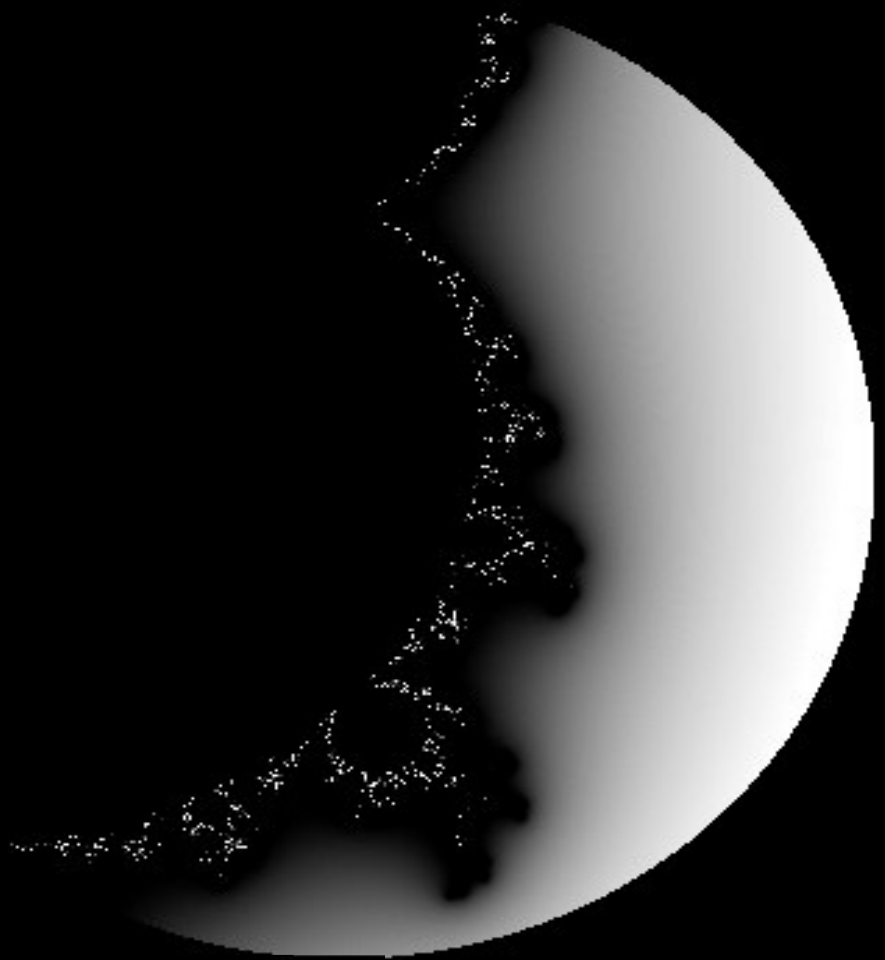


Valentin

de la Lune Noire



Année : 1058

Classe : **Clerc / Magicien**

Titre : **Lama / Archimage**

Niv : 7 / 27

Race : **Humain** Sex : **masculin** Age : 78 ans (Esp. de vie = 20 x niveau) Taille : 1m76 Poids : 65 kg Alignement : NM

Dieu : **Haazel Thorn** Talent acquis : **Garde Forestier**

Peau **blanche**, Yeux **mauves**, Chauve et imberbe, Beauté 14, Classe sociale **UUC**

Langues : Toutes (Souhait)

Force

19

Toucher **+3** Dégâts **+7** Poids **4500** Portes **7/8 (3)** Barreaux **50%**

Intelligence

19

Langues **+3** Chance de connaître **95%** Mini **10** Maxi **Tous**

Sagesse

17

	Niv 1	Niv2	Niv3	Niv 4	
Ajust attaq magic +3	Bonus	2	2	1	1
					Echec 0%

Dextérité

17

Ajust réaction **+2** Ajust Projectiles **+2** Ajust CA **-3**

Constitution

14

Ajust Vie Choc méta **88%** Résurrection **92%** Nb résuc **1**

Charisme

10

Nb Suivants **4** Ajustement Loyauté Ajustement Réaction



Classe d'Armure :

Armure Portée Bracelets CA **0**

Bouclier Bonus

Autres Cape +5, Baton, Anneau draco Bonus **-10**

Ajustement dextérité **-3**

CA de Dos - 10 CA Optimale **-13**

(-15 vs Bons)

Vitesse de Déplacement **12"**

Jets de Protection :

Paralyse / Poison / Mort magique **8**

Pétrification / Polymorphose **5**

Baguettes et Batons magiques **3**

Souffles **7**

Sortilèges **4**

Bonus Magique **+3** Dext **+2** Autres **+10**

Armes :

Toucher AC 0 **8**
(11-3 anneau draco)

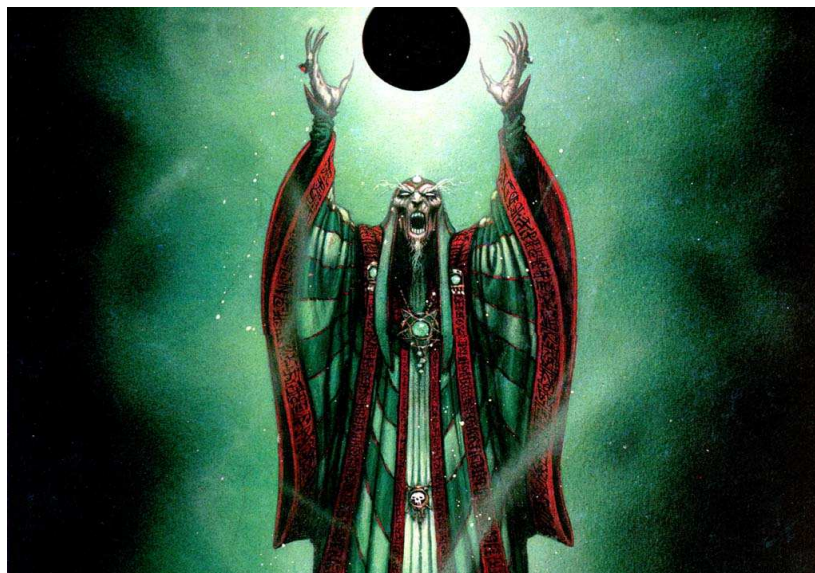
Armes	Bonus Toucher		Dommages		Bonus Dégâts	
	Force	Magie	P / M	Gde	Force	Magie
Dague de Val	+3	+5	1-4	1-3	+7	+5
Bâton	+3	+2	1-6	1-6	+7	+2

Points de Vie
92

Points XP
6.648.160

Objets Aventure

Objets	Charges	Localisations	Observations
Dague +5 d'Haazel Thorn	6	Ceinture	Vénon/Annihilante
Robe des yeux		Corps	
Cape +5		Dos	
Collier d'adaptation		Greffé au cou	
Talisman de la sphère		Greffé sur poitrine	
Heaume de Téléportation		Greffé sur tête	
Anneau retour de sort (A relancer si tirage < 30%)		Main Droite	
Baton de Mage	16 en début d'aventure	Main Droite	Drawmij
Eodraconis Wizardy Ring		Main Gauche	
Boucle d'oreille Feu et Froid	7 et 7	Oreilles	A Changer / utilisation
Bracelets AC 0 de Valentin		Poignets	Ston-skin 1/j - Répulsion 1/s
Livre de Sorts Bocob		Sac cuir épais	Drawmij
Ceinture de force Géant des collines (19)		Taille	
Ceinture des Poches		Taille	Protégée par souhait
Cartes de visites (2 grises, 5 bleues, 3 noires, 3 roses) dans porte carte +4 en Adamantite			
Gemme de vision réelle		Flute de Valentin	
Anneau 5 Force Cage (Arcana p61) avec Drawmij			
Potions de Guérison x3		Boucles d'oreille x10 de chaque	
Perle-Laissez-passer et permettant a son porteur de se déplacer dans le plan élémentaire de l'eau de manière naturelle			
Emeraude-Laissez-passer et permettant a son porteur de se déplacer dans le plan élémentaire de la terre de manière naturelle.			



SORTILÈGES DE MAGIE

12	Premier Niveau	6	Second Niveau	12	Troisième Niveau
	Altération des feux normaux Bouclier Charme Personne (1) Chute de plume (1) Compréhension des langages Détection de la Magie Effacement (1) Glisse Monture (Griffon) Projectiles Magiques (7) <i>Projectiles Magiques Noirs (2)</i>		Vocalise (1) Toile d'araignée (1) Ouverture Nuage puant Mains squelettiques (1) Lévitiation Irrésistible rire de Tasha Invisibilité Image miroir (1) Corde enchanté (2)		Blink (1) Boule de Feu (1) <i>Boule de Feu Noire (2)</i> Conjuración monstre I (1) Crâne flottant (1) Dissipation de la magie (3) Foudre (1) <i>Foudre Noire (1)</i> Parapluie de Force d'Otiluke Protection projectiles normaux Rafale de vent (1) Rapidité
6	Quatrième Niveau	7	Cinquième Niveau	6	Sixième Niveau
	Auto métamorphose (1) Black Evard's Tentacles <i>Black Evard's Tentacles noirs (1)</i> Bouclier de feu (1) Charme Monstre Confusion Contrôle des os (1) Globe mineur invulnérabilité (1) Maladresse Mémorisation de Rary Mur de glace Sphère de Vapeur d'Otiluke Stone Skin (1)		Chien fidele de Mordenkainen Cone de froid (1) <i>Cone de froid noir</i> Contagion de Masse Débilité mentale (1) Forme gazeuse Mur de force (2) Mur de pierre Mur d'os (1) Nuage mortel Os de cristal (1) Paralysie des monstres Télékinésie Téléportation Téléportation limitée de Valentin (1) Tempus Fugit Transmutation pierre en boue		Bulle anti magie Chain Lightning (1) <i>Chain Lightning noir (1)</i> Contingence (1) - <i>Stone Skin</i> Désintégration (1) Globe d'invulnérabilité (1) Holographie (1) Répulsion
					Niveau de sort doublé anneau Niveau 9 Niveau 3 Niveau 1 Perle puissance anneau 1 sort Niveau 5 1 sort Niveau 8
					Magie rémanente : +6 niveau de sort / jour

(x) : Sorts par défaut

SORTILÈGES DE MAGIE

6	Septième Niveau	6	Huitième Niveau	10	Neuvième Niveau
	Boule de feu à retardement (1)		Bateau Nuage		Arret du temps (2)
	<i>Boule de feu à retard. Noire (1)</i>		Conjuration de monstre VI		Conjuration monstre VII (1)
	Conjuration instantanée de Drawmij		Danse irresistible d'Otto		Déplacement tambour de M2
	Duo dimension		<i>Fletris. Abo. d'Abi Dalzim Noire</i>		Hétéromorphisme (2)
	Gravité inversée (1)		Fletris. abominable d'Abi Dalzim (1)		Liche vivante d'Ehrhardt
	Manoir Somptueux de Mordenkainen		Fonte d'os (1)		Main Broyante de Bigby
	Mot de pouvoir ETOURDISSEMENT		Gardes squelettiques		Mot de pouvoir MORT - 60 pv (1)
	Souhait mineur (2)		Greffe d'Objet		Nuée de météors (1)
	Téléportation sans erreur (1)		Homuncule bouclier (2)		<i>Nuée de météors Noire (1)</i>
	Vrai nom		Invitation vampirique de Valentin		Seuil
			Labyrinthe (1)		Souhait majeur
			Protection d'Esprit (1)		Sphere prismatique (1)
					<i>Sphere prismatique Noire (1)</i>
					Stase temporelle

SORTILÈGES DE PRÊTRE

5Premier Niveau	5Second Niveau	3Troisième Niveau
Corruption de l'eau et des aliments	Altération du temps	Délivrance de la malédiction (1)
Endure cold	Diable de poussiere	Dissipation de la magie
Endure heat	Find Traps (1)	Forme éthérée
Soins mineurs (5)	Paralyse	Guérison des maladies (1)
	Résistance au feu (1)	Nécro animation
	Résistance au froid (2)	Protection contre le plan positif (1)
	Silence (1)	

2 Quatrième niveau

Ancre dimensionnelle (2)

Dimensional Folding

(x) : Sorts par défaut



Parchemins de Clercs au 6ème Niveau (Drawmij équipé)

Sieste x3 Ralentissement du Poison x3 Contre Poison x3

Parchemins de Clercs au 16ème Niveau (Drawmij équipé)

Contrôle du Climat Air Walk Exorcisme Symbole x2
Heroes Fest Cure Critical Guérison True Seeing
Speak with monster Fléau d'insects Régénération x2 Rappel à la vie (x2)

Parchemins de Clercs au 30ème Niveau (Drawmij équipé)

Animation d'objets Résurrection

Parchemins de Magie au 20ème Niveau (Drawmij équipé)

Sort Astral Clône Digue x3 Tourment
Invocation de Drawmij Emprisonnement de l'âme x2 Mur de pierre x2
Polymorph object Simulacre Stone Shape x2

Parchemins de Magie au 27ème Niveau (Drawmij équipé)

Invocation de Drawmij x5 Epée de Mordenkainen Vigiles et sentinelles Manoir somptueux de Mordenkainen x3
Respiration aquatique Invisibilité de masse Langue x3 Disjonction de Mordenkainen x3
Vrai Nom Liche vivante d'Ehrhardt x4 Souhait majeur x3 Invocation vampirique de Valentin x3
Crâne de guet x3 Crâne piégé x3 Crâne de guet amélioré x3 Gardes squelettiques x3

Autres Parchemins (Drawmij équipé)

Parchemins de Protection Contre la Magie Parchemin de Protection contre les Élémentaires de Feu

Trou Portable (hors objets)

100 mètre de Corde et Grappin 14 Gemmes de 5000 PO 8 parchemins de Drawmij 4 Chaudes Couvertures
2 Pioches, 3 Pelles, Outils Divers (marteau, pince...) Rations de Fer x8 2 Tonnelets de Bière (2 x 5 litres)
1 Echelle de Corde de 30 Mètre Torche 43 4 Tonnelets de 100l d'huile 20 Litres d'Acide

Robe des Yeux

Infravision 12" Objets déplacés Invisibilité Dissimulé dans l'ombre
Ultravision Hors de phase Poussière disparition Suit les traces idem Ranger 12
Invisibilité améliorée

Bâton de Mage - Absorbe les sorts

At Will : Detect magic, Aggrandissement, fermeture, lumière, Protection contre le mal

1 Charge : Invisibilité, Ouverture, Pyrotechnie, web, dispel magic, Boule de feu, foudre, Ice storm, Mur de feu, Passe muraille

2 Charges : Tourbillon, voyage dans les plans, Invocation élémental, Télékinésie

Bâton de Puissance (+2 CA, +2 JP)

1 Charge : Continual light ; Darkness 1,5m ; Levitation ; Projectile magique ; Rayon affaiblissement, Cône de froid

2 Charges : Bouclier 1,5m ; Globe majeur, Paralysie musculaire

Bâton Magique

1 Charge : Foudre, Vol, Dispel Magique, Vocalise, Invisibilité, Force fantasmagorique

3 Charges : Désintégration, Chain Lightning, Vigiles et sentinelles

5 Charges : Holographie

Amulette de protection vitale et temporelle

Absorbe l'âme pd le sommeil = gain de 8 h / j = 1 an tous les 3ans, besoin de 1 round complet pour le réveil

Cartes de Visite de valentin

Petites plaque de granit au format d'une carte de visite - Epaisseur 2 mm - Un V est gravé sur une face

Ces cartes sont enchantées par 2 sorts : Attraction (Niv 5 - p215) et Symbole (Niv 8 - p352)

Le sort de symbole est gravé sur l'autre face de la carte

Il existe plusieurs couleur de cartes, les effets sont les suivants :

Granit Gris : Symbole de douleur (-2 dext, -4 touché pendant 2d10 tours)

Granit Bleu : Symbole d'étourdissement (Moins de 160 pv pendant 3d4 round)

Granit Noir : Symbole de Mort (Moins de 80 pv)

Granit Rose : Symbole de folie (Moins de 120 pv)

A Noter : Ces cartes peuvent naturellement être téléportées à proximité de la cible (30 cm)

Tambour de M2 avec marteau (Artéfact créé par un Titan)

Possibilité de le déplacer par 1 sort spécifique N9 qui nécessite 1 mois de casting et 100 000 po de poussière de diamant

Doit être installé sur de la pierre vitrifiée à l'Energie Négative (cette pierre est immunisée aux effets de l'artéfact)

+1 sort de N 8 pour vitrification négative de la pierre (1m3/sort ; 5000 po)

1 coup de marteau = force 2 sur richter 300 km de rayon

2 coups de marteau = force 4 sur richter 30 km de rayon

3 coups de marteau = force 5 sur richter 3 km de rayon

4 coups de marteau = destruction de tout habitat normaux 300 m de rayon (force 7,3)

le contrôleur du Tambour de M2 peut l'utiliser 1 fois par jour

Ne peut pas être utilisé sur un engin mobile sur roue et de moins de 3000 tonnes de pierre

Potions

Guérison : 8 (Dont 3 dans la ceinture des poches)

Soin 4 x Constitution : 1

Sustenance Majeure(Faim, soif, dormir, respire 24 heures): 1

Elixir de Vie : 1

Possessions

Soin (3d4 + 15): 2

8 950 000 PO

Soin 3 x Constitution : 1

Soin 5 x Constitution : 2

Signes Particuliers

Mort : Chez moi vivant avec objets

Protection contre le bien permanente

Plane shift 2 fois/semaine (capacité naturelle)

Vol en capacité naturelle, at. Will classe A (DM p46) 24"

Perle noire greffée sur le front en signe d'allégeance à Haazel Thorn

A lancé Cacodémon

Déjà vu un fantôme

Lu le livre de la magie d'argent A commercé avec Graz'zt

A ramené Lilith (Reine des succubes) à la vie

Chauve et Imberbe

Inimitié avec Orcus et Démogorgon

Ames enfermées dans des sphères noires de 15cm de diamètre (Très recherché par les Démons)

Un père de famille assassin et violeur

Hizin PJ 7/7 qui a tué ses compagnons

Une sorcière ayant commercé avec le Diable

Noble de Melnibon2 ayant pris part à une guerre du Chaos

Commerçant ayant vendu de la chair humaine

~~Géant de la première guerre contre les Dieux~~ : **Offerte à Haazel Thorn**

Ouvrages particuliers

Guide to the Lich (Comment devenir Liche + sorts + jp. vs changement d'alignement (NM) à chaque utilisation).

Parchemins de création de méta golem de cuivre, de bronze et d'argent.

Traité en 5 tomes sur le croisement des races et sur la multiplication des masses de chair.

Traité du contrôle des Fireliche de l'espace.

Livre sur l'allégeance des vampires à une liche.

Précis du Nécromant de Nagashi - Livre I La voie des Os

Téléportation limitée de Valentin

Idem sort N5, mais aucun risque d'erreur lorsque la destination est (même peu) visible. Pas de possibilité de se téléporter en d'autres circonstances. Tous les autres aspects de la téléportation sont conservés. Obtenue suite à étude à Mrynn la Merveilleuse.

Magie rémanente de Valentin

Cette capacité naturelle permet de lancer jusqu'à 6 niveau de sorts par jour (Ex: Un nuage puant et un bouclier de feu) dans n'importe quelle circonstance y compris là où la magie ne fonctionne pas comme dans une bulle anti magie par exemple.

Il faut deux segments pour que la magie opère. Le magicien doit avoir le sort en mémoire.

Les sorts sont lancés au niveau du lanceur. Aucun chasame n'est nécessaire. Pas de composante.

Liche vivante d'Ehrhardt

Sort de niveau 9 ; durée = 24 h ; cs = 1 tour ; portée = 0 ; composantes VSM.

Ce sort ne peut être lancé que par un être vivant, mais peut être révisé par un mort.

Sous l'effet de ce sort le magicien devient une liche ; la transformation prend 5 rounds pendant lesquels le magicien ne peut accomplir aucune autre action. Le retour à la forme humaine prends 3 segments.

Sous forme de liche le magicien n'est pas réellement mort : il subit les vade retro mais n'est pas affecté par les rappels à la vie ou autres résurrection.

Sous forme de liche, le magicien ne vieillit plus : par exemple un Mago qui restera 1 h/jour sous forme humaine vieillira de 1 an tous les 24 ans (10 min/jour = 144 ans) ; rq : combiné avec des fioles de longévité le magicien acquiert une « mort éternelle ».

L'utilisation régulière de ce sort conduit à un alignement NM.

Nécessite le sacrifice d'un humanoïde de la race majoritaire du plan (ou sous plan) sur lequel se trouve le magicien ; cet humanoïde doit avoir vécu au moins 1/3 de son espérance de vie normale.

Liche

Immunisé à charme, sommeil, affaiblissement, métamorphose, froid, électricité, folie, incantation mortelle et symbole de mort.

Toute créature de moins de 5 dés (ou niveau) qui voit une liche doit sauver contre les sorts ou fuir dans la terreur pendant 5d4 rounds. Si la liche touche une créature vivante, son aura de froid absolu infligera 1-10 points de dommages. En outre, la victime doit sauver contre la paralysie ou être totalement incapable de bouger. Cette paralysie dure jusqu'à être dissipée.

Sphères D'annihilation x2

Chaque sphère peut être invoquée instantanément à un endroit choisi 2 fois / an qq soit le plan d'existence.

Chaque sphère est contrôlée sans échec, vitesse déplacement 12 ''.

Possibilité de marcher et de parler pendant le contrôle mais impossibilité de lancer un sort (hors magie rémanente) ou de combattre.

Possibilité à chaque montée de niveau d'acquiescer un pouvoir sur les sphères (prochain niveau, séparer ou regrouper des sphères).

La flûte de Valentin

Cette flûte en os a le pouvoir de minimiser la résistance à la magie d'un adversaire du mage. Ses effets s'appliquent sur les sorts, les objets (selon leur niveau d'enchantement) et plus généralement toutes les attaques magiques lancés par le magicien sur sa cible. Une seule créature, au choix du magicien, peut être affectée par les effets de la flûte. Le mage connaît le résultat de son action (La cible c'est pas sûr ?). L'objet est enchanté au 25ème niveau.

La cible n'a nul besoin d'entendre la musique de la flûte. L'objet fonctionne en toutes circonstances (Hormis dans un silence) même si l'adversaire n'entend rien.

Uniquement pour le mage- La famille Adams - 1 fois/jour - cs 5 seg - Portée 5m/niveau - Durée 1 round/ 3niveaux

La résistance à la magie de la créature fonctionne contre la flûte pendant le round de musique, mais réduite de 10% (Par exemple pour un niveau 27 : $16 \times 5 = 80\% + 10\% = -90\%$). Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé en sus de la résistance à la magie. Si la victime ne résiste pas aux effets de cet objet, sa résistance à la magie **de base** est réduite de 30% plus 1% par niveau du magicien pendant la durée du sort. Si elle résiste, sans effet.

Pour le groupe- Casser la flûte - 1 fois - cs 1 seg - Portée 5m/niveau - Durée 3 rounds

Si le magicien brise volontairement la flûte, la créature désignée perd toute MR pendant la durée du sort et ce contre tous ses adversaires. Pendant cette durée toutes ses sauvegardes sont lancées à -8. L'instrument est brisé définitivement. Le mage perd tous les sorts en mémoire hormis 3 de son choix.

Création de l'objet

Premier objet créé par Valentin sous forme de Liche avec le tibia d'un jeune humain. 2 Ans de travaux ont été nécessaires.

Enchanté avec : Façonner l'os + Porte des résistances magiques + Percer une Résistance à la Magie + Lower résistance + Bulle anti-magie + Enchant an item + Permanence + Souhaits.



Invitation vampirique de Valentin

Sort de niveau 8 - Casting time 4 segments - VSM - Composante : Une fiole de mon sang - Durée 1 round par niveau.

Ce sort permet d'invoquer un ou plusieurs vampires dans un délai de un round.

Ne peut être réalisé que sous forme de liche, je dois boire une fiole de mon propre sang et prononcer la formule

Les vampires (Nombre à choisir dans la limite de $1d4+6$) apparaissent le round suivant.

Je dois connaître personnellement chaque vampire invoqué, ceux-ci ont d'ailleurs établi résidence dans mes quartiers

Une fois présents, ils obéissent mentalement à mes ordres sans concentration comme un sort d'invocation classique.

Dans le cas d'un Vade Rétro je peux :

Soit les renvoyer là d'où il viennent.

Soit les laisser se débrouiller.

Soit les maintenir sous mon contrôle. Dans ces conditions, je dois me concentrer pendant un round et ne rien faire d'autre + je perds 10 pv chaque round qu'un vade retro est réussi.

Les caractéristiques des vampires sont les suivantes:

AC -5 / TACO 6 (4 car +2 au toucher)

HD 14 (7 par dé) soit 98 PV

#Att 3/2 pour 4-16 dmg + perte de 2 niveaux.

+2 pour toucher - Charme personne avec JP à -2

Touché que par arme magique - Régénère 3pv/round - Immunisé à charme/sommeil/paralyse

Demi dommages sur froid et électricité - Forme gazeuse + transformation en chauve-souris

Magiciens Connus

Methraton, Abi Dalzim, Drawmij, Merlin, Hornung, Gromph, Elminster, Wislimeril, Rary et Mordenkainen (Reçu à la maison).

Eodraconis Wizardy Ring

Cet anneau en platine ciselé, propriété de Eodraco, a été remis à Valentin pour le service qu'il lui a rendu. Il ne peut pas être détruit, hormis par la puissance d'un Ignidraco ou du Eodraco.

Cet artefact draconique permet un meilleur contrôle des sorts disponibles dans la journée. Il permet de réviser les sorts de magicien au double de la capacité du magicien, dans une limite toutefois bien définie : le mage ne peut doubler ses sorts que dans la limite d'un total de 13 niveaux combinés des sorts qu'il maîtrise.

Par exemple, le mage pourra réviser le double des sorts 9 et 4, ou des sorts 5, 4, 3 et 1, dans un total de 13 maxi.

L'anneau a également les pouvoirs suivants :



Doit être porté en permanence pour fonctionner en Wizardry,

Donne un bonus de +3 à la CA, aux JP, et au touché,

Evite au magicien de perdre ses sorts en tête par absorption,

Agit comme une perle de puissance pour un total de 13 niveaux, i.e. le mage peut choisir des sorts qu'il a lancés dans la journée jusqu'à 13 niveaux additionnés,

Absorbe les anneaux de sorcellerie et les perles de puissance en possession du mage,

Donne 50% de chance au magicien de retrouver ses sorts en cas de mort, i.e. s'il fait moins de 50% ses sorts (restant au moment de la mort) sont restaurés (l'anneau agit comme une sauvegarde de la mémoire).

Bracelets de défense de Valentin

Une puissante magie enchante ces bracelets dont la création a duré une année.

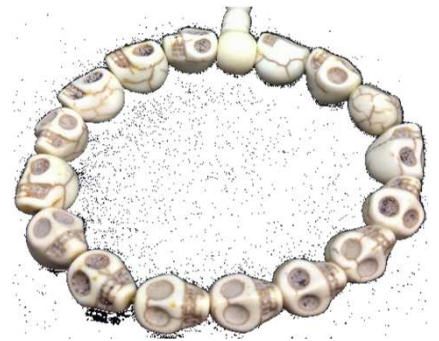
Les caractéristiques de ces bracelets sont les suivantes :

Bracelets de défense ACO

Stone skin une fois par jour

Lorsqu'on frappe les bracelets les uns contre les autres :

Répulsion 1fois par semaine, ni MR, ni JP. Durée 1 round/3 niveau



Dague noir d'Haazel Thorn (Valentin)

Cette dague a nécessité une année pour sa création et son enchantement et la participation d'Haazel Thorn. Elle fût spécialement forgée en mithril par les meilleurs Artisans Nains du Seigneur Scytal, et plongée dans une sphère mineure d'annihilation sous le contrôle de Haazel, ce qui en a transformé la lame en mithril noir sans reflet.

Dague ordinairement +5/Venum (sur 16+) 3-18 ou mort. Le sang ne coule pas de la lame mais est absorbé dans la lame.

JP vs désintégration par round si tenu par un personnage bon.

A volonté, transformation de Haazel en 1 round. La transformation de Haazel peut être interrompue à chaque instant, mais demande 1 round pour le retour du corps à la normale. Un repos de 2 heures doit être observé entre deux transformations tant le corps souffre de cette transformation.

Pendant la transformation, la dague devient annihilante (le venom ne fonctionne pas dans ce mode) : un touché égal ou supérieur à 16 annihile un membre au hasard, sans JP (soit 1d10 bien connu pour les sharpness). Le membre ne peut pas être régénéré, mais des sorts puissants comme un souhait (énergie positive ou autre) permet de le récupérer. Pour la tête, seul un souhait majeur ou une résurrection peut ramener l'intégrité du corps et la vie à la victime.

La fonction annihilante de la dague coûte une charge par membre annihilé. 6 charges, non rechargeable, après quoi la lame de la dague se décompose et met trois ans à se reconstituer dans son étui. Elle peut être reconstituer en deux an seulement si le magicien utilise une sphère mineure pour la reconstituer.

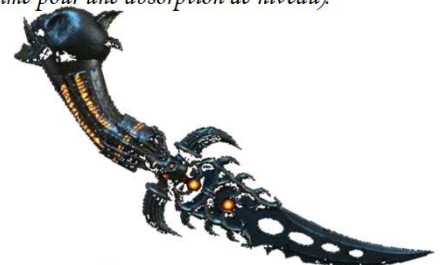
Un Negative Plane Protection (ou autre sort similaire s'il en existe) peut prévenir de ce pouvoir (comme pour une absorption de niveau).

Destruction de la lame/dague : très peu de moyens ne peuvent détruire la dague.

Tout ce qui peut détruire une sphère d'annihilation,

Toucher une forme quelconque d'énergie positive,

La disjonction de Mordenkainen détruit définitivement la dague



Le magicien se transforme de façon saisissante. Sa taille et sa forme augmentent dans des proportions énormes. Il devient alors une véritable machine de combat, un guerrier berserk(enragé) ! Les points de vie du magicien sont doublés et les dégâts qu'il subit sont d'abord ôtés de ces points supplémentaires. Donc, s'il ne subit pas plus de points de dégâts que le nombre de ses points de vie normaux, il n'en subit en fait aucun ; par contre, chaque point subit au-delà des points virtuels compte double. **La classe d'armure obtient un bonus de 4** (une CA 10 devient une CA 6, une CA 9 devient 5, etc.). Toutes les attaques sont faites sur la table des guerriers, au même niveau que le magicien (c'est à dire que le magicien utilise la table normalement réservée aux guerriers). Bien que le magicien ne puisse utiliser qu'une dague, les attaques qu'il porte ont un **bonus de +2** sur les dégâts qu'elles infligent et il peut **attaquer 2 fois par round**.

Considérée comme un Artéfact, Haazel a participé activement à sa confection.

Disciple d'Haazel Thorn, Maître de la Lune Noire

Haazel Thorn a pu rejoindre le PMP grâce à un seuil ouvert par mes soins. Je suis devenu un de ses disciples à l'issue. Je devrai obéir aux ordres de Haazel Thorn, de temps en temps. (Prince Yugoloth futur Demi-Dieu aujourd'hui un lesser power). En tant qu'Archimage de la Lune Noire, je porte en permanence une gemme noire brillante incrustée dans le front. J'ai subi les épreuves de la Lune Noire. Elles comportent notamment la mort par la négation et la résurrection par la négation. L' Archimage de la Lune Noire est adepte de la négation, donc préfère les sorts noirs (sans être exclusif pour autant). Tous les sorts qui inflige des dommages peuvent être lancés comme un nihiliste (A décider lors de la révision). Les caractéristiques du sort sont conservées mais les dégâts sont formés d'énergie négative. Je gagne un niveau de prêtrise à chaque niveau de magicien acquis après le 26ème.

La faille de Tsaroth - Le domaine d'Haazel Thorn - La tour de Valentin

La faille est un immense gouffre ayant des pouvoirs étranges et très puissant :
Il est impossible de se rendre au fond en descendant par des moyens physiques ou magiques, ce qui en fait un lieu inaccessible.
Les deux seuls moyens connus actuellement est un portail se trouvant dans la forteresse de Ukko qui se trouve au bord (je possède l'amulette qui ouvre le passage chez les paladins) ou de faire une anti gravité, bien éphémère.
A l'inverse, pour remonter vers la surface, il suffit de monter pendant un round pour se retrouver à la surface le round suivant.

Meta Golem Gardiens de la tour

2 cuivre

2 bronze

2 argent

+6 golems d'argile en binome avec chaque Meta Golem

Chaque Meta Golem me prévient par lien télépathique en cas d'évènement inhabituel dans la tour.

(C'est-à-dire en cas d'évènement car il ne se passe jamais rien)



Simulacres (2 équipes, 1 ici et 1 sur l'île)

1 simulacre niveau 9 à la sécurité

1 simulacre niveau 7 au protocole

1 simulacre niveau 11 à la recherche magique

1 simulacre niveau 5 à l'intendance générale

Ils ne possèdent aucun objet magique hormis une boucle d'oreille feu et une de froid chacun.

Mon trésor se trouve ici, rien sur mon île de Norworld

27 Cranes de guet améliorés surveillent les environs ainsi qu'une douzaine de crânes piégés
A voir pour Meta Golem de platine ?

Objets Trou Portable

Objets	Charges	Objets	Charges
Baguette de conjuration		Livre de Sorts Bocob (Tous les sorts PH et Arcana	
Boule de cristal		+ Sorts d'Otiluke, de Nystul de Liche et de Nagash)	
Caraffe d'Eau Infinie		Marteau +4	
Carte de visite (5 de chaque couleur)		Miroir de Vision	
Composantes humaines en stase temporelle	4	Parchemins invocation de Drawmij	5
Forteresse instantanée de Daern		Scarabé de protection	3

Objets Chez Moi

Objets	Charges	Objet	Charges
Alchimiste cyborg en stase temporelle	20	Chaudron chauffant	
Amulette de Protection vitale et temporelle		Chaussons de Sulendus	Pas de trace (Neige...)
Anneau +4 / +4 x2 - Anneau d'accumulation de sorts		Cruche d'alchimiste	
Anneau +6/+2		Dague +3 / Dague +4	
Anneau de beauté (+2 en beauté et charisme / 18 max)		Epée longue +6 qui dispel au 20ème au touché	
Anneau de Djinn		Epée longue Holly Avenger +6	
Anneau Etoile Filante		Epée longue Holly Avenger en Crystal	
Anneau Foudre MM Speed	Chargé au 27ème	Eventaille qui fait rafale de vent	20
Anneau Libre Action		Flute de Valentin (Drawmij)	
Anneau Poigne Electrique		Fouet +4	
Anneau retour de sort (Drawmij)		Full Plate +5 Ethernée rouge, Full +4, Full +3 x2	
Anneau sorcellerie Niv 3		Heaume +3	
Baguette de feu	100	Huile de Timelessnes	1
Baguette de givre	20	Jeu de cartes (sans dame carreau et roi treffle)	
Baguette détection métaux		Livre de sort Bocob (Cf. Trou x2)	
Baguettes résurrection (Drawmij)	10	Livre Frappeur	
Baton de Puissance (Drawmij)	25	Marteau +4	
Baton magique (Drawmij)	25	Miroir d'opposition (Drawmij Equipé)	
Bâtonnet d'illusion	90	Objet de tout (Objet DM/Arcanna 24h)	2
Botte ailées 21" Classe C		Onguent de Keatom	1
Bottes elfiques		Parchemins (Tous)	Drawmij
Bouclier +1 +2 vs Projectiles		Perle de Sagesse	
Bouclier +3 x2		Pierre ionique respiration aquatique	
Bouclier +5		Prison de Zagig	
Bouclier -1 attracteur de missile		Puits des Mondes Sans Fin (Drawmij)	
Bracelets AC4 x2, bracelets AC5, bracelets AC2		Robe of Vermin (Maudit)	
Broche bouclier	65	Rocking chair frappeur	
Buckler Wand		Spère d'Annihilation x2	
Cape +3 x2, Cape +4		Tambour et Marteau de M2	
Carte de visite (10 de chaque couleur)		Tapis de Bienvenue	
Carte du premier niveau des Abyss		Trou Portable (Drawmij)	
Chandelle d'Invocation			
Chapeau de Stupidité			

Climate/Terrain:
Frequency:
Organization:
Activity Cycle:
Diet:
Intelligence:
Treasure:
Alignment:
No. Appearing:
Armor Class:
Movement:
Hit Dice:
THAC0:
No. of Attacks:
Damage/Attack:
Special Attacks:
Special Defenses:
Magic Resistance:
Size:
Morale:
XP Value:

Any land
 Very rare
 Solitary
 Any
 Electricity
 Very (11-12)
 See below
 Any
 1
 See below
 See below
 9 (40 hp)
 11
 1
 See below
 Spells
 Spell immunities, invulnerable to
 See below
 S to M (3-6' tall)
 Fearless (20)
 3,000 - 4,000



Metagolems are hollow, metallic humanoid constructs that have been given magical life. There are as many varieties of metagolems as there are metals, ranging from those made of copper to those made of platinum alloys. Like normal golems, metagolems are animated by elemental spirits. However, they are also given considerable intelligence and can speak.

Generally speaking, the more exotic the metal, the better the metagolem's armor, speed, and damage per hit. Statistics for metagolems made of common metals are given below:

	Metal	AC	Move	Damage
	Copper	6	3	1d10
	Tin	5	4	2d10
	Bronze	4	5	3d10
	Iron	3	6	4d10
	Steel	2	7	5d10
	Silver	1	8	6d10
	Electrum	0	9	7d10
	Gold	-1	10	8d10
	Platinum	-2	11	9d10

Combat Metagolems are quite intelligent and employ sound tactics in battle. Aside from their limited selection of spells (see below), they never use weapons, preferring to rely on their fists instead. Despite their intelligence, they remain completely emotionless and can never be swayed from their goals.

Metagolems can cast fireball, flaming sphere, fly, magic missile, stinking cloud, and web spells, each once per day, at the 10th level of ability. They are immune to all illusion/phantasm, enchantment/charm, and alterations spells cast by wizards, and to all spells in the Charm sphere of priest magic. Further, they are not damaged by any attack involving electricity, but gain energy from such attacks instead (see "Ecology"). Like all golems, they are not affected by poison of any sort.

Habitat/Society Metagolems are magical automatons created by powerful wizards to accomplish certain goals such as chasing down hated enemies, collecting treasure, and so forth. They have no society as such, but they do seem to bear a strange fondness for other of their kind. Occasionally, several metagolems can be found relaxing together on worlds particularly prone to violent lightning storms.

Metagolems have no free will, but always strive to fulfill the wishes of their creators. The methods of creating metagolems are not widely known, but only wizards of 18th level and above can make them. A metagolem has the alignment of its creator and an equivalent Strength of 15 for purposes of carrying and lifting items.

Ecology As with other golems, metagolems can be created by only powerful wizards. However, unlike regular golems, metagolems occasionally require a supply of energy in the form of electricity to continue functioning. Hungry metagolems are known to insult powerful wizards for the sole purpose of making the mages so angry that they cast lightning bolts. Every hit point of damage from electricity powers a metagolem for one week, to a maximum charge of 100 weeks of continuous operation. Without this power, metagolems become dormant until given a new charge.

MONSTRES CONNUS

Avec Décomposition Métamorphique de Valentin

Dragon des Abyss

Intelligence:	Genius (19-20)
Treasure:	C, F
Alignment:	Chaotic evil
No. Appearing:	1
Armor Class :	-10
Movement:	24" en vol, 9" au sol
Hit Dice:	25
THACO:	4
No. of Attacks:	3+special
Damage/Attack:	3-18/3-18/6-60 Combat modifier +8 / +12
Special Attacks:	Breath, tale attack
Special Defenses:	+2 or better weapon to hit, never surprised spell immunity
Magic Resistance:	95%
Size:	G (48' base)
Morale:	Fanatic (17-18)
XP Value:	45



Breath weapon/special abilities :

A chaos dragon has two types of breath weapon, a line of energy and a cone of confusion gas. The energy type of its breath weapon is determined randomly each time it uses the breath weapon by rolling d% : 01-20 acid, 21-40 cold, 41-60 electricity, 61-80 fire, 81-100 sonic. Even the dragon itself doesn't know which type of energy it will emit before it actually breathes. Creatures within the cone of confusion gas must succeed on a 'Will' save or be confused for 1d6 rounds plus 1 round per age category of the dragon.

Abyss dragons are born immune to fire.

Il y a un pourcentage que tu ne puisse pas revenir à ta forme initiale, même si tu ne meurs pas. % du genre 5% maxi. C'est un dragon entropique, donc difficile de maîtriser la forme. Prends par exemple 1% par tour / heure transformé en combat / déplacement . EX si tu te bats avec cette forme tu prends comme base les tours, si tu ne fais que voler, tu compte en heure

Avec Hétéromorphisme (Monstres ci-dessus + :)

Spectateur spectre des cendres

HD = 10 ; AC = 0 ; PV = 75 + 15 / tête ; @ = 10 ; dmg = 1-8 + 2 Niveaux

Immunité : feu froid sommeil hold charme

Forme gazeuse poussière de cendre

Détection de la vie 120 m

Caméléon power + 70% de surprendre dans leur plan

11 têtes : charme personne ; charme monstre ; sommeil ; télékinésie 2500 po

Chaire en pierre 9m ; désintégration 6m

Effroi ; ralentissement ; blessure majeure 15m ; rayon de mort 12m

Anti magie 42m

Para élémentaire de Magma

AC	-10
HD	24 (double les PV en contact avec la lave)
THACO	-3
Att #	1
Damage	août-48
SA	Jet de boule de magma pour 8-48
SD	+2 better arme pour toucher
MR	0
Move	6" - 2 segments dans la lave
Terrain	Lava
Climat	Hot
INT	Low
Align	N
Treasure	Nil
Size	L
XP	16100

La chaleur d'un para élémentaire de Magma est similaire au sort de druide Métal Brûlant sur 6 m de rayon. Le 1^{er} round les métaux s'échauffent. Le 2^{ème}, les armures et armes métalliques font 1-4 dommages. Au 3^{ème} et round suivants, les personnes utilisant du métal prennent 2-8 dommages et les autres 1-4 dommages. Quitter la zone permet de faire descendre les dommages d'un niveau par round. Les para-élémentaires de magma seront toujours présents dans des zones de lacs de magma. Ils resteront toujours en contacts avec le magma, ce qui leur permet de retrouver ½ de leur point de vie en 1 round.

Dragon des Cendres

Hexton (Modron) Niv 30 (MM2 p90)

Dragon Jaune

Balrog



Connait les Chronovoides (Monstre du vide)