

VIKTOR LEBON



FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création **14.08.13**

Nom

Viktor Lebon

Classe Paladin Titre Paladin
 Race Humain Sexe M Age 62 ans
 Dieu SEKER Talents acquis Joueur

Année **1057**
 Niveau **26**
 Poids 96 kg Taille 1m90
 Classe sociale Vicomte
 Autres _____

Couleur de peau Blanc Couleur des yeux Vert de gris Couleur des cheveux Blond
 Signes particuliers
 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 voir château, PO au temple hypnotisme, magic jar, possession, sleep, suggestion, psionic blast

Force ceinture

F 18 ⁰⁰	F 22	Ajustement	toucher +4	dommages +10	Ajustement poids 7500	Défonçage porte 11-12(4)	Torsion barreau 80%
---------------------------	-------------	------------	-------------------	---------------------	------------------------------	---------------------------------	----------------------------

Talents de Paladin

Détection du mal à 20 m
 Immunité aux maladies
 Imposer les mains 2PV/niv
 Guérir les maladies 1F/5niv/sem
 Protection vs mal sur 3 m
 Vade retro cleric 24
 Force volonté vs Epée : 53
 -1 / 9 pts de vie
 Mort à 177 ans

Intelligence

I 11	I 11	langues additionnelles 2	Chance de connaître les sorts \	Min. de sorts/niv. \	Max. de sorts/niv. \
-------------	-------------	---------------------------------	---------------------------------	----------------------	----------------------

Sagesse

S 13	S 13	Ajustement d'attaque magique \	Bonus sorts	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau	Echec sorts \
-------------	-------------	--------------------------------	-------------	------------	-------------	-------------	-------------	---------------

Dextérité

D 17	D 17	Ajustement réaction	+2	Ajustement projectiles	+2	Ajustement classe d'armure	-3
-------------	-------------	---------------------	-----------	------------------------	-----------	----------------------------	-----------

Constitution +1 Fontaine plan positif

C 18	C 19	Ajustement point de vie +5	Choc métabolique 99%	Chance de résurrection 100%	Nbre de résurrections 1
-------------	-------------	-----------------------------------	-----------------------------	------------------------------------	--------------------------------

Charisme

Ch 17	Ch 17	Nbre max. de suivants 10	Ajustement loyauté 30%	Ajustement réaction 30%
--------------	--------------	---------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

Beauté 15

Classe d'armure			
Armure portée	Full Plate +5 (+bouclier base AC0)	CA	-5
Bouclier portée	Grand +4	Bonus	-4
Autres	Ailes de Feu	Bonus	-2
Dextérité		Bonus	-3
CA de Dos	-7	CA de Face	-14
CA Optimale		-14	

Jets de protection

Poison/Mort magique	3	Bonus magique	
Pétrification/Paralysie	4	50% MR	
Souffle	5	+2 paladin	
Baton/Baguette/Batonnet	4	+1 poison (CON)	
Sorts	6	-4 contre sorts	
Psionic Blast	10	9	8
		Bonus dextérité	
		+2	

Armes utilisées

Toucher AC0	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
-5	5/2	Epée longue +5	+4	+5	1-8	1-12	+10	+5	Holy Avenger
		Bolas	+2		1-3	1-2	+10		
		Epée longue +5	+7	+5	1-8	1-12	+14	+5	avec Force à 25

Points de vie : **251** -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
 Tiré : 115 **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**
 Ajustement +4 **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

Vitesse de déplacement

Pied Vol Nage
 12" " "

Faits marquants : Inimitié avec Baalzebulet Seth.
 Lieux bien connus : bureau du chef de la guilde de l'ombre sur 6ème niveau des enfers, prison château de Moloch.
 Voyage sur le Pendemonium, sur le Styx
 Maîtrise de l'épée longue, arc, dague, cimeterre, marteau, fléau, hache, lance, masse, fouet et bolas.
 A vu son Dieu qui lui a parlé en rêve suite à la réussite de la quête de Vivien TELPERION.

Points d'expérience

Bonus 0 %
6.461.202 xp
 Niv. Sup. à :
6.650.001 xp

1050 La Facétie de BAALZEBUL

MOLOCH, mandaté par BAALZEBUL, vient attaquer les aventuriers au Poisson Frit par l'intermédiaire des assassins de la guilde de l'ombre, située sur le 6^{ème} niveau des Enfers. DUNCAN et SNOWL sont empoisonnés.

Après l'attaque, les recherches des aventuriers leur apprennent que les assaillants étaient les assassins et qu'un seuil existait entre la guilde et le PMP. Après avoir tué les gardes, ils utilisent le passage et se retrouvent à 1h de marche de la guilde. A l'attaque de la guilde ! Les aventuriers font parler le chef de la guilde. Afin de libérer DUNCAN et SNOWL de l'empoisonnement dont ils sont victimes, il faut libérer 9 paladins. Une porte dérobée permet de pénétrer dans la tour où ils sont enfermés mais pour l'ouvrir, il faut un sort d'ouverture ainsi que du sang du cœur de DALNEB, jeune dragon, qui s'en est déjà évadé. Les aventuriers tuent le dragon. Viktor obtient dans le trésor du dragon **la Full Plate de STEROPES**, et conserve une écaille qu'il fera enchanter pour devenir son bouclier « **la Sauvegarde du Juste** ». Il trouve aussi une **gemme de 250000po indestructible**.

Les aventuriers entrent dans la tour, gros combat à mort jusqu'à l'intervention de LAKSHMI et de solars contre les diables. LAKSHMI offrira à Viktor **la Lumière de LAKSHMI** en récompense.

⇒ Inimitié avec BAALZEBUL.

1051 Le Bouffon Rouge : l'insolence de BAALZEBUL

Le bouffon rouge, mercenaire, ex trublion de Chronos, vient s'implanter dans le château de Viktor. Le bouffon IRAZAMBAL installe un monolithe au milieu du château d'où sortent des abominations qui attaquent tout dans le château. Seule façon de fermer le seuil du monolithe, récupérer 3 choses/objets d'époques différentes.

Premièrement : voyager dans le plan de CTULHU d'où sortent les monstres pour trouver les 3 portes pour les 3 époques.

⇒ Première mission : ramener une griffe d'un Ignidraco. 8000 ans dans le passé.

⇒ Deuxième mission : ramener le sceptre du Dieu Gobelins. Les gobelins essaient de s'emparer d'un château qu'ils assiègent. Passage de Viktor sur son dragon d'or qui va souffler et souffler encore pour cramer tous les assiégeants !!!

⇒ Troisième mission : ramener le cyber cerveau d'un méta-conseiller de Trantor. Le dragon ne vient pas. Les machines ont pris le dessus sur les humains. Pieuvres mécaniques, drones, terminators à combattre. Viktor grâce à son armure pénètre à l'intérieur d'une pieuvre. Après avoir aidé les humains, Viktor reçoit en récompense des merveilles de technologie pour son château et le **Casque de la Rébellion**.

Pour finir, de retour au château, Viktor soigne une vieille dame qui n'est autre que BAALZEBUL déguisé, qui lui lance une malédiction : Viktor vieillit de 30 ans d'un coup + 10 ans par an.

En récompense, les aventuriers acquièrent 4 pouvoirs : **2 rounds en 1, Speed, Slow, Time stop**.

1051 Eodraco, la première lignée

Viktor a été convoqué par le concile des dragons, ainsi que tous les seigneurs de Norwold afin de défendre le royaume contre les grands dragons (Ignidraco) qui ont été réveillés. Voyage vers le nord à dos de dragon d'or. Combat contre des samouraïs avec sharpness dans une zone d'antimagie. Libération d'Eodraco pour combattre les Ignidraco.

Viktor obtient **1 siècle de longévité supplémentaire (mort à 177 ans)**, ainsi qu'un **dragon d'or Eléan'or** en tant que compagnon « libre ».

1052 L'Archipel des Anges (SNOWL, DUNCAN, ALGARIC, VIKTOR)

Plan de BAALZEBUL afin d'en finir avec Viktor.

La reine de l'archipel des anges, Gabrielle Victoria des Coraux, contacte Snowl pour demander de l'aide. Son peuple est victime d'attaques des cyclopes qui gagnent du terrain. Les cyclopes ont été convaincus par BAALZEBUL d'attaquer les anges. Les aventuriers libèrent les anges et la reine leur remet à tous un collier de fleurs spécial. En fait, la fille de la reine a été prise en otage par BAALZEBUL, et la reine a été contrainte de remettre ces colliers maudits aux héros. Le collier est en adamantium et contient une sphère d'annihilation. Les aventuriers se retrouvent emprisonnés dans les prisons de BAALZEBUL. Dans les prisons les héros rencontrent ELEDORAS un barde elfe emprisonné depuis très longtemps. Il parle aux aventuriers de la hache d'Akim une puissante relique capable de tuer BAALZEBUL. S'ils le libèrent, il pourra leur indiquer sa position, ainsi que faire des plans des abords du palais. Dans le désert, un dragon garde les équipements des aventuriers. Pendant ce temps sur le PMP, les légions de BAALZEBUL détruisent les baronnies. En fait, la hache n'est pas sur le plan des enfers, mais sur le plan élémentaire de l'eau, c'est un prince Kraken qui la détient. Les aventuriers récupèrent la hache. Les héros vont attaquer BAALZEBUL, et MOLOCH se retourne contre son maître. Ils tuent BAALZEBUL. En récompense, Viktor reçoit **des Ailes de Feu**.

1053 L'Arlésienne

Dionysos a « invité » les aventuriers à participer à ses jeux afin de divertir tous ses invités. S'en est suivi une farandole d'épreuves et de combats au cours desquels les aventuriers ont remporté des médailles pour la victoire. Dinin a ressuscité Viktor alors que rien ne le nécessitait : en effet, Viktor se régénère, et les aventuriers sont remis d'aplomb à la fin de chaque épreuve. Viktor a fait **le souhait de pouvoir se régénérer**, et également d'obtenir un artefact fait à partir de la membrane de l'aile de dragon de cristaux de glace : **les Gants de la Lumière**.

1054 La Mort du Roi

1056 Terra Nova

Viktor a rencontré son créateur Eric WILMOUTH, ainsi que Frédéric MERCIER, Nathalie GAUDET, Frédéric PETIT, Emmanuel TERRIER et Thierry GAUDEDEFROY. Eric WILMOUTH a tué un goblin avec une dague et à voler à dos de dragon d'or. Viktor a vu les dieux PTAH et SETH, a coupé un bras à la Tarasque, a dormi et mangé au sommet de la Tour Eiffel, a voyagé 4500 ans avant en Egypte. **Viktor a ressuscité un dragon d'or.** Les aventuriers ayant aidé PTAH dans sa bataille contre SETH, ils ont obtenu en récompense une **Croix Ankh de PTAH**, et Viktor a pu faire un souhait pour récupérer des **batteries pour son Casque de la Rébellion.**

1056 Boucle temporelle : Viktor fait un rêve depuis plusieurs jours : un combat au sommet d'un volcan dans lequel un paladin affronte un sorcier. Au terme du combat, les 2 s'entre-tuent et le sommet s'effondre, laissant le volcan entrer en éruption. Le rêve se transforme ensuite, un cadavre se trouve sur un autel avec l'armure et l'épée du paladin, et un sorcier liche incante au dessus du corps. Un archiprêtre de Seker arrive au château d'Ice Peaks et explique à Viktor qu'il fait le même rêve. Le paladin est Vivien TELPERION des Hautes Marches. Albert sait également où se trouve le volcan, et vous charge de la part de Seker de délivrer l'âme de Vivien et de rapporter ses effets au temple. Arrivé au volcan, une armée de Gobelins s'est établie à son pied battue par Viktor. Un dragon de lave protégeait l'entrée d'une tour enfouie. **Viktor a un compte à régler avec ce dragon de lave !!** Un mot de passe « Fiat Lux » permettait d'accéder aux niveaux les plus profonds. Le nécromancien entouré de démons, succube et un deathknight de Démongorgone était en train d'incanter au dessus du corps du paladin. Viktor a décapité le nécromancien, ainsi qu'un Balor et plusieurs Marilith. Glasya est alors apparue traversant un seuil et lançant ses diables au combat contre les démons, offrant de s'allier à Viktor contre l'âme de Vivien, ce qu'il refusa farouchement. Viktor s'empara des effets de Vivien et de quelques ossements, tandis que Glasya s'enfuit avec le plus gros des ossements. Viktor rapporta ses trouvailles à Albert, et pria Seker. Viktor se vit offrir **l'épée nommée « Fiat Lux ».**

1056 Les Gorges de Galamus II

Le Roy a mandaté un groupe de seigneurs très puissants pour venir à bout de phénomènes très étranges dans la chaîne de montagnes incluant les Gorges de Galamus. Alors qu'un premier groupe d'aventurier a été décimé en essayant de découvrir des informations, les montagnes se sont mises à se déplacer, dégueulant des hordes d'orques. Toute la géographie se trouve bouleversée, les contrées dévastées, les populations assassinées ou faites prisonnières. Un premier raid est organisé à la Forteresse des Deux Hiboux afin de venir en aide aux troupes stationnées à l'intérieur. Puis, le problème résolu, le groupe se dirige dans les Gorges de Galamus, visiblement, le point de départ de tous les problèmes. Les aventuriers découvrent que les statues des séraphins ne sont plus là, tel que l'avait relaté Ulrich VON CARSTEIN. La magie ne peut pénétrer dans ces grottes, à moins de se baigner préalablement dans un bassin à l'entrée. Les 5 séraphins s'étaient emparés des 5 morceaux de l'Eclat de DUMATHOINE, un dieu nain, possédant ainsi le contrôle sur la montagne. Les aventuriers ont parcouru toutes les galeries afin de défaire les Séraphins et récupérer les morceaux d'Eclat, qui, une fois assemblés, ont permis à Lort de faire revenir son dieu. Ainsi DUMATHOINE a offert à Lort l'Eclat qui contrôle la montagne pour une génération, et au groupe complet d'aventuriers un **souhait majeur divin.** Algaric a également proposé d'emmener le groupe sur le plan positif pour qu'il se baigne dans la Fontaine, gagnant 1 point dans une caractéristique (**CON +1**). Lort a proposé un pied à terre dans la montagne. Viktor possède donc une **chambre dans les Gorges de Galamus**, chez Lortkur-Nalinim.

1057 Suite de la boucle temporelle : Viktor a invité ses 2 amis Lort et Sandust à son château afin de les informer de la boucle temporelle, et de leur demander de l'aide afin de libérer l'âme de Vivien. Il s'ensuit plusieurs essais pour pénétrer au cœur de la tour engloutie de la liche. Suite à un premier assaut, ils parviennent à enfermer l'âme dans une gemme de 250000po afin de la protéger. Mais la boucle reste toujours active, et reste un risque pour Vivien. Un assaut final permet à Sandust de désintégrer le portail des démons, puis celui des diables. Au prix d'un difficile combat contre les nombreux diables et démons en présence les 3 acolytes arrivent à s'échapper et en ayant stoppé la boucle. La nuit suivante, Viktor voit l'âme montée au ciel dans ses rêves dans une lumière magnifique. Son Dieu Seker s'adresse à lui en le remerciant pour cet exploit que lui-même était incapable de réaliser. Il lui offre en récompense l'armure de Vivien, et un souhait : Viktor demande à récupérer son épée Fiat Lux, détruite au cours de l'aventure.

Viktor connaît Algaric, Snowl, Milandrine, Gurnay, Dinin, Lort, Algaric, Laueria Caldrom, Valentin, Sandust, Duncan Idaho, Thiamat, Bahamut, Flashburn, Lux, les seigneurs de Norwold, Ulrich VON CARSTEIN.

Viktor a déjà vu LAKSHMI, BAALZEBUL, GLASYA, MOLOCH, PTAH, SETH, la TARASQUE ; un spectre, un fantôme, un trilloch et sait à présent comment s'en débarrasser.

Equipement transporté (poche, sac, ceinture) Potions (sac)

Corde 50m / Grappin	S	Bocaux vides 10	S
Cheval (château)		Grenade plasma : 1	S
Couvertures	S		
Torches x3	S		
Huile 2 litres	S		
Briquet	S		
Dague argent / Masse bénie	S		
Nourriture pour 14 jours	S		

Potion de guérison : 2
Potion de soin 5xCON : 3
Noisette protection feu : 2
Amande stoneskin : 1
Abricot globe mineur : 2
Chataigne bouclier feu : 1
Pierres Drawmij au chateau

Equipement porté

Nbr objets magiques
10

The diagram shows a character's silhouette with various pieces of equipment and magical items labeled. The items are as follows:

- Head:** Le Heaume de la Rébellion
- Shoulder:** Bolas
- Neck:** Fiole la lumière de LAKSHMI
- Chest:** Armure Full Plate de Vivien (Drawmij)
- Waist:** Sablier du temps (Drawmij Rubis), Collier dents de dragons
- Right Arm:** Ceinture de force des géants du feu (22 force)
- Left Arm:** Epée longue « Fiat Lux » (Drawmij)
- Right Hand:** Fétiche de guérison des blessures
- Left Hand:** Croix Ankh de PTAH (Drawmij Jacynthe)
- Right Leg:** Gants de la Lumière (Drawmij Diamant)
- Left Leg:** Anneau de retour de sorts
- Feet:** 8500po, 2 Grenades plasma, Pierre avec continual light
- Bottom:** Saphir noir (Drawmij Epée), Saphir (Drawmij Armure) cachées dans les talons de mes bottes

Fétiche de guérison des blessures : cette pierre magique ressemble à toutes les autres du même type. Toute personne qui la possède n'a jamais à craindre les blessures ouvertes et les hémorragies, car le fétiche empêche leur formation. De plus, il double la vitesse de cicatrisation ou permet de soigner des blessures qui ne peuvent l'être en temps normal.

Ceinture de force de géant du feu : ces ceintures ressemblent à celles utilisées lors des aventures. Elles sont, bien sûr, investies d'un immense pouvoir magique et augmentent la force physique de leur porteur comme suit :

Géant du feu Force 22 Ajustement toucher +4 Ajustement dégâts +10 Ouverture des portes 11 sur 12 (4). Le nombre entre parenthèses représente la chance sur 6 qu'un personnage enfonce une porte verrouillée, barrée, fermée par magie ou portant un verrou magique. Il n'est possible d'effectuer qu'une seule tentative par porte ; si elle échoue, aucune autre ne pourra réussir.

Le porteur d'une ceinture de force de géant est également capable de projeter des rochers et de tordre les barres comme s'il avait bu une potion de force de géant. Ces capacités sont les suivantes :

Géant du feu Poids permis +7500 Rochers Portée 12'' Dégâts 1-8 Poids du rocher 170 Torsion de barre 80%

La force gagnée n'est pas cumulative avec des bonus de force naturelle ou magique sauf en ce qui concerne des gantelets de force d'ogre et les marteaux magiques.

Sablier du temps : agit comme un sort de time stop 1 fois par semaine durée 1d3rnd, zone : sphère de 4,5m de rayon.

Collier de dents de dragons : 1 morceau de dent de dragon blanc, 1 morceau de dent de dragon noir et dragon des enfers (Dalneb), 1 morceau de dent de dragon de lave, 1 morceau de dent de dragon de cristaux de glace, 1 morceau de dent de dragon des ombres.

Grenade plasma : zone d'effet de 20 m de diamètre – 24d8 dommages ou moitié ; pas considéré comme du feu ni foudre.

HD : 25 PV 200 AC : -12 TACO : -5 AT : 2 DMG: Laser 8d4 +8 ou poings (comptés comme +3) pour 8-48 + Batterie de secours : Si mort revient à la vie (50 PV) 3 rounds après.



Attrape et lance son adversaire si 2 poings touchent : 8-48 +15 dommages.

Pousse son adversaire contre un mur et le rue de coup : 4 x 8-48 à partir du round suivant, pas moyen de s'échapper naturellement.

Fusil plasma très gros calibre : 2 attaques à 12d6+20 dommages.

Sorts 1er niveau (3 sorts)

Bénédictio (P 60m,C VSM,D 6r,Ti 1r,Ze cube 15m,S No)

Compréhension des langues (P 0m, VSM, 5 rd/L, Ti 1 rd, Ze creature, S No)

Flash impressionnant (P 10m,C V, D I,Ti 1s,Ze 3m de R,S Neg)

Frappe (P 0,C VSM,D 4rd/L,Ti 4s,Ze weapon,S No)

Main de force de Dieme (P 30+10m/L,C VSM,D I,Ti 1s,Ze 1 creat,S½) 50 dég

Masse bénie (P 0,C VSM,D 4rd+1 rd/L,Ti 2s,Ze 1 mace,S No)

Prière commune (P 0,C VSM,D 1j,Ti 1r,Ze R10m,S No) +/- 1, 5%

Protection contre froid/chaueur (P tch,C VS,D 1,5h/L,Ti 1r,Ze creat,S No)

Sanctuaire (P tch,C VSM,D 2r+1r/L,Ti4s,Ze creatchd,S No)

Sorts 2ème niveau (3 sorts)

Ange gardien (P 27m,C VSM,D 8h,Ti 1rd,Ze 18m de R,S No)

Détection des pièges (P 30m,CVS,D 3t,Ti 5s,Ze passage 3m,S No)

Force du vengeur (P 0,C VSM,D spéc,Ti 4s,S No) STR 25

Fouet d'eau (P 0m,C VSM,D 5rd+1rd/2L,Ti 6s,Ze 3m,S No)

Protection contre acide (P 1,5m/L,C VSM,D 6t/L,Ti 1r,Ze 1 creat,SNeg)

Protection contre électricité (P 1,5m/L,C VSM,D 6t/L,Ti 1r,1 creat,SNeg)

Protection contre glace (P 1,5m/L,C VSM,D 6t/L,Ti 1r,Ze 1 creat,SNeg)

Rendre inflammable (P 27m,C VSM,D 3rd/L,Ti 5s,Ze 1-4 creat cube 3m/L,S Neg)

Silence (P 120m,CVS,D 2r/L,Ti 5s,Ze R5m,S No)

Traqueur spirituel (P spéc,C VS,D 1jr/niv,Ti 1r,Ze spéc,S No)

Sorts 3ème niveau (3 sorts)

Annulation vol de Vylja (P 9m/L,C VSM,D 1r/L,Ti 6s,Ze 1 creature,S Neg)

Communication avec les morts (P 0, C VSM, D spéc,Ti 1tr, 1 creature, S spéc)

Discours vrai (P 27m,C VSM,D 1r/L,Ti 3s,Ze 1 creature,S Neg)

Dissipation de magie (P 60m,C VS,D spéc,Ti 6s,cube10m ou objet,S No)

Lumière continue (P 120m,C VS,D perm,Ti 6s,sphère R20m,S spéc)

Mains guérison de Vylja (P 0,C VSM,D P,Ti 6s,Ze creatchd,S No) +50 VP

Prière (P 0,C VSM,D 1r/L,Ti 6s,Ze R20m,S No)

Protection plan négatif (P T,C VS,D spéc,Ti 1rd, 1 créat,S No)

Vent brûlant (P 0,C VS,D I,Ti5s,Ze cone25m,S ½) 25D6

Vision à travers ténèbres (P 0m,C VM,D 1tr+1rd/L,Ti 3s,Ze 1 creat,S No)

Yeux du soleil (P 0,C VSM,D 1r/L,Ti3s,Ze caster's eyes,S Neg)

Sorts 4ème niveau (3 sorts)

Ancre dimensionnel (P 10m/L,C VS,D 1t+1r/L,Ti 1s,Ze 1 creat,S No)

Arc solaire (P 120m,C VSM,D 1r/L,Ti 4s,Ze spéc,S No) +3 / 1D8+3

Bassin divinatoire (P 10m,C VSM,D 1r/L,Ti2h,Ze spéc,S No)

Boule de foudre de Vylja (P 10m/L,C VSM,D 1r/L,Ti7s,Ze 1 creat/L,S ½) 25D6

Enfermer (P 9m/L,C VSM,D 1tr+2rd/L,Ti 4s,Ze 1 creature,S Neg)

Faveur de la terre (P 0,C VSM,D 1d12+12h,Ti 1r, 1 stone/3L,S No) JP +5

Forme de flamme (P 0,C SM,D 5rd+1rd/L,Ti 2s,Ze caster,S No)

Glyphe de protection (P 0,C VSM,D 6h/L,Tispéc,Zemoi,Sspéc)

Mur de pierre (P 4.5m/L,C VSM,D permanent,Ti 7s,Ze special,S No)

Orbe sacrée (P 10m/L,C VSM,D I,Ti 5s,Ze R5m,S spéc) 6D6+50

Récitation (P 0,C VSM,D 1r/L,Ti 7s,Ze R20m,S No)

Retrait temporel zone effet (10f/L, VSM, D, sp, Ti 4s, 1 creat/sph, Neg)

Gold dragon's spells

Wizard spells

First level : 2 spells

- Sleep
- **Magic Missile (12D4+12)**

Second level : 2 spells

- **Stinking cloud**
- Ray of enfeeblement
- ESP

Third level : 2 spells

- Slow
- Haste
- **Fireball (23D6)**
- Dispel magic
- **Lightning bolt (23D6)**

Fourth level : 2spells

- Wizard eye
- Fire shield
- Ice storm (3D10)
- Evard's black tentacles
- **Stoneskin.**

Fifth level : 2 spells

- Teleport
- **Wall of force**
- Telekinesis
- **Cone of cold (23D4+23)**
- Cloudkill

Sixth level : 2 spells

- **Anti magic shell**
- **Disintegrate**
- Enchant item
- Chain lightning (23D6)
- Globe of invulnerability
- Eyebite

Seventh level : 1 spell

- Delayed blast fireball (23D6+23)
- Bigby's grasping hand
- **Limited wish**
- Teleport without error

Cleric spells

First level : 2 spells

- Bless
- Remove fear
- Sanctuary
- **Endure heat/cold**

Second level : 2spells

- **Silence**
- Messenger

Third level : 2 spells

- Create food & water
- Cure blindness
- **Dispel magic**
- Remove curse
- Prayer
- Death's door
- **Remove paralysis**

Fourth level : 2 spells

- Tongues
- Neutralize poison
- **Earth favour**

ELean'or

Viktor le Bon : Dragon d'or, Great Wyrm

Eodraco accorde à Viktor le Bon une monture draconique de premier ordre en récompense de sa contribution dans la sauvegarde des Dents du Dragon.

Le dragon en question est un Great Wyrm, volontaire pour suivre Viktor dans la suite de ses quêtes. Il reste autonome dans ses décisions et ne sera jamais assujéti à Viktor, en particulier si celui-ci change d'alignement ou de ligne de conduite.

(AC : -15; Mv: 12, Fl40 (C), Jp 3, Sw 12 (15); HD : 23 (PV539); Thac0 : -10 #Att : 3 + special; Dmg : 1-10/1-10/3-36 +12; Souffle : 24d12+12; Size : 308'; MR : 70%; Sorts : W 2 2 2 2 2 2 1 / P 2 2 2 2).

Combat : Gold dragons usually parley before combat. When conversing with intelligent creatures they use *detect lie* and *detect gems* spells to gain the upper hand. In combat, they quickly use *bleed* and *luck bonus*. Older dragons use *luck bonus* at the start of each day if the duration is a day or more. They make heavy use of spells in combat. Among their favorites are *sleep*, *stinking cloud*, *slow*, *fire shield*, *cloudkill*, *globe of invulnerability*, *delayed blast fireball*, and *maze*.



Souffle / Abilités spéciales : A gold dragon has two breath weapons: a cone of *fire* 90' long, 5' wide at the dragon's mouth, and 30' wide at the end or a cloud of potent chlorine gas 50' long, 40' wide and 30' high. Creatures caught in either effect are entitled to a save versus breath weapon for half damage. At birth, gold dragons have *water breathing* ability, can *speak with animals* freely, and are immune to fire and gas. They can also *polymorph self* three times a day. Each change form lasts until the dragon chooses a different form; reverting to the dragon's normal form does not count as a change. A gold dragon's natural form has wings. However, they sometimes choose a wingless form to facilitate swimming, gaining the higher swimming rate listed above. A gold dragon in any wingless form can fly at a speed of 6 (MC E).

Abilities : **Young** : *bleed* three times a day. **Juvenile** : *detect lie* three times a day. **Adult** : *animal summoning* once a day. **Mature adult** : *animal summoning* once a day. **Mature adult** : *luck bonus* once a day. **Old** : *quest* once a day, and *detect gems* three times a day. (This allows the dragon to know the number and kind of precious stones within a 30' radius, duration is one minute). duration expires.

The *luck bonus* power of mature adults is used to aid good adventurers. By touch the dragon can enchant one gem to bring good luck. The gem is usually one which has been embedded in the dragon's hide. When the dragon carries the gem, it and every good creature in a 10' radius per age category of the dragon receives a +1 bonus to all Saving Throws and similar dice rolls, cf. *stone of good luck*. If the dragon gives a gem to another creature only the bearer gets the bonus. The enchantment lasts three hours per age category of the dragon. plus 1-3 hours. The enchantment ends if the gem is destroyed before its duration expires.

Le dragon est entièrement équipé avec une selle magique permettant au monteur de supporter des froids naturels intenses, ainsi qu'une charge importante dans les sacs de la selle (équivalente à 2 sacs de contenance de grande contenance).

Un lien télépathique lie Viktor et le dragon, ainsi ils peuvent dialoguer tant qu'ils se trouvent sur le même plan, quel que soit le plan, sauf restriction du plan (les puissances des plans font ce qu'elles veulent après tout).

Wizard spells :

1^{er} : Sleep, Magic missile (12D4+12).

2^{ème} : Stinking cloud, Ray of enfeeblement, ESP.

3^{ème} : Slow, Haste, Fireball (23D6), Dispel magic, Lightning bolt (23D6).

4^{ème} : Wizard eye, Fire shield, Ice storm (3D10), Evard's black tentacles, Stoneskin.

5^{ème} : Teleport, Wall of force, Telekinesis, Cone of cold (23D4+23), Cloudkill.

6^{ème} : Anti magic shell, Disintegrate, Enchant item, Chain lightning (23D6) , Globe of invulnerability, Eyebite.

7^{ème} : Delayed blast fireball (23D6+23), Bigby's grasping hand, Limited wish, Teleport without error.

Cleric spells :

1^{er} : Bless, Remove fear, Sanctuary, Endure heat/cold.

2^{ème} : Silence, Messenger.

3^{ème} : Create food & water, Cure blindness, Dispel magic, Remove curse, Prayer, Death's door, Remove paralysis.

4^{ème} : Tongues, Neutralize poison, Earth favour.

Trésor :

- 175000 po (don de Viktor).
- 175000 po remportées en aventure.
- Pierre indestructible de 250000 à garder (toujours propriété de Viktor).



La Full Plate de Vivien



Armure full plate +5 divine, offerte par SEKER à Vivien, enchantée au 25^{ème} niveau. C'est presque une relique !!!

- **Dessein** : tuer les créatures des plans inférieurs (diables, daemons, démons et les princes et consorts).
- **Prime power** :
 - Immunité totale, au choix en début de journée, au feu, au froid, à la foudre ou à l'acide.
- **Prime Side Effect** :
 - Ne peut être changé qu'après 3 jours d'activité.
- **Major Being Power** :
 - Souffle ou mur de radiance, pour 1d8 par niveau, 2F/J, double sur les morts vivants, ralentit les créatures des plans inférieurs.
 - Téléportation sans erreur 3F/J.
- **Major Malevolent Effects** :
 - Perd l'odorat et l'ouïe pour 1-4 tours, à chaque utilisation.
- **Minor Being Power** :
 - Sort équivalent à un sort de foudre, mais de la nature de l'immunité choisie le jour, 3F/J, au niveau du porteur.
 - Sort équivalent à un mur de feu de druide, mais de la nature de l'immunité choisie le jour, 2F/J, au niveau du porteur.
- **Minor Malevolent Effects** :
 - Les cheveux deviennent blancs définitivement (la première fois, hein, parce qu'après, ils sont toujours blanc).
- Sauvegarde ratée seulement sur 1, quel que soit le sort (hors sort spéciaux spécifiés, hors power).

Objet	Pouvoir	Effet	Fréquence	Utilisé
Epée Holy Avenger Malus JP contre la magie à -4	Résistance à la magie	50%		
	Aura à 1,5m	Dissipation de la magie		
	Contre chaotique mauvais	+10 dégâts		
	Contre diables, daemons, démons, princes et consorts	Permet de rester au contact même s'il se téléporte		
	Contre créatures des plans extérieurs	+3 vorpale		
	Toutes les détections à 10m	Pièges, magie, portes secrètes, pentes, métaux précieux...		Sur concentration
	Vol	12"/tr	1hr / jr	
	Téléportation	6000po en 2 segments	1 / jr	
	Parole sacrée		2 / sem	
Talents Paladin	Détection du mal à 20m	Sur concentration		
	Imposition des mains	52 PV rendus	1 / jr	
	Protection contre mal à 3m R	-2 CA et +2 aux jets de sauvegarde		
	Immunité maladie / guérison			
	Vade rétro clerc niv 24			
Full plate de STEROPES	Dimension door améliorée	Téléportation à vue pas de round de récup	1 / jr	
	Souffle de foudre	30D8	1 / jr	
	Foudre	26D6	3 / jr	
	Invocation de la foudre (druide)	13 rounds / 13 éclairs	1 / sem	
	Dématérialisation attaque armure	13D8 pendant 6 rounds	2 / jr	
La Lumière de LAKSHMI	Guérison possesseur	Ts PV sauf 1D4	1 / jr	
	Guérison groupe bon ou neutre	Ts PV sauf 1D4	1 / sem	
	Immunité aux poisons			
	Capacité collier d'adaptation			
	Répare totalement armure		1 / jr	
	Voyage dans les plans (clerc) (Plane shift)		2 / jr	
	Continual light	Globe 54m de rayon		
	Aura de bien intense	Peur sur créatures mauvaises		
	Force 25	Bonus +7 hit, +14 damage		
	Ne perds pas son arme		1 / jr 12 rd	
Réussi ses jets de protection				
Speed sans vieillissement	+ 1/2 attaque, initiative			
Porteur peut descendre à -30 PV				
La Sauvegarde du Juste	Vision réelle		1 / jr 21 rd	
Sablrier du temps	Time stop	Temps arrêté 1D3 rd Sphère de 9m de diamètre	1 / sem	
Récompense quêtes du bouffon rouge	Slow	9"+1"/niv zone 4"x4"	1 / jr	
	Haste		1 / jr	
	Time stop		1 / sem	
	2 rounds en 1	Joue le round normalement, et réalise 1 autre round à la fin du premier	1 / jr	
Recompense Dionysos	Régénération	1 PV / tr		
Gants de la Lumière	Passer muraille amélioré	Crée un passage dans une paroi	3 / jr	
	Résurrection		1 / sem	
	Boules de lumière	Sphère de 2" R, 10"+1"/nv 1D6/nv	2 / jr	
	Vorpale	Sur lancer 19-20 : vorpale pour P/M, et coupe membre sur G		
Croix Ankh de PTAH	Bulle antimagie 1 Tour qui fonctionne en tout lieu et laisse fonctionner la magie du possesseur : 2 charges	Ne fonctionne pas face aux big Powers, mais contre Seth 3 seg	13 charges	
	Voyage dans les plans : 1 charge			
Récompense Grottes de Galamus	Transit minéral 2 segments	En contact avec une masse suffisante de minéral, peut se fondre dans la pierre et ressortir, sans erreur, dans un endroit connu de la même manière en ressortant de la pierre de taille suffisante	2/jr	

Fiat Lux

Epée longue holy avenger



L'épée est +2 pour toute personne sauf pour le Paladin. Dans ses mains, elle devient une épée +5 Holy Avenger, créant une aura de **résistance à la magie de 50%** au niveau du paladin sur un rayon de 1,5m et une aura de **dissipation de la magie au niveau du paladin** sur un rayon de 1,5m, sur concentration. Contre tout **Chaotique Mauvais**, elle ajoute un bonus de +10 aux dégâts.

Elle possède une INT de 16 et un EGO de 20. Ses pouvoirs sont les suivants :

- Absorbe le pouvoir de l'épée la plus puissante du paladin qui la prend pour le dessein de la sainte justicière, à chaque changement de propriétaire (uniquement, pas toutes les épées qui passent).
- **Dessein** : tuer les créatures des plans inférieurs (diables, daemons, démons, princes et consorts).
- **Pouvoir spécial** :
 - Permet au paladin de rester au contact avec un ennemi du dessein quand il se téléporte.
 - +3 **vorpale** contre les créatures des plans extérieurs.
- **Contrepartie** :
 - JP vs magie à -4
- **Pouvoirs permanents** :
 - Permet toutes les détections à 10m.
 - Vol, 12''/tr – 1hr/jr.
 - Téléportation – 1/jr, 6000 Po, 2 segments.
 - Parole Sacrée 2/sem.

Les pouvoirs de l'arme précédente sont toujours là, même si le pouvoir de détection les englobent :

- Détecte les métaux précieux, sorte et quantité.
- Détecte les passages en pente.
- Détecte la magie.

La Full Plate de STÉROPÈS



Armure de plate full +5 ayant l'apparence d'une armure mais sous la forme d'un champ de force, ne pèse aucun poids. Capacités :

- Immunité complète à toute attaque électrique y compris souffle.
- Porte dimensionnelle améliorée, pas de round de récupération (1/jour).
- Lance le sort de foudre (Dito magicien) au niveau du porteur (3/jour).
- Lance un souffle de foudre (Dito dragon) à 4+niveau du porteur d8 dommage (Ex : 20d8 pour un PJ niv. 16) – (1/jour).
- Invocation de la foudre (Dito sort de druide) au niveau du porteur (1/semaine) :
 - Le porteur doit se concentrer 3 rounds.
 - Après quoi il se transforme en nuage parmi les nuages et les éclairs commencent au 4^{ème} round, dé10 d'initiative à tirer chaque round. 1 éclair par round.
 - A la fin du sort (durée du sort : niv/2 rounds arrondi au supérieur) le porteur se retrouve au sol à l'endroit où le dernier éclair a frappé.
- Dématérialisation électrique (2/jour – Dure pendant 6 rounds) :
 - Le porteur se transforme en courant électrique il peut ainsi se déplacer à 60'' dans n'importe quel métal conducteur ou à 12'' dans l'eau. Il peut ainsi franchir des barreaux, une porte métallique ou « se cacher » dans une structure métallique. Dans ces conditions il perçoit son environnement mais ne peut agir sur l'extérieur d'aucune manière.
 - Peut également servir d'attaque si le porteur se glisse dans une armure par exemple. Il doit alors réussir un touché (Bonus force seulement, en malus les « + » de l'armure), l'adversaire n'a pas de JP. Il afflige alors autant de d8 de dommage que la moitié de ses niveaux (Arrondi au supérieur), sauvegarde pour la moitié, pas de sauvegarde si la victime est dans l'eau. Le PJ ne subit pas de dommage résultant de coups portés sur l'armure. A la fin des 6 rounds il se rematérialise à proximité.

La Lumière de LAKSHMI



Se présente sous la forme d'une petite fiole d'une hauteur de 10 cm. Elle est indestructible hormis par une action divine d'un dieu plus puissant que LAKSHMI.

Son possesseur n'est pas obligé de la conserver sur lui, elle peut à sa guise arriver dans sa main sur une simple pensée quelque-soit la distance ou les plans d'existences. De la même manière elle peut être renvoyée dans n'importe quel endroit au choix de son possesseur, sans erreur, y compris en cas de changement de plan.

Il faut la serrer dans sa main pour déclencher ses pouvoirs qui s'activent en deux segments mais ne sont pas considérés comme une action du joueur (d10 d'initiative à tirer tout de même).

Les pouvoirs sont les suivants :

- Guérison du possesseur (1/jour).
- Guérison de tous les membres du groupe d'alignement bon ou neutre (1/semaine).
- Répare totalement l'armure du porteur (Full plate) – (1/jour).
- Le porteur est immunisé aux poisons quand la fiole est en sa possession.
- Capacité du collier d'adaptation quand la fiole est en sa possession.
- Voyage dans les plans dito sort de clerc au niveau du porteur (2/jour).
- Si une créature mauvaise touche la fiole, elle subit 10d10 dommages d'énergie positive sans sauvegarde ni MR.
- Création d'une lumière dito continual light mais d'une zone d'effet 3 fois plus grande (1/jour pendant 12 rounds) Une fois la lumière allumée, le possesseur n'est plus obligé de se concentrer pour la maintenir active :
 - Fonctionne en toutes circonstances (Sauf pouvoir divin plus grand).
 - Dégage une aura de bien très intense : Les créatures mauvaises de moins de 10 dés de vie fuient tant que la lumière brille, les autres jettent une sauvegarde à -3 ou subissent le même sort. S'il elles sont immunisées à la peur il n'y a pas de malus mais un JP normal, pas de MR.
 - Immunise son porteur à toutes les formes d'attaques physiques assénées par un mort-vivant quel qu'il soit.
 - Donne 25 en force au porteur.
 - Le porteur ne peut perdre ses armes.
 - Le porteur réussit tous ses jets de protection.
 - Le porteur est sous l'effet d'un sort de rapidité sans vieillissement.
 - Le porteur peut combattre jusqu'à -30 point de vie, s'il est en négatif quand la lumière s'éteint il revient à 1 point de vie.
 - Pour un dispel prendre en compte le niveau du PJ dans l'ordre de lecture ci-dessus (de haut en bas).
 - Ne peut servir que 1 fois 12 rounds par jour (2 fois 6 rounds par exemple impossible).

La Sauvegarde du Juste



La Sauvegarde du Juste est un grand bouclier créé à partir d'une écaille du dragon des enfers Dan Neb terrassé au 6^{ème} niveau des enfers. Elle a été enchantée magiquement par Duncan pour Viktor Lebon et tous ses pouvoirs ne sont utilisables qu'entre ses mains. Pour une autre personne, le bouclier est un grand bouclier +2, sans pouvoir.

Entre les mains de Viktor, les pouvoirs sont :

- Grand bouclier +4 (AC 0 de base avec full plate)
- Pouvoir de vérité : le détenteur détecte tout mensonge, mais il ne peut lui-même dire de mensonge. La voix du menteur se transforme en voix de fausset en raison de la puissance du bouclier. Si une personne ou créature est sous influence d'un sort de *mensonge indétectable* ou bien d'un *philtre de bagou*, le porteur du bouclier ne détectera pas de mensonge, mais il n'entendra pas la voix du menteur. (cf anneau de vérité, Arcana)
- Pouvoir de la Foi : le porteur du bouclier est averti de toute action ou objet qui affecte ou pourrait affecter son alignement et sa position vis-à-vis de sa divinité, avant d'accomplir le geste en question ou d'être confronté avec un tel objet (cf phylactère de la foi, DM)
- Lorsque le porteur utilise ce pouvoir (1 fois par jour, pendant un nombre de round égal au niveau), il lui confère la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. L'effet perce les ténèbres magiques ou normales. Les portes secrètes sont mises en évidence. L'emplacement exact des objets éclipsant, en déplacement ou hors phase est déterminé. Les choses invisibles ne le sont plus aux yeux du bénéficiaire. Les illusions et les apparitions sont percées. Les choses métamorphosées, enchantées ou changées sont perçues comme elles sont en réalité. Même l'aura projetée par les créatures devient visible, si bien que l'alignement peut être détecté. De plus, le bénéficiaire peut focaliser sa vision afin de voir dans le plan d'existence Ethéré ou dans les zones frontières des plans adjacents. La portée de la vision est de 40 mètres. Une Vision Véritable ne perce pas les objets solides: elle n'agit en aucun cas comme des rayons X ou équivalents. Ses effets ne peuvent être augmentés par quelque autre sort ou magie (cf sort vision réelle, PH).

Le Heaume de la Rébellion



Ce casque a été offert à Viktor par John CONNOR en récompense de l'aide apportée à la rébellion pour la guerre contre les machines. Le casque est autonome, non magique, mais bourré de technologie.

Voici ces caractéristiques :

- Zoom optique : idem lentilles d'aigle.
- Vision thermique : idem infravision.
- Vision nocturne : idem ultravision.
- Vision rayon X : idem anneau de rayon X.
- Détection de variation de masse : vision de l'invisible.
- Masque autonome : idem collier d'adaptation.
- Détection du mensonge : identique au sort de détection de mensonge.

Le casque fonctionne à l'aide d'une batterie, chaque batterie ayant une durée de vie d'un an. Le reste des batteries est stocké à l'abri dans la salle de garde du château de Viktor. Viktor transporte 1 batterie sur lui et l'utilise lorsque nécessaire.

Stock de batteries : 20 (1055) -

Les Ailes de Feu de l'Archipel des Anges



En récompense de la victoire contre Baalzebul, Viktor s'est vu accordé des ailes de feu.

Ces ailes ont les caractéristiques suivantes :

- CA +2.
- Autorise le combat et les jets de sorts en vol.
- Immunité au feu.
- Lorsque les ailes sont rouges, il est possible de déclencher une pluie de plumes enflammées sur un adversaire entraînant 20D8 de dommage. Puis les ailes se rechargent sur 3 rounds : elles deviennent jaunes, oranges, puis rouges, et ce moment là, il est à nouveau possible de déclencher une nouvelle pluie de plumes.

Les Gants de la Lumière



Suite aux jeux de Dionysos, il a été accordé un artefact en récompense. Réalisé dans la membrane d'aile d'un dragon de cristaux de glace, tué au cours des épreuves, ces gants sont indestructibles, sauf sous l'effet d'un souffle de dragon de lave. Voici les pouvoirs accordés au porteur des gants :

- Effet permanent sur la force : modification de la force à 18/00, +3 de THAC0, +6 de dommages.
- **Passe muraille amélioré** : en appliquant ses 2 paumes contre une paroi solide quelconque le porteur des gants crée un passage lumineux de 1,5 de large sur 3m de haut traversant la paroi de bout en bout (3/jr).
- **Résurrection** : en imposant les mains munis des gants, le porteur est capable de ramener une personne à la vie idem résurrection (1/sem).
- Lancement d'une **boule de lumière** par gant (1/jr): les caractéristiques sont identiques à une boule de feu lancée au niveau du porteur.
- **Vorpale** : sur un lancer d'attaque de 19-20, les gants insufflent un rayon de lumière très intense à la lame de l'arme et au-delà, tranchant la tête d'un ennemi de petite et moyenne taille, ou un membre d'une créature de grande taille.