



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE

L'HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE



Image © Wizards of the Coast

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5
PAR ARAVILAR**

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Eberron – Univers, Races of Eberron, Magic Item Compendium

Introduction

Cette aide de jeu présente l'héritier lycanthropoïde (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème tourné vers le combat et utilisant le monde d'Eberron. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

Bibliographie

EU : Eberron – Univers

RoEb : Races of Eberron

MIC : Magic Item Compendium

Description

Les héritiers lycanthropoïdes sont des félins qui revendiquent pleinement leur héritage de lycanthrope. À l'aise en pleine nature, ils savent se débrouiller par eux-mêmes. Cela est parfois forcé, tant leur penchant animal rend leur compagnie vite désagréable. Mais il arrive parfois que plusieurs félins s'associent pour former un groupe plus vindicatif encore. Cependant ils sont avant tout de féroces combattants, c'est même presque la seule chose qu'ils savent faire. La plupart d'entre eux puisent dans leur sauvagerie héréditaire pour se rapprocher de leurs lointains parents ; d'autres sont de racés barbares qui combinent leur rage à leur sauvagerie pour devenir de terrifiantes bêtes de guerre. Suivant leur ascendance, certains peuvent être sans pitié comme le loup ou bien fondre sur leur proie comme un tigre. Mais le but ultime de leur existence réside dans la transformation en animal, qui ne peut s'obtenir qu'après un long travail, et il n'est pas rare de croiser un maître lycanthropoïde et son pupille au détour d'un sous-bois. Il vaut mieux alors prendre ses jambes à son coup si on n'a pas de quoi lutter efficacement contre la maudite engeance...

Combat

L'héritier lycanthropoïde est l'un des plus redoutables adversaires à travers tout le Khorvaire. Dès qu'il entre en combat, sa rage et sa sauvagerie lui confèrent une force incroyable ainsi qu'une résistance hors du commun. Il compte également sur son épaisse fourrure pour le protéger efficacement. Il n'hésitera pas à se ruer au corps-à-corps pour infliger de lourds dégâts à ses opposants.



HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 1

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (10 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : Grande hache (+4 corps à corps, 1d12+3, x3) ; ou javeline (+4 à distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : Grande hache (+4 corps à corps, 1d12+3, x3) ; ou javeline (+4 à distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3)

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

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (4) +4, Déplacement Silencieux (4) +6, Détection (4) +6, Discrétion (4) +6, Escalade (4) +8, Survie (4) +6

Dons : Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 1

Équipement : Armure de cuir cloutée, Grande hache, 5 javelines, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 30 po.

Alignement : Chaotique Neutre

En sauvagerie

Dés de vie : 1d8+3 (11 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +3 armure, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : Grande hache (+4 corps à corps, 1d12+3, x3) ; ou javeline (+4 à distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : Grande hache (+4 corps à corps, 1d12+3, x3) ; ou javeline (+4 à distance, 1d6+2)

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3)

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 6



HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 2

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 1

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+1d12+4 (18 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : Grande hache de maître (+5 corps à corps, 1d12+3, x3) ; ou javeline (+5 à distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : Grande hache de maître (+5 corps à corps, 1d12+3, x3) ; ou javeline (+5 à distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (1/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (1/jour)

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

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (4) +6, Déplacement Silencieux (4) +7, Détection (4) +6, Discrétion (4) +7, Escalade (5) +9, Intimidation (2) +0, Survie (5) +7

Dons : Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 2

Équipement : Armure de cuir cloutée de maître, Grande hache de maître, 5 javelines, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+1d12+10 (24 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +4 naturelle, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : Grande hache de maître (+7 corps à corps, 1d12+6, x3) ; ou javeline (+5 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : Grande hache de maître (+7 corps à corps, 1d12+6, x3) ; ou javeline (+5 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (1/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (1/jour)

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

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre

HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 3

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 2

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+2d12+6 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : Grande hache +1 (+6 corps à corps, 1d12+4, x3) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : Grande hache +1 (+6 corps à corps, 1d12+4, x3) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (1/jour), esquive instinctive

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

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +7, Détection (4) +6, Discrétion (4) +7, Escalade (6) +10, Intimidation (2) +0, Survie (6) +8

Dons : Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 3

Équipement : Armure de cuir cloutée de maître, Grande hache +1, 5 javelines, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 30 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+2d12+15 (35 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +4 naturelle, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : Grande hache +1 (+8 corps à corps, 1d12+7, x3) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : Grande hache +1 (+8 corps à corps, 1d12+7, x3) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (1/jour)

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre



HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 4

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 3

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+3d12+8 (34 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : *Grande hache* +1 (+9 corps à corps, 1d12+7, x3) ; ou javeline de maître (+7 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *Grande hache* +1 (+9 corps à corps, 1d12+7, x3) ; ou javeline de maître (+7 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (1/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +6, Détection (4) +6, Discrétion (4) +6, Escalade (7) +11, Intimidation (4) +2, Survie (7) +9

Dons : Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 4

Équipement : *Chemise de mailles de maître*, *Grande hache* +1, 10 javelines de maître, *gantelets de force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+3d12+20 (46 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 armure, +4 naturelle, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : *Grande hache* +1 (+11 corps à corps, 1d12+10, x3) ; ou javeline (+7 à distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : *Grande hache* +1 (+11 corps à corps, 1d12+10, x3) ; ou javeline (+7 à distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (1/jour), Esquive instinctive, Sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +10, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre

HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 5

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 4

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d12+10 (42 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : *Grande hache* +1 (+10 corps à corps, 1d12+8, x3) ; ou javeline de maître (+8 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *Grande hache* +1 (+10 corps à corps, 1d12+7, x3) ; ou javeline de maître (+8 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Ref +7, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +6, Détection (4) +6, Discrétion (4) +6, Escalade (8) +12, Intimidation (6) +4, Survie (8) +10

Dons : Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 5

Équipement : *Chemise de mailles* +1, *Grande hache* +1, 10 javelines de maître, *gantelets de force* +2, *anneau de protection* +1, *cape de protection* +1, *braid of dire shifting*^{RoEb}, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+4d12+25 (57 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +5 armure, +1 parade, +4 naturelle, -2 rage), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+11

Attaque : *Grande hache* +1 (+12 corps à corps, 1d12+10, x3) ; ou javeline de maître (+9 à distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : *Grande hache* +1 (+12 corps à corps, 1d12+10, x3) ; ou javeline de maître (+9 à distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), Esquive instinctive, Sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Ref +7, Vig +12, Vol +6

Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre



HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 6

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 4/Maître Lycanthropoïde 1

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d12+1d8+12 (48 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : *Grande hache* +1 (+11 corps à corps, 1d12+7, x3) ; ou javeline de maître (+8 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *Grande hache* +1 (+11 corps à corps, 1d12+7, x3) ; ou javeline de maître (+8 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), Lycanthropoïde I (Tigre)

Jets de sauvegarde : Ref +9, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +6, Détection (5) +7, Discrétion (4) +6, Escalade (8) +12, Intimidation (6) +4, Survie (9) +11

Dons : Arme de prédilection (Grande Hache), Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 6

Équipement : *Chemise de mailles* +1, *Grande hache* +1, 10 javelines de maître, *gantelets de force* +2, *anneau de protection* +1, *cape de protection* +1, *braid of dire shifting*^{RoEb}, *potions de soins importants*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+4d12+1d8+30 (66 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +5 armure, +1 parade, +4 naturelle, -2 rage), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+12

Attaque : *Grande hache* +1 (+12 corps à corps, 1d12+11, x3) ; ou javeline de maître (+9 à distance, 1d6+7) ; ou griffe (+12 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : *Grande hache* +1 (+12 corps à corps, 1d12+11, x3) ; ou javeline de maître (+9 à distance, 1d6+7) ; ou griffe (+12 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), Esquive instinctive, Sens des pièges (+1), Lycanthropoïde I (Tigre)

Jets de sauvegarde : Ref +9, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 24, Dex 17, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre

HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 7

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 4/Maître Lycanthrope 2

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d12+2d8+21 (61 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *Grande hache* +2 (+13 corps à corps, 1d12+9, x3) ; ou javeline de maître (+9 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+13/+8 corps à corps, 1d12+9, x3) ; ou javeline de maître (+9 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+5), rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre)

Jets de sauvegarde : Ref +10, Vig +13, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +6, Détection (6) +8, Discrétion (4) +6, Escalade (8) +12, Intimidation (6) +4, Survie (10) +12

Dons : Arme de prédilection (Grande Hache), Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Préservation férale^{EU}, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 7

Équipement : *Chemise de mailles* +1, *Grande hache* +2, 10 javelines de maître, *gantelets de Force* +2, *ceinture de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *cape de protection* +1, *braid of dire shifting*^{RoEb}, *potions de soins importants*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+4d12+2d8+42 (85 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +5 armure, +1 parade, +4 naturelle, -2 rage), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+13

Attaque : *Grande hache* +2 (+16 corps à corps, 1d12+12, x3) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+7) ; ou griffe (+13 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+16/+11 corps à corps, 1d12+12, x3) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+7) ; ou griffes (+13/+8 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), Esquive instinctive, Sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre), RD 2/Argent

Jets de sauvegarde : Ref +10, Vig +16, Vol +6

Caractéristiques : For 24, Dex 17, Con 22, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre

HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 8

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 4/Maître Lycanthrope 3

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d12+3d8+24 (64 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : *Grande hache* +2 (+14 corps à corps, 1d12+8, x3) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+14/+9 corps à corps, 1d12+8, x3) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+6), rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre), Lycanthrope II (Odorat)

Jets de sauvegarde : Ref +12, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +7, Détection (7) +9, Discrétion (4) +7, Escalade (8) +12, Intimidation (6) +4, Survie (11) +13

Dons : Arme de prédilection (Grande Hache), Attaque en puissance, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Préservation férale^{EU}, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 8

Équipement : *Chemise de mailles* +2, *Grande hache* +2, 10 javelines de maître, *gantelets de Force* +2, *ceinture de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *cape de protection* +2, *braid of dire shifting*^{RoEb}, *potions de soins importants*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+4d12+3d8+48 (92 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 23 (+4 Dex, +6 armure, +1 parade, +4 naturelle, -2 rage), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+14

Attaque : *Grande hache* +2 (+17 corps à corps, 1d12+12, x3) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+7) ; ou griffe (+14 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+17/+12 corps à corps, 1d12+12, x3) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+7) ; ou griffes (+14/+9 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), Esquive instinctive, Sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre), RD 2/Argent, Bond

Jets de sauvegarde : Ref +12, Vig +17, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 18, Con 22, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre

HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 9

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 4/Maître Lycanthrope 4

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d12+4d8+27 (75 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : *Grande hache* +2 (+15 corps à corps, 1d12+8, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+15/+10 corps à corps, 1d12+8, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (3/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+7), rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre), Lycanthrope II (Odorat), Sauvagerie terrifiante (Vol. DD 12)

Jets de sauvegarde : Ref +13, Vig +15, Vol +6

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +7, Détection (8) +10, Discrétion (4) +7, Escalade (8) +12, Intimidation (6) +4, Survie (12) +14

Dons : Arme de prédilection (Grande Hache), Attaque en puissance, Enchaînement, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Préservation férale suprême^{EU}, Préservation férale^{EU}, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 9

Équipement : *Chemise de mailles* +2, *Grande hache* +2, 10 javelines de maître, *gantelets de Force* +2, *ceinture de Constitution* +2, *anneau de protection* +2, *cape de protection* +2, *braid of dire shifting*^{RoEb}, *potions de soins importants*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+4d12+4d8+54 (102 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 24 (+4 Dex, +6 armure, +2 parade, +4 naturelle, -2 rage), contact 14, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+15

Attaque : *Grande hache* +2 (+18 corps à corps, 1d12+12, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7) ; ou griffe (+15 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+18/+13 corps à corps, 1d12+12, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7) ; ou griffes (+15/+10 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), Esquive instinctive, Sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre), RD 4/Argent, Bond, Sauvagerie terrifiante

Jets de sauvegarde : Ref +13, Vig +18, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 18, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 6

Alignement : Chaotique Neutre



HÉRITIER LYCANTHROPOÏDE 10

Feral^{EU} Rodeur^{RoEb} 1/Barbare 4/Maître Lycanthrope 5

Humanoïde (Métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d12+5d8+30 (82 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : *Grande hache* +2 (+15 corps à corps, 1d12+8, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+15/+10 corps à corps, 1d12+8, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (3/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+8), rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre), Lycanthrope II (Odorat), Sauvagerie terrifiante (Vol. DD 12), Transformation

Jets de sauvegarde : Ref +14, Vig +16, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences : Connaissances (Nature) (5) +7, Déplacement Silencieux (4) +7, Détection (9) +11, Discrétion (4) +7, Escalade (8) +12, Intimidation (6) +4, Survie (13) +15

Dons : Arme de prédilection (Grande Hache), Attaque en puissance, Enchaînement, Peau de bête renforcée^{EU}, Pistage, Préservation férale suprême^{EU}, Préservation férale^{EU}, Sauvagerie réparatrice^{EU}

Langues : Commun

Environnement : forêts tempérées

Facteur de puissance : 10

Équipement : *Chemise de mailles* +2 *Beastskin*, *Grande hache* +2, 10 javelines de maître, *gantelets de Force* +2, *ceinture de Constitution* +2, *anneau de protection* +2, *cape de protection* +3, *braid of dire shifting*^{RoEb}, *potions de soins importants*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp.

Alignement : Chaotique Neutre

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 1d8+4d12+5d8+60 (112 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 24 (+4 Dex, +6 armure, +2 parade, +4 naturelle, -2 rage), contact 14, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+15

Attaque : *Grande hache* +2 (+18 corps à corps, 1d12+12, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7) ; ou griffe (+15 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : *Grande hache* +2 (+18/+13 corps à corps, 1d12+11, x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7) ; ou griffes (+15/+10 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : Vision nocturne, Sauvagerie (Peau de bête) (2/jour), Ennemis Jurés (Orques +2), Empathie sauvage (+3), rage (2/jour), Esquive instinctive, Sens des pièges (+1), Lycanthrope I (Tigre), RD 4/Argent, Bond, Sauvagerie terrifiante, Transformation

Jets de sauvegarde : Ref +14, Vig +19, Vol +9

Caractéristiques : For 24, Dex 18, Con 22, Int 10, Sag 14, Cha 6