



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



**LE VIVELAME**



Image © Wizards of the Coast

**LE VIVELAME**

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,  
PAR KOLJA LIQUETTE & BRIAN MORAN**

**TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS ET LLOCHLYN**

**Pour profiter pleinement de cette aide de jeu, vous aurez besoin du manuel suivant :**  
Player's Handbook II

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## INTRODUCTION

Le vivelame est la preuve même que parfois, oui, parfois, les auteurs de *Wizards of the Coast* sont à l'écoute de la communauté. Lors de sa première parution sur le site de *Wizards*, le concept a soulevé un enthousiasme certain, tant il est vrai qu'il est sympathique d'être Flash si l'on peut choisir son propre costume, mais son exécution laissait beaucoup à désirer, la classe étant quasiment injouable.

Les membres des forums se sont alors amusés à démonter et remonter la classe, et Kolja Raven Liquette, l'auteur, a suivi leurs indications pour créer ce que vous avez maintenant sous les yeux.

En tant que matériel supplémentaire, cette nouvelle classe de prestige est proposée en complément du *Complete Mage*. Gardez bien en tête que seul le MJ décide quelles classes de prestige sont autorisées à sa table. Si vous êtes joueur, prenez bien soin de demander au MJ si cette classe de prestige, avec son utilisation si particulière du sort de *rapidité*, est bien appropriée pour sa campagne.

Comme *Wizards of the Coast* avant nous, nous remercions Tom Welsh (NineInchNall) et les utilisateurs du forum Character Optimization pour avoir permis la réalisation de cette classe de prestige.

## VIVELAME

### Incarnation de la *rapidité*

*Kaavel attendait patiemment alors que le groupe d'orques fondait droit sur l'arbre contre lequel il se tenait. Ils faillirent presque prendre le vivelame par surprise, avant que celui-ci n'ait le temps de lancer l'unique sortilège qui l'avait sorti de tant de situations désespérées. En un instant, le monde entier ralentit brutalement. Les orques qui lui fonçaient droit dessus n'avançaient plus qu'à une fraction de leur vitesse normale. Le vivelame dégaina son élégante rapière et se prépara pour le sale travail qu'il lui restait à accomplir. En réalité, Kaavel appréciait bien plus cette tâche qu'il ne voulait bien l'admettre. Ce n'étaient que des orques, après tout, et ils méritaient d'être traités comme de la vermine.*

Là où magiciens et ensorceleurs considèrent *rapidité* comme l'un des nombreux sorts de leur répertoire, le vivelame ne jure que par lui. La combinaison de ses talents martiaux avec la vitesse surnaturelle qu'il lui confère permet au vivelame de transformer

chaque attaque en un redoutable déluge d'acier. Les vivelames découvrent de nouveaux usages pour le sort de *rapidité*, augmentant leur vitesse de façon permanente et ajoutant des effets magiques supplémentaires à chaque incantation. D'un point de vue pragmatique, les vivelames se lient à ce seul sort jusqu'à ce qu'ils forment plus qu'une seule entité.

### DEVENIR VIVELAME

Bardes, ensorceleurs et magiciens sont les trois candidats les plus fréquents à la classe de prestige de vivelame. Les bardes peuvent facilement remplir le prérequis de maniement d'une arme de guerre, au contraire des mages. Toutefois, les elfes sont naturellement formés au maniement de leurs armes raciales, et les humains peuvent choisir le don Maniement d'une arme de guerre avec leur don supplémentaire pour éviter de perdre un niveau de lanceur de sorts. Autrement, un ensorceleur ou magicien peut prendre un niveau dans une classe combattante pour remplir ce prérequis.

En plus de la caractéristique liée à leurs sorts, les vivelames voient la Dextérité devenir leur seconde caractéristique la plus importante. Elle leur permet d'éviter les coups et potentiellement de frapper le premier au combat. La Force et la Constitution sont aussi importantes pour un vivelame, qui demeure un personnage de corps à corps. N'ayant pas la résistance des combattants les plus robustes, le vivelame a tout intérêt à investir dans la compétence Acrobaties pour éviter les attaques d'opportunité.

**Dés de vie.** d6.

### CONDITIONS

Pour devenir vivelame, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque.** +3.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 6 en Art de la magie, degré de maîtrise de 6 en Concentration.

**Sorts.** Faculté de lancer *rapidité*.

**Dons.** Esquive, Souplesse du serpent.

**Spécial.** Doit connaître le maniement d'au moins une arme de guerre.

**Spécial.** Doit avoir passé la totalité de son précédent niveau à ne lancer que le sort de *rapidité* avec ses emplacements de sort de 3<sup>e</sup> niveau.

### APTITUDES DE CLASSE

Au cours de leur progression, les vivelames développent leur aptitude à lancer des sorts, augmen-

tent leur vitesse, et obtiennent une compréhension inégalée du sort de *rapidité*. Enfin, ils apprennent comment mémoriser *rapidité* à un plus haut niveau pour en tirer de plus grands bénéfices.

**Armes et armures.** Un vivelame ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

**Sorts.** A chaque niveau de vivelame indiqué sur son tableau de progression, le personnage obtient un niveau effectif de lanceur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le vivelame possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

**Attaque éclair.** Dès le premier niveau, vous obtenez Attaque éclair en tant que don supplémentaire. Si vous possédez déjà ce don, vous pouvez en choisir un autre dont vous remplissez les prérequis.

**Accélération (Ext).** Votre corps est naturellement plus prompt à réagir en raison de l'effet résiduel de tous les sorts de *rapidité* que vous avez lancés. Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque, ainsi qu'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Au niveau 7, ce bonus passe à +2. Au niveau 4, vous recevez un bonus d'altération de +3 m à tous vos modes de déplacement et infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires pour chaque round au cours duquel vous vous déplacez d'au

moins 3 m. Au niveau 10, ce bonus passe à +6 m et les dégâts supplémentaires passent à 2d6 pour chaque round au cours duquel vous vous déplacez d'au moins 6 m. Ces bonus se cumulent avec ceux conférés par le sort *rapidité* et l'aptitude d'escarmouche.

**Célérité troublante (Ext).** Au niveau 2, votre compréhension du sort *rapidité* vous rend difficile à cibler avec une attaque au corps à corps ou à distance. Lorsque vous êtes sous l'effet d'un sort de *rapidité* que vous avez lancé vous-même, vous obtenez un camouflage (20% de chance d'échec). Ce pourcentage augmente de +10% aux niveaux 3, 4 et 5. Les effets de cette aptitude ne se cumulent pas avec *flou*, *déplacement* et autres effets similaires.

**Incantation soudaine (Ext).** Au niveau 3, vous apprenez à lancer le sort *rapidité* en toute hâte. Vous pouvez lancer *rapidité* par une action libre, une fois par round, comme avec le don de métamagie Incantation rapide, mais sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sort de plus haut niveau.

**Réflexes profanes (Ext).** Au niveau 4, votre vitesse de réaction s'est améliorée grâce aux résidus de *rapidité*. Vous obtenez un bonus d'aptitude à vos jets d'initiative égal à votre modificateur dans la caractéristique qui vous permet de lancer des sorts.

**Zèle évasif (Ext).** Au niveau 5, votre connaissance du sort *rapidité* fait de vous une cible difficile pour les sorts. Lorsque vous êtes sous l'effet d'un sort de *rapidité* que vous avez lancé vous-même, les sorts vous prenant pour cible ont 20% de chance de rater. Ce pourcentage augmente de +10% aux niveaux 6, 7 et 8. Les effets de cette aptitude ne se cumulent pas avec *clignotement* et autres effets similaires.

## VIVELAME

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+2	+0	+2	Attaque éclair, accélération +1/+0 m	—
2	+2	+3	+0	+3	Célérité troublante	+1 niveau de lanceur de sorts profanes
3	+3	+3	+1	+3	Incantation soudaine	+1 niveau de lanceur de sorts profanes
4	+4	+4	+1	+4	Réflexes profanes, accélération +1/+3 m	—
5	+5	+4	+1	+4	Zèle évasif	+1 niveau de lanceur de sorts profanes
6	+6	+5	+2	+5	Hâte résiliente	+1 niveau de lanceur de sorts profanes
7	+7	+5	+2	+5	Attaque foudroyante, accélération +2/+3 m	—
8	+8	+6	+2	+6	Diligence	+1 niveau de lanceur de sorts profanes
9	+9	+6	+3	+6	Options perpétuelles	+1 niveau de lanceur de sorts profanes
10	+10	+7	+3	+7	Vitesse de l'éclair, accélération +2/+6 m	—

**Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) :** Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Détection (Sag), Equilibre (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For)



**Hâte résiliente (Ext).** Au niveau 6, vous apprenez comment faire fusionner le sort de *rapidité* avec votre corps. Lorsque vous êtes sous l'effet d'un sort de *rapidité* que vous avez lancé vous-même, celui-ci devient extraordinaire plutôt qu'un effet magique continu, et ne peut donc plus être dissipé d'aucune façon. Le sort de *rapidité* fonctionne autrement de façon normale, se termine à la fin de la durée prévue et peut être contré au moment de son incantation.

**Attaque foudroyante (Ext).** Au niveau 7, vous obtenez Attaque foudroyante (Bounding Assault, voir page 75 du *Player's Handbook II*) en tant que don supplémentaire, sans qu'il vous soit nécessaire d'en remplir les prérequis. Si vous possédez déjà ce don, vous pouvez en choisir un autre pour lequel vous remplissez les prérequis.

**Diligence (Ext).** Au niveau 8, vous surmontez automatiquement les obstacles normaux et magiques avec le sort de *rapidité*. Lorsque vous êtes sous l'effet d'un sort de *rapidité* que vous avez lancé vous-même, vous pouvez vous déplacer et attaquer normalement, même sous l'influence d'une magie qui devrait normalement vous en empêcher, comme grâce au sort *liberté de mouvement*. De plus, si vous effectuez un double déplacement ou si vous courez, vous pouvez vous déplacer au-dessus d'une eau calme ou agitée, mais pas dans des rapides ou sur une eau déchaînée. Si vous cessez de courir ou d'effectuer un double déplacement à un quelconque moment, vous coulez immédiatement.

**Options perpétuelles (Ext).** Au niveau 9, vous pouvez accomplir encore plus d'actions grâce au sort de *rapidité*. Au lieu d'effectuer une attaque supplémentaire à votre plus haut bonus à l'attaque, lorsque vous êtes sous l'effet d'un sort de *rapidité* que vous avez lancé vous-même, vous avez désormais la possibilité d'effectuer une action de mouvement ou une action simple supplémentaire. Par exemple, avec cette aptitude, vous pouvez effectuer trois actions de mouvement consécutives, une action de mouvement et deux actions simples, une attaque à outrance et une action de mouvement, une attaque à outrance et une action simple, une action complexe et une action de mouvement, ou une action complexe et une action simple.

**Vitesse de l'éclair (Ext).** Au niveau 10, votre maîtrise du sort de *rapidité* vous permet de figer le monde autour de vous. Lorsque vous préparez ou lancez spontanément *rapidité* avec un emplacement de sort de niveau 6, vous pouvez modifier le sort au moment de son incantation, augmentant votre vitesse à tel point que le monde semble figé dans le temps, comme via le sort *arrêt du temps*, mais pour un seul round. Pour chaque niveau au-delà du 6<sup>e</sup> de l'emplacement de sort, vous pouvez augmenter la durée de cette aptitude de 1 round. Par exemple, un ensorceleur peut modifier et lancer *rapidité* via un emplacement de sort de niveau 8 pour bénéficier de vitesse de l'éclair durant 3 rounds. Vous ne pouvez modifier un nouveau sort de *rapidité* avant expiration du premier et la fin

de votre tour. Enfin, vous ne pouvez modifier une version de *rapidité* améliorée par métamagie.

## JOUER UN VIVELAME

En tant que vivelame, vous vous êtes spécialisé dans une branche d'étude profane très spéciale. Les arcanistes traditionnels vous prennent de haut,



considérant vos méthodes brutales et sans finesse. En fait, ils ont à la fois raison et tort. En un sens, vous êtes nettement moins ouvert qu'un lanceur de sorts généraliste, car vous ne consacrez vos études qu'à un seul sort, *rapidité*, pour lequel vous cherchez toujours plus de nouvelles applications. De plus, votre aptitude à lancer *rapidité* par une action libre vous permet d'utiliser rapidement vos autres aptitudes en combat. A mesure que votre familiarité avec le sort de *rapidité* augmente, le monde autour de vous semble ralentir. Grâce à cette perception nouvelle, vous êtes virtuellement assuré de toujours réagir le premier au combat.

## COMBAT

Rares sont les créatures vous battant de vitesse. Lorsque la réactivité joue un rôle majeur en combat, vous êtes clairement à votre avantage. En tant qu'expert en escarmouches, vous êtes parfaitement conscient d'à quelle vitesse un combat violent peut mettre fin à une vie. Votre vitesse vous permet de diminuer ou d'augmenter la distance entre vous et vos ennemis en mêlée comme il vous sied, à chaque round. Cette versatilité est par ailleurs appuyée par les dons Attaque éclair et Attaque foudroyante.

Puisque vous combattez au corps à corps, ceux qui empruntent cette classe de prestige ont plus d'options à leur disposition que la plupart des lanceurs de sorts. En effet, vous pouvez bénéficier de sorts personnels tels que *force du taureau* et *bouclier*, qui peuvent vous rendre encore plus redoutable et intouchable. Mais vous pouvez également garder la distance et affaiblir vos ennemis avec des sorts de zone avant de les rattrapper pour finir le travail.

Plus important encore, de nombreux sorts à cible et autres attaques vous ratent totalement grâce à votre vitesse incroyable. Cette aptitude progresse jusqu'au point où les sorts spécifiquement conçus pour vous ralentir échouent automatiquement lorsque vous êtes sous l'effet d'une *rapidité* personnelle.

## PROGRESSION

Votre vitesse et votre mobilité sont vos meilleurs atouts à bas niveau. Être constamment en mouvement vous sera nettement plus utile que d'attaquer à outrance, en particulier grâce aux avantages et bonus de votre aptitude d'accélération.

Un autre aspect de votre progression à garder à l'esprit concerne le multiclassage. Votre survie sera

grandement améliorée si vous prenez un ou deux niveaux dans une classe martiale. Ceci vous confèrera une grande variété de managements d'armes, ainsi vraisemblablement que des dons portés sur le combat, qui amélioreront votre efficacité globale.

A haut niveau, vous aurez finalement la possibilité d'effectuer une action simple ou de mouvement supplémentaire sous l'effet d'un de vos sorts de *rapidité*. Et il n'y a pas de meilleur choix que d'achever la classe de prestige de *vivelame*, car vous pourrez alors lancer *rapidité* à l'aide d'emplacements de sorts de plus haut niveau pour arrêter le temps.

## RESSOURCES

Une fois que vous vous êtes engagé dans cette classe de prestige, force est de constater que vous avez peu de ressources à votre disposition pour vous aider, car votre spécialisation dans un seul sort vous rend très différent des autres lanceurs de sorts. A part si vous rencontrez un autre *vivelame*, vous devez forger votre destin en solitaire. Sans surprise, ceci a pour conséquence que la plupart des *vivelames* ont un mode de vie nomade, passant leur vie à chercher d'obscurs secrets profanes. C'est une des raisons pour laquelle les *vivelames* sont des vagabonds dans l'âme, toujours à la recherche de nouveaux défis à relever. La récompense financière liée à la chasse au trésor demeure toutefois ce qui inspire le mieux la plupart des *vivelames*.

## LES VIVELAMES DANS LE MONDE

Le *vivelame* est un excellent choix pour les lanceurs de sorts orientés sur le combat au corps à corps. Bien que cette classe de prestige nécessite quelques compromis côté sorts, elle offre au personnage la possibilité de choisir entre combat au corps à corps et profane. Lorsqu'on les compare à d'autres lanceurs de sorts, les *vivelames* ont davantage de survivre à des rencontres même une fois que tous leurs sorts ont été épuisés. Ceci permet aux membres de cette classe de prestige de remplir plusieurs rôles dans un groupe d'aventuriers.

Bien que la plupart des *vivelames* apprécient une vie de danger et d'aventures, certains des pires représentants de cette classe de prestige finissent par travailler en tant qu'assassin. Il n'est pas non plus rare de trouver des *vivelames* travaillant aux côtés de rôdeurs ou d'éclaireurs, en raison de leurs talents naturels pour la guerre-éclair.



## ORGANISATION

La nature vagabonde des vivelames rend une centralisation de leur apprentissage difficile. Au mieux, il est possible de rencontrer un maître et son élève voyageant ensemble. Dans les rares cas où une école plus formelle a été instaurée, les lanceurs de sorts traditionnels font de leur mieux pour discréditer pareille institution et découragent les étudiants de suivre ce genre de voie. La raison derrière un tel mépris est à la fois édifiante et surprenante. Même les plus puissants lanceurs de sorts réalisent à quel point un vivelame peut être redoutable en combat même sans maîtriser les sorts de plus haut niveau. Les vivelames sont donc une menace pour les études académiques standard favorisant la puissance profane pure. Sans pour autant interdire formellement les vivelames, ils attaquent publiquement la réputation de leurs écoles et font de leur mieux, en privé, pour empêcher leur expansion.

## RÉACTIONS DES PNJ

Les adeptes ont généralement une attitude inamicale envers les vivelames, persuadés de leur mauvaise réputation à cause d'autres lanceurs de sorts plus expérimentés. Peu d'adeptes prennent ne serait-ce qu'un instant à se demander pourquoi les vivelames consacrent tant d'efforts pour un seul sortilège.

Les nobles ont une attitude initiale allant de l'indifférence à l'amabilité envers les vivelames. Les jeunes nobles en particulier sont irrémédiablement attirés par la vie d'aventure et de sensations fortes qui gouverne le destin des vivelames.

Les gens du peuple sont bien souvent indifférents envers les vivelames, tout simplement parce qu'ils n'ont jamais entendu parler d'eux auparavant. Ils jugeront certainement le vivelame sur son apparence, lequel ressemble bien souvent à un bon à rien amateur de danger et préparant un mauvais coup...

Les experts ont une attitude initiale allant d'indifférent à inamicale envers les vivelames, ayant eu écho de divers troubles causés par ces gens-là. Par conséquent, les experts restent sur leurs gardes en présence d'un vivelame et demeurent concentrés sur leur travail.

Les hommes d'armes ont souvent une attitude allant de l'indifférence à l'amabilité envers les vivelames, à cause de leurs talents martiaux. Les hommes d'armes respectent les vivelames, qui n'hésitent pas à se salir les mains au combat et ne sont pas aussi hautains que les autres lanceurs de sorts profanes.

## SAVOIR DES VIVELAMES

Les personnages possédant les compétences Connaissances (histoire) ou Connaissances (mystères) peuvent faire des recherches sur les vivelames pour en apprendre plus sur eux. Lorsque le personnage effectue son jet de compétence, lisez-lui ou paraphrasez les informations suivantes, y compris celles à un DD inférieur.

- **DD 10** : « Les vivelames sont des lanceurs de sorts très particuliers qui consacrent leurs efforts à augmenter leur vitesse au combat. »
- **DD 15** : « Les vivelames se focalisent sur le sort de *rapidité* à tel point que leur silhouette devient floue et qu'aucun sort ne peut les ralentir. »
- **DD 20** : « Les vivelames renoncent à une partie de leur puissance profane en échange d'applications spécifiques du sort de *rapidité* et de la possibilité de figer le temps. »
- **DD 30** : Les personnages ayant de telles connaissances peuvent découvrir d'importants détails à propos de vivelames particuliers, y compris leurs exploits et l'identité de leur mentor.

Les personnages joueurs à la recherche d'un vivelame doivent réussir un test de Renseignements DD 20 pour découvrir les intermédiaires adéquats et parvenir à en contacter un. Si les personnages cherchent un vivelame parmi une garnison de soldats, ils reçoivent un bonus de circonstances de +2 à leur jet.

## LES VIVELAMES DANS LE JEU

L'équilibre est la clef pour incarner un vivelame efficace. Gardez votre sang froid au cœur du combat et soyez toujours réactif. Pour ce faire, il est crucial que vous prépariez les sorts appropriés pour chaque bataille. Affaiblir l'adversaire avec des effets de zone tels que *cône de froid* et *boule de feu* n'est jamais un mauvais début. Les sorts handicapant vos ennemis, comme *lenteur*, sont aussi de bons choix. Ainsi, lorsque vous arrivez au corps à corps, sous l'effet de *rapidité*, votre adversaire est déjà à point.

Vous allez rencontrer quelques difficultés à choisir votre équipement. En tant qu'hybride combattant et lanceur de sorts, décider du rôle à tenir en priorité dépendra essentiellement de la situation. Votre atout principal est votre vitesse, ainsi que votre aptitude à lancer *rapidité* par une action libre. Gardez également en tête que même si vos compagnons ne peuvent bénéficier de *rapidité* au même niveau que vous, ils apprécieront toujours ses effets habituels.

## ADAPTATION

Les vivelames peuvent être aisément incorporés aux sociétés magiques très développées. En tant que disciples excessivement spécialisés dans un seul type de magie, les vivelames s'adaptent parfaitement aux campagnes où plusieurs disciplines ou écoles de magie existent déjà. Dans les campagnes où la magie est moins commune, les vivelames sont déjà nettement plus rares. Quel que soit l'univers de jeu, un vivelame peut également être rencontré en tant que garde du corps personnel d'un haut dignitaire, ou au sein d'un groupe de guerriers d'élite au service d'un royaume particulier.

## RENCONTRES

Les vivelames peuvent être a priori rencontrés partout. Ils peuvent partir à l'aventure pour s'enrichir ou pour élargir leur savoir profane. Les vivelames sont fiers de leurs aptitudes et apprécient toute occasion de tester leur vaillance.

**NR 12** : Les personnages entrent dans une taverne et sont invités à s'asseoir à la seule table de libre, ou presque. Un elfe du nom de Kaavel Pierrenoire est déjà installé à cette table. Après les présentations, il demande aux aventuriers s'ils sont ici pour participer au marathon local, un événement annuel où sont testées la rapidité et la volonté des participants. Kaavel participe à la course avec de bonnes chances de victoire, et il conseille aux personnages de parier sur lui s'ils ont envie de se remplir facilement les poches. Mais Kaavel ne réalise pas encore qu'un rival a décidé de lui tendre une embuscade avant la compétition, grâce à quelques mercenaires. La première tentative est d'ailleurs sur le point d'être exécutée... dans cette même taverne.

## KAAVEL PIERRENOIRE

**Elfe haut (mâle) Ensorceleur 6/Vivelame 6**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 6d4+6d6+12 (50) pv

**Initiative** : +7

**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+3 Dex, +4 armure, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +9/+10

**Attaque** : rapière +2 (+15 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite de maître (+14 distance, 1d8+1/x3)

**Attaque à outrance** : rapière +2 (+15/+10 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite de maître (+14/+9 distance, 1d8+1/x3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : accélération (+1/+3 m)

**Particularités** : traits des elfes, immunité au *sommeil*, vision nocturne, sorts, familier, célérité troublante, incantation soudaine, réflexes profanes, zèle évasif, hâte résiliente

**Jets de sauvegarde** : Réf +11, Vig +5, Vol +9 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 12, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 19

**Compétences** : Acrobaties +11, Art de la magie +9, Concentration +16, Détection +1, Equilibre +5, Fouille +2, Perception auditive +1, Renseignements +9, Saut +22

**Dons** : Attaque en finesse, Attaque éclair, Battlecaster Offense\*, Esquive, Magie de guerre, Souplesse du serpent

\* Page 40 du *Complete Mage*

**Langues** : commun, elfique

**Facteur de puissance** : 12

**Équipement** : *potion de soins modérés*, *potion de restauration mineure*, rapière +2, arc long composite de maître (bonus de Force +1) et 20 flèches, dague, *amulette d'armure naturelle* +2, *bottes de sept lieues*, *cape de Charisme* +2, tenue de voyageur, sacoche à composantes, sac à dos, paillasse, ceinturon, bourse, 6 pp, 7 po, 8 pa, 9 pc

**Alignement** : neutre bon

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (6/7/7/7/6/3). *Sorts connus* (9/5/4/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumière, message, prestidigitation, rayon de givre, réparation* ; 1<sup>er</sup> – *Armure du mage\**, *bouclier, coup au but, graisse, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Endurance de l'ours, grâce féline, image miroir, rayons ardents* ; 3<sup>e</sup> – *Eclair, lenteur, rapidité* ; 4<sup>e</sup> – *Invisibilité suprême, métamorphose* ; 5<sup>e</sup> – *Téléportation*.

\* Déjà lancé

**Devise** : « Vous n'avez aucune idée de ce qu'est la véritable vitesse. Là, laissez-moi vous montrer. »

