



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE MARAUDEUR VALÉNAR



Image © Wizards of the Coast

LE MARAUDEUR VALÉNAR

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS
AVEC LA PARTICIPATION DE LLOCHLYN**

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Aventureux, Player's Guide to Eberron

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Cette aide de jeu présente le maraudeur valénar (et sa progression des niveaux 1 à 10), un redoutable cavalier elfe bénéficiant d'une grande mobilité et de nombreuses attaques. 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.

Bibliographie

CA : Codex Aventureux

PGE : Player's Guide to Eberron

Description

Les elfes du Valénar ne sont pas les compagnons elfes civilisés et amicaux que les habitants du Khorvaire connaissent bien. Ils ne sont pas non plus les mystiques et bienfaisants habitants de l'île d'Aérénal, guidés par le sage conseil des Immortels. Pourtant, ils en sont tous originaires, mais là où leurs cousins d'Aérénal prônent la réflexion et la paix, les Valénars ne pensent qu'à l'action et la guerre. La plupart des adultes de cette contrée ont connu au moins la fin de la guerre, durant laquelle les Valénars se sont distingués par leur férocité et la violence de leurs attaques éclair. Malgré le traité de Fort-Trône qui leur confère un royaume établi, ses habitants n'ont perdu ni leur fougue ni leur désir de conquête. De fait, il faudrait vraiment peu de choses pour que le Valénar n'entre en guerre avec ses voisins. Il est certains elfes qui ne supportent pas cet état de paix permanente, et ces derniers ne peuvent s'empêcher de prendre les armes et de chevaucher au-delà de leurs frontières, à la recherche de proies -si possible intelligentes- à chasser. Ces maraudeurs ont une haine farouche pour les humains et les halfelins des plaines de Talente, mais ils honnissent tout autant les hobgobelins du Dargûn. Sans pitié, ils n'ont qu'un seul but : tuer pour se couvrir de gloire.

Combat

Confiants dans la protection de leurs ancêtres, les maraudeurs valénars se jettent au combat sans peur, au mépris de leur propre sécurité. Par conséquence, ils portent souvent des armures bien trop légères pour les protéger efficacement, et s'exposent à une mort rapide face à un adversaire puissant. Malgré cette faiblesse, ils restent de dangereux cavaliers usant de tactiques de guérilla élaborées, et la vitesse de leur monture combinée à la précision meurtrière avec laquelle ils manient leurs cimenterres doubles suffisent généralement à leur assurer la victoire.

Destrier valénar

Cette monture de guerre inspirée de l'étalon valénar présenté dans Eberron - Univers, est issue du site de Wizards of the Coast, et peut être trouvée en anglais avec son aide de jeu à l'adresse suivante :

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/ebds/20051114a>



MARAUDEUR VALÉNAR 1

Elfe Rôdeur 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (9 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +2 bouclier), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimeterre (+4 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : cimeterre (+4 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+1), ennemi juré (humains +2)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Déplacement silencieux (4) +4, Détection (2) +5, Discrétion (4) +4, Dressage (4) +4, Equitation (4) +7, Fouille (4) +7, Perception auditive (2) +5, Survie (4) +5

Dons : Combat monté, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 1

Équipement : cimeterre, écu en bois, arc long composite, 40 flèches, armure de cuir cloutée, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Etalon valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+8

Attaque : sabot (-2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 10

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +24

Dons : Course, Endurance

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Équipement : selle



MARAUDEUR VALÉNAR 2

Elfe Rôdeur 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (14 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : cimeterre double valénar de maître (+6 corps à corps, 1d6+4/18-20) ; ou arc long composite (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : cimeterre double valénar de maître (+6 corps à corps, 1d6+4/18-20) ; ou cimeterre double valénar de maître (+4 corps à corps, 1d6+3/18-20) et cimeterre double valénar de maître (+4 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arc long composite (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+4), ennemi juré (humains +2), style de combat à deux armes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +1 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Déplacement silencieux (5) +8, Détection (3) +6, Discrétion (5) +8, Dressage (5) +5, Equitation (5) +10 (+2 avec sa monture), Fouille (4) +7, Perception auditive (3) +6, Survie (5) +6

Dons : Combat à deux armes, Combat monté, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 2

Équipement : cimeterre double valénar^{EU} de maître, arc long composite, 40 flèches, armure de cuir cloutée de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Etalon valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +2 armure, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+8

Attaque : sabot (-2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 10

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +24

Dons : Course, Endurance

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Équipement : selle de guerre, barde de cuir

MARAUDEUR VALÉNAR 3

Elfe Rôdeur 3

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (21 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : cimeterre double valénar de maître (+8 corps à corps, 1d6+4/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+7 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : cimeterre double valénar de maître (+8 corps à corps, 1d6+4/18-20) ; ou cimeterre double valénar de maître (+6 corps à corps, 1d6+3/18-20) et cimeterre double valénar de maître (+6 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+7 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+5), ennemi juré (humains +2), style de combat à deux armes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Déplacement silencieux (6) +9, Détection (3) +6, Discrétion (6) +9, Dressage (6) +6, Equitation (6) +11 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (3) +6, Survie (6) +7 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (cimeterre double valénar), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 3

Équipement : cimeterre double valénar^{EU} de maître, arc long composite de force (+3) de maître, 40 flèches, chemise de mailles de mithral, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Étalon valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +3 armure, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+8

Attaque : sabot (-2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 10

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +24

Dons : Course, Endurance

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Équipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître



MARAUDEUR VALÉNAR 4

Elfe Rôdeur 4

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : cimeterre double valénar de maître (+9 corps à corps, 1d6+4/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+8 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : cimeterre double valénar de maître (+9 corps à corps, 1d6+4/18-20) ; ou cimeterre double valénar de maître (+7 corps à corps, 1d6+3/18-20) et cimeterre double valénar de maître (+7 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+8 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+6), ennemi juré (humains +2), style de combat à deux armes, compagnon animal (destrier valénar)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +3 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux (7) +10, Détection (4) +7, Discrétion (7) +10, Dressage (7) +7, Equitation (7) +12 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (4) +7, Survie (7) +8 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (cimeterre double valénar), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 4

Équipement : cimeterre double valénar^{EU} de maître, arc long composite de force (+3) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *gilet de résistance* +1, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. Sorts préparés (DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} - *Limier de sang*^{CA}.

Etalon valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +3 armure, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+8

Attaque : sabot (-2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

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

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 10

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +24

Dons : Course, Endurance

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Équipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître

MARAUDEUR VALÉNAR 5

Elfe Rôdeur 5

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (32 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : cimeterre double valénar de maître (+11 corps à corps, 1d6+6/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+9 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : cimeterre double valénar de maître (+11 corps à corps, 1d6+6/18-20) ; ou cimeterre double valénar de maître (+9 corps à corps, 1d6+4/18-20) et cimeterre double valénar de maître (+9 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+9 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+7), ennemi juré (humains +4, halfelins +2), style de combat à deux armes, compagnon animal (destrier valénar)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +3 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Déplacement silencieux (8) +11, Détection (5) +8, Discrétion (8) +11, Dressage (8) +8, Equitation (8) +13 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (5) +8, Survie (8) +9 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (cimeterre double valénar), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 5

Équipement : cimeterre double valénar^{EU} de maître, arc long composite de force (+3) de maître, 40 flèches, chemise de mailles de mithral +1, bracelets de Force +2, gilet de résistance +1, baguette de soins légers, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. Sorts préparés (DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} - *Limier de sang*^{CA}.

Etalon valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +3 armure, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+8

Attaque : sabot (-2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

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

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 10

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +24

Dons : Course, Endurance

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Équipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître



MARAUDEUR VALÉNAR 6

Elfe Rôdeur 6

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (37 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+12 corps à corps, 1d6+7/18-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+10 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+12/+7 corps à corps, 1d6+7/18-20) ; ou *cimeterre double valénar* +1/+1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+5/18-20) et *cimeterre double valénar* +1/+1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+10/+5 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+8), ennemi juré (humains +4, halfelins +2), style de combat à deux armes, compagnon animal (destrier valénar), science du style de combat

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Déplacement silencieux (9) +12, Détection (6) +9, Discrétion (9) +12, Dressage (9) +9, Equitation (9) +14 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (6) +9, Survie (9) +10 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (*cimeterre double valénar*), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Lien animal^{CA}, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}, Science du combat à deux armes

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 6

Équipement : *cimeterre double valénar*^{EU} +1/+1, arc long composite de force (+4) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *bracelets de Force* +2, *gilet de résistance* +1, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Sorts préparés (DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} - *Limier de sang*^{CA}, *passage sans trace*.

Destrier valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 27 m (18 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +3 Dex, +3 armure, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

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

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 18, Int 2, Sag 16, Cha 10

Compétences : Détection +7, Perception auditive +8, Saut +28

Dons : Course, Endurance, Esquive

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Équipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître

MARAUDEUR VALÉNAR 7

Elfe Rôdeur 6 / Cavalier des steppes^{CA} 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 7d8+7 (43 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (+4 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+13 corps à corps, 1d6+7/18-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+12 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+7/18-20) ; ou *cimeterre double valénar* +1/+1 (+11/+6 corps à corps, 1d6+5/18-20) et *cimeterre double valénar* +1/+1 (+11/+6 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+12/+7 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+8), ennemi juré (humains +4, halfelins +2), style de combat à deux armes, compagnon animal (destrier valénar), science du style de combat, bonus d'équitation, traqueur des steppes

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +9, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 19, Dex 18, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux (10) +14, Détection (6) +9, Discrétion (10) +14, Dressage (10) +10 (+5 avec sa monture), Equitation (10) +17 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (6) +9, Survie (10) +11 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (*cimeterre double valénar*), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Lien animal^{CA}, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}, Science du combat à deux armes

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 7

Equipement : *cimeterre double valénar*^{EU} +1/+1, arc long composite de force (+4) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *bracelets de Force* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Sorts préparés (DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} - *Limier de sang*^{CA}, *passage sans trace*.

Destrier valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 27 m (18 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +3 Dex, +3 armure, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

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

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 18, Int 2, Sag 16, Cha 10

Compétences : Détection +7, Perception auditive +8, Saut +28

Dons : Course, Endurance, Esquive

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Equipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître

MARAUDEUR VALÉNAR 8

Elfe Rôdeur 6 / Cavalier des steppes^{CA} 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 8d8+16 (56 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +8/+13

Attaque : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+15 corps à corps, 1d6+8/18-20) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+13 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+15/+10 corps à corps, 1d6+8/18-20) ; ou *cimeterre double valénar* +1/+1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+6/18-20) et *cimeterre double valénar* +1/+1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+13/+8 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+8), ennemi juré (humains +4, halfelins +2), style de combat à deux armes, compagnon animal (destrier valénar), science du style de combat, bonus d'équitation, traqueur des steppes, célérité des steppes

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +11, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux (11) +17, Détection (6) +9, Diplomatie +0 (+2 avec un elfe Tairnadal), Discrétion (11) +17, Dressage (11) +11 (+6 avec sa monture), Equitation (11) +19 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (6) +9, Survie (11) +12 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (*cimeterre double valénar*), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Lien animal^{CA}, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}, Science du combat à deux armes

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 8

Equipement : *cimeterre double valénar*^{EU} +1/+1, arc long composite de force (+5) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *bracelets de Force* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *Zaelshin Tu*, *gilet de résistance* +1, *baguette de soins légers*, *carquois d'Ehlonna*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 60 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Sorts préparés (DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} - *Limier de sang*^{CA}, *passage sans trace*.

Destrier valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 30 m (20 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +3 Dex, +3 armure, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

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

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 18, Int 2, Sag 16, Cha 10

Compétences : Détection +7, Perception auditive +8, Saut +32

Dons : Course, Endurance, Esquive

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Equipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître

MARAUDEUR VALÉNAR 9

Elfe Rôdeur 6 / Cavalier des steppes^{CA} 3

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 9d8+18 (63 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +5 armure, +2 parade), contact 16, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+14

Attaque : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+16 corps à corps, 1d6+8/18-20) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+14 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+16/+11 corps à corps, 1d6+8/18-20) ; ou *cimeterre double valénar* +1/+1 (+14/+9 corps à corps, 1d6+6/18-20) et *cimeterre double valénar* +1/+1 (+14/+9 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+14/+9 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+8), ennemi juré (humains +4, halfelins +2), style de combat à deux armes, compagnon animal (destrier valénar), science du style de combat, bonus d'équitation, traqueur des steppes, célérité des steppes, combattant des steppes

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Connaissances (histoire) (2) +3, Déplacement silencieux (11) +17, Détection (6) +9, Diplomatie +0 (+2 avec un elfe Tairnadal), Discrétion (11) +17, Dressage (11) +11 (+7 avec sa monture), Equitation (12) +21 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (6) +9, Survie (11) +12 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (*cimeterre double valénar*), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esprit de l'étalon^{PGE}, Lien animal^{CA}, Pistage, Portelame Valénar^{PGE}, Science du combat à deux armes

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 9

Equipement : *cimeterre double valénar^{EU}* +1/+1, arc long composite de force (+5) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *bracelets de Force* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +2, *Zaelshin Tu*, *gilet de résistance* +1, *baguette de soins légers*, *carquois d'Ehlonna*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 70 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Sorts préparés (DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} - *Limier de sang^{CA}*, *passage sans trace*.

Destrier valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 39 m (26 cases)

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +4 Dex, +3 armure, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : sabot (+10 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 2 sabots (+10 corps à corps, 1d4+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

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

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +10, Vol +5 ; +4 contre les enchantements

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 19, Int 2, Sag 16, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +9, Saut +45

Dons : Course, Endurance, Esquive

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Equipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître, *fers à cheval de rapidité*



MARAUDEUR VALÉNAR 10

Elfe Rôdeur 6 / Cavalier des steppes^{CA} 3 / Revenant Blade^{PGE} 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 10d8+20 (69 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+4 Dex, +6 armure, +2 parade), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +10/+16

Attaque : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+18 corps à corps, 1d6+12/15-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+15 distance, 1d8+6/x3)

Attaque à outrance : *cimeterre double valénar* +1/+1 (+18/+13 corps à corps, 1d6+12/15-20) ; ou *cimeterre double valénar* +1/+1 (+16/+11 corps à corps, 1d6+9/15-20) et *cimeterre double valénar* +1/+1 (+16/+11 corps à corps, 1d6+6/15-20) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+15/+10 distance, 1d8+6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+8), ennemi juré (humains +4, halfelins +2), style de combat à deux armes, compagnon animal (destrier valénar), science du style de combat, bonus d'équitation, traqueur des steppes, célérité des steppes, combattant des steppes, guide ancestral (1), héros des Valaes Tairn, aptitudes de rôdeur

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +8 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 22, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Connaissances (histoire) (2) +3, Déplacement silencieux (12) +18, Détection (6) +9, Diplomatie +0 (+5 avec les elfes Valénars), Discrétion (12) +18, Dressage (12) +12 (+7 avec sa monture), Equitation (13) +22 (+2 avec sa monture), Fouille (6) +9, Perception auditive (6) +9, Renseignements +0 (+5 avec les elfes Valénars), Survie (12) +13 (+2 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (*cimeterre double valénar*), Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esprit de l'étalon^{PGE}, Lien animal^{CA}, Pistage, Science du combat à deux armes, Science du critique* (*cimeterre double valénar*), Spécialisation martiale* (*cimeterre double valénar*), Portelame

Valénar^{PGE}

Langues : Commun, Elfique, Halfelin

Environnement : Valénar

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 10

Équipement : *cimeterre double valénar*^{EU} +1/+1, arc long composite de force (+6) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +2, *bracelets de Force* +4, *gantelets de Dextérité* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +2, *Zaelshin Tu*, *gilet de résistance* +1, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 60 pp

Alignement : généralement chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

* : *don temporaire conféré par le guide ancestral*

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Sorts préparés (DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} - *Limier de sang*^{CA}, *passage sans trace*.

Destrier valénar

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 39 m (26 cases)

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +4 Dex, +3 armure, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : sabot (+10 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 2 sabots (+10 corps à corps, 1d4+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

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

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +10, Vol +5 ; +4 contre les enchantements

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 19, Int 2, Sag 16, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +9, Saut +45

Dons : Course, Endurance, Esquive

Environnement : Valénar

Organisation : domestiqué

Équipement : selle de guerre, barde de cuir cloutée de maître, *fers à cheval de rapidité*