



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE CHASSEUR DE BÊTES



Image © Wizards of the Coast

LE CHASSEUR DE BÊTES

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR ELLADAN

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Codex Aventureux

Introduction

Cette aide de jeu a pour but d'aider ceux pour qui la création d'un personnage est un exercice laborieux et inintéressant, mais aussi de donner des idées nouvelles aux autres. Dans les pages qui suivront, vous trouverez une description du chasseur de bêtes, son style de combat, ainsi que sa progression des niveaux 1 à 10. Sentez vous libre, bien entendu, de changer, remanier ce personnage à votre guise pour mieux l'adapter à votre style de jeu.

Bibliographie

AdJS : Aides de Jeu [le Scriptorium](#)

CA : Codex Aventureux

Description

Les chasseurs de bêtes ont souvent fui leur village natal, préférant la nature sauvage comme pays et la voûte végétale comme maison. Sans domicile fixe, ils errent dans la nature, vivant de leur chasse. Cette vie, par contre, leur convient tout à fait. Ils sont d'un naturel solitaire et réservé, habitués qu'ils sont à ne pouvoir se fier qu'à leur talent pour survivre. Ils vénèrent la nature plus que tout autre dieu, sachant que c'est grâce à elle et à sa générosité qu'ils survivent. Habillés des peaux qu'ils prennent sur leurs proies, il leur arrive cependant d'en vendre quelques-unes aux caravanes traversant la forêt en échange d'armes et d'équipement. Habitués à vivre à la dure, ils sont d'excellents trappeurs et peuvent s'avérer de redoutables archers. C'est cependant au corps à corps qu'ils sont à leur meilleur.

Combat

Le chasseur de bêtes est un traqueur. Il suit discrètement ses proies, puis, au moment où il croit avoir l'avantage, il frappe à la vitesse de l'éclair. Le plus souvent, il fonce directement au cœur du combat, son immense hache maniée par sa grande force, décuplée par sa rage légendaire, faisant œuvre de mort. Cependant, il sait aussi faire preuve de prudence quand la situation le requiert. Dans ces occasions, le chasseur de bêtes compte sur sa discrétion et son talent à l'arc pour décimer les rangs ennemis et sur sa rapidité pour prendre la fuite quand la situation devient trop dangereuse.



CHASSEUR DE BÊTES 1

Demi-orque Rôdeur 1

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (10 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 armure), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : grande hache (+6 corps à corps, 1d12+5/x3) ; ou arc long (+4 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : grande hache (+6 corps à corps, 1d12+5/x3) ; ou arc long (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (4) +7, Détection (4) +6, Perception auditive (4) +6, Premier secours (4) +8, Survie (4) +8

Dons : Autonome, Pistage

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : grande hache, arc long, carquois de 20 flèches, armure de cuir, *gri-gri de férocité de l'ours*⁴, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canine de loup), 1 po, 8 pa et 55 pc

Alignement : généralement Chaotique Neutre

Ajustement de niveau : -



CHASSEUR DE BÊTES 2

Demi-orque Rôdeur 1 / Barbare 1

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d12+1d8+4 (19 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : grande hache (+7 corps à corps, 1d12+5/x3) ; ou arc long (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : grande hache (+7 corps à corps, 1d12+5/x3) ; ou arc long (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), déplacement accéléré, rage (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (4) +6, Détection (5) +7, Perception auditive (5) +7, Premiers secours (4) +8, Survie (5) +9

Dons : Autonome, Pistage

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : grande hache, arc long, carquois de 20 flèches, armure de cuir clouté, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canine de loup), 15 po, 28 pa et 55 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 1d12+1d8+8 (23 pv)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +3 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+7

Attaque : grande hache (+10 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou arc long (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : grande hache (+10 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou arc long (+5 distance, 1d8/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), déplacement accéléré, rage (7 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6

CHASSEUR DE BÊTES 3

Demi-orque Rôdeur 1 / Barbare 2

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 2d12+1d8+6 (27 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : grande hache de maître (+9 corps à corps, 1d12+5/x3) ; ou arc long composite (+6 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+9 corps à corps, 1d12+5/x3) ; ou arc long composite (+6 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (5) +7, Détection (5) +7, Perception auditive (6) +8, Premiers secours (4) +8, Survie (6) +10

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Pistage

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : grande hache de maître, arc long composite, carquois de 20 flèches, armure de cuir clouté, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canine de loup), 25 po, 38 pa et 55 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 2d12+1d8+12 (33 pv)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +3 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+8

Attaque : grande hache de maître (+12 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou arc long (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+12 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou arc long composite (+6 distance, 1d8/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6



CHASSEUR DE BÊTES 4

Demi-orque Rôdeur 2 / Barbare 2

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 2d12+2d8+8 (34 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : grande hache de maître (+11 corps à corps, 1d12+6/x3) ; ou arc long composite de force (+5)(+7 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+11 corps à corps, 1d12+6/x3) ; ou arc long composite de force (+5)(+7 distance, 1d8+4/x3) ; ou arc long composite de force (+5)(+5/+5 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive instinctive, style de combat(distance)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (5) +7, Détection (7) +9, Perception auditive (7) +9, Premiers secours (5) +9, Survie (7) +11

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Pistage, Tir rapide

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : grande hache de maître, arc long composite de force(+5), carquois de 40 flèches, armure de cuir clouté, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canine de loup), 50 po, 38 pa et 55 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 2d12+2d8+16 (42 pv)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +3 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : grande hache de maître (+14 corps à corps, 1d12+9/x3) ; ou arc long composite de force(+4)(+7 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+14 corps à corps, 1d12+9/x3) ; ou arc long composite de force(+5)(+7 distance, 1d8+5/x3) ; ou arc long composite de force (+5)(+5/+5 distance, 1d8+5/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive instinctive, style de combat(distance)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6

CHASSEUR DE BÊTES 5

Demi-orque Barbare 3 / Rôdeur 2

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 3d12+2d8+10 (44 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : grande hache de maître (+12 corps à corps, 1d12+6/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+8 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+12 corps à corps, 1d12+6/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+8 distance, 1d8+4/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+6/+6 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (1/jour), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (5) +8, Détection (8) +10, Perception auditive (8) +10, Premiers secours (5) +9, Survie (8) +12

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Pistage, Tir rapide

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : grande hache de maître, arc long composite de force (+5) de maître, carquois de 40 flèches, armure de cuir clouté de maître, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canine de loup), 70 po, 41 pa et 45 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 3d12+2d8+20 (54 pv)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +3 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+11

Attaque : grande hache de maître (+15 corps à corps, 1d12+9/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+8 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+15 corps à corps, 1d12+9/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+8 distance, 1d8+5/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+6/+6 distance, 1d8+5/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (7 rounds), sens des pièges (+2), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6



CHASSEUR DE BÊTES 6

Demi-orque Rôdeur 3 / Barbare 3

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 3d12+3d8+12 (49 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 armure), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *grande hache* +1 (+13 corps à corps, 1d12+7/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d12+7/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10/+5 distance, 1d8+4/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+8/+8/+3 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (1/jour), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (7) +9, Détection (9) +11, Perception auditive (9) +11, Premiers secours (5) +9, Survie (9) +13

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance, Pistage, Tir rapide

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : *grande hache* +1, arc long composite de force (+5) de maître, carquois de 40 flèches, chemise de mailles de maître, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canines de loup), 103 po, 32 pa et 53 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 3d12+3d8+24 (61 pv)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +4 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+12

Attaque : *grande hache* +1 (+16 corps à corps, 1d12+10/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+16/+11 corps à corps, 1d12+10/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10/+5 distance, 1d8+5/x3) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+8/+8/+3 distance, 1d8+5/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (7 rounds), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +6

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6

CHASSEUR DE BÊTES 7

Demi-orque Rôdeur 4 / Barbare 3

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 3d12+4d8+14 (55 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 14, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : *grande hache* +1 (+14 corps à corps, 1d12+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+11 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d12+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+11/+6 distance, 1d8+5/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+9/+9/+4 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (1/jour), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance), compagnon animal(loup)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (9) +12, Détection (9) +11, Dressage (9) +10 (+14 avec son compagnon animal), Premiers secours (8) +12, Survie (9) +13

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Endurance, Pistage, Talent (Dressage), Tir rapide

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : *grande hache* +1, *arc long composite de force* (+6) +1, carquois de 40 flèches, cuirasse de mithril, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, *gri-gri d'agression sauvage de la fouine*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canines de loup), 203 po, 32 pa et 53 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 3d12+3d8+28 (69 pv)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +4 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +7/+13

Attaque : *grande hache* +1(+17 corps à corps, 1d12+10/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+11 distance, 1d8+7/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+17/+12 corps à corps, 1d12+10/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+11/+6 distance, 1d8+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+9/+9/+4 distance, 1d8+7/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (7 rounds), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +6

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compagnon animal (Loup)

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (16 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15m

Classe d'armure : 14 (+2 dex, +2 armure naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6 +1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6 +1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1 (+5 quand il suit une piste à l'odeur)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage

Tours appris : « Arrête ! », « Attaque ! », « Attend ! », « Au pied ! », « Cherche ! », « Suis ! »



CHASSEUR DE BÊTES 8

Demi-orque Rôdeur 4 / Barbare 4

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 4d12+4d8+16 (64 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : *grande hache* +1 (+15 corps à corps, 1d12+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+12 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d12+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+12/+7 distance, 1d8+5/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+10/+10/+5 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (2/jour), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance), compagnon animal(loup)

Jets de sauvegarde : Réf+8, Vig+10, Vol+4

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (9) +11, Détection (10) +12, Dressage (10) +11 (+14 avec son compagnon animal), Premiers secours (8) +12, Survie (10) +14

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Endurance, Pistage, Talent (Dressage), Tir rapide

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : *grande hache* +1, *arc long composite de force* (+6) +1, carquois de 40 flèches, cuirasse de mithral, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, *gri-gri d'agression sauvage de la fouine*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canines de loup), 203 po, 32 pa et 53 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 4d12+4d8+32 (80 pv)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +5 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +8/+14

Attaque : *grande hache* +1 (+18 corps à corps, 1d12+10/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+12 distance, 1d8+7/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+18/+13 corps à corps, 1d12+10/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+12/+7 distance, 1d8+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+10/+10/+5 distance, 1d8+7/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (7 rounds), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +2), style de combat (distance), compagnon animal

Jets de sauvegarde : Réf+8, Vig+12, Vol+6

Caractéristiques : For 23, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compagnon animal (Loup)

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (16 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15m

Classe d'armure : 14 (+2 dex, +2 armure naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6 +1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6 +1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf+5, Vig+5, Vol+1

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1 (+5 quand il suit une piste à l'odeur)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage

Tours appris : «Arrête !», «Attaque !», «Attends !», «Au pied !», «Cherche !», «Suis !»

CHASSEUR DE BÊTES 9

Demi-orque Rôdeur 5 / Barbare 4

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 4d12+5d8+18 (70 pv)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +9/+13

Attaque : *grande hache* +2 (+17 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+13 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 (+17/+12 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+13/+8 distance, 1d8+5/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+11/+11/+6 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (2/jour), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +4, créature magique +2), style de combat (distance), compagnon animal(loup)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (9) +11, Détection (11) +13, Dressage (12) +13 (+17 avec son compagnon animal), Premiers secours (8) +12, Survie (12) +16

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance, Pistage, Talent (Dressage), Tir rapide

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *grande hache* +2, *arc long composite de force* (+6) +1, carquois de 40 flèches, *cuirasse de mithral* +1, *anneau d'amitié avec les animaux*, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, *gri-gri d'agression sauvage de la fouine*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canines de loup), 303 po, 32 pa et 53 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sort 2. *Sorts mémorisés* (1, DD de sauvegarde égal à 12+niveau du sort). 1er – *Passage sans trace*.

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 4d12+5d8+32 (88 pv)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +6 armure, -2 rage), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+15

Attaque : *grande hache* +2 (+20 corps à corps, 1d12+11/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+13 distance, 1d8+7/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 (+20/+15 corps à corps, 1d12+11/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+13/+8 distance, 1d8+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+11/+11/+6 distance, 1d8+7/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (7 rounds), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +4)(créature magique +2), style de combat (distance), compagnon animal

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +6

Caractéristiques : For 23, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compagnon animal (Loup)

Animal de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (30 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15m

Classe d'armure : 17 (+3 dex, +4 armure naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6 +2)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6 +2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne, lien, transfert d'effet magique, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1 (+5 quand il suit une piste à l'odeur)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage

Tours appris : «Arrête!», «Attaque!», «Attends!», «Au pied!», «Cherche!», «Garde!», «Protège!», «Suis!»



CHASSEUR DE BÊTES 10

Demi-orque Rôdeur 5 / Barbare 4 / Maître des bêtes 1^{CA}

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 4d12+5d8+1d10+20 (78 pv)

Vitesse de déplacement : 16,5 m

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+14

Attaque : *grande hache* +2 (+18 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+14 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 (+18/+13 corps à corps, 1d12+8/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+14/+9 distance, 1d8+5/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+12/+12/+7 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (2/jour), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +4, créature magique +2), style de combat (distance), compagnon animal(loup)

Jets de sauvegarde : Réf+10, Vig+12, Vol+4

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compétences : Discrétion (9) +11, Détection (12) +14, Dressage (13) +14 (+18 avec son compagnon animal), Premiers secours (8) +12, Survie (13) +17

Dons : Autonome, Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance, Pistage, Talent (Dressage), Tir rapide

Langues : Commun, Orque

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : *grande hache* +2, *arc long composite de force* (+6) +1, carquois de 40 flèches, *cuirasse de mithral* +1, *anneau d'amitié avec les animaux*, *bottes de sept lieues*, *gri-gri de férocité de l'ours*^{AdJS}, *gri-gri d'agression sauvage de la fouine*^{AdJS}, *gri-gri de vitesse du léopard*^{AdJS}, sac à dos en peau d'ours, équipement d'aventurier, peaux de loup, de renard, de loutre, de castor, divers trophées animaux (griffes d'ours, canines de loup), 303 po, 32 pa et 53 pc

Alignement : généralement chaotique neutre

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sort 3. *Sorts mémorisés* (1, DD de sauvegarde égal à 12+niveau du sort). 1er – *Passage sans trace*.

Chasseur de bêtes en rage

Dés de vie : 4d12+5d8+1d10+40 (98 pv)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +6 armure, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +10/+16

Attaque : *grande hache* +2 (+21 corps à corps, 1d12+11/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+14 distance, 1d8+7/x3)

Attaque à outrance : *grande hache* +2 (+21/+16 corps à corps, 1d12+11/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+14/+9 distance, 1d8+7/x3) ; ou *arc long composite de force* (+6) +1 (+12/+12/+7 distance, 1d8+7/x3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), sang orque, déplacement accéléré, rage (7 rounds), sens des pièges (+1), esquive instinctive, empathie sauvage, ennemi juré (animal +4)(créature magique +2), style de combat (distance), compagnon animal

Jets de sauvegarde : Réf+10, Vig+14, Vol+6

Caractéristiques : For 23, Dex 16, Con 18, Int 8, Sag 15, Cha 6

Compagnon animal (Loup)

Animal de taille M

Dés de vie : 6d8+12 (43 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15m

Classe d'armure : 19 (+3 dex, +6 armure naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6 +2)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6 +2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne, lien, transfert d'effet magique, esquive totale, dévotion

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +1 (+4 contre les enchantements)

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +3, Perception auditive +3, Survie +1 (+5 quand il suit une piste à l'odeur)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage

Tours appris : « Arrête ! », « Attaque ! », « Attends ! », « Au pied ! », « Cherche ! », « Garde ! », « Protège ! », « Suis ! », « Va chercher ! »