Niv	1 R	Cercle de 1" de diamètre/Niv	Non
○○○○○	Métal brûlant	D2	4 "	V, S, M	7 R	4	Spé	Non (Spé)
○○○○○	Obscurcissement	D2	0	V, S	4 R/Niv	4	Spé	Non
○○○○○	Peau d'écorce	D2	Tou	V, S, M	4 R + 1 R/Niv	3	Créature touchée	Non
○○○○○	Piège à feu	D2	Tou	V, S, M	Spé	1 T	Objet touché	1/2
○○○○○	Retardement du poison	D2	Tou	V, S, M	1 h/Niv	1	Créature touchée	Non
○○○○○	Soins mineurs	D2	Tou	V, S, M	Perm.	4	Créature touchée	Non

Magie 2

Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet	JS
○○○○○	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
○○○○○	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
○○○○○	Invisibilité	M2	Tou	V, S, M	Spé	2	Créature touchée	Non
○○○○○	Lévitacion	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
○○○○○	Ouverture	M2	6 "	V	Spé	1	1 m2/Niv	Non
○○○○○	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

Druides 3

Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet	JS
○○○○○	Arbre	D3	0	V, S, M	6 T + 1/Niv	5	Personnelle	Non
○●○○○○	Contre-poison	D3	Tou	V, S	Perm.	5	Créature touchée	Non
○○○○○	Croissance d'épines	D3	6 "	V, S, M	3-12 T + 1/Niv	5	1m ² / Niv du lanceur de sort	Non
○○○○○	Embroussaillage	D3	16 "	V, S, M	Perm.	1 R	Surface de 2''x2''/Niv	Non
○○○○○	Guérison des maladies	D3	Tou	V, S, M	Perm.	1 R	Créature touchée	Non
○○○○○	Invocation de la foudre	D3	0	V, S, M	1 T/Niv	1 T	72'' de diamètre	1/2
○●○○○○	Invocation d'insectes	D3	3 "	V, S, M	1 R/Niv	1 R	Spé	Non
○○○○○	Lithomorphose	D3	Tou	V, S, M	Perm.	1 R	81 dm ³ + 27 dm ³ /Niv	Non
○○○○○	Paralyse animale	D3	8 "	V, S, M	2 R/Niv	5	Un à quatre animaux	Oui
○○○○○	Perception des alignements	D3	1 "	V, S	5 R	5	1 Créa. par R	Non
○○○○○	Piège sylvestre	D3	Tou	V, S, M	Perm.	3 R	Cercle D=60 cm + 5 cm/Niv	Non
○●○○○○	Protection contre le feu	D3	Tou	V, S, M	Spé	5	Créature touchée	Non
○○○○○	Pyrotechnie	D3	16 "	V, S, M	Spé	5	10 ou 100 fois la source du feu	Non
○○○○○	Rayon d'étoile	D3	1 ''/Niv	V, S, M	1 T/Niv	5	1m ² / Niv du lanceur de sort	Non
○○○○○	Respiration aquatique	D3	Tou	V, S	6 T/Niv	5	Créature touchée	Non
○○○○○	Trombe d'eau	D3	1 ''/Niv	V, S, M	1 R	5	Cylindre D=3'' H= 6''	Non

Magie 3

Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet	JS
○○○○○	Dissipation de la magie	M3	12 "	V, S	Perm.	3	Cube de 3'' d'arête	Non
○●○○○○	Foudre	M3	4 '' + 1 ''/Niv	V, S, M	Instant.	3	Spé	1/2
○○○○○	Vol	M3	Tou	V, S, M	1 T/Niv+ 1d6 T	3	Créature touchée	Non

Druides 4

Nombre	Sort	Niv	Portée	Comp	Durée	TI	Zone d'effet	JS
○○○○○	Contrôle de la température sur 3 mètres	D4	0	V, S, M	4 T + 1/Niv	6	Sphère de 6 m de diamètre	Non
○●○○○○	Dissipation de la magie	D4	8 "	V, S, M	Perm.	6	Cube de 4" d'arête	Non
○○○○○	Embrasement	D4	4 "	V, S, M	1 R	6	Carré de 3,60 m de côté	Non
○○○○○	Forêt hallucinatoire	D4	8 "	V, S, M	Perm.	6	Carré de 4" de côté/Niv	Non
○○○○○	Invocation animale I	D4	4 "/Niv	V, S, M	Spé	6	Spé	Non
○○○○○	Invocation des créatures sylvestres	D4	12 "+1 "/Niv	V, S, M	Spé	Spécial	Spé	Oui
○○○○○	Langage des plantes	D4	0	V, S, M	2 R/Niv	1 T	Cercle de 8" de diamètre	Non
○○○○○	Paralyse végétale	D4	8 "	V, S, M	1 R/Niv	6	Spé	Oui
○○○○○	Porte végétale	D4	Tou	V, S, M	1 T/Niv	6	Spé	Non
○○○○○	Protection contre la foudre	D4	Tou	V, S, M	Spé	6	Créature touchée	Non
○○○○○	Répulsion des insectes	D4	0	V, S, M	1 T/Niv	1 R	R=3m	Non
○○○○○	Soins majeurs	D4	Tou	V, S, M	Perm.	6	Créature touchée	Non

Racial Abilities

Infravision : 60' infravision range.
 Resistance : 30% - 30 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)

ΧΙΛΘ-ΤΕΙ Nom donné par mon père à la naissance (Petit Poumon) en raison de mon aspect chétif

καρλοσπια, Nom elfique donné par ma mère à l'adolescence (Taliesyn, "Celui qui court devant") en lien avec mon infatigable soif d'apprendre.

Class Abilities

Druide

Language des druides : Les druides parlent un langage secret propre à leur classe.
 Langues supplémentaires : N3 et + : Centaure, Dragon vert, Dryade, Elfe, Feu follet, Satyre, Géant des collines, Gnome, Homme-lézard, Manticoire, Génie des eaux, Pixie, Sylvanien.
 Initie du 1^{er} cercle (N3) : Identification du type de plante, animal, eau pure; Passage sans trace
 Initie du 5^{ème} cercle (N7) : Immunité aux charmes sylvestres; Auto-métamorphose (reptile, oiseau ou mammifère) 3/fj
 Haut Druide (N15) : Entrer a volonte dans le plan de l'eau; le druide peut lancer 6 niveaux de sorts supplémentaires.
 Hiérophante (N16) : Immunité a tous les poisons non gazeux et non minéraux; longévité accrue 10ans / niv; Santé robuste; Filtration de l'apparene.
 Initie Hiérophante (N17) : Entrer a volonte dans le plan de la terre; Invocation d'un élémentaire d'eau (1/f); Hibernation (10ans / niv).
 Haute Hiérophante (N18) : Entrer a volonte dans le plan du feu; Invocation d'un élémentaire d'air (1/f).
 Maître Hiérophante (N19) : Entrer a volonte dans le plan de l'eau; Invocation d'un para-élémentaire de fumée ou de magma (1/f).
 H. Numineux (N20) : Entrer a volonte dans le plan de l'air; Invocation d'un para-élémentaire de glace ou de boue (1/f).
 H. Mystique (N21) : Entrer a volonte dans les plans para-élémentaire.
 H. des Iréangs (N22) : Entrer a volonte dans le plan de l'Ombre.
 H. de la Cabale (N23) : Entrer a volonte dans tous les plans Intérieurs, Parcourir la 7ème dimension, Résider sur l'opposition concordante.

Tableau 32 – Druide – Sorts utilisables par niveau

Niveau Druide	1	2	3	4	5	6	7
1	2	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-
4	4	2	2	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-
6	4	3	2	1	-	-	-
7	4	4	3	1	-	-	-
8	4	4	3	2	-	-	-
9	5	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	5	3	3	2	1	-
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3
15*	6	6	6	6	6	6	6
16	6	6	6	6	6	6	6
17	6	6	6	6	6	6	6
18	6	6	6	6	6	6	6
19	6	6	6	6	6	6	6
20	6	6	6	6	6	6	6
21	6	6	6	6	6	6	6
22	6	6	6	6	6	6	6
23	6	6	6	6	6	6	6

Tableau 31 – Druide – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d8)*	Titre
0 – 2 000	1	1	Novice
2 001 – 4 000	2	2	Ermite
4 001 – 7 500	3	3	Initié du 1 ^{er} Cercle
7 501 – 12 500	4	4	Initié du 2 ^{er} Cercle
12 501 – 20 000	5	5	Initié du 3 ^{er} Cercle
20 001 – 35 000	6	6	Initié du 4 ^{er} Cercle
35 001 – 60 000	7	7	Initié du 5 ^{er} Cercle
60 001 – 90 000	8	8	Initié du 6 ^{er} Cercle
90 001 – 125 000	9	9	Initié du 7 ^{er} Cercle
125 001 – 200 000	10	10	Initié du 8 ^{er} Cercle
200 001 – 300 000	11	11	Initié du 9 ^{er} Cercle
300 001 – 750 000	12	12	Druide
750 001 – 1 500 000	13	13	Archi-Druide
1 500 001 – 3 000 000	14	14	Grand-Druide
3 000 001 – 3 500 000	15	15	Haut-Druide
3 500 001 – 4 000 000	16	15+1	Druide Hiérophante
4 000 001 – 4 500 000	17	15+2	Initié Hiérophante
4 500 001 – 5 000 000	18	15+3	Adepté Hiérophante
5 000 001 – 5 500 000	19	15+4	Maître Hiérophante
5 500 001 – 6 000 000	20	15+5	Hiérophante Numineux
6 000 001 – 6 500 000	21	15+6	Hiérophante Mystique
6 500 001 – 7 000 000	22	15+7	Hiérophante des Arcanes
7 000 001 et plus	23	15+8	Hiérophante de la Cabale

Tableau 55 – Magicien – Sorts utilisables par niveau

Niveau du Magicien	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	3	3	-	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	2	-	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	4	4	4	3
22	5	5	5	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6	6	6	6	6	6	6	6	5
27	6	6	6	6	6	6	6	6	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	7	6	6	6	6

Tableau 54 – Magicien – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d4)*	Titre
0 – 2 500	1	1	Apprenti-Sorcier
2 501 – 5 000	2	2	Envoûteur
5 001 – 10 000	3	3	Invocateur
10 001 – 22 500	4	4	Théurgiste
22 501 – 40 000	5	5	Thaumaturge
40 001 – 60 000	6	6	Magicien
60 001 – 90 000	7	7	Enchanteur
90 001 – 135 000	8	8	Magistère
135 001 – 250 000	9	9	Ensorceleur
250 001 – 375 000	10	10	Nécromancien
375 001 – 750 000	11	11	Sorcier
750 001 – 1 125 000	12	11+1	Sorcier (niveau 12)
1 125 001 – 1 500 000	13	11+2	Sorcier (niveau 13)
1 500 001 – 1 875 000	14	11+3	Sorcier (niveau 14)
1 875 001 – 2 250 000	15	11+4	Sorcier (niveau 15)
2 250 001 – 2 625 000	16	11+5	Sorcier (niveau 16) ou Mage
2 625 001 – 3 000 000	17	11+6	Sorcier (niveau 17)
3 000 001 – 3 375 000	18	11+7	Sorcier (niveau 18) ou Archimage

Montée de niveau : 1500po x Niv en cours

Druide
 N3 : 3000 po | N4 : 4500 po

Magie
 N3 : 3000 po | N4 : 4500 po

Monstres Connus

Faibles

Gobelins; Ores; HobGobelins; Zombies

Forts

Traîtrées; Requin Blanc; Dweghons

Dangereux

Traîtrées Celipsante; Wyvern; Hydre; Manticoire

Bâtonnet d'effroi (C,M)



Type : Bâtonnets
Table : IIII.D.2
Valeur en XP : 3000
Valeur en po : 15000

Quand le *bâtonnet d'effroi* est activé, un pâle rayon de couleur orangée jaillit de l'extrémité du bâtonnet pour former un cône de 6" de long et de 2" de diamètre à la base. Il brille intensément durant un segment et disparaît instantanément. Chaque créature touchée par le rayon doit réussir un jet de protection contre un *bâtonnet* ou être frappée *d'effroi* (voir sort de clerc du premier niveau, contraire *d'apaisement*). Elle se retourne alors et fuit le plus rapidement et le plus loin possible du possesseur du bâtonnet durant 6 rounds. Chaque utilisation coûte une charge. Il ne peut être utilisé qu'une fois par round et rechargé.

Source(s) :
Guide du Maître p.131 - [Equipement](#)

Bâtonnet de Paralysie (M)



Type : Bâtonnets
Table : IIII.D.2
Valeur en XP : 3500
Valeur en po : 25000

Cette baguette émet un mince rayon de couleur bleuâtre et d'une portée maximale de 18 mètres. Toute créature touchée par ce rayon doit effectuer un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne pas être paralysée pendant 5d4 rounds. Si elle réussit son jet de sauvegarde, le rayon l'a manqué de peu. Dès que le rayon touche une cible, il s'interrompt - de sorte que la baguette ne peut servir à attaquer qu'une seule cible par round. La baguette possède un modificateur d'initiative de +3, et chacune de ses utilisations consomme une charge. Elle peut être rechargée.

Source(s) :
Guide du Maître - [Equipement](#)

Bottes Ailées



Type : Vêtements
Table : IIII.E.6
Valeur en XP : 2000
Valeur en po : 20000

Ces bottes apparemment ordinaires dégagent une faible aura magique d'enchantement et d'altération. Lorsque leur porteur se concentre sur son désir de voler, des ailes jaillissent de ses talons et lui permettent effectivement de s'élever dans les airs, sans qu'il doive continuer à se concentrer par la suite.

Le porteur peut utiliser les bottes pendant 2 heures par jour maximum, d'une seule traite ou en plusieurs fois. S'il tente de les utiliser pendant plus longtemps, leur pouvoir s'estompe rapidement mais ne disparaît pas d'un seul coup : le porteur redescend lentement vers le sol.

Les bottes récupèrent une heure de capacité de vol par tranche de 12 heures d'inactivité consécutives. Toutefois, elles ne peuvent jamais dépasser leur capacité maximale de 2 heures de vol par jour.

Certaines *bottes ailées* sont plus performantes que d'autres. Pour déterminer la qualité d'une paire donnée, lancez 1d4 et consultez la table suivante :

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

Source(s) :
Guide du Maître - [Equipement](#)

Parchemin de protection contre la petrification



Type : Parchemins
Table : III.B.1
Valeur en XP : 2000

(Temps de lecture : 5) Ce parchemin génère un cercle de protection de 3 mètres de diamètre, qui se déplace avec le lecteur. Toute personne se trouvant à l'intérieur est immunisée contre toutes les formes d'attaque (magiques ou non) qui transforment la chair en pierre, pendant 5d4 rounds.

Source(s) :
Guide du Maître - [Equipement](#)

Potion de contrôle des plantes



Type : Potions
Table : III.A.1
Valeur en XP : 250
Valeur en po : 300

Une potion de *contrôle des plantes* permet à celui qui la consomme d'influencer le comportement des formes de vie végétales (y compris les plantes normales, les fungus et même les moisissures et les tertres errants) selon les paramètres de leurs possibilités normales. L'individu peut contraindre les formes végétales à rester silencieusement/immobiles, à bouger, à entourer, etc., selon leurs limitations. Les monstres végétaux dont l'intelligence est supérieure ou égale à 5 ont droit à un jet de protection contre la magie. Les plantes se trouvant dans une surface de 2" x 2" peuvent être contrôlées, en fonctions des limitations précédentes, durant 5-20 rounds. Le contrôle impliquant l'autodestruction n'est pas directement possible si les plantes sont intelligentes (voir le sort de *charme-plantes*). La portée du contrôle est de 9".

Source(s) :
Guide du Maître p.122 - [Equipement](#)

Aventures

1062 : La quête des 7 marches - Prézuel (Fred)

Morwen (Emma), Mathurin (Lu), Zirg (Serge), Baala (Eliott), puis Alexio Google (Titi) et Hippolithe (Alix)

Non loin du village de Vixhall, nous fûmes mandatés mes compagnons et moi-même pour retrouver des enfants enlevés. Notre enquête nous permit de rencontrer Alexio et ...

Nous avons :

- Récupérés les enfants
- Mis a jour un complot dans la ville de Brisbourg où le maire n'est autre que Wickless, le maître de la guilda des voleurs
- Trouvés une armée d'ores prête à déferler sur Brisbourg.
- Déjoués la fourniture d'armes prévue par le forgeron de Miral en se faisant passer pour les convoyeurs du commanditaire
- Assistés a un scène étrange où un chef ore, Yoren, s'agenouilla devant un demi-ore semblant revenir d'un sommeil de 1000 ans. Le demi-ore s'appelait autrefois Rokigoren et s'appelle aujourd'hui Roken.
- Vaincus les araignées gardiennes du tombeau de Rokigoren
- Rencontrés le Druida Wyggalf qui nous aida à contrer le poison des araignées

Durant cette quête, j'eus le privilège d'assister à un miracle :

Une cleresse de **Rillifane Rallathil** a pu ramener parmi nous l'une de mes comsoeur, **Morwen**, en lui faisant traverser les portes de la mort.

Allongée sur un autel au centre d'un grand chêne, Morwen fut rachevêtrée jusqu'à être entièrement recouverte de plantes. Les feuilles se mirent à pousser, puis des bourgeons apparaisèrent. Des fleurs se mirent à élorer, s'épanouir et faner. Puis les feuilles jaunirent et tombèrent. Les plantes moururent puis tombèrent en poussière. Morwen fut alors de nouveau parmi les vivants.

Redevable auprès de Rillifane Rallathil, je récupérerai un gland du grand chêne en promettant de le planter là où il me semblerait digne d'honorer sa grandeur.

1065 : Le Monde d'Erî (Steph)

Lisbeth Brighterest (Marion), Ilgriana Hillflock (Alexia), Buckeluck (Renaud), Kolgruk (Fred)

C'est en songe que l'aventure débuta. Un songe dans lequel Eltharion, divinité draconique du monde d'Erî, nous appela à l'aide. En un instant fugace nous primes conscience de ce qu'était le monde et du danger qui le menaçait.

Nous avons été commandés pour réveiller un ancien héros de ce monde, Sir Eienne D'Ambré, pour qu'il combatte l'entité primordiale "Destruction" avant que ces agissements ne mettent fin au monde d'Erî et à celui de Mystara dans lequel elle avait commencé de se télécharger.

Nous avons du retrouver les 4 pierres d'infinités qui une fois assemblées nous ont permis de trouver le tombeau de Sir Eienne et de le réveiller.

Cette quête nous fit :

- Combattre des Morts vivants pour retrouver la 1ère pierre, cachée chez les Wadrhuns, peuple Ore rescapé de l'armée des morts.
- Combattre les Dweghon, peuple nain chaotique ne cherchant que la guerre et la destruction
- Convaincre les Spires au prix du nom de Mystara qu'il nous a fallu leur donner en échange de la 3^{ème} pierre
- La dernière pierre nous fut donnée par les humains des 10 royaumes pour nous aider à réveiller leur héros

Nous combatimes une Wyverne, une Hydre, un grand requin blanc pour enfin libérer Sir Eienne d'Ambré de la mort dans laquelle ses ennemis l'avait précipités.

Destruction fut arrêté à temps, mais il avait réussi à se télécharger sur Mystara à 81%.

Nous fûmes récompensés par un souhait accordé par Eltharion.

Divers

Souhais a fairz

Suppression de la limite de niveau de Mage : *Souhait accordé par Eltharion (Le Monde d'Éä)*
Je souhaite ne plus être limité dans l'apprentissage de mon métier de mage.

Augmentation de l'intelligence :
Je souhaite être plus intelligent.

Objets stockés

Trésor	
5500 po	4m d'étoffe de Damas verte