



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE MONTE-EN-L'AIR



Image © Wizards of the Coast

LE MONTE- EN-L'AIR

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Aventureux, Complete Scoundrel

Introduction

Cette aide de jeu présente le monte-en-l'air (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème doté d'excellentes aptitudes acrobatiques et d'escalade, capable d'aller littéralement où bon lui semble. 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 des livres suivants.

Bibliographie

CA : Codex Aventureux
CS : Complete Scoundrel

Description

Les monte-en-l'air sont des aventuriers solitaires qui évoluent au sein des grandes villes. Selon leur histoire et leurs objectifs, ils peuvent être soit des justiciers en marge du système qui viennent en aide aux plus faibles, soit des individus égoïstes usant de leurs talents pour s'enrichir. Capables de s'introduire n'importe où, et surtout de fuir là où personne ne saurait les suivre, ils sont les rois de l'attaque par surprise, et ne restent jamais longtemps au même endroit. Adeptes des techniques de combat et de déplacement les plus secrètes, ils évoluent parfois en groupes plus ou moins soudés pour apprendre les uns des autres, mais la plupart du temps, ils travaillent en solo. Dans le cadre de la réussite d'une mission particulièrement difficile toutefois, ils pourraient être amenés à se joindre à un groupe d'aventuriers pour compléter leurs compétences somme toute très spécialisées.

Combat

Le monte-en-l'air est un combattant dangereux... à partir du moment où il conserve l'avantage de sa mobilité. Seul ou en groupe, il cherchera l'avantage d'une position surélevée et hors d'atteinte des combattants les plus brutaux. A l'aide de ses shuriken, il peut semer la confusion chez les ennemis, à défaut de dommages importants, notamment s'il utilise du poison ou sa redoutable frappe éclair. Mais il préférera se servir de son arc, plus efficace, dès qu'il aura ses deux mains libres.



MONTE-EN-L'AIR 1

Halfelin Ninja^{CA} 1

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 1d6+2 (8 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +2 Sag, +1 taille), contact 17, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +0/-3

Attaque : nunchaku (+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite (+5 distance, 1d4/x3) ; ou shuriken (+6 distance, 2)

Attaque à outrance : nunchaku (+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite (+5 distance, 1d4/x3) ; ou shuriken (+6 distance, 2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+1d6)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (3/jour), recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +5 ; +2 contre la terreur

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

Compétences : Acrobaties (4) +8, Crochetage (2) +6, Déplacement silencieux (2) +8, Désamorçage/sabotage (2) +6, Discrétion (2) +10, Equilibre (4) +8, Escalade (4) +7, Evasion (2) +6, Fouille (2) +6, Perception auditive +4, Saut (4) +1

Dons : Attaque en finesse, Prospection tactile

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : nunchaku, arc court composite, carquois de 20 flèches, 20 shurikens, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -



MONTE-EN-L'AIR 2

Halfelin Ninja^{CA} 2

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 2d6+4 (13 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +2 Sag, +1 taille), contact 17, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/-2

Attaque : nunchaku de maître (+7 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+7 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+8 distance, 2)

Attaque à outrance : nunchaku de maître (+7 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+7 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+8 distance, 2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+1d6)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (3/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +3, Vol +5 ; +2 contre la terreur

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

Compétences : Acrobaties (5) +11, Crochetage (2) +8, Déplacement silencieux (2) +8, Désamorçage/sabotage (3) +9, Discrétion (2) +10, Equilibre (5) +11, Escalade (4) +7 (+2 avec matériel), Evasion (2) +6, Fouille (3) +7, Perception auditive +4, Saut (5) +4

Dons : Attaque en finesse, Prospection tactile

Tricks^{CS} : Extreme leap

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Equipement : nunchaku de maître, arc court composite de force (+1) de maître, carquois de 20 flèches, 20 shurikens de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 20 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -

MONTE-EN-L'AIR 3

Halfelin Ninja^{CA 3}

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 3d6+6 (19 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+4 Dex, +2 Sag, +1 taille, +1 armure), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/-1

Attaque : nunchaku de maître (+8 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+8 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+9 distance, 2)

Attaque à outrance : nunchaku de maître (+8 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+8 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+9 distance, 2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (3/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +7 ; +2 contre la terreur

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

Compétences : Acrobaties (6) +12, Crochetage (2) +8, Déplacement silencieux (4) +10, Désamorçage/sabotage (3) +9, Discrétion (2) +10, Equilibre (6) +12, Escalade (6) +9 (+2 avec matériel), Evasion (2) +6, Fouille (3) +7, Perception auditive +4, Saut (6) +5

Dons : Attaque en finesse, Freerunner^{CS}, Prospection tactile

Tricks^{CS} : Extreme leap, Up the hill, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : nunchaku de maître, arc court composite de force (+1) de maître, carquois de 20 flèches, 20 shurikens de maître, *gilet de résistance* +1, *bracelets d'armure* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 10 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -



MONTE-EN-L'AIR 4

Halfelin Ninja^{CA} 3 / Moine 1

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 3d6+1d8+8 (25 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+4 Dex, +2 Sag, +1 taille, +1 armure), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/-1

Attaque : *nunchaku* +1 (+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+7 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+8 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+9 distance, 2)

Attaque à outrance : *nunchaku* +1 (+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou *nunchaku* +1 (+6/+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+7 corps à corps, 1d4+1) ; ou mains nues (+5/+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+8 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+9 distance, 2) ; ou shuriken de maître (+7/+7 distance, 2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6), déluge de coups, coup étourdissant (1/jour, DD 14)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (3/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +7, Vol +9 ; +2 contre la terreur

Caractéristiques : For 12, Dex 19, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Acrobaties (7) +13, Crochetage (2) +8, Déplacement silencieux (4) +10, Désamorçage/sabotage (3) +9, Discrétion (3) +11, Equilibre (7) +13, Escalade (7) +10 (+2 avec matériel), Evasion (2) +6, Fouille (3) +7, Perception auditive +4, Saut (7) +6

Dons : Attaque en finesse, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Freerunner^{CS}, Prospection tactile

Tricks^{CS} : Extreme leap, Up the hill, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : *nunchaku* +1, arc court composite de force (+1) de maître, carquois de 20 flèches, 20 shurikens de maître, *gilet de résistance* +1, *bracelets d'armure* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 50 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -

MONTE-EN-L'AIR 5

Halfelin Ninja^{CA} 3 / **Moine 2**

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 3d6+2d8+10 (32 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+5 Dex, +2 Sag, +1 taille, +1 armure), contact 18, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+0

Attaque : *nunchaku* +1 (+10 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+10 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+11 distance, 2)

Attaque à outrance : *nunchaku* +1 (+10 corps à corps, 1d4+2) ; ou *nunchaku* +1 (+8/+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou mains nues (+7/+7 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+10 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+11 distance, 2) ; ou shuriken de maître (+9/+9 distance, 2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6), déluge de coups, coup étourdissant (2/jour, DD 14)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (3/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +8, Vol +10 ; +2 contre la terreur

Caractéristiques : For 12, Dex 21, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Acrobaties (8) +15, Crochetage (2) +9, Déplacement silencieux (5) +12, Désamorçage/sabotage (3) +10, Discrétion (3) +12, Equilibre (8) +15, Escalade (8) +11 (+2 avec matériel), Evasion (2) +7, Fouille (3) +8, Perception auditive +4, Saut (8) +7

Dons : Attaque en finesse, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Freerunner^{CS}, Parade de projectiles, Prospection tactile

Tricks^{CS} : Extreme leap, Up the hill, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : *nunchaku* +1, arc court composite de force (+1) de maître, carquois de 20 flèches, 20 shurikens de maître, *gantelets de Dextérité* +2, *gilet de résistance* +1, *bracelets d'armure* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 20 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -



MONTE-EN-L'AIR 6

Halfelin Ninja^{CA} 3 / **Moine** 2 / **Voleur acrobate**^{CA} 1

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 4d6+2d8+12 (37 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+5 Dex, +3 Sag, +1 taille, +1 armure), contact 19, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+0

Attaque : *nunchaku* +1 (+10 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+10 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+11 distance, 2)

Attaque à outrance : *nunchaku* +1 (+10 corps à corps, 1d4+2) ; ou *nunchaku* +1 (+8/+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou mains nues (+7/+7 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc court composite de force (+1) de maître (+10 distance, 1d4+1/x3) ; ou shuriken de maître (+11 distance, 2) ; ou shuriken de maître (+9/+9 distance, 2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6), déluge de coups, coup étourdissant (3/jour, DD 16)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (4/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison, esquive totale, haute voltige, relevé acrobatique, stabilité inébranlable

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +8, Vol +11 ; +2 contre la terreur

Caractéristiques : For 12, Dex 21, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (9) +16, Crochetage (2) +9, Déplacement silencieux (5) +12, Désamorçage/sabotage (3) +10, Discrétion (3) +12, Equilibre (8) +15, Escalade (8) +11 (+2 avec matériel), Evasion (6) +11, Fouille (3) +8, Maîtrise des cordes +5 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive +5, Saut (8) +7

Dons : Attaque en finesse, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Défense mortelle^{CS}, Freerunner^{CS}, Parade de projectiles, Prospection tactile

Tricks^{CS} : Extreme leap, Up the hill, Slipping past, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : *nunchaku* +1, arc court composite de force (+1) de maître, carquois de 20 flèches, 20 shurikens de maître, *gantelets de Dextérité* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gilet de résistance* +1, *bracelets d'armure* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 30 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -

MONTE-EN-L'AIR 7

Halfelin Ninja^{CA 3} / **Moine 2** / **Voleur acrobate**^{CA 2}

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 5d6+2d8+14 (43 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +3 Sag, +1 taille, +1 armure, +1 parade, +1 naturelle, +1 esquive), contact 21, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+1

Attaque : *nunchaku* +1 (+11 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+10 corps à corps, 1d4+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+11 distance, 1d4+2/x3) ; ou shuriken de maître (+12 distance, 2)

Attaque à outrance : *nunchaku* +1 (+11 corps à corps, 1d4+2) ; ou *nunchaku* +1 (+9/+9 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+10 corps à corps, 1d4+1) ; ou mains nues (+8/+8 corps à corps, 1d4+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+11 distance, 1d4+2/x3) ; ou shuriken de maître (+12 distance, 2) ; ou shuriken de maître (+10/+10 distance, 2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6), déluge de coups, coup étourdissant (3/jour, DD 16)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (4/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison, esquive totale, haute voltige, relevé acrobatique, stabilité inébranlable, chute ralentie (6 m), souplesse combattive (+1/+2)

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +8, Vol +11 ; +2 contre la terreur

Caractéristiques : For 12, Dex 21, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (10) +17, Crochetage (2) +9, Déplacement silencieux (6) +13, Désamorçage/sabotage (3) +10, Discrétion (4) +13, Equilibre (8) +15, Escalade (8) +11 (+2 avec matériel), Evasion (10) +15, Fouille (3) +8, Maîtrise des cordes +5 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive +5, Saut (8) +7

Dons : Attaque en finesse, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Défense mortelle^{CS}, Freerunner^{CS}, Parade de projectiles, Prospection tactile

Tricks^{CS} : Extreme leap, Up the hill, Slipping past, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : *nunchaku* +1, *arc court composite de force* (+1) +1, carquois de 20 flèches, 20 shurikens de maître, *gantelets de Dextérité* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gilet de résistance* +1, *bracelets d'armure* +1, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 2 doses de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 20 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -



MONTE-EN-L'AIR 8

Halfelin Ninja^{CA 3} / **Moine 2** / **Voleur acrobate**^{CA 3}

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 6d6+2d8+16 (48 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+6 Dex, +3 Sag, +1 taille, +2 armure, +1 parade, +1 naturelle, +1 esquive), contact 22, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+2

Attaque : *nunchaku* +1 (+13 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+12 corps à corps, 1d4+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+13 distance, 1d4+2/x3) ; ou *shurikens* +1 (+14 distance, 3)

Attaque à outrance : *nunchaku* +1 (+13 corps à corps, 1d4+2) ; ou *nunchaku* +1 (+11/+11 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+12 corps à corps, 1d4+1) ; ou mains nues (+10/+10 corps à corps, 1d4+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+13 distance, 1d4+2/x3) ; ou *shurikens* +1 (+14 distance, 3) ; ou *shurikens* +1 (+12/+12 distance, 3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6), déluge de coups, coup étourdissant (3/jour, DD 17)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (4/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison, esquive totale, haute voltige, relevé acrobatique, stabilité inébranlable, chute ralentie (6 m), souplesse combattive (+1/+2), charge acrobatique, roulé-boulé (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +10, Vol +13 ; +2 contre la terreur

Caractéristiques : For 12, Dex 22, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (11) +19, Crochetage (2) +10, Déplacement silencieux (6) +14, Désamorçage/sabotage (3) +11, Discrétion (4) +14, Equilibre (8) +16, Escalade (8) +11 (+2 avec matériel), Evasion (11) +17, Fouille (6) +12, Maîtrise des cordes +6 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive +5, Saut (8) +7

Dons : Attaque en finesse, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Défense mortelle^{CS}, Freerunner^{CS}, Parade de projectiles, Prospection tactile

Tricks^{CS} : Escape attack, Extreme leap, Up the hill, Slipping past, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : *nunchaku* +1, *arc court composite de force* (+1) +1, carquois de 20 flèches, 20 *shurikens* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gilet de résistance* +2, *bracelets d'armure* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 2 doses de venin de scorpion monstrueux (taille G), 2 doses de venin de guêpe géante, 2 doses de venin de ver pourpre, 20 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -

MONTE-EN-L'AIR 9

Halfelin Ninja^{CA 3} / **Moine 2** / **Voleur acrobate**^{CA 4}

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 7d6+2d8+18 (54 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+6 Dex, +3 Sag, +1 taille, +2 armure, +1 parade, +1 naturelle, +2 esquive), contact 23, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+3

Attaque : *nunchaku* +1 (+14 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+13 corps à corps, 1d4+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+14 distance, 1d4+2/x3) ; ou *shurikens* +1 (+15 distance, 3)

Attaque à outrance : *nunchaku* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d4+2) ; ou *nunchaku* +1 (+12/+12/+7 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+13/+8 corps à corps, 1d4+1) ; ou mains nues (+11/+11/+6 corps à corps, 1d4+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+14/+9 distance, 1d4+2/x3) ; ou *shurikens* +1 (+15/+10 distance, 3) ; ou *shurikens* +1 (+13/+13/+8 distance, 3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6), déluge de coups, coup étourdissant (3/jour, DD 17)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (4/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison, esquive totale, haute voltige, relevé acrobatique, stabilité inébranlable, chute ralentie (9 m), souplesse combative (+2/+3), charge acrobatique, roulé-boulé (1/jour), maîtrise des compétences

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +10, Vol +13 ; +2 contre la terreur

Caractéristiques : For 12, Dex 22, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (12) +20, Crochetage (2) +10, Déplacement silencieux (8) +21, Désamorçage/sabotage (4) +12, Discrétion (6) +21, Equilibre (8) +16, Escalade (8) +16 (+2 avec matériel), Evasion (12) +18, Fouille (6) +12, Maîtrise des cordes +6 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive +5, Saut (8) +7

Dons : Attaque en finesse, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Défense mortelle^{CS}, Freerunner^{CS}, Parade de projectiles, Prospection tactile, Tir à bout portant

Tricks^{CS} : Escape attack, Extreme leap, Up the hill, Slipping past, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *nunchaku* +1, *arc court composite de force* (+1) +1, carquois de 40 flèches, 40 *shurikens* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gilet de résistance* +2, *bracelets d'armure* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bottes d'elfe*, *cape d'elfe*, *anneau d'escalade*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 2 doses de venin de scorpion monstrueux (taille G), 2 doses de venin de guêpe géante, 2 doses de venin de ver pourpre, 40 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -



MONTE-EN-L'AIR 10

Halfelin Ninja^{CA 4} / **Moine 2** / **Voleur acrobate**^{CA 4}

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 8d6+2d8+20 (59 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 27 (+6 Dex, +4 Sag, +1 taille, +2 armure, +1 parade, +1 naturelle, +2 esquive), contact 22, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+4

Attaque : *nunchaku* +1 (+15 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+14 corps à corps, 1d6+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+15 distance, 1d4+2/x3) ; ou *shurikens* +1 (+16 distance, 3)

Attaque à outrance : *nunchaku* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d4+2) ; ou *nunchaku* +1 (+13/+13/+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou mains nues (+14/+9 corps à corps, 1d6+1) ; ou mains nues (+12/+12/+7 corps à corps, 1d6+1) ; ou *arc court composite de force* (+1) +1 (+15/+10 distance, 1d4+2/x3) ; ou *shurikens* +1 (+16/+11 distance, 3) ; ou *shurikens* +1 (+14/+14/+9 distance, 3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+2d6), déluge de coups, coup étourdissant (5/jour, DD 18)

Particularités : traits des halfelins, bonus à la CA, pouvoirs *ki* (5/jour), recherche des pièges, éclipse spectrale (invisible), utilisation du poison, esquive totale, haute voltige, relevé acrobatique, stabilité inébranlable, chute ralentie (9 m), souplesse combative (+2/+3), charge acrobatique, roulé-boulé (1/jour), maîtrise des compétences, grand saut

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +10, Vol +13 ; +2 contre la terreur

Caractéristiques : For 12, Dex 22, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (13) +21, Crochetage (2) +10, Déplacement silencieux (9) +22, Désamorçage/sabotage (5) +13, Discrétion (7) +22, Equilibre (8) +16, Escalade (8) +16 (+2 avec matériel), Evasion (13) +19, Fouille (6) +12, Maîtrise des cordes +6 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive +5, Saut (8) +11

Dons : Attaque en finesse, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Défense mortelle^{CS}, Freerunner^{CS}, Parade de projectiles, Prospection tactile, Tir à bout portant

Tricks^{CS} : Acrobatic backstab, Escape attack, Extreme leap, Up the hill, Slipping past, Speedy Ascent

Langues : Commun, Halfelin, Gobelin

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : *nunchaku* +1, *arc court composite de force* (+1) +1, carquois de 40 flèches, 40 *shurikens* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gilet de résistance* +2, *bracelets d'armure* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bottes d'elfe*, *cape d'elfe*, *anneau d'escalade*, *ceinture de moine*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de crochetage de qualité, outils de désamorçage de qualité, matériel d'escalade, flèche-grappin, corde en soie (50 m), 3 doses de venin de scorpion monstrueux (taille G), 3 doses de venin de guêpe géante, 2 doses de venin de ver pourpre, 50 pp

Alignement : généralement loyal neutre

Ajustement de niveau : -