



THARGELION NERVILL DE MONTCALM



BARON DE NORWOLD
PALADIN





Année : 1053

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création 18.08.90

Nom

THARGÉLION NERVILL DE MONTCALM

Classe **Paladin** Titre **Paladin** Niveau **20**
Race **Humain** Sexe **M** Age **60 ans** Poids **95 kg** Taille **1m95**
Dieu **Ukko** Talents acquis **Joueur** Classe sociale **UUC**

Couleur de peau **Blanc** Couleur des yeux **Vert de gris** Couleur des cheveux **Blond** Symbol : **Flaming Sword**

Signes particuliers **Touche toujours sauf quand il ne perd pas son arme. Pointe d'acier près du cœur**

Vision **Normal** Ecoute **Normale** Langues **Commun, Alignement, Elfe, Shedu, Dragon d'or**

Détection_ **Mal à 20m sur concentration**

Résistances **90% beguiling, charme, domination,hold,**

Possession **790.000 PO 111.111 PO 111 PP**

hypnotisme, magic jar, possession, sleepp, suggestion, psionic blast

Force

F 18 ⁴⁴	F 19	Ajustement	+3	toucher	+7	dommages	Ajustement poids	4500	Défonçage porte	7-8(3)	Torsion barreau	50%
---------------------------	-------------	------------	-----------	---------	-----------	----------	------------------	-------------	-----------------	---------------	-----------------	------------

Intelligence

I 11	I 10	langues additionnelles	3	Chance de connaître les sorts	\	Min. de sorts/niv.	\	Max. de sorts/niv.	\
-------------	-------------	------------------------	----------	-------------------------------	----------	--------------------	----------	--------------------	----------

Sagesse

S 17	S 16	Ajustement d'attaque magique	+2	Bonus sorts		1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau	Echec sorts	\
-------------	-------------	------------------------------	-----------	-------------	--	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	----------

Dextérité

D 17	D 18 ⁰⁰	Ajustement réaction	+3	Ajustement projectiles	+3	Ajustement classe d'armure	-4
-------------	---------------------------	---------------------	-----------	------------------------	-----------	----------------------------	-----------

Constitution

C 16	C 16 ⁴⁵	Ajustement point de vie	+2	Choc métabolique	95%	Chance de résurrection	96%	Nbre de résurrections	8
-------------	---------------------------	-------------------------	-----------	------------------	------------	------------------------	------------	-----------------------	----------

Charisme

Ch 17	Ch 18 ⁰⁰	Nbre max. de suivants	15	Ajustement loyauté	40%	Ajustement réaction	35%
--------------	----------------------------	-----------------------	-----------	--------------------	------------	---------------------	------------

Talents de Paladin

Détection du mal à 20 m

Immunité aux maladies

Imposer les mains 2PV/niv

Guérir les maladies 1F/ 5niv

Protection vs mal sur 3 m

Vade retro cleric 18

Classe d'armure

Armure portée	Full platte +3	CA	-2
Bouclier portée	Grand +4	Bonus	-5
Autres	Cape +5	Bonus	-5
Dextérité		Bonus	-4
CA de Dos		-7	
CA de Face		-16	
CA Optimale		-18	

Jets de protection

Poison/Mort magique	3	Bonus magique	
Pétrification/Paralysie	4	+5 vs mal	
Souffle	5	+2 paladin	
Baton/Baguettes/Batonnet	4	+2 vs illusion	
Sorts	6	+5 cape	
Psionic Blast	10	9	8

Armes utilisées

Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
Longue	+3	+3	+6	1-8	1-12	+7	+6
Lance	+5	+3		3-9	3-18	+7	
Fléau	+3	+3		2-5	2-5	+7	

Pénalité non-maîtrise : -2

Points de vie

Tiré : 72 102

Ajustement +2

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -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 91 92 93 94

Vitesse de déplacement

Pied Vol Nage
9" 36" —

Aptitudes Spéciales

Combat sans tombé jusqu'à -15
Innitié avec Baelzebul, Glasya, Orcus, Asmodée
A tuer définitivement le diable Alastor
A tuer la diablesse majeure Abrahel

Points d'expérience

Bonus 0 %
4,293,000 xp
Niv.Sup.à:
4,630,001 xp





OBJETS EN AVENTURE



Objet	Localisation	Sac
Collier d'adaptation	Cou	
Chapelet de prière	Ceinture	
Epée longue +6 Holy Avenger	Coté droit	
Anneau de libre action	Main gauche	
Full Platte +3 Céleste	Corps	
Bouclier +4 Protection vs les missiles magiques	Coté gauche	
Cape +5	Dos	
Baguette de résurrection 10 charges	Ceinture	
Sablier de Madiera	Ceinture	
1 jarre d'onguent de Keatom	Sac à dos	oui

Epée longue +6 Holy Avenger

50% de MR , Dispel at will

Int : 17 Ego : 25

Télépathie

Détection de la magie à 3m

Détection des portes secrètes à 15 m

Lumière at will sauf offensif

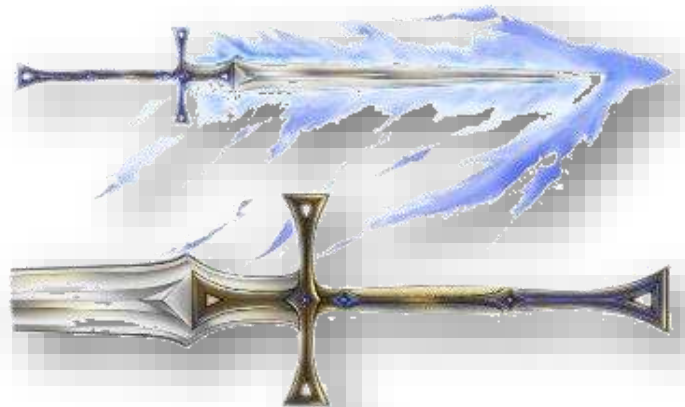
Guérison 1F / jour

Résurrection : 20% + 1% par niveau du receveur 1F / sem

Dessein : détruire les créatures des plans inférieurs

Pouvoir associé : Résurrection 100%

Caprice : pas d'autres armes magiques



Chapelet de prière

Soin mineur

Soin majeur

Dissipation du mal

Rappel à la vie





LE SABLIER DU TEMPS



Ce petit sablier permet de faire un sort de Time Stop par jour.

Time stop (C 9s; R 0; D 1-8s+1/2s/L; A 3'' sphere; S Nil)

Lorsqu'il invoque ce sort, le magicien suspend le vol du temps pour un round dans la zone d'effet. Hors de celle-ci, la sphère semble simplement miroiter un court instant.

A l'intérieur, le magicien est libre d'agir pendant 1d3 rounds de temps apparent. Il lui est possible de se déplacer et d'agir librement au sein de la zone d'effet où le temps est stoppé, mais toutes les autres créatures, à l'exception de celles ayant un statut de demi-dieu ou plus ou des créatures uniques, y sont figées dans leurs actions, se trouvant littéralement entre deux battements d'une horloge. (La durée du sort du point de vue du magicien est subjective.) Rien ne peut pénétrer dans la zone d'effet sans être également stoppé dans le temps. Si le magicien quitte la zone, le sort est automatiquement annulé. Lorsqu'il s'achève, le magicien opère à nouveau en fonction du flot normal du temps.

Note: il est recommandé au MD d'utiliser un chronomètre ou de compter à voix basse pour gérer ce sort. Si le magicien est incapable d'achever l'action désirée avant la fin du sort, il se trouvera probablement dans une situation embarrassante. L'utilisation d'une téléportation avant la fin de l'arrêt du temps est autorisable.

MONTURE SPECIALE

Ecthélion

Pts de vie : 45

AC : 2

Dés de vie : 5 + 5

Int : 7

Att : 3

Dmg : 1-6 / 1-6 / 1-3

Tac0 : 15

JP : 11 / 12 / 13 / 13 / 14

Déplacement : 18" (36" en charge)

Loyauté : 100%

Régénère tout (Acide et Feu compris)

Il peut être renvoyé et rappelé at will sur le plan éthéré.

Inspire la peur aux ennemis quand il apparaît.

Air walk at will non dissipable

Voyage éthéré 1F / jour + repos 1 jour

Voyage Extérieur 1F / semaine + repos 1 semaine

Il est entièrement équipé de tout le harnachement (+2 au JP)

Ecthélion est issue des écuries d'Augias.





PLATE COMPLÈTE CÉLESTE

Accordée par Souhait Majeur Divin par le Dieu ODIN, Dieu Suprême du Panthéon Nordique, pour service personnel rendu.

Cette armure fut forgée dans un métal prélevé dans une météorite par UKKO, Dieu Suprême du Panthéon Finnois. Depuis l'aube des temps, cette armure est confiée au plus vaillant défenseur de la loi et du bien, pour faire front à la menace des Enfers.

Elle se présente sous la forme d'une plate complète normale magique entièrement bleu pâle et couverte de runes ciselées et plaquées de platine, représentant des scènes de combats entre les anges et les créatures des plans inférieurs.

Quand ces créatures sont présentes, les runes se mettent à briller et les scènes s'animent; les pouvoirs magiques de l'armure sont alors activés. Le heaume de l'armure possède deux ailes semblables à celles d'un ange. Quand celui-ci est invoqué, les ailes se déploient, le heaume brille d'une lumière intense et l'ange apparaît dans un éclair de lumière.

CAPACITÉS

Alignement : Neutre Bonne **Intelligence :** 18 **Ego:** 23 **Volonté :** 41

Dessein : tuer les diables et les démons

Détecte le bien à 18 m

Détecte la magie, type et nature à 3m 1F/Tour

Guérison de 70 PT de Vie maxi sur porteur ou armure 2F/S

+2 aux dés

50 % compressible ou + 10 % incompressible de MR contre les créatures des Plans Inférieurs

Téléportation sans erreur à volonté à 500 m contre les diables et les démons

Langages : Elfe - Nain - Gnômes - Petite-Gens

Il est possible de faire appel à un Aasimon en l'invoquant: il apparaît le même round. Il peut être invoqué 1 fois tous les deux jour, et reste pendant 24h. S'il meure, il ne réapparaîtra pas avant 2 semaines.

Au moment de l'invocation, il y a 75% de chance qu'un Astral Deva apparaisse, et 25% que ce soit un Planetar.

All aasimon have the spell-like powers aid, augury, change self, comprehend languages, cure serious wounds (3 times per day), detect evil, detect magic, know alignment, read magic, and teleport without error.

The aasimon's detect evil ability goes beyond the spell of the same name. Within 100 feet of a source of evil (strongly aligned individual, powerful evil magical item, and so on) the aasimon automatically detects its direction, strength, and general nature. An aasimon who gazes directly into the eyes of an evil creature learns its name, nature, and background. This power always functions automatically.

Aasimon have a special power over mortals called celestial reverence. This power works only in the aasimon's normal, unaltered form. When the aasimon invokes celestial reverence, a blinding flash of light draws the attention of all mortals in sight of it. Anyone viewing this spectacle must immediately save vs. paralyzation. Any person of good alignment who fails the save is struck by a strong protective love for the aasimon. Those of evil or neutral alignment who fail to save suddenly fear the aasimon's power and do not attack. Evil creatures of fewer than 8 Hit Dice who fail their save flee the area immediately. The aasimon rarely use this ability, for goodness dictates that they avoid using their powers to manipulate others.

Although aasimon cannot gate in others of their kind, they can send out a distress call that other good powers sense. If an aasimon does this, the closest enchanted good beings (for example, ki-rin, unicorns, and metallic dragons) immediately come to the rescue. This ability does not create or conjure good beings; it only alerts them.





AASIMON : ASTRAL DEVA (75%)

INT	Genie (17 – 18) Wisdom : 19 Charisme : 20	MV	24'', Fl 48'' (B)
AC	-5	HD	120 PV
THAC0	9	#ATT	2
DMG	3-18/3-18 +8 +3	MR	70%
SPE ATT	Masse +3 de disruption pour ange seulement, Any creature struck twice in the same round by the weapon must save vs. spells or fall senseless for 1 to 12 melee rounds.	SPE DEF	Spell immunity, protection, never surprised, +2 or better weapons to hit, Astral devas are never surprised. They are immune to vacuum, level loss (whether undead or magical), and death spells. Their souls cannot be entrapped or imprisoned
SIZE:	210 cm		
SORTS	Detect Evil Detect Illusion Detect Lie Detect Magic Etherealness Infravision always Polymorph Self Read Magic Remove Curse Tongues Ultravision	Light (3-30 pied) Teleport Without Error Cure Disease 3F/J Cure Light Wounds 10F/J Cure Serious 6F/J Detect Traps 7F/J Dispel Magic 7F/J Blade Barrier 1F/J Heal 1F/J	
IMMUNITY	Acid : <i>Full</i> ; Cold : <i>Immune</i> ; Electricity (lightning) : <i>Immune</i> ; Fire (dragon, magical) : <i>Half</i> ; Gas (poisonous, etc.) : <i>Immune</i> ; Iron weapon : <i>Full</i> *; Magic missile : <i>Immune</i> ; Poison, petrification : <i>Immune</i> ; Silver weapon : <i>Full</i> *; Normal based fire : <i>Immune</i> ; Vacuum : <i>Immune</i> ; Level loss : <i>Immune</i> ; Death spells : <i>Immune</i> .		

ALPHAR: PLANETAR(25%)

INT	Genie (17 – 18) Wisdom : 19 Charisme : 20	MV	15'', Fl 48'' (B)
AC	-7	HD	140 PV
THAC0	7	#ATT	3
DMG	1-10/1-10/1-10 +6/+10 +3	MR	70%
SPE ATT	Epée à 2 mains vorpale pour ange seulement,	SPE DEF	Never surprised, regeneration 4pv/r, detect illusion, +3 or better weapons to hit, Their souls cannot be entrapped or imprisoned
SIZE:	240 cm	Ability d'un prêtre du 7th level	
SORTS	Detect Evil Light (3-30 pied) Cure Light Wounds 10F/J Cure Disease 3F/J Cure Serious 6F/J Detect Illusion always Detect invisible always Detect Lie always Detect Magic Detect Traps always Infravision always Improved Invisibility (individual or 10' radius) Read Magic Protection from Evil (+ 1 sur 5m) Remove Curse Resist cold Tongues Ultravision Teleport Without Error	Blade Barrier 3F/J Dispel Magic 7F/J Earthquake /J Feeblemind 1 F/J Fire storm /J Flame strike 3F/J Heal 1F/J Hold monster Mirror image Holy word 1F/J Polymorph Self Insect Plague 1F/J Limited wish 1F/J Polymorph any object Raise dead /J Restauration 1F/J Shape change 1F/J Symbol any 1F/J True seeing always Weather summoning 1F/J Wind Walk 7/J	
	Acid : <i>Full</i> ; Cold : <i>Immune</i> ; Electricity (lightning) : <i>Immune</i> ; Fire (dragon, magical) : <i>Half</i> ; Gas (poisonous, etc.) : <i>Immune</i> ; Iron weapon : <i>Full</i> *; Magic missile : <i>Immune</i> ; Poison, petrification : <i>Immune</i> ; Silver weapon : <i>Full</i> *; Normal based fire : <i>Immune</i> ; Level loss : <i>Immune</i> ; Death spells, domination, feeblemind, charm, confusion : <i>Immune</i> .		



Sort de Thargelion

Clerc : **N1** : 4, **N2**: 4, **N3**: 3, **N4**: 3, **N5**: 2

Niveau 1

- ☐
 - Analyze balance (C 1r; R 80m; D 5r+1r/L; A 1crt, 1obj, carré 3m; S Nil)
 - Animal Healing I (C 1s; R 10ft/L; D Perm; A 1Animal; S None)
 - Anti-vermin barrier (C 1s; R 30m; D 1hr/L; A cube 3m/L; S Nil)
 - Bless (C 1r; R 6"; D 6r; A 5"x5"; S Nil)
 - Clean (C 2s; R 0; D Perm; A Spe; S None)
 - Common Prayer (C 1r; R 0; D 1day; A 10yds rad; S None)
 - Comprehend Languages (C 1r; R 0; D 5r/L; A Crt or obj touch; S None)
 - Cure light wounds (C 5s; R Tch; D Pmt; A 1Crt; S Nil)
 - Detect Enemy (C 2s; R 0; D Inst; A 1yd/L rad; S None)
 - Detect Life (C 1s; R 0; D Inst; A 60ft rd; S None)
 - Detect magic (C 1r; R Tch; D 1t; A 1"x3"; S Nil)
 - Detect poison (C 4s; R 0; D 1t+1r/L; A Spe; S Nil)
 - Dispel Fatigue (C 1r; R 0; D 3t/L; A Crt touch; S None)
 - Endure cold / Endure heat (C 1r; R Tch; D 9t/L; A 1Crt; S Nil)
 - Faithfulness (C 1r; R 0; D 1day; A Caster; S None)
 - Lesser Healing Rays (C 1s; R 30yds; D Perm; A 1Crt; S None)
 - Protection from chaos (C 4s; R Touch; D 3r/L; A 1crt; S Nil)
 - Purify Food and Drink (C 1r; R 3"; D Pmt; A 1cuft/L; S Nil)
 - Resist cold (C 1r; R Tch; D 1t/L; A 1Crt; S Nil)
 - Sacred guardian (C 1s; R Touch; D 1jr/L; A crt touchée; S Nil)
 - Sense Direction (C 6s; R 0; D Inst; A Caster; S None)
 - Striking [1] (C 4s; R 0; D 4r/L; A Caster Weapon; S None)

Niveau 2

- Aura of confort (C 2s; R Touch; D 1hr/L; A crt touchée; S Nil)
- Calm Chaos (C 1s; R 20m; D Spe; A 1d6 crt/L; S Spe)
- Cure moderate wounds (C 5s; R Touch; D Inst; A crt touchée; S Nil)
- Detect Invisibility, 15 foot Radius (C 4s; R 0; D 5r/L; A 15ft rad sphere; S None)
- Detect Phase (C 5s; R 0; D 1r/L; A Crt touched; S None)
- Endure Acid (C 1r; R 5ft/L; D 6t/L; A 1Crt; S Neg)
- Endure Electricity (C 1r; R 5ft/L; D 6t/L; A 1Crt; S Neg)
- Endure Ice (C 1r; R 5ft/L; D 6t/L; A 1Crt; S Neg)
- Endure Vacuum (C 1r; R 5ft/L; D 6t/L; A 1Crt; S Neg)
- Ethereal barrier (C 1t; R 120m; D 1t/L; A 2 sqr 3m/L; S Nil)
- Find traps (C 5s; R 3"; D 3t; A 1"path; S Nil)
- Flame Blade (C 3s; R 0; D 1r/L; A Spe; S None)
- Frost Blade (C 3s; R 0; D 1r/L; A 1Blade; S None)
- Idea (C 4s; R 0; D Inst; A pretre; S Nil)
- Moment (C 1r; R 0; D 1r/L; A 15cm rad; S Nil)
- Mystic Bolt (C 1s; R 30ft; D Inst; A 1Crt; S Neg)
- Planar Vision (C 1t; R 0; D 1t; A Sight; S None)
- Resist acid and corrosion (C 5s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Nil)
- Resist fire / resist cold (C 5s; R Tch; D 1t/L; A 1Crt; S Nil)
- Resist Intoxication (C 2s; R 0; D 6d6hr; A Caster; S None)
- Resist Paralysis (C 4s; R 0; D 1t/L; A Crt touched; S None)
- Silence, 25' radius (C 5s; R 12"; D 2r/L; A 30' sphere; S Spl)
- Slow poison (C 1s; R Tch; D 1hr/L; A 1Crt; S Nil)
- Spread Healing (C 5s; R 0; D 1hr; A Caster; S None)
- Withdraw (C 5s; R 0 ; D 2s+1/L; A Cl; S Nil)
- Zone of truth (C 2s; R 30m; D 1r/L; A sqr 1.5m/L; S Neg)

Sort de Thargelion

Clerc : N1 : 4, N2: 4, N3: 3, N4: 3, N5: 2

Niveau 3

- ■ ■ Chameleon (C 1r; R 0; D 1r/L; A Crt touched; S None)
- ■ ■ Create campsite (C 3s; R 0; D Spe; A 25m rad; S Nil)
- ■ ■ Death's Door (C 5s; R tch; D 1hr/L; A 1Man; S Nil)
- ■ Dispel magic (C 6s; R 6"; D Pmt; A 3"cube; S Nil)
- ■ Etherealness (C 1s; R 0; D 1t+1r/L; A lanceur; S Nil)
- ■ ■ Extradimensional detection (C 3s; R 0; D 1r/L; A path 3m large x 18m long; S Nil)
- ■ Healing Rays (C 3s; R 30ydTch; D 1t/L; A 1Crt; S None)
- ■ ■ Hold poison (C 1s; R Touch; D 1jr/L; A crt touchée; S Nil)
- ■ ■ Invisibility purge (C 1t; R 30m; D 1t/L; A sqr 3m/pretre; S Nil)
- ■ ■ Lay On Hands (C 1r; R 0; D Perm; A Crt touched; S None)
- ■ Negative Plane Protection (C 1r; R Tch; D 1t/L; A 1Crt; S Nil)
- ■ ■ Prayer (C 6s; R 0; D 1r/L; A 6"rad; S Nil)
- ■ ■ Protection from Frost (C 6s; R 0; D Spe; A Crt touched; S None)
- ■ Remove curse (C 6s; R Tch; D Pmt; A Spl; S Spl)
- ■ Remove paralysis (C 6s; R 1"/L; D Pmt; A 1Crt; S Nil)
- ■ Resist Acid (C 3s; R 10ft/L; D 3t/L; A 1Crt; S Neg)
- ■ Resist Electricity [2] (C 3s; R 10ft/L; D 3t/L; A 1Crt; S Neg)
- ■ Resist Vacuum (C 3s; R 10ft/L; D 3t/L; A 1Crt; S Neg)
- ■ ■ See in the Dark (C 3s; R 0; D 3t+1t/L; A Crt touched; S None)
- ■ ■ Shattershout (C 5s; R 20yd; D Inst; A 30ft cub+5ft cub/L; S Spe)
- ■ Strength of one (C 3s; R 10m; D 2d6r; A 1crt+1crt/2L; S Nil)
- ■ ■ True Speak (C 3s; R 30yd; D 1r/L; A 1Crt; S Neg)
- ■ ■ Wings of God (C 3s; R 0; D 1d6t+1t/L; A 1Pers; S None)

Niveau 4

- ■ ■ Abjure (C 1r; R 10m; D Spe; A 1crt; S Spe)
- ■ ■ Animal Healing IV (C 7s; R 10ft/L; D Perm; A 1Ani; S None)
- ■ ■ Awake (C 4s; R 0; D Perm; A 30yd rad sphere; S None)
- ■ ■ Chime of Opening (C 1s; R 1ft; D Inst; A One non-magical lock; S None)
- ■ ■ Compulsive order (C 5s; R 10m; D Perm; A 1crt; S Neg)
- ■ Cure serious wounds (C Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
- ■ ■ Dimensional anchor (C 1s; R 10m/L; D 1t+1r/L; A 1crt; S Nil)
- ■ ■ Dimensional folding (C 1r; R 1.5m; D 1r; A cercle 3m; S Nil)
- ■ ■ Divination (C 1t; R 0; D spe; A spe; S Nil)
- ■ ■ Exorcise (C 1-100t; R 1; D Perm; A 1crt ou 1obj; S Nil)
- ■ ■ Genie (C 5s; R 0; D Inst; A le pretre; S Nil)
- ■ ■ Lightning Strike [1] (C 7s; R 60yd; D Inst; A 1Crt; S 1/2)
- ■ Neutralise poison (C 7s; R Touch; D Perm; A crt touchée ou 30dm cube subst; S Nil)
- ■ ■ Probability control (C 4s; R 30m; D Spe; A 1crt; S Neg)
- ■ ■ Protection from Acid [1] (C 4s; R 10ft/L; D 1t/L; A 1Person; S Neg)
- ■ ■ Protection from Ice (C 4s; R 10ft/L; D 1t/L; A 1Person; S Neg)
- ■ ■ Protection from Vacuum (C 4s; R 10ft/L; D 1t/L; A 1Pers; S Neg)
- ■ ■ Spell immunity (C 1r; R Touch; D 1t/L; A crt touchée; S Nil)
- ■ ■ Vylja's Airbolt (C 7s; R 5yd/L; D Inst; A 1Crt; S 1/2)
- ■ ■ Vylja's Ball Lightning (C 7s; R 10yd/L; D 1r/L; A 1Crt/L; S 1/2)

Niveau 5

- ■ ■ Barrier of retention (C 1t; R Touch; D 1t/L; A cube 3m/L; S Neg)
- ■ ■ Commune (C 1t; R 0; D Spe; A Spe; S Nil)
- ■ Cure critical wounds (C 8s; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
- ■ Cure Critical Wounds [2] (C 9s; R 0; D Perm; A Crt touched; S None)
- Dimensional translocation (C 3s; R 60m; D 1r/L; A 1crt S Spe)
- ■ ■ Elemental forbiddance (C 1t; R Spe; D 1t/L; A cube 1.5m /L; S Nil)
- ■ ■ Extradimensional pocket (C 1r; R touch; D 1d12r+2t/L; A Spe; S Nil)
- ■ ■ Flame strike (C 8s; R 60m; D Inst; A col 2m dia x 10m haut; S 1/2)
- ■ Greater Healing Rays (C 5s; R 30yds; D Perm; A 1Crt; S None)
- ■ ■ Grounding (C 1t; R 30m; D 1t/L; A sqr 10m/ pretre; S Nil)
- ■ ■ Karma (C 5s; R 0; D 1t; A Caster; S None)
- ■ ■ Lightning Strike [2] (C 8s; R 120yds; D Inst; A 1ft wdx120yd long; S 1/2)
- ■ ■ Living ward (C 2t; R Spe; D 1t/L; A cube 1.5m/L; S Nil)
- ■ ■ Righteous Wrath of the Faithful (C 8s; R 0; D 1r/L; A 10m rad; S Nil)
- ■ ■ True seeing (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Nil)
- ■ Vylja's Air Strike (C 8s; R 60yd; D Inst; A 7ft rad x 40ft high; S 1/2)
- ■ ■ Vylja's Storm Armour (C 1r; R 0; D 3t/L; A Crt touched; S None)



PROGRESSION DES SORTS PAR NIVEAU

Niveau / Sort	I	II	III	IV	V
17	3	3	2	1	-
18	3	3	3	2	-
19	4	4	3	2	1
20	4	4	3	3	2
21	5	4	4	3	2
22+	6	5	4	3	2

HAUTS FAITS

Lors d'un combat épique il y a maintenant des années, Thargélion a défier personnellement Méphistophélès. Ce couard a fuis le combat après s'être pris un coup d'épée de Thargélion.

Après avoir passé 2 ans dans les geôles de Abrahel, diablesse majeure, Thargélion a accepté de récupérer la hache de Akim pour elle afin de l'aider à tuer Alastor, sur son plan, vice-roi du 6^{ème} plan des enfers, avec l'aide de Guillaume le Fort. Grâce à Guillaume, Thargélion a tuer définitivement Alastor. Thargélion a pris la tête d'Alastor comme trophée.



Après avoir tué Alastor, Thargélion et Guillaume ont entrepris ensuite de se débarrasser d'Abrahel. Après un autre combat épique, Abrahel, diablesse majeure, est morte sous les coups des deux héros.

Moloch est alors apparu pour le combat final. Dans sa grande mansuétude, Thargélion lui laissé la vie sauve et est reparti.

