



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



## LA SENTINELLE DE PIERRE



Image © Wizards of the Coast

# LA SENTINELLE DE PIERRE

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Tome of Battle

## Introduction

Cette aide de jeu présente la sentinelle de pierre (et sa progression des niveaux 1 à 10), combattant de mêlée puissant mais agile, et doté de manoeuvres lui permettant de réaliser de nombreuses attaques spéciales dévastatrices. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du manuel suivant.

## Bibliographie

**ToB** : Tome of Battle

## Description

*Les sentinelles de pierre sont des guerriers d'élite, même parmi les nains. Dépositaires d'un savoir martial des plus secrets, ils possèdent des techniques de combat que même les meilleurs soldats leur envient. Généralement issus d'un entraînement très particulier dispensé dans des temples, ce sont des individus discrets et moins tapageurs que leurs cousins. Concentrés sur le combat et la discipline, ils voient l'excès comme un vice et la réserve comme une vertu. Pour la plupart, ils sont vénéérés par la population, et les puissants rois nains s'entourent souvent d'une garde particulière constituée de quelques uns de ces élus. Toutefois, certains d'entre eux préfèrent une existence d'aventure après avoir vécu des années reclus dans un temple. Ceux-là partent pour de lointaines contrées et apprennent de nouvelles techniques tout au long de leur voyage. S'ils sont peut-être moins reconnus chez les autres races, les sentinelles savent se montrer utiles au sein de n'importe quel groupe.*

## Combat

A la manière d'un guerrier, une sentinelle montera toujours au front dès le début du combat. Même si son armure est généralement plus légère, elle connaît les techniques qui lui permettront de résister aux coups les plus violents. Pour le reste, ses techniques lui permettent de mettre rapidement ses ennemis à genoux.



# SENTINELLE DE PIERRE 1

**Nain Warblade<sup>ToB</sup> 1**

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie :** 1d12+3 (15 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +3 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +1/+4

**Attaque :** hache de guerre naine (+4 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** hache de guerre naine (+4 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités :** traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+1), aptitude martiale

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +5, Vol +1 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

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

**Compétences :** Acrobaties (4) +3, Concentration (4) +7, Escalade (3) +3, Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (4) +2, Natation (4) +1, Saut (2) -4, Savoir martial (3) +5

**Dons :** Aura de fer<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement :** Citadelles et temples nains

**Organisation sociale :** solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance :** 1

**Équipement :** hache de guerre naine, 5 haches de lancer, armure de cuir cloutée, écu en acier, sac à dos d'équipement d'aventurier, 15 po

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 1. *Manoeuvres préparées\** (3). *Manoeuvres connues* (3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur\**, *steel wind\**, *stone bones\**.

**Postures de combat.** *Postures connues* (1). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*.



## SENTINELLE DE PIERRE 2

**Nain Warblade<sup>ToB</sup> 2**

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie :** 2d12+6 (24 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte :** +2/+5

**Attaque :** hache de guerre naine de maître (+6 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+4 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** hache de guerre naine de maître (+6 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+4 distance, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités :** traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +6, Vol +1 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

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

**Compétences :** Acrobaties (5) +7, Equilibre (5) +7, Escalade (3) +4 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (5) +3, Natation (4) +3, Saut (5) +2, Savoir martial (3) +5

**Dons :** Aura de fer<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement :** Citadelles et temples nains

**Organisation sociale :** solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** hache de guerre naine de maître, 5 haches de lancer, chemise de mailles de maître, écu en acier de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 30 pp

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 2. *Manoeuvres préparées* (3). *Manoeuvres connues* (4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> – *Charging minotaur\**, *steel wind\**, *steely strike*, *stone bones\**.

**Postures de combat.** *Postures connues* (1). 1<sup>er</sup> – *Punishing stance*.



## SENTINELLE DE PIERRE 3

**Nain Warblade<sup>ToB</sup> 3**

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie :** 3d12+9 (34 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+2 Dex, +5 armure, +3 bouclier), contact 12, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte :** +3/+6

**Attaque :** hache de guerre naine de maître (+8 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** hache de guerre naine de maître (+8 corps à corps, 1d10+3/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités :** traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +2 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

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

**Compétences :** Acrobaties (6) +9, Equilibre (6) +9, Escalade (4) +6 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (6) +4, Natation (4) +5, Saut (6) +4, Savoir martial (4) +6

**Dons :** Arme de prédilection (hache de guerre naine), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement :** Citadelles et temples nains

**Organisation sociale :** solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance :** 3

**Équipement :** hache de guerre naine de maître, 5 haches de lancer, *chemise de mailles* +1, *écu en mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 3. *Manoeuvres préparées* (3). *Manoeuvres connues* (5 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur*, *steel wind*\*, *steely strike*, *stone bones*\*; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer*\*.

**Postures de combat.** *Postures connues* (1). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*.



## SENTINELLE DE PIERRE 4

**Nain Warblade**<sup>ToB</sup> 4

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie** : 4d12+12 (43 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 20 (+2 Dex, +5 armure, +3 bouclier), contact 12, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +4/+7

**Attaque** : *hache de guerre naine* +1 (+9 corps à corps, 1d10+4/x3) ; ou *hache de lancer* (+6 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance** : *hache de guerre naine* +1 (+9 corps à corps, 1d10+4/x3) ; ou *hache de lancer* (+6 distance, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les goblinoides

**Particularités** : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

**Caractéristiques** : For 17, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

**Compétences** : Acrobaties (7) +11, Equilibre (7) +11, Escalade (5) +8 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (7) +5, Natation (5) +8, Saut (6) +5, Savoir martial (5) +7

**Dons** : Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>

**Langues** : Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement** : Citadelles et temples nains

**Organisation sociale** : solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance** : 4

**Equipement** : *hache de guerre naine* +1, 5 haches de lancer, *chemise de mailles en mithral* +1, *écu en mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 4. *Manoeuvres préparées* (3). *Manoeuvres connues* (5 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur*, *steel wind*\*, *steely strike*\*, *stone bones*\*; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer*\*.

**Postures de combat.** *Postures connues* (1). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*, *stonefoot stance*.

## SENTINELLE DE PIERRE 5

**Nain Warblade**<sup>ToB</sup> 5

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie** : 5d12+15 (53 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+2 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +5/+8

**Attaque** : *hache de guerre naine* +1 (+10 corps à corps, 1d10+4/x3) ; ou *hache de lancer* (+7 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance** : *hache de guerre naine* +1 (+10 corps à corps, 1d10+4/x3) ; ou *hache de lancer* (+7 distance, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités** : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +8, Vol +3 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

**Caractéristiques** : For 17, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

**Compétences** : Acrobaties (8) +12, Equilibre (8) +12, Escalade (6) +9 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (8) +6, Natation (6) +9, Saut (6) +5, Savoir martial (6) +8

**Dons** : Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Pouvoir tellurique<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>

**Langues** : Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement** : Citadelles et temples nains

**Organisation sociale** : solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance** : 5

**Équipement** : *hache de guerre naine* +1, 5 *haches de lancer*, *chemise de mailles en mithral* +1, *écu en mithral* +1, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 80 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 5. *Manoeuvres préparées* (4). *Manoeuvres connues* (6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur*, *steel wind*<sup>\*</sup>, *steely strike*, *stone bones*<sup>\*</sup> ; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer*<sup>\*</sup> ; 3<sup>e</sup> - *Iron heart surge*<sup>\*</sup>.

**Postures de combat.** *Postures connues* (2). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*, *stonefoot stance*.



## SENTINELLE DE PIERRE 6

**Nain Warblade<sup>ToB</sup> 6**

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d12+18 (62 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 21 (+2 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte :** +6/+10

**Attaque :** *hache de guerre naine* +1 (+12 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou *hache de lancer* (+8 distance, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** *hache de guerre naine* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou *hache de lancer* (+8 distance, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités :** traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2), esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +9, Vol +4 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

**Caractéristiques :** For 19, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Acrobaties (9) +13, Equilibre (9) +13, Escalade (6) +10 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (9) +7, Natation (6) +10, Saut (6) +6, Savoir martial (9) +11

**Dons :** Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Pouvoir tellurique<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>, Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement :** Citadelles et temples nains

**Organisation sociale :** solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** *hache de guerre naine* +1, 5 haches de lancer, *chemise de mailles en mithral* +1, *écu en mithral* +1, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 90 pp

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 6. *Manoeuvres préparées* (4). *Manoeuvres connues* (6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur, steel wind\*, steely strike, stone bones\** ; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer\** ; 3<sup>e</sup> - *Iron heart surge\**.

**Postures de combat.** *Postures connues* (2). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance, stonefoot stance*.



## SENTINELLE DE PIERRE 7

**Nain Warblade**<sup>ToB</sup> 7

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie** : 7d12+21 (72 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+2 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +7/+11

**Attaque** : *hache de guerre naine* +2 (+14 corps à corps, 1d10+8/x3) ; ou *hache de lancer* (+9 distance, 1d6+4)

**Attaque à outrance** : *hache de guerre naine* +2 (+14/+9 corps à corps, 1d10+8/x3) ; ou *hache de lancer* (+9 distance, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités** : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2), esquive instinctive supérieure, instinct de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +9, Vol +4 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

**Caractéristiques** : For 19, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

**Compétences** : Acrobaties (10) +14, Equilibre (10) +14, Escalade (7) +11 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (10) +8, Natation (7) +11, Saut (6) +6, Savoir martial (10) +12

**Dons** : Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Pouvoir tellurique<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>, Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

**Langues** : Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement** : Citadelles et temples nains

**Organisation sociale** : solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance** : 7

**Équipement** : *hache de guerre naine* +2, 5 haches de lancer, *chemise de mailles en mithral* +1, *écu en mithral* +1, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 90 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 7. *Manoeuvres préparées* (4). *Manoeuvres connues* (7 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur*, *steel wind*\*, *steely strike*, *stone bones* ; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer*\* ; 3<sup>e</sup> - *Iron heart surge*\* ; 4<sup>e</sup> - *Bonesplitting strike*\*.

**Postures de combat.** *Postures connues* (2). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*, *stonefoot stance*.



## SENTINELLE DE PIERRE 8

**Nain Warblade<sup>ToB</sup> 8**

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie :** 8d12+24 (81 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+2 Dex, +6 armure, +4 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte :** +8/+13

**Attaque :** *hache de guerre naine* +2 (+16 corps à corps, 1d10+8/x3) ; ou *hache de lancer* (+10 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance :** *hache de guerre naine* +2 (+16/+11 corps à corps, 1d10+8/x3) ; ou *hache de lancer* (+10 distance, 1d6+5)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités :** traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manœuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2), esquive instinctive supérieure, instinct de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +10, Vol +4 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Acrobaties (11) +15, Equilibre (11) +15, Escalade (8) +13 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (11) +9, Natation (8) +13, Saut (6) +7, Savoir martial (11) +13

**Dons :** Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Pouvoir tellurique<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>, Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement :** Citadelles et temples nains

**Organisation sociale :** solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** *hache de guerre naine* +2, 5 haches de lancer, *chemise de mailles en mithral* +2, *écu en mithral* +2, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 100 pp

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Manœuvres.** Niveau d'initiateur 8. *Manœuvres préparées* (4). *Manœuvres connues* (7 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manœuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur*, *steel wind*\*, *steely strike*, *stone bones* ; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer*\* ; 3<sup>e</sup> - *Iron heart surge*\* ; 4<sup>e</sup> - *Bonesplitting strike*\*.

**Postures de combat.** *Postures connues* (2). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*, *stonefoot stance*.

## SENTINELLE DE PIERRE 9

**Nain Warblade<sup>ToB</sup> 9**

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie** : 9d12+36 (100 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 24 (+2 Dex, +6 armure, +4 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +9/+14

**Attaque** : *hache de guerre naine* +3 (+18 corps à corps, 1d10+9/19-20/x3) ; ou *hache de lancer* (+11 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance** : *hache de guerre naine* +3 (+18/+13 corps à corps, 1d10+9/19-20/x3) ; ou *hache de lancer* (+11 distance, 1d6+5)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités** : traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2), esquive instinctive supérieure, instinct de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +10, Vol +5 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

**Caractéristiques** : For 20, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 6

**Compétences** : Acrobaties (12) +16, Equilibre (12) +16, Escalade (8) +13 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (12) +10, Natation (9) +14, Saut (7) +8, Savoir martial (12) +14

**Dons** : Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Pouvoir tellurique<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>, Science de la robustesse, Science du critique (*hache de guerre naine*), Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

**Langues** : Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement** : Citadelles et temples nains

**Organisation sociale** : solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : *hache de guerre naine* +3, 5 haches de lancer, *chemise de mailles en mithral* +2, *écu en mithral* +2, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Manoeuvres**. Niveau d'initiateur 9. *Manoeuvres préparées* (4). *Manoeuvres connues* (8 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur*, *steel wind*, *steely strike*, *stone bones* ; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer\** ; 3<sup>e</sup> - *Iron heart surge\** ; 4<sup>e</sup> - *Bonesplitting strike\** ; 5<sup>e</sup> - *Elder mountain hammer\**.

**Postures de combat**. *Postures connues* (2). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*, *stonefoot stance*.



# SENTINELLE DE PIERRE 10

**Nain Warblade<sup>ToB</sup> 10**

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie :** 10d12+50 (120 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 26 (+3 Dex, +7 armure, +4 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte :** +10/+15

**Attaque :** *hache de guerre naine* +3 (+19 corps à corps, 1d10+9/19-20/x3) ; ou *hache de lancer* (+13 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance :** *hache de guerre naine* +3 (+19/+14 corps à corps, 1d10+9/19-20/x3) ; ou *hache de lancer* (+13 distance, 1d6+5)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes

**Particularités :** traits des nains, vision dans le noir (18 m), connaissance de la pierre, stabilité, manoeuvres, postures de combat, clarté de la bataille (+2), aptitude martiale, esquive instinctive, ardeur de la bataille (+2), esquive instinctive supérieure, instinct de la bataille (+2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +12, Vol +5 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts

**Caractéristiques :** For 20, Dex 16, Con 18, Int 14, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Acrobaties (13) +18, Equilibre (13) +18, Escalade (8) +13 (+2 avec du matériel), Fouille +2 (+2 pour la pierre), Intimidation (13) +11, Natation (10) +15, Saut (8) +9, Savoir martial (13) +15

**Dons :** Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Aura de fer<sup>ToB</sup>, Pouvoir tellurique<sup>ToB</sup>, Récupération curative<sup>ToB</sup>, Science de la robustesse, Science du critique (*hache de guerre naine*), Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*)

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Nain, Terreux

**Environnement :** Citadelles et temples nains

**Organisation sociale :** solitaire ou unité (5)

**Facteur de puissance :** 10

**Équipement :** *hache de guerre naine* +3, 5 haches de lancer, *chemise de mailles en mithral* +3, *écu en mithral* +2, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Manoeuvres.** Niveau d'initiateur 10. *Manoeuvres préparées* (5). *Manoeuvres connues* (8 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1<sup>er</sup> - *Charging minotaur*, *steel wind\**, *steely strike*, *stone bones* ; 2<sup>e</sup> - *Mountain hammer\** ; 3<sup>e</sup> - *Iron heart surge\** ; 4<sup>e</sup> - *Bonesplitting strike\** ; 5<sup>e</sup> - *Elder mountain hammer\**.

**Postures de combat.** *Postures connues* (3). 1<sup>er</sup> - *Punishing stance*, *stonefoot stance* ; 3<sup>e</sup> - *Absolute steel*.