Description des personnages à Naos

Note : à propos de la Localisation, il s'agit du lieu où les personnes peuvent se rendre.

Nori ♂

Origine : Noln
Localisation : Temple of frog. Marais de Noln
Classe, race, AL : Will of the wisp, CE
→ Fo 10 ; Int 16 ; Wis 8 ; Co 10 ; Dex 20 ; Cha 10
→ Hd 13, HP 72, Ac -8 ; Att : 3-18
→ To hit as monster +2, save as monster +2 ; Move 24" ; Vision 12"
Apparence : Structure ovoïdale de 30 cm à 1 mètre de diamètre variant en intensité et de couleur dominante oranger, virant au rouge incandescent. Plusieurs dendrites s'échappent de son centre s'allongeant et se rétractant continuellement
♦ Historique : Cette chose a toujours vécue par ici. Elle a été affecté par l'irruption du temple dans les marais et est devenue fou. Nori peut se déplacer dans toutes les parties du temple sans aucunes difficultés. Un soin greater (heal) le guérirait…
Résistances : Lightning (cure him), gazes, and all death action (spell, drain level, etc..). Spells : Affected only by Magic missile, maze, PFE
Langage : telepathy
Spell like : lightning bolt 8d6 2/turn, call lightning outdoor pour se soigner 5/D ; Meld into metal at W ; maze 2/D ; Chaos 2/D ; Passwall at W ; Etherealness at W ; Improved invisibility at W; sending at W; glyph of warding 3/D ; sepia's snake sigil+ 2/D; chromatic orb 5/D. – Control environment dans le temple at Will => ouverture et fermeture porte, telekinesis, Meld into stone, animate object, Molecular manipulation (juste pour traverser des objets), X-ray vision

---

Laïna ♀

Origine : ML
Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL : Undead Inquisitor. – AL : N,
→ HD 12+12 (Hp 80). Ac : 0. Resistance undead + MR 40%. Save as MU or Fig 13.

→ Fo 18 ; Int 14 ; Wis / ; Co 15 ; Dex 17 ; Ch 13
→ Att 2-16/2-16 + drain level (save or loose1 level for 8 hours).
Apparence : Grande toge noire de velours munie d'une collerette gris souris en plumes d'oie, d'une cordelette en soie rouge. Sans visage, ni mains, ni pieds. Être purement immatériel lié à sa toge.
♦ Historique : Création spéciale dédiée aux interrogatoires, au repérage. S'exprime d'une voix mécanique, monocorde. Dépourvue d'empathie. Incorruptible. Rempli son devoir. Aucune autre considération. Très très patiente dans son oeuvre
Résistances : Non turnable. Immune to mind affecting spell/effects
Abilities : See in darkness (18") Bolt of energy (5-30, save for half). 1/hour ; M. Missiles 2/ hours ; Ice strom (1/hour) ; Wall of ice (1/hour) ; Magic Jar 1/D ; Detect lie at W ; Know AL at W, ESP at W, detect invisibility at W, suggestion at W, Domination (save at -4), 2/D ; PB 2/D ; tongue ; Hold person, monster, 3/D ; True seeing 3/D; Knock, Wizard lock 3/D; Detect Magic 3/D ; Dimensional anchor 3/D ; find the path 2/D ; Locate creature, objet 3/D;

Mariella ♀
Origine : ML
Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL : Treant/fox, NE
→ Fo 8 ; Int 17 ; Dext 16 ; W 16 ; Co 11 ; Ch 16.
→ MR 25% – Att 2-7/2-7 ; Scepter +2 (1d8); Ac : 3
→ Hd 9+9 (hp 55). Considered as spell like creature (Spells level Ix5, IIx4,IIIx3, IVx2, Vx1) that she choose in clerical or MU (druidic spell, nature spell or spells liés au "savoir")
Apparence : 1m60, environ 50 ans. Tronc de femme posé sur un arbre en bois clair (bouleau), tête de renard. Habillée d'une robe en satin rose, chapeau rond rouge en tissu, boucles d'oreilles, sceptre du même bois qu'elle.
Tempérament : Personne intelligente, réservée, fine observatrice et très bonne psychologue ayant bcp d'humour, optimiste, un rien provocante.
♦ Historique : faisait partie du personnel attaché à l'éducation. Elle enseignait, dictait et éventuellement détectait les personnes déviantes ou non sûres. Une sorte d'institutrice. D'où sa grande érudition. Ne faisait pas partie du culte de Nésaé.

Résistances : sleep, charm, hold, paralysis, lightning, Surprised 1in12
Abilities : change in fox or human (red hair) at W. Infravision indoor 12”, outdoor 18”, polymorph self 3/D, Detect magic at W, Dispel 3/D. Paralysis on touch (save -2). Scent

---

Lisa ♀

Origine : ML
Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL : Treant-femme, NE
→ Fo 18/91 ; Int 12 ; Dext 12 ; W 9 ; Co 17 ; Ch 10.
→ Hd 11+11 (hp 72) ; MR 20% ; Att 4-16/4-16 (+25% stun) ; Ac -4
Apparence : 1m95. Corps de châtaignier très dur, tête d’une femme aux cheveux roux clairs plutôt jeune (30 ans). Teint clair. Bras courts et robustes. Yeux gris solide, cheveux en mèches. Vêtue d’une robe en lin grise.
Tempérament : Acariâtre, grincheuse, répétitive et pessimiste.
♦ Historique : Celle qui réparait tous types de matériaux. Grande connaissance des matériaux (tous types). Ne faisait pas partie du culte de Nésaé.
Résistances : half versing cutting. Half versus cold, fire, lightning. Immune to poison and gaz.
Abilities : Spells like of fabrication, reparation up to level 6 MU or clerical (may use up to 3 levels spell each level). Regeneration 1hp/ 2round. – Infravision indoor (6)

Nachta ♀

Origine : ML
Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL : Treant-femme, NE
→ Fo 17 ; Int 15 ; Dext 13 ; W 16 ; Co 12; Ch 14.
→ Hd 8+8 (hp 52) ; MR 20% ; Att 2-8/2-8 ; Ac 0
Apparence : 1m80. Corps de chêne. Tête d’une femme aux cheveux noirs en pique. Longs bras noueux et sombres. Yeux noirs. Vêtue d’une robe en tissu clair
Tempérament : directe, inquisitrice mais aimable après coup, vite collante.
♦ Historique : la décoratrice d’intérieur. Couturière. Celle qui confectionnait, qui tissait, etc… Ne faisait pas partie du culte de Nésaé.

Résistances : hold, paralysis and acid
Abilities : Infravision indoor (6) – spells like dédiés à la confection, entretien, réparation peinture (spell up to level 5, no more than 2/level/day)

Kisandre, Milenarie, Loerina ♀

Origine : ML
Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL : Succubus (Tanar'ri lesser), HD 6, CE
→ Kisandre (Hp 42), Milenarie (Hp 35), Loerina (Hp 30)
Abilities standart : etherealness, charm person, clairaudience, ESP, Plane shift, Shape change to a humanoid, suggestion ; Kiss => drain 1 level
+ 2 or better ; immune to fire ; never surprised ; MR 30%

Nalicarne ♀

Origine : ML
Localisation: Temple of frog
Classe, race, AL : Tanar'ri Greater- Succube, Hd 12, CE
→ Level 12 MU ; HP 72 ; Ac -3.
→ Fo 17 ; Int 18 ; Wis 16 ; Co 12 ; Dex 14 ; Ch 19 (Beauty 20).
→ Save as MU 12 or Fighter 12 ; +3 or better ; MR 50%
Apparence : 1m85. 70 kg. Cheveux châtain clair long, yeux bleu nuit, peau pâle, anormalement belle, vêtue d'une longue robe blanche échancrée.
Tempérament : Cunning intelligence. S'adapte, sure d'elle. Inutile de préciser qu'elle prend bcp de plaisir à dominer les hommes et les femmes…
All abilities, resistance, of a normal succubus + spell 12 level MU (choose in charm, evocation, abjuration only) + all at will :Dimension door, Detect magic, Dispel magic, Clairvoyance, detect invisibility, Command, Domination (2/D), Ray of enfeeblement
Psionic : 317 (4 Att sauf psychic crush / 4 def sauf mental barrier).
Disciplines : Divination, Mind bar, invisibility, locate creature/object, teleport, body equilibrium, animal telepathy

---

DeciLoin ♀, ♂
No comment

Xova ♀
Origine : Marais de Noln
Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL : MU, Frog Noln, LE
→ Fo 17 ; Int 17 ; Wis 13 ; Co 16 ; Dex 16 ; Ch 16 ; com 14
→ Hd 13 (HP 74) ; Ac 0 ; Mr : 39% ; save as Monster or MU level 13
→ Att (claw/claw/bites) 2-7/2-7/1-6 +save versus disease (or be helpless for 1à 6 round)
Apparence : 1m99, 103 kg. Plus proche du lézard que du crapaud. Peau lisse au reflet cuivré, très longs pieds, pinces en guise de main. Visage étiré sauvage aux prunelles d'ors. Cheveux verts bouteilles. Une bouche large aux longues canines jaunes sales. Un filet de bave s'épand de sa bouche.
Habit : un pagne ample en tissu et en cuir marron. Une chemise épaisse semi-ouverte. Une série de 3 colliers dans lesquels diverses griffes sont insérées
Tempérament : changeante. Capable de se tenir immobile, apathique, sans dire un mot de longues minutes puis de passer dans un état d'exaltation. Ses congénères la craignent car elle est capable dans ses moments de furie de s'en prendre à n'importe qui. A été contaminé par l'arrivée du temple. Elle voit aujourd'hui dans Lady Gayad sa nouvelle idole.
Résistances : Cold, poison and gases.
Langage : common (difficilement), frog, marais creature
Abilities frog Noln : Jump at W ; Grasp on a 18 or greater ; Stun on a 19 or 20 (save at -4) and lose -2 to hit and Ac during 1turn ; Breath acid 6d4 +4, 1/turn ; Move water, part water and colon of water, 2/D each ; Hide in shadows as a thief same level ; Disarm on a 18 and up (save versus petrification, -2) ; Disarm by magic 1/turn, (save versus petrification, -2)
Spells (plus de spell book, elle ne peut utiliser que ceux-ci)
• Level 1×7 : audible glamer, chill touch, detect undead, fire burst, darkness, push, sleep, wall of fog, color spray, shield, detect magic, identify, precipitation
• Level 2×7 : flaming sphere, mirror image, ray of enfeeblement, web, strength, fog cloud, misdirection, spectral hand
• Level 3×6 : clairvoyance, dispel magic, hold person, hold undead, Monster

Summoning I, lightning bolt, slow, solvent of corrosion, lance of disruption
• Level 4×4 : contagion, dig, emotion, dimension door, fumble, ice storm, improved strength, mask of death, shout, solid fog, wall of ice
• Level 5×4 : cloudkill, monster summoning III, hold monster, transmute rock to mud, lower resistance, mind fog
• Level 6×2 : conjure animals, death fog, invisible stalker, otiluke's freezing sphere, trollish fortitude, globe of invulnerability

---

16 frogs of Noln ♂

Origine: Marais de Noln
Localisation : Marais de Noln,Temple of frog
Abilities : Jump ; Grasp ; Stun on a 19 ou 20 (save at -2) ; Breath acid (1/4 /level, 1/turn)
Move water, part water and colon water (1/D each), Hide as thief same level;
2 %/level Disarm en combat
MR 3%/ level ; Immune to cold
• Level 5×4, 6×5, 7×2, 8×2, 9×1, 10×1, 11×1=> abitity fighter.
Les level 10 et 11 sont aussi assassins level 7et 8)

---

9 frogs females ♀

Origine: Marais de Noln
Localisation : Marais de Noln,Temple of frog
Abilities : Jump ; Grasp ; Stun on a 19 ou 20 (save at -2) ; Breath acid (1/4 /level, 1/turn)
Move water, part water and colon water (1/D each), Hide as thief same level;
2 %/level Disarm en combat
• Level 6×3, 7×2, 8×1, 9×1, 11×1, 12×1=>
all Fighter + level 8, 9, 11 are cleric levels 5, 6, 7 ; and level 12 is also MU 9

Adruss ♂

Origine: Noln
Localisation : Temple of frog. Marais de Noln

Classe, race, AL : Barbare de Noln, Level 14. Al : NE
→ Fo 18/91; Int 12 ; Wis 13 ; Co 16 ; Dex 17 ; Ch 15 ; Com 15
→ Hp 124 ; Ac -6 ; Att 1-10+14 (force, axe, barbare) ; Init +4 (dext, barb)
Langage : common (difficilement), animal, plant, swamp creature
Apparence : De taille petite, environ 1m60, plutôt mince. Peau craquelée de teinte grisâtre, terne et squameuse. Yeux larges étirés en amende de couleur claire, sans sourcils. Cheveux très longs, gris. Joues flasques. Lèvre supérieure charnue. Voix grave, presque gutturale. [u]Habit[/u] : haut chapeau de forme, long manteau de velours sombre et élimé, veste croisée en laine sombre, gants en cuir noirs, pourpoint, pantalon serré, bottines en croutes de cuir. Un accoutrement que l'on attendait pas chez un barbare.
Tempérament : Tenace, c'est certain. Déterminé et rageur.
♦ Historique : A été rejeté par ceux de sa race car il souhaitait une alliance Frog/barbare pour dominer les marais et rejeter Fant. Il s'est alors associé avec les crapauds de Noln. N'a pas été affecté par les effets du temple.
Battle axe electrical +4 (1-10) of thunder (Outdoor, 2/D, call lightning, owner non affected) ; Save as fighter 14 +2 ;
Résistances : Surprised only 1 in 20. Immunity to grasp, hold, paralysis, slow and bleeding. Immune to assassination and back stab. Detect illusion : 70 %
Abilities barbare Noln: + 2 initiative ; bonus to hit and damage : +1/3 level (<=>+5 level 14) ;
Lay on hand as paladin, 3/D, +5/level = 70 hp;
Detect illusion, 5%/level =70 % ; Detect magic 25% + 14×5% = 95% ;
Walk and breathe in water ; quick draw ; Jump or break from melee without penality ; Running ; Find the path (ranger abilities) ; greater smell and greater earring=> Surprised only 1in12 ; Climb wall (94%), Hide in shadow (92%), Move silently (91%) ; Neutralize poison 1/D and slow poison 2/D ; Elabore des filets tel un rétiaire ; Outdoor survival, predict weather, recognize plant, animal, etc… ; Make trap as thief same level; Surprised opponent 1-4/6

PARTI
Lord Stephen ♂
Origine: ML
Localisation : Marais de Noln, Temple of frog + Fant.
Classe, race, AL : Fighter 15, Devil, LE

→ Fo 19; Int 14 ; Wis 11 ; Co 15 ; Dex 16 ; Ch 16 ; Com 16
→ Hp 106; Ac -4 [Base Ac -2, collier +2 AC] ; Att claw/claw/tail => 2-9/2-9/3-12 or with trident : 3d4+13(x2) +1-4 heat ; Init : +3 (dext + improved reaction)
→ MR 25 % (immune spell level 1à 2) ; Move 12 ; Vision 12
Apparence : 2m25, 135 kg. Voix forte et basse. Large créature bipède musculeuse munie d'une queue écailleuse dotée d'un pic. Main à trois doigts puissantes aux griffes prononcées. Peau écailleuse à petite écailles rondes ressemblants à des alvéoles de couleur sombre. Visage massif, presque carré, imberbe sans menton. Yeux enfoncés rouge incandescents, oreilles longues.
[u]Habit[/u] : Torse nu. Pantalon sombre tenu par une large ceinture en cuir. Grande boucle en argent. Anneaux aux doigts + médaillon en forme d'étoile à cinq branches en sapphyr.
Tempérament : Hautain et autoritaire, avec un sens de l'humour teinté de cruauté. Expérimenté, analyse vite une situation donnée.
♦ Historique : Il cherchait un moyen pour retourner dans le Monde Lié, conscient que l'affaire risque d'être compliquée. A tout le moins, partir sur Athwari rencontrer Xaarig qui sait. Il s'agissait d'un ancien aristocrate guerrier à Gax connu et reconnu. Juché sur un haut plateau, le plateau de Téléri, dans la contrée de Malbeuge, sous le règne de la Princesse-démone Naosjie.
Résistances : fire (full) and heat full. Lightning (half) ; Immune to spells levels 1 and 2 ; gases + missiles (voir objet magique), save as fighter 14 +2 ;
objets :
– Trident +3 (3d4+3) of heat (+1-4 de heat). (Il faut être taille large pour l'utiliser et être résistant à la chaleur) en métal rouge, dentelé
– Collier en topaze, + 2 Ac (uniquement)
– Bracelet of protection from missile, as protection from normal missile; against all magical missile or ray bolt, substract 1 damage/die (minimum 1hp/die)
– 2 anneaux de 2500 gp (topaze) et 3500 gp (rubis)
– ceinture en cuir + boucle d'argent : 1000gp ; 375 PP
– médaillon en forme d'étoile à cinq branches de sapphyr => 5000gp
Abilités fighter : Quick draw, Two-Weapon fighting, Two-Weapon defense, Shield Training, Armor training, Improved reaction, Cleave, Blind-fight, Improved critical, Whirlwind attack
Abilities devil: Teleport 2 (3/D), Alter self (3/D), Telekinesis (2/D), Detect magic at W, Know alignement at W, Burning hands at W, Shout (3/D), Blur (2/D), Command greater, save -2 (2/D), Wall of fire (3/D), Curse (1/D), Summon IV (2/D), Cure critical (5/D), Improved invisibility at (2/D).

Lady Gayad ♀

Origine: ML

Localisation: Peut se déplacer dans le temple, dans tous les marais + Fant + ailleurs pour des périodes brèves ou si potion utilisée (elle a été protégée par sa maison)

Classe, race, AL : Alchimist 12 (class max =14 <=> as Arch-mage ; Level 12<=> as MU 15-16), HD 15, Devil, LE

→ Fo 18/79; Int 16 ; Wis 19 ; Co 15 ; Dex 11 ; Ch 16 ; Com 15

→ HP 75 ; Ac -1 (Base Ac 2, ring +3) ; MR 50%, + 2 or better weapon to hit

→ Att claw/claw 1-5/1-5 + save versus poison or be helpless or by scepter 1-8+3+4 (+4 force, +3 scepter) + disarm

Apparence : 1m92, 72 kg. Long corps effilé à la peau huileuse brun-rouge. Mains à 6 doigts, minces. Sans cheveux. Visage tranchant, presque triangulaire au front et tempes larges. Yeux en amendes sombres. Bouche étroite aux lèvres resserrées. Multiples canines apparentes. Oreilles étroites et allongées. Torse nu, poitrine forte et retombante.

Habit : Vêtue d'une cape grise, d'une robe semi-longue, de hautes bottes de cuir ornées de pierres précieuses. Grand collier de perles grises sur sa poitrine. Tiens un sceptre recouvert d'une peau écailleuse noire dont une extrémité est formée de 3 griffes noires mobiles.

Tempérament : Evasive, distante, distraite et lointaine. Préoccupée par ses décoctions, inventive dans ce cas. Elle cherche de nouveaux goutteurs. Monomaniaque. Se fiche éperdument des relations extra-conjugales de Lord Stephen. D'ailleurs il s'agissait d'un mariage d'intérêts.

Résistances : fire (full). Poison, + 2 or better weapon to hit, half versus cutting weapon. Grasping and protection from detection (amulet). – Save as MU15 + 3 (ring)

Langage : common, devil, demon, dragon, frog, elfe, faerie, elemental

Abilities devil : Teleport (2) 3/D ; Dimension Door at W, Spectral force (3/D), Telekinesis (2/D), Detect magic at W, Read Magic and comprehend language at W, ESP at W, Burning hands at W, Feather fall at W, Levitate at W, Blur (2/D), Mirror image (3/D), Lightning bolt (5/D), Fly at W, Summon lesser (as Monster summoning III, 2/D).

Objets: sceptre + 3 (1-8) of disarm (level owner+3(x2) – 1 % level opponent of disarming) recouvert d'une peau écailleuse noire dont une extrémité est formée

de 3 griffes noires mobiles ; Collier of protection as amulet of proof against detection and location ; Girdle of many pouch ; Ring of protection +3
Or: Grand collier de perles grises de 2000 gp ; 250 pp + 350 GP ; bottes de cuir ornées de pierres précieuses, 2500 GP ; 10 pochettes contenant différents types de gemmes. Total value : 5100 GP ; dague sacrificielle, 1300GP
Alchimist level 12 = spell level 5×1, 4×2, 3×3, 2×4, 1×5 (MU, all spells dédiés à l'alchimie)
Abilités alchimist :
• Make poison insinuative from AA to G ; may make death poison if greater laboratory
• Concoction potions normal (DMG) : all possible if laboratory. After, depends time.
• Learn what will occur if two potions are mixed => ok ; Identify potion => ok ; Identify components, compounds, plants, materials, creature => ok; Elaborate Pentacle ok for minor, Intermediate (need laboratory), Major (need laboratory greater+long time, but possible) ; Duplicate object => ok but depend object, need laboratory ; Analyse object, history => ok ; Control (as antidote) creature : ok for minor and intermediate (Wait Level 14 for major) ; Manufacture golem => Laboratory but ok ; By pass immunity => ok, but laboratory ; Embue place, object or creature with fluid => ok but laboratory. Elaborate potion special adapted to necessity : special. Depend greater laboratory. At level 14, may adapt all if time. No limit.

Najah ♀

Origine: MF
Localisation : Najah désormais assise sur le fauteuil en rotin blanc. Celle qui contrôle le point chaud. N'en bouge plus.
Classe, race, AL : MU 14, Wraith devil, LE
→ Fo 18/91 ; Int 19 ; Wis 16 ; Dex 16 ; Con 7 ; Ch 16 ; Com 7
→ Hp 40 ; Ac : -3 ; MR 50 %
Apparence : 1m65, 52 kg. Très frêle. Jeune femme d'à peine 25 ans d'âge à la peau claire brillante, patinée aux longs cheveux noirs de suie. Environnement d'un halo blanc. Yeux profonds, insondables noirs. Visage creusé, émacié. Bouche large, édentées, nez aplati, oreilles écrasés. Il se dégage d'elle de la froideur. Elle ne porte qu'une fine robe transparente. Désormais, ses yeux sont lumineux. Tous

ses objets ont disparus.
Voix lointaine grave.

Nijorie, Poligest ♂ et ♀

Origine : ML
Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL : Spectres. barmen (un couple), LE
→ Hd 10, HP 57 et 52. See characteristics of spectres

Luxures ♀

Localisation : Temple of frog
Classe, race, AL :2 « statues magiques » dédiées au plaisir qui s'animent à volonté représentant des femmes.
→ Hd 8, Hp 50. Ac 0. Immune to mind affecting spell.
→ Fo 16 ; Int 11 ; Wis / ; Dex 12 ; Con 12 ; Ch 15 ; Com20

Gardes ♀

Origine: ML
Localisation: Temple of frog
Classe, race, AL : Golem de pierre, N
Apparence :Amazone (salle d'armes). Sorte de gardienne.
→ HD 15. Hp 90 ; AC 0 ; Immunités (voir golem).
→ Att : 3-24/3-24 or slow; Move 12