

Miska, Prince Demon, Fleau de la Loi

Extérieur Taille G



Dès de vie : Courant: 24d8+168 (138 Pv)

Essence reconstituée: 24d8+168 (276 Pv)

Initiative: +6 (+2 Dex, +4 Sciences de l'initiative)

Déplacement: 15 m (10 cases), Escalade 9m (6 cases)

Classe d'armure: 31 (-1 taille, +2 Dex, +20 Naturelle)

Attaques: Courant: 4 coups +30 contact, 2 morsures +28 contact; ou cimenterre de vitesse +3 +33/+33 contact, Cimenterre de désintégration +5 +33 contact, 2 étoiles de matin +2 +31 contact & 2 morsure +28 contact

Essence reconstituée: 4 coups +37 contact, 2 morsures +35 contact; ou cimenterre de vitesse +3 +40/+40 contact, Cimenterre de désintégration +5 +40 contact, 2 étoiles de matin +2 +38 contact & 2 morsure +35 contact

Domages: : Courant: Coups 1d8+10, Morsures 1d8+3 et poison; Cimenterre de vitesse +3 1d6+10, Cimenterre de désintégration +5 1d6+6, Etoiles de matin +2 1d8+6

Essence reconstituée: Coups 1d8+14, Morsures 1d8+7 et poison; Cimenterre de vitesse +3 1d6+14, Cimenterre de désintégration +5 1d6+10, Etoiles de matin +2 1d8+10

Espace/ Allonge: 3m sur 4,50/ 3 m

Attaques spéciales: Sortilèges, Convocation démoniaque, Poison, Toile, Sang acide

Capacités spéciales: Réduction des dommages 30/ +3, RM 28, Liberté de mouvement, Capacités démoniaques, Télépathie, Imitation de la voix, Régénération 10, Vision dans le noir 30m

Sauvegarde: Vig +21, Ref +16, Vol +18

Caractéristiques: For 25 (39)*, Dex 15, Con 25, Int 10 (20)*, Sag 18, Cha 20

Compétences: Bluff +20, Concentration +34, Connaissances (Mystères) +27 (+32)*, Connaissances (Cosmologie) +27 (+32)*, Connaissances (Religion) +27 (+32)*, Connaissances (Sorts) +15 (+20)*, Déplacement silencieux +17, Détection +24, Diplomatie +32, Escalade +27 (+38)*, Fouille +20 (+25)*, Intimidation +29, Renseignements +24, Perception auditive +24, Survie +24,

Dons: Combat aveugle, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Sens de l'initiative, Attaques multiples, Multidextrie Combat avec plusieurs armes, Attaque en puissance.

Climat/ Terrain: n'importe quels souterrains

Organisation: unique

Facteur de puissance: 37

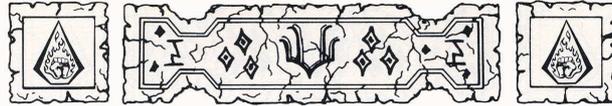
Trésor: Cimenterre de vitesse +3, Cimenterre de désintégration +5 et 2 Etoiles du matin +3. Tous les objets sont de taille G

Alignement: Chaotique mauvais

Evolution possible: —



Le Tombeau du Seigneur des Marches



* Une partie de l'essence de Miska est emprisonnée dans le Sceptre aux 7 morceaux. Il peut transférer son essence dans son corps physique s'il parvient à saisir, à deux mains, le sceptre assemblé; ou si une résurrection est lancée sur le sceptre. Dans ce cas, il faut utiliser son profil "Essence reconstituée"

Au cours de la guerre qui opposait les puissances de la Loi à celle du chaos dans les temps immémoriaux, Miska était un général invincible. Il mena les hordes de sa souveraine de victoire en victoire jusqu'à ce que les Vaastis le transpercent de leur Sceptre de la Loi au cours de la bataille de Pesh. Suite à cette défaite, l'Araygnée-loup fut emprisonnée et les multivers put enfin respirer.

Miska est une énorme araignée à la peau plus dure que l'acier. Il possède trois têtes. Celle du centre est humaine et séduisante, tandis que les deux autres sont des gueules de loup. Ses quatre bras musclés sont couverts de poils rigides.

La fourrure, qui recouvre les têtes de loup, est de couleur rouille, tout comme d'ailleurs les poils des bras du monstre. Quant à son corps d'araignée, il est noir virant sur le bleu comme une lame décolorée par la flamme, et s'orne de zébrures bleues, grises et argentées. Ses bras sont plus blancs que l'ivoire.

COMBAT

Miska est un redoutable adversaire. Il use et abuse de ses pouvoirs avec délectation contre ses adversaires. Il aime lire la terreur dans les yeux de ses adversaires et affectionne particulièrement les combats corps à corps. Ses bras multiples lui permettent de frapper simultanément avec ses cimenterres et ses étoiles du matin magiques, tout en mordant féroce ses ennemis.

Poison (Ext): les cruelles morsures de Miska sont empoisonnées. Le jet de sauvegarde est lié à la vigueur (DD29), dommages initiaux 2d6 Dex, dommages secondaires 2d6 Dex. La perte de dextérité est temporaire.

Sang acide (Ext): lorsque Miska subit 10 points de dommages ou plus lors d'une attaque, les adversaires au contact doivent réussir un jet de Ref (DD29) ou mourir les chairs brûlées par l'acide. En cas de succès, le combattant subit tout de même 2d6 points de dommages en raison des propriétés caustique de l'ichor démoniaque.

Toile (Ext): tous les 1d4 rounds, Miska peut projeter de la toile depuis son abdomen. Cette attaque a des effets identiques au sort *Toile d'araignée* à quelques exceptions. La toile est permanente, non magique et donc elle ne peut pas être dissipée. Le DD d'Évasion pour se libérer est de 29; de plus il y a 75% de chance que la toile ne s'enflamme pas même sous l'effet d'un feu magique. Même si elle s'enflamme, il y a 75% de chance qu'elle s'éteigne à chaque round.

Sortilèges: à volonté: Aura impie, Blasphème, Dissipation majeure, Détection du Bien, Détection de la Loi, Profanation, Peur, Pyrotechnie, Lecture de la magie, Suggestion, Symbole (Tous), Télékinésie, Téléportation suprême (uniquement sur lui-même), Ténèbres profondes; 3 fois/



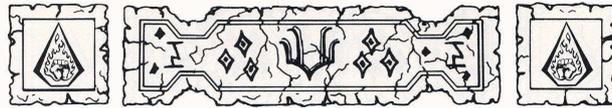
Miska l'araignée loup

Traduit de l'anglais et adapté pour DD3.5 par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Aide de jeu en date du 12 septembre 2007

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



jour: Lenteur, Métamorphose; 1 fois/ jour: Explosion. Miska lance ses sortilèges comme un ensorceleur de niveau 20.

Liberté de mouvement (Ext): Miska ne peut jamais être englué dans des toiles d'aucune sorte.

Imitation des sons (Ext): Miska peut imiter la quasi-totalité des voix et bruits, à la seule conditions qu'il les ait entendu au moins une fois auparavant. Un jet de Détection réussi (DD 27) permet d'identifier la supercherie.

Convocation de démons (Mag): Trois fois par jour, Miska peut convoquer automatiquement 1d4 Rakuplis.

Régénération (Ex): Miska ne peut être tué de manière permanente tant que le Sceptre aux Sept Morceaux existe. Ironie suprême, c'est le lien qui existe entre l'Araignée-loup et l'artefact qui interdit au monstre de mourir. Son pouvoir de régénération finit toujours par le ramener à la vie, même s'il a été réduit en poussière. S'il est tué, ses armes disparaissent pour se reformer quand il revient à la vie. Il régénère au rythme de 10 Points de vie par round.

Cimeterre de désintégration: toute créature loyale touchée par le cimeterre doit réussir un jet de sauvegarde Vig (DD 19) ou être détruit comme par un sort de désintégration.

Cimeterre de vitesse: Miska gagnent une attaque supplémentaire avec son bonus d'attaque maximum.

Tanar'ri (Ext): Miska est immunisé contre le poison et l'électricité; de plus il bénéficie d'une résistance de 20 contre le froid, le feu et l'acide.

Télépathie (Sur): Miska peut communiquer télépathiquement avec toutes les créatures dans un rayon de 30 m.

ECOLOGIE

Miska est enfermé dans une forteresse située au cœur du Pandémonium. cette forteresse est entourée d'un indestructible cocon de la Loi, créé par les Duc des Vents. Il passe ses journées à communiquer avec sa maléfique souveraine et à rêver de la reprise de sa guerre de conquête contre la Loi.

Une partie de l'essence de Miska a été capturée par le Sceptre aux 7 morceaux. Tant que son être est scindé en deux, Miska ne peut être tué de manière permanente, mais il n'a que la moitié de ses points de vie et sa force comme son intelligence sont cruellement réduites. S'il parvient à récupérer son essence, ses points de vie passent à 276, son Intelligence passe à 20 et sa Force à 39. Une fois qu'il a récupéré l'intégralité de ses pouvoirs, Miska se retrouve soudain beaucoup plus puissant mais il peut désormais être tué comme n'importe quel démon.

Note de Jaffar

* Miska apparaît pour la première fois dans le 1e DMG (Gary Gygax, 1979) et une description complète de lui est disponible dans l'aventure " the Rod of Seven Parts boxed set" (Skip Williams, 1996).

* Les spécificités techniques sont traduites d'un article en anglais, j'ai cependant modifier quelques points que je jugeais peu appropriés. Ainsi dans la version

* L'illustration en tête de cet aide de jeu représente La reine du chaos et Miska par Glen Michael Angus, extrait du livre IV de la Campagne "Le Sceptre aux 7 morceaux



Miska l'araignée loup

Traduit de l'anglais et adapté pour DD3.5 par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Aide de jeu en date du 12 septembre 2007

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>