



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **La sorcière du volcan**

La sorcière du volcan

dimanche 5 août 2007, par [JyP](#)

C'est une sorcière qui a été exilée en Outreterre suite à un désastre magique. Débarquée dans une caverne gigantesque, remplie par une jungle phosphorescente, où on se croirait en extérieur de nuit (des cristaux scintillent dans la voûte), elle a vite pris l'ascendant sur la tribu de Flamions vivant dans le volcan au centre de la caverne, pour leur faire attaquer les gnomes de la jungle et les réduire en esclavage. Son but ? Construire une machine à même de percer les roches, pour lui permettre de revenir à la surface.

(De fait, elle est tirée du scénario *Naufrage au centre de la terre*, de Pat & Chris, dans le Caus Belli n° 83. Ce scénario était prévu pour AD&D2, je le fais jouer en D&D 3.5).

Comment la jouer ? La sorcière dans Kirikou me semble pas mal côté apparence et caractère.

Humaine Ensorceleuse 5

PV 15

BBA +2

Ref +0, **Vig** +2, **Vol** +6

Caractéristiques For 10, Con 12, Dex 8, Int 13, Sag 14, Cha 16

Dons Héritage draconique (rouge), Souffle draconique, Résistance draconique [1]

Compétences Art de la magie (Int) 5, Artisanat (forge) 5, Concentration (Con) 5, Connaissances (mystères) (Int) 4, Détection (Sag) 2+2 (familier), Escalade (For) 2+2 (familier), Intimidation (Cha) 5, Perception auditive (Sag) 2+2 (familier)

Particularités Résistance au feu (9), +3 aux jets

de sauvegarde contre les effets de *sommeil*, paralysie ou feu, familier.

Sorts par jour 6 / 7 / 5, DD 13+niveau du sort

niveau 0 - Détection de la magie, Hébètement, Illumination, Lecture de la magie, Lumières dansantes, Rayon de givre

niveau 1 - Agrandissement, Convocation de monstres I, Frayeur, Projectile Magique

niveau 2 - Rayon ardent, Convocation de monstres II

Possessions Baguette de Projectile Magique (niveau 3), 3 potions de *soins légers*, potion d'*Agrandissement*, huile d'*Invisibilité*, Plume magique (fouet), 3 parchemins de *Convocation de monstres II*

Familier : Lézard

PV 7

BBA +2

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d4-3+poison)

CA 18 (+3 naturelle, +3 Dex, +2 taille)

Ref +2+3, Vig +2, Vol +4

For 4, Dex 17, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 1

Particularités : Esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, Conduit, Communication avec le maître

La sorcière a accoutumé son familier à des venins et mixtures peu ragoûtants... la morsure du hideux lézard est dorénavant un poison de blessure DD 14 1d4 For / 1d6 For



Notes

[1] Tous ces dons sont tirés du *Codex Profane*