

ENSORCELEUR (NIVEAU 1)

Séoni est soignée, avec tout le temps de nombreux plans à long termes en tête. Sa vie est régie par des codes qu'elle ne révèle pas, et garde ses émotions pour elle seule.

SÉONI

Humaine ensorceuse 1

Humanoïde (humain) de taille M, LN

Init +2; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 10 (+2 Dex, +1 esquive)

pv 8 (1d6+2)

Vig +1, Réf +2, Vol +3; +2 vs peur

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps bâton, +0 (1d6)

Distance dague, +2 (1d4/19-20)

Sorts d'Ensorceleurs connus (NLS 1; concentration +5)

1^{er} (4/jour) – armure de mage, projectile magique

0 (à volonté) – aspersion d'acide, détection de la magie, lecture de la magie, illumination (DD15)

Lignage profane

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 18

BBA +0; BMO +0; DMD 13

Dons Dispense de composantes matérielles, École renforcée (évocation)*, Esquive*, Vigilance*

Compétences Art de la magie +4, Bluff +8, Connaissance (plans) +4, Escalade +3, Perception +3, Psychologie +4

Traits courageux*, globe-trotter*

Langues Commun, Varisien

Particularités pacte magique* (familier)

Équipement de combat *potion de soins légers, parchemin de couleurs dansantes, parchemin de mains brûlantes*, bâton fumigène; **Autre Équipement** bâton, dague, bâton éclairant (5), sac à dos, rations de survie (4)

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Séoni.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Pacte magique Séoni a un familier – un scinque à queue bleu nommé Dragon. Tant que Dragon est à portée de main, Séoni gagne le don Vigilance. Ses effets sont déjà pris en compte dans les statistiques.

Dispense de composantes matérielles Séoni peut lancer sans composante matérielle n'importe quel sort dont celle-ci coûte moins de 1 po.

Sorts Séoni connaît les sorts suivants, ou les a sur parchemin. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.
Armure de mage: donne à la cible un bonus d'armure de +4 pendant 1h
Couleur dansante: étourdis les créatures dans un cône de 3 cases. Peut aussi les rendre aveugles ou inconscientes (Volonté annule)

Détection de la magie: détecte les sorts et objets magiques dans un cône de 12 cases.

Dispersion d'acide: attaque de contact à distance (+2 au toucher, portée 5 cases) qui inflige 1d3 points de dégâts d'acide.

Illumination: éblouit une créature à 5 cases (Vigueur annule)

Lecture de la magie: permet de déchiffrer les écrits magiques.

Mains brûlantes: cône de feu de 3 cases qui inflige 1d4 points de dégâts (Réflexes divise par deux)

Projectile magique: projectile de force qui touche automatiquement sa cible à 22 cases, et infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Membre du peuple nomade Varisien, Séoni porte les inscriptions magiques de sa culture dans les tatouages élaborés qui sillonnent son corps. Mais son parcours ne devait pas être celui de la tradition. Fille d'un maître de caravane, elle a passé une grande partie de sa jeunesse à voyager, et on s'attendait qu'un jour, soit elle mène sa propre caravane, soit elle développe un talent pour la lecture du Tourment, les cartes divinatoires de son peuple. Une nuit, alors que sa famille campait à l'orée du mystérieux Bois-Guetteur, la jeune Séoni errait hors de portée des feux de camp de son peuple. Elle y trouva un grand arbre blanc, aux anciennes racines tordues autour d'un anneau de pierre runique sculpté. Comme elle enquêtait, l'écorce de l'arbre se mit à tomber, révélant des symboles complexes et des images qui racontaient un bref récit – celui de sa propre courte vie. Séoni s'enfuit, mais revint avec les siens peu de temps après pour n'y trouver rien de plus qu'un vieil arbre normal et un étrange rocher.

Les tatouages runiques de Séoni jouent un grand rôle dans son identité. Venant d'un peuple où les tatouages magiques gardent une forte popularité, les siens sont simultanément une manifestation de sa puissance et une à ses lancements de sorts. Le grand nombre ornant sa peau, ainsi que des modèles similaires tissés à même ses vêtements, sont une marque de statut au sein de sa tribu – bien que de nombreux habitants soi-disant “civilisés” de Varisie regardent une telle modification du corps avec dégoût.

En dépit d'être une aventurière accomplie, Séoni est une énigme pour ses compatriotes. Neutre sur la plupart des sujets, liées par des codes et des mandats qu'elle se sent rarement obligé d'expliquer, la sorcière garde ses émotions pour elle seule. Extrêmement méticuleuse – ce que les membres les plus combattifs de son groupe appellent “manies” – Séoni est une planificatrice prudente et attachée aux détails, une aventurière souvent frustrée par les plans improvisés de ses compagnons plus impulsifs. Malgré tout cela, Séoni a fourré ses camarades de nombreux pétrins. Et comme pour beaucoup de choses, si Séoni comprend ses motivations, elle garde cette connaissance pour elle-même.



“Nous choisissons tous notre propre voie. Tache que la tienne ne recroise plus jamais la mienne.”

ENSORCELEUR (NIVEAU 4)

Séoni est soignée, avec tout le temps de nombreux plans à long termes en tête. Sa vie est régie par des codes qu'elle ne révèle pas, et garde ses émotions pour elle seule.

SÉONI

Humaine ensorceuse 4
Humanoïde (humain) de taille M, LN
Init +2; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 12 (+1 parade, +2 Dex, +1 esquive, +1 naturelle)

pv 26 (4d6+8)

Vig +2, Réf +3, Vol +5; +2 vs peur

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps bâton, +2 (1d6)

Distance dague, +4 (1d4/19-20)

Sorts d'Ensorceleurs connus (NLS 4; concentration +8 [+12 pour lancer un sort sur la défensive])

2^{ème} (4/jour) – rayon ardent

1^{er} (7/jour) – armure de mage, mains brûlantes (DD16), identification, projectile magique

0 (à volonté) – aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, détection de la magie, illumination (DD15), lecture de la magie, lumière

Lignage profane

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 19

BBA +2; BMO +2; DMD 16

Dons Dispense de composantes matérielles, École renforcée (évocation)*, Esquive*, Magie de guerre*, Vigilance*

Compétences Art de la magie +7, Bluff +11, Connaissance (plans) +7, Escalade +3, Perception +3, Psychologie +4

Traits courageux*, globe-trotter*

Langues Commun, Varisien

Particularités pacte magique* (familier)

Équipement de combat *potion de soins légers* (3), *parchemin de poussière scintillante*, *parchemin d'invisibilité*, *baguette de projectile magique* (NLS 3, 33 charges), bâton fumigène; **Autre Équipement** bâton, dague, *amulette d'armure naturelle +1*, *anneau de protection +1*, bâton éclairant (5), sac à dos, rations de survie (4), 29 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Séoni.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Dispense de composantes matérielles Séoni peut lancer sans composante matérielle n'importe quel sort dont celle-ci coûte moins de 1 po.

Magie de guerre Séoni gagne un bonus de concentration de +4 pour lancer un sort ou utiliser une capacité magique en le faisant sur la défensive, ou lorsqu'elle est agrippée.

Pacte magique Séoni a un familier – un scinque à queue bleu nommé Dragon. Tant que Dragon est à portée de main, Séoni gagne le don Vigilance. Ses effets sont déjà pris en compte dans les statistiques.

Sorts Séoni connaît les sorts suivants, ou les a sur parchemin. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.

Armure de mage: donne à la cible un bonus d'armure de +4 pendant 4h
Identification: détecte la magie et permet d'identifier plus facilement les propriétés d'un objet.

Invisibilité: rend une créature ou un objet invisible pendant 4 minutes, ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Mains brûlantes: cône de feu de 3 cases qui inflige 4d4 points de dégâts (Réflexes divise par deux)

Poussière scintillante: Un nuage de particules dorées recouvre tout dans un rayon de 2 cases, aveuglant les créatures (Volonté annule) et révélant créatures et objets invisibles.

Projectile magique: 2 projectiles de force qui infligent 1d4+1 points de dégâts chacun et touchent automatiquement leur cible à 28 cases.

Rayon ardent: attaque de contact à distance (+4 au toucher, portée 7 cases) qui inflige 4d6 points de dégâts de feu.

Membre du peuple nomade Varisien, Séoni porte les inscriptions magiques de sa culture dans les tatouages élaborés qui sillonnent son corps. Fille d'un maître de caravane, elle a passé une grande partie de sa jeunesse à voyager. Une nuit, alors que sa famille campait à l'orée du mystérieux Bois-Guetteur, la jeune Séoni errait hors de portée des feux de camp de son peuple. Elle y trouva un grand arbre blanc, aux anciennes racines tordues autour d'un anneau de pierre runique sculpté. Comme elle enquêtait, l'écorce de l'arbre se mit à tomber, révélant des symboles complexes et des images qui racontaient un bref récit – celui de sa propre et courte vie. Séoni s'enfuit, mais revint avec les siens peu de temps après pour n'y trouver rien de plus qu'un vieil arbre normal et un étrange rocher.

Les tatouages runiques de Séoni jouent un grand rôle dans son identité. Venant d'un peuple où les tatouages magiques gardent une forte popularité, les siens sont à la fois une manifestation de sa puissance et une aide à ses lancements de sorts. Le grand nombre ornant sa peau, ainsi que des modèles similaires tissés à même ses vêtements, sont une marque de statut au sein de sa tribu.

En dépit d'être une aventurière accomplie, Séoni est une énigme pour ses compatriotes. Neutre sur la plupart des sujets, liées par des codes et des mandats qu'elle se sent rarement obligé d'expliquer, la sorcière garde ses émotions pour elle seule. Extrêmement méticuleuse, Séoni est une planificatrice prudente et attachée aux détails, souvent frustrée par les plans improvisés de ses compagnons plus impulsifs.



“Nous choisissons tous notre propre voie. Tache que la tienne ne recroise plus jamais la mienne.”

ENSORCELEUR (NIVEAU 7)

Séoni est soignée, avec tout le temps de nombreux plans à long termes en tête. Sa vie est régie par des codes qu'elle ne révèle pas, et garde ses émotions pour elle seule.

SÉONI

Humaine ensorceuse 7

Humanoïde (humain) de taille M, LN

Init +6; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 17, contact 15, pris au dépourvu 14 (+2 parade, +2 Dex, +1 esquive, +2 naturelle)

pv 44 (7d6+14)

Vig +3, Réf +4, Vol +6; +2 vs peur

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps bâton, +3 (1d6)

Distance dague, +5 (1d4/19-20)

Sorts d'Ensorceleurs connus (NLS 7; concentration +12/+16)

3^{ème} (5/jour) – dissipation de la magie, éclair (DD20), rapidité

2^{ème} (7/jour) – invisibilité, poussière scintillante (DD17), rayon ardent, toile d'araignée (DD17)

1^{er} (8/jour) – agrandissement (DD16), bouclier, armure de mage, mains brûlantes (DD18), identification, projectile magique

0 (à volonté) – aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, détection de la magie, illumination (DD17), lecture de la magie, lumière, prestidigitation (DD15)

Lignage profane

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 21

BBA +3; BMO +3; DMD 18

Dons Dispense de composantes matérielles, École renforcée (évocation)*, École supérieure (évocation)*, Esquive*, Extension de durée, Magie de guerre*, Science de l'initiative*, Vigilance*

Compétences Art de la magie +10, Bluff +15, Connaissance (plans) +10, Escalade +3, Perception +3, Psychologie +4

Traits courageux*, globe-trotter*

Langues Commun, Varisien

Particularités pacte magique* (familier), arcanes de lignage (cf. lignage profane), adepte de la métamagie (2/jour)

Équipement de combat *potion de soins légers* (3), *potion de grâce féline*, *parchemin de boule de feu*, *parchemin de vol*, *baguette de projectile magique* (NLS 3, 50 charges); **Autre Équipement** bâton, dague, *amulette d'armure naturelle* +2, *anneau de protection* +2, sac à dos, rations de survie (4), 44 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Séoni.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Adepte de la Métamagie Deux fois par jour, Séoni peut appliquer un

don de métamagie qu'elle connaît (normalement Extension de durée) sans augmenter le temps d'incantation.

Dispense de composantes matérielles Séoni peut lancer sans composante matérielle n'importe quel sort dont celle-ci coûte moins de 1 po.

Extension de durée (Métamagie) En utilisant un emplacement de sort d'un niveau supérieur au niveau réel du sort, Séoni peut faire en sorte que ce dernier dure deux fois plus longtemps. Si le temps requis pour lancer le sort est normalement une action simple, il requiert un round complet. Si le temps d'incantation est supérieur à une action simple, il est augmenté d'un round.

Lignage profane Quand Séoni utilise un don de métamagie (comme Extension de durée) qui augmente le niveau du sort, le DD de ce sort augmente de 1.

Pacte magique Séoni a un familier – un scinque à queue bleu nommé Dragon. Tant que Dragon est à portée de main, Séoni gagne le don Vigilance. Ses effets sont déjà pris en compte dans les statistiques.

Membre du peuple nomade Varisien, Séoni porte les inscriptions magiques de sa culture dans les tatouages élaborés qui sillonnent son corps. Fille d'un maître de caravane, elle a passé une grande partie de sa jeunesse à voyager, et on s'attendait qu'un jour, soit elle mène sa propre caravane, soit elle développe un talent pour la lecture du Tourment, les cartes divinatoires de son peuple. Une nuit, alors que sa famille campait à l'orée du mystérieux Bois-Guetteur, la jeune Séoni errait hors de portée des feux de camp de son peuple. Elle y trouva un grand arbre blanc, aux anciennes racines tordues autour d'un anneau de pierre runique sculpté. Comme elle enquêtait, l'écorce de l'arbre se mit à tomber, révélant des symboles complexes et des images qui racontaient un bref récit – celui de sa propre et courte vie. Séoni s'enfuit, mais revint avec les siens peu de temps après pour n'y trouver rien de plus qu'un vieil arbre normal et un étrange rocher.

Les tatouages runiques de Séoni jouent un grand rôle dans son identité. Venant d'un peuple où les tatouages magiques gardent une forte popularité, les siens sont à la fois une manifestation de sa puissance et une aide à ses lancements de sorts. Le grand nombre ornant sa peau, ainsi que des modèles similaires tissés à même ses vêtements, sont une marque de statut au sein de sa tribu.

En dépit d'être une aventurière accomplie, Séoni est une énigme pour ses compatriotes. Neutre sur la plupart des sujets, liées par des codes et des mandats qu'elle se sent rarement obligé d'expliquer, la sorcière garde ses émotions pour elle seule. Extrêmement méticuleuse, Séoni est une planificatrice prudente et attachée aux détails, souvent frustrée par les plans improvisés de ses compagnons plus impulsifs.



“Nous choisissons tous notre propre voie. Tache que la tienne ne recroise plus jamais la mienne.”