



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE NOMADE DES PLAINES



Image © Wizards of the Coast

LE NOMADE DES PLAINES

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Divin, Eberron
- Univers, Races of the Wild

Introduction

Cette aide de jeu présente le nomade des plaines (et sa progression des niveaux 1 à 10), un druide halfelin apparemment comme les autres, mais montant les redoutables dinosaures qui arpentent les plaines de Talante. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien situer ce personnage dans son univers de jeu, vous aurez besoin du livre Eberron - Univers. Mais pour utiliser cette aide de jeu d'un point de vue générique, vous n'aurez besoin que des manuels suivants.

druides ont plutôt tendance à s'y fondre, ne faisant plus qu'un avec la faune étrange de ces plaines désertiques. Nombreux sont ceux qui apprécient la compagnie des dinosaures, et s'en servent même comme monture. Ce simple fait inspire bien souvent le respect, si ce n'est la crainte, de quiconque a déjà rencontré ces prédateurs à l'état sauvage. Dans les nombreuses tribus halfelines des plaines de Talante, ces druides sont souvent considérés comme des sages ou même des êtres saints. Ils sont à la fois redoutés et admirés par les membres de la tribu, jusqu'aux chefs, qui ne prennent jamais de décision capitale sans les consulter. Mais ceux qui se lassent de cette vie au service des leurs partent parfois en solitaire explorer les plaines et au-delà...

Bibliographie

CD : Codex Divin

RotW : Races of the Wild

Description

Les nomades des plaines de Talante sont des individus mystérieux, sujets de nombreuses légendes et d'un grand respect chez les halfelins. Parmi tous les habitants des plaines de Talantes, ils sont sans doute ceux qui en connaissent le mieux les secrets et les règles naturelles. Leur écosystème très particulier a de quoi dérouter le plus blasé des rôdeurs et leurs étendues sans fin de quoi égarer les guides les plus aguerris, mais les nomades savent d'instinct comment survivre dans ce milieu hostile. En effet, loin de dompter la nature, ces

Combat

Les nomades des plaines ne sont pas des combattants par nature, mais leurs pouvoirs naturels leur permettent de changer facilement de tactique, ce qui les rend aussi dangereux qu'imprévisibles. Avant tout, le nomade compte sur sa magie pour prendre le dessus sur ses ennemis. S'il se sent menacé, il conserve la distance grâce à sa monture et continue à utiliser sa fronde contre ses ennemis. Mais s'il se sent suffisamment fort et en confiance, il se lance sauvagement au combat, adoptant lui aussi la forme d'un dinosaure, et frappant de concert avec sa redoutable monture.



NOMADE DES PLAINES 1

Halfelin Druide^{RotW} 1

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (10 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +3 Dex, +3 armure, +2 bouclier), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +0/-3

Attaque : cimeterre (+2 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde (+5 distance, 1d3+1)

Attaque à outrance : cimeterre (+2 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde (+5 distance, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+0), instinct naturel

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +6 ; +2 contre la terreur

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

Compétences : Concentration (4) +6, Connaissances (nature) (4) +5, Déplacement silencieux +0, Détection (4) +7, Discrétion +2, Dressage (4) +3 (+4 avec sa monture), Equitation (4) +7 (+4 avec sa monture), Escalade -2, Perception auditive +5, Premiers secours (4) +7, Saut -3, Survie (4) +7

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Ecole renforcée (invocation)

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : cimeterre, écu en bois, fronde, 40 billes, armure de peau, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 po

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts préparés* (3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, lecture de la magie, perception de la nature*^{CD} ; 1^{er} - *Enchevêtrement, souffle de sable*^{CD}.

Courseur

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (-2 corps à corps, 1d3+1)

Attaque à outrance : morsure (-2 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6, Saut +11

Dons : Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Équipement : -



NOMADE DES PLAINES 2

Halfelin Druides^{RotW} 2

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (16 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +3 Dex, +3 armure, +2 bouclier), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/-2

Attaque : cimeterre de maître (+4 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+7 distance, 1d3+1)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+4 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+7 distance, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+3), instinct naturel, déplacement facilité

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +7 ; +2 contre la terreur

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

Compétences : Concentration (4) +6, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +2, Détection (4) +7, Discrétion +4, Dressage (5) +4 (+4 avec sa monture), Equitation (5) +10 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +5, Premiers secours (5) +8 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (5) +8 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Ecole renforcée (invocation)

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Equipement : cimeterre de maître, écu en bois de maître, fronde de maître, 40 billes, armure de peau de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, lecture de la magie, perception de la nature^{CD}, purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Enchevêtrement, souffle de sable^{CD}, vigneur mineure^{CD}*.

Courseur

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (-2 corps à corps, 1d3+1)

Attaque à outrance : morsure (-2 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6, Saut +11

Dons : Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Equipement : -

NOMADE DES PLAINES 3

Halfelin Druide^{RotW} 3

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (23 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+1 taille, +3 Dex, +4 armure, +3 bouclier), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/-1

Attaque : cimeterre de maître (+5 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+8 distance, 1d3+1)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+5 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+8 distance, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+4), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +7 ; +2 contre la terreur

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

Compétences : Concentration (6) +8, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +2, Détection (4) +7, Discrétion +4, Dressage (5) +4 (+4 avec sa monture), Equitation (6) +11 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +5, Premiers secours (6) +9 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (6) +9 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation)

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : cimeterre de maître, *écu en bois* +1, fronde de maître, 40 billes, *armure de peau* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, lecture de la magie, perception de la nature*^{CD}, *purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Enchevêtrement, souffle de sable*^{CD}, *vigueur mineure*^{CD} ; 2^e - *Grâce féline, toile de ronces*^{CD}.

Courseur

Animal de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : morsure (+1 corps à corps, 1d3+1)

Attaque à outrance : morsure (+1 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne, esquive totale

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

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8, Saut +11

Dons : Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Équipement : -



NOMADE DES PLAINES 4

Halfelin Druides^{RotW} 4

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (29 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 taille, +3 Dex, +4 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+0

Attaque : cimeterre de maître (+6 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+9 distance, 1d3+1)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+6 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+9 distance, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+5), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +8 ; +2 contre la terreur, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 8

Compétences : Concentration (7) +9, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +2, Détection (4) +7, Discrétion +4, Dressage (6) +5 (+4 avec sa monture), Equitation (7) +12 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +5, Premiers secours (7) +10 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (7) +10 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation)

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : cimeterre de maître, *écu en bois* +1, fronde de maître, 40 billes, *armure de peau* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 2 *potions de soins importants*, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, perception de la nature^{CD}, purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Communication avec les animaux, enchevêtrement, souffle de sable^{CD}, vigueur mineure^{CD}* ; 2^e - *Grâce féline, lame de feu, toile de ronces^{CD}*.

Longues-griffes

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : griffes postérieures (+4 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : griffes postérieures (+4 corps à corps, 1d8+3) et 2 griffes antérieures (-1 corps à corps, 1d3+1) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +10, Discrétion +12, Perception auditive +10, Saut +20, Survie +10

Dons : Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Équipement : -

NOMADE DES PLAINES 5

Halfelin Druide^{RotW} 5

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 5d8+10 (36 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 taille, +3 Dex, +4 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+0

Attaque : cimeterre de maître (+6 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+9 distance, 1d3+1)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+6 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+9 distance, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+6), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, forme animale (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +9 ; +2 contre la terreur, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 8

Compétences : Concentration (8) +10, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +2, Détection (4) +7, Discrétion +4, Dressage (7) +6 (+4 avec sa monture), Equitation (8) +13 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +5, Premiers secours (8) +11 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (8) +11 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation)

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : cimeterre de maître, *écu en bois* +1, fronde de maître, 40 billes, *armure de peau* +1, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 2 *potions de soins importants*, 40 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, perception de la nature*^{CD}, *purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Communication avec les animaux, enchevêtrement, souffle de sable*^{CD}, *vigueur mineure*^{CD} ; 2^e - *Grâce féline, lame de feu, toile de ronces*^{CD} ; 3^e - *Appel de la foudre, barbelures*^{CD}.

Longues-griffes

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : griffes postérieures (+4 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : griffes postérieures (+4 corps à corps, 1d8+3) et 2 griffes antérieures (-1 corps à corps, 1d3+1) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +10, Discrétion +12, Perception auditive +10, Saut +32, Survie +10

Dons : Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Équipement : *jambières de rapidité*



NOMADE DES PLAINES 6

Halfelin Druides^{RotW} 6

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 6d8+12 (42 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 taille, +4 Dex, +4 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+1

Attaque : cimeterre de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+11 distance, 1d3+1)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/18-20) ; ou fronde de maître (+11 distance, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+7), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, forme animale (2/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +10 ; +2 contre la terreur, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 8

Compétences : Concentration (9) +11, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +3, Détection (4) +7, Discrétion +5, Dressage (8) +7 (+4 avec sa monture), Equitation (9) +15 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +5, Premiers secours (9) +12 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (9) +12 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation), Incantation animale

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Equipement : cimeterre de maître, écu en bois +1, fronde de maître, 40 billes, armure de peau +1, gantelets de Dextérité +2, anneau de protection +1, gilet de résistance +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 2 potions de soins importants, 50 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (5/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, perception de la nature^{CD}, purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Communication avec les animaux, enchevêtrement, souffle de sable^{CD}, vigueur mineure^{CD}* ; 2^e - *Endurance de l'ours, lame de feu, peau d'écorce, toile de ronces^{CD}* ; 3^e - *Appel de la foudre, barbelures^{CD}, morsure magique suprême.*

Longues-griffes

Animal de taille M

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : griffes postérieures (+7 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : griffes postérieures (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes antérieures (+5 corps à corps, 1d3+2) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Discrétion +13, Perception auditive +11, Saut +33, Survie +10

Dons : Attaques multiples, Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Equipement : jambières de rapidité

NOMADE DES PLAINES 7

Halfelin Druide^{RotW} 7

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 7d8+14 (49 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+1 taille, +4 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+2

Attaque : *cimeterre* +1 (+8 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+12 distance, 1d3+2)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+8 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+12 distance, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+8), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, forme animale (3/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +10 ; +2 contre la terreur, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 8

Compétences : Concentration (10) +12, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +3, Détection (4) +7, Discrétion +5, Dressage (9) +8 (+4 avec sa monture), Equitation (10) +16 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +5, Premiers secours (10) +13 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (10) +13 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation), Incantation animale

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Equipement : *cimeterre* +1, *écu en bois* +1, *fronde* +1, 40 billes, *armure de peau* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 20 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts préparés* (6/5/4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 - *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, perception de la nature*^{CD}, *purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Brume de dissimulation, communication avec les animaux, enchevêtrement, souffle de sable*^{CD}, *vigueur mineure*^{CD} ; 2^e - *Endurance de l'ours, lame de feu, peau d'écorce, toile de ronces*^{CD} ; 3^e - *Appel de la foudre, barbelures*^{CD}, *morsure magique suprême* ; 4^e - *Tempête de grêle*.

Longues-griffes

Animal de taille M

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : griffes postérieures (+7 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : griffes postérieures (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes antérieures (+5 corps à corps, 1d3+2) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Discrétion +13, Perception auditive +11, Saut +33, Survie +10

Dons : Attaques multiples, Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestique

Equipement : *jambières de rapidité*



NOMADE DES PLAINES 8

Halfelin Druides^{RotW} 8

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 8d8+16 (55 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+1 taille, +4 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+3

Attaque : *cimeterre* +1 (+9 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+13 distance, 1d3+2)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+13 distance, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+9), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, forme animale (3/jour, taille G)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +13 ; +2 contre la terreur, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 20, Cha 8

Compétences : Concentration (11) +13, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +3, Détection (4) +9, Discrétion +5, Dressage (10) +9 (+4 avec sa monture), Equitation (11) +17 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +7, Premiers secours (11) +16 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (11) +16 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation), Incantation animale

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : *cimeterre* +1, *écu en bois* +1, *fronde* +1, 40 billes, *armure de peau* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *pierre ioun de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours,

20 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (6/6/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 - *Création d'eau*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *perception de la nature*^{CD}, *purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Brume de dissimulation*, *communication avec les animaux*, *enchevêtrement*, *lueur féérique*, *souffle de sable*^{CD}, *vigueur mineure*^{CD} ; 2^e - *Endurance de l'ours*, *lame de feu*, *peau d'écorce*, *toile de ronces*^{CD} ; 3^e - *Appel de la foudre*, *faveur de la nature*^{CD}, *barbelures*^{CD}, *morsure magique suprême* ; 4^e - *Colonne de feu*, *langueur*^{CD}, *tempête de grêle*.

Longues-griffes

Animal de taille M

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : griffes postérieures (+7 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : griffes postérieures (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes antérieures (+5 corps à corps, 1d3+2) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Discrétion +13, Perception auditive +11, Saut +33, Survie +10

Dons : Attaques multiples, Course

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Équipement : *jambières de rapidité*

NOMADE DES PLAINES 9

Halfelin Druide^{RotW} 9

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 9d8+18 (62 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+1 taille, +4 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +2 parade), contact 17, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+3

Attaque : *cimeterre* +1 (+9 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+13 distance, 1d3+2)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+13 distance, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+10), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, forme animale (3/jour, taille G), immunité contre le venin

Jets de sauvegarde : Réf+10, Vig+11, Vol+14 ; +2 contre la terreur, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 20, Cha 8

Compétences : Concentration (12) +14, Connaissances (nature) (5) +8, Déplacement silencieux +3, Détection (4) +9, Discrétion +5, Dressage (11) +10 (+4 avec sa monture), Equitation (12) +18 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +7, Premiers secours (12) +17 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (12) +17 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation), Forme animale accélérée^{CD}, Incantation animale

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *cimeterre* +1, *écu en bois* +1, *fronde* +1, 40 billes, *armure de peau* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *pierre ioun de Sagesse* +2, *anneau de protection* +2, *gilet de résistance* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours,

30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts préparés* (6/6/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 - *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, perception de la nature*^{CD}, *purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Brume de dissimulation, communication avec les animaux, enchevêtrement, lueur féérique, souffle de sable*^{CD}, *vigueur mineure*^{CD} ; 2^e - *Endurance de l'ours, force du taureau, lame de feu, peau d'écorce, toile de ronces*^{CD} ; 3^e - *Faveur de la nature*^{CD}, *barbelures*^{CD}, *morsure magique suprême, mur de vent* ; 4^e - *Colonne de feu, langueur*^{CD}, *tempête de grêle* ; 5^e - *Appel de la tempête, vigueur suprême*^{CD}.

Longues-griffes

Animal de taille M

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : griffes postérieures (+8 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : griffes postérieures (+8 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes antérieures (+6 corps à corps, 1d3+2) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne, esquive totale, dévotion

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +3 ; +4 contre les enchantements

Caractéristiques : For 19, Dex 19, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +12, Discrétion +13, Perception auditive +12, Saut +33, Survie +10

Dons : Attaques multiples, Course, Endurance

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Équipement : *jambières de rapidité*



NOMADE DES PLAINES 10

Halfelin Druides^{RotW} 10

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 10d8+20 (68 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+1 taille, +4 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +2 parade), contact 17, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+4

Attaque : *cimeterre* +1 (+10 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+14 distance, 1d3+2)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d4+2/18-20) ; ou *fronde* +1 (+14 distance, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des halfelins, sorts, incantation spontanée^{RotW}, compagnon animal, lien renforcé, empathie sauvage (+11), instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, forme animale (4/jour, taille G), immunité contre le venin

Jets de sauvegarde : Réf+10, Vig+12, Vol+15 ; +2 contre la terreur, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 20, Cha 8

Compétences : Concentration (13)+15, Connaissances (nature) (5)+8, Déplacement silencieux +3, Détection (4)+9, Discrétion +5, Dressage (12)+11 (+4 avec sa monture), Equitation (13)+19 (+4 avec sa monture), Escalade +0, Perception auditive +7, Premiers secours (13)+18 (+2 avec la trousse), Saut -1, Survie (13)+18 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Combat monté, Ecole renforcée (invocation), Forme animale accélérée^{CD}, Incantation animale

Langues : Commun, langue des druides, Halfelin, Sylvestre

Environnement : les plaines de Talante

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : *cimeterre* +1, *écu en bois* +1, *sceptre du python*, *fronde* +1, 40 billes, *armure de peau* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *pierre ioun de Sagesse* +2, *anneau de protection* +2, *gilet de résistance* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers

secours, 40 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts préparés* (6/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 - *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, perception de la nature^{CD}, purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} - *Brume de dissimulation, communication avec les animaux, enchevêtrement, lueur féérique, souffle de sable^{CD}, vigueur mineure^{CD}* ; 2^e - *Endurance de l'ours, force du taureau, lame de feu, peau d'écorce, toile de ronces^{CD}* ; 3^e - *Faveur de la nature^{CD}, barbelures^{CD}, morsure magique suprême, mur de vent* ; 4^e - *Colonne de feu, langueur^{CD}, marche dans les airs, tempête de grêle* ; 5^e - *Appel de la tempête, vents paralysants^{CD}, vigueur suprême^{CD}*.

Longues-griffes

Animal de taille M

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : griffes postérieures (+8 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : griffes postérieures (+8 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes antérieures (+6 corps à corps, 1d3+2) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne, esquive totale, dévotion

Jets de sauvegarde : Réf+9, Vig+8, Vol+3 ; +4 contre les enchantements

Caractéristiques : For 19, Dex 19, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +12, Discrétion +13, Perception auditive +12, Saut +33, Survie +10

Dons : Attaques multiples, Course, Endurance

Environnement : les plaines de Talante

Organisation : domestiqué

Équipement : *jambières de rapidité*