



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



## LE SORCIER TRIBAL



Image © Wizards of the Coast

# LE SORCIER TRIBAL

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Complete Champion,  
Magic of Incarnum

## Introduction

Cette aide de jeu présente le sorcier tribal (et sa progression des niveaux 1 à 10), une sorte de chamman sauvage pas comme les autres, et dont les aptitudes mystiques n'ont rien à envier à ses talents martiaux. 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

**CC :** Complete Champion  
**MoI :** Magic of Incarnum

## Description

Les sorciers tribaux sont dans une certaine mesure les chamans des tribus sauvages les plus primitives. Comme eux, ils se doivent de posséder une mesure de talents spirituels pour mériter leur titre, mais aussi des talents martiaux pour ne pas se voir écrasés par le premier contestataire (ou chef autoritaire) venu. Quelques rares spécimens sont si versés dans les arts mystiques qu'ils peuvent se passer d'être également robustes et combattifs, mais la grande majorité de ces hommes-esprits se doivent d'être en mesure de suivre leurs camarades au combat. Contrairement aux chamans, les sorciers tribaux ne tirent pas leur puissance de la magie naturelle, mais de l'étrange incarnum. Grâce à ces pouvoirs aussi incompris que puissants, ils renforcent leur corps et obtiennent des pouvoirs mystiques, empruntés aux créatures magiques auxquelles ils vouent bien souvent un culte par la même occasion. Les totems animaux sont très appréciés et portent une symbolique forte parmi les tribus sauvages, et les créatures magiques sont des symboles encore plus puissants. Les sorciers se servent de ces traditions animales enracinées dans la culture pour établir leur rôle au sein de la tribu et justifier la puissance qui leur a été accordée. Il arrive même que certains de ces sorciers, avides de pouvoir, prennent alors la tête même de leur tribu, surtout lorsqu'ils sont

*en plus de redoutables combattants. Mais qu'ils soient entourés d'alliés ou seuls, les sorciers tribaux restent des ennemis redoutables, versatiles et possédant les pouvoirs de dizaines de créatures magiques. La chasse de gros gibier, en particulier de gibier intelligent et représentant un certain défi, comme les groupes d'aventuriers, est un de leur passe-temps favoris.*

## Combat

Le sorcier tribal est un adversaire capable d'adapter sa stratégie aux adversaires qu'il affronte. Certes, il reste bien meilleur combattant au corps à corps qu'archer ou lanceur de sorts, mais il sait lorsqu'il est temps de charger brutalement, et lorsqu'il vaut mieux jouer en finesse. Il tire souvent parti de sa lourde force de frappe, mais opte parfois pour des pouvoirs de son répertoire plus subtils.



# SORCIER TRIBAL 1

## Dusklings<sup>Mol</sup> Barbare 1

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 1d12+7 (19 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 16

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

**Attaque** : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance** : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+3)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (1/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion)

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +6, Vol +1

**Caractéristiques** : For 16, Dex 14, Con 18, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Intimidation (4) +3, Perception auditive (4) +5, Survie (4) +5

**Dons** : Azure Toughness<sup>Mol</sup> 1, Cobalt Rage<sup>Mol</sup> 1

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 1

**Équipement** : hache d'armes, 5 haches de lancer, écu à pointes, armure d'écailles, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 3 ; capacity 1 ; soulmelds —

## En rage

**Dés de vie** : 1d12+9 (21 pv)

**Classe d'armure** : 16 (-2 rage, +2 Dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 10, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +1/+6

**Attaque** : hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance** : hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+5)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (9 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion)

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +8, Vol +4

**Caractéristiques** : For 20, Dex 14, Con 22, Int 8, Sag 12, Cha 8





## SORCIER TRIBAL 2

**Dusklings<sup>Moi</sup> Barbare 1 / Totemist<sup>Moi</sup> 1**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie :** 1d12+1d8+11 (26 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 22 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 20

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

**Attaque :** hache d'armes de maître (+5 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** hache d'armes de maître (+5 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+3)

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

**Attaques spéciales :** –

**Particularités :** traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (1/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +0

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +8, Vol +1

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 18, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Dressage (1) +0, Intimidation (4) +9, Perception auditive (5) +6, Survie (5) +6

**Dons :** Azure Toughness<sup>Moi</sup> 1, Cobalt Rage<sup>Moi</sup> 1

**Langues :** Commun, Sylvestre

**Environnement :** plans extérieurs

**Organisation sociale :** solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** hache d'armes de maître, 5 haches de lancer, écu à pointes de maître, cuirasse à pointes de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement :** chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau :** –

**Meldshaping.** Essentia pool 4 ; capacity 1 ; soulmelds 2 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + essentia investie). *Brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *wormtail belt* 1 (+3 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie :** 1d12+1d8+15 (30 pv)

**Classe d'armure :** 20 (-2 rage, +2 Dex, +5 armure, +2 bouclier, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +1/+6

**Attaque :** hache d'armes de maître (+7 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance :** hache d'armes de maître (+7 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou hache de lancer (+3 distance, 1d6+5)

**Particularités :** traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (9 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +0

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +10, Vol +4

**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 22, Int 8, Sag 12, Cha 8

## SORCIER TRIBAL 3

**Dusklings<sup>MoI</sup> Barbare 1 / Totemist<sup>MoI</sup> 2**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 1d12+2d8+15 (35 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 21 (+2 Dex, +6 armure, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +2/+11

**Attaque** : hache d'armes de maître (+6 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou hache de lancer (+4 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance** : griffe (+7 corps à corps, 1d4+5) et 3 griffes (+5 corps à corps, 1d4+3) ; ou hache de lancer (+4 distance, 1d6+3)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (1/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +10, Vol +2

**Caractéristiques** : For 16, Dex 14, Con 18, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Dressage (2) +1, Escalade +6, Intimidation (4) +9, Perception auditive (6) +7, Survie (6) +7

**Dons** : Attaques multiples, Azure Toughness<sup>MoI</sup> 1, Cobalt Rage<sup>MoI</sup>

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : hache d'armes de maître, 5 haches de lancer, *cuirasse à pointes* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 5 ; capacity 1 ; soulmelds 3 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + essentia investie). *Brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 2 (+6 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *wormtail belt* 1 (+3 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie** : 1d12+2d8+21 (41 pv)

**Classe d'armure** : 19 (-2 rage, +2 Dex, +6 armure, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +2/+13

**Attaque** : hache d'armes de maître (+8 corps à corps, 1d8+5/x3) ; ou hache de lancer (+4 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance** : griffe (+9 corps à corps, 1d4+7) et 3 griffes (+7 corps à corps, 1d4+4) ; ou hache de lancer (+4 distance, 1d6+5)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (9 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +12, Vol +4

**Caractéristiques** : For 20, Dex 14, Con 22, Int 8, Sag 12, Cha 8



## SORCIER TRIBAL 4

**Dusklings<sup>Moi</sup> Barbare 2 / Totemist<sup>Moi</sup> 2**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 2d12+2d8+19 (45 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 22 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +3/+12

**Attaque** : hache d'armes de maître (+7 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+3)

**Attaque à outrance** : griffe (+8 corps à corps, 1d4+5) et 3 griffes (+6 corps à corps, 1d4+3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+3)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (1/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +11, Vol +2

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

**Compétences** : Dressage (2) +1, Escalade +6, Intimidation (7) +12, Perception auditive (6) +7, Survie (6) +7

**Dons** : Attaques multiples, Azure Toughness<sup>Moi</sup> 1, Cobalt Rage<sup>Moi</sup>

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 4

**Équipement** : hache d'armes de maître, 5 haches de lancer, cuirasse à pointes +1, cape de résistance +1, anneau de protection +1, sac à malice (gris), sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 5 ; capacity 1 ; soulmelds 3 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + essentia investie). *Brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 2 (+6 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *wormtail belt* 1 (+3 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie** : 2d12+2d8+27 (53 pv)

**Classe d'armure** : 20 (-2 rage, +2 Dex, +6 armure, +1 parade, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte** : +3/+14

**Attaque** : hache d'armes de maître (+9 corps à corps, 1d8+5/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance** : griffe (+10 corps à corps, 1d4+7) et 3 griffes (+8 corps à corps, 1d4+4) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+5)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (9 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +13, Vol +4

**Caractéristiques** : For 21, Dex 14, Con 22, Int 8, Sag 12, Cha 8

## SORCIER TRIBAL 5

**Dusklings<sup>MoI</sup> Barbare 2 / Totemist<sup>MoI</sup> 3**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 2d12+3d8+23 (54 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 22 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +4/+14

**Attaque** : griffe (+10 corps à corps, 1d4+6) ; ou hache de lancer (+6 distance, 1d6+4)

**Attaque à outrance** : griffe (+10 corps à corps, 1d4+6) et 3 griffes (+8 corps à corps, 1d4+4) ; ou hache de lancer (+6 distance, 1d6+4)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (1/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +2, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +11, Vol +3 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 19, Dex 14, Con 18, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Dressage (2) +1, Escalade +7, Intimidation (7) +12, Perception auditive (7) +8, Survie (8) +9

**Dons** : Attaques multiples, Azure Toughness<sup>MoI</sup> 1, Cobalt Rage<sup>MoI</sup>

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 5

**Équipement** : 5 haches de lancer, cuirasse à pointes +1, cape de résistance +1, anneau de protection +1, bracelets de Force +2, sac à malice (gris), sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 5 ; capacity 1 ; soulmelds 3 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + essentia investie). *Brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 2 (+6 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *wormtail belt* 1 (+3 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie** : 2d12+3d8+33 (64 pv)

**Classe d'armure** : 20 (-2 rage, +2 Dex, +6 armure, +1 parade, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte** : +4/+16

**Attaque** : griffe (+12 corps à corps, 1d4+8) ; ou hache de lancer (+6 distance, 1d6+6)

**Attaque à outrance** : griffe (+12 corps à corps, 1d4+8) et 3 griffes (+10 corps à corps, 1d4+5) ; ou hache de lancer (+6 distance, 1d6+6)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (9 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +13, Vol +5 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 23, Dex 14, Con 22, Int 8, Sag 12, Cha 8



## SORCIER TRIBAL 6

**Dusklings<sup>Mol</sup> Barbare 2 / Totemist<sup>Mol</sup> 4**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie :** 2d12+4d8+30 (65 pv)

**Initiative :** +2

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

**Classe d'armure :** 23 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +5/+17

**Attaque :** griffe (+12 corps à corps, 1d4+7) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** griffe (+12 corps à corps, 1d4+7) et 3 griffes (+10 corps à corps, 1d4+5) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+4)

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

**Attaques spéciales :** –

**Particularités :** traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (1/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +9, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +13, Vol +3 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques :** For 19, Dex 14, Con 20, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Dressage (2) +7, Escalade +9, Intimidation (7) +12, Perception auditive (9) +10, Survie (9) +10

**Dons :** Attaques multiples, Azure Toughness<sup>Mol</sup>, Bonus Essentia<sup>Mol</sup>, Cobalt Rage<sup>Mol</sup>

**Langues :** Commun, Sylvestre

**Environnement :** plans extérieurs

**Organisation sociale :** solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** 5 haches de lancer, cuirasse à pointes +1, cape de résistance +1, anneau de protection +1, bracelets de Force +2, amulette de Constitution +2, sac à malice (gris), sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

**Alignement :** chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau :** –

**Meldshaping.** Essentia pool 8 ; capacity 2 ; soulmelds 4 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + essentia investie). *Beast tamer circlet* 2 (+6 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage), *brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 3 (+8 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *wormtail belt* 2 (+4 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie :** 2d12+4d8+42 (77 pv)

**Classe d'armure :** 21 (-2 rage, +2 Dex, +6 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +5/+19

**Attaque :** griffe (+14 corps à corps, 1d4+9) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+6)

**Attaque à outrance :** griffe (+14 corps à corps, 1d4+9) et 3 griffes (+12 corps à corps, 1d4+6) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+6)

**Particularités :** traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (10 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +15, Vol +5 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques :** For 23, Dex 14, Con 24, Int 8, Sag 12, Cha 8



## SORCIER TRIBAL 7

**Dusklings<sup>MoI</sup> Barbare 2 / Totemist<sup>MoI</sup> 4 / Totem rager<sup>MoI</sup> 1**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 2d12+4d8+1d10+35 (76 pv)

**Initiative** : +2

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

**Classe d'armure** : 23 (+2 Dex, +6 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte** : +5/+17

**Attaque** : griffe (+12 corps à corps, 1d4+7) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+4)

**Attaque à outrance** : griffe (+12 corps à corps, 1d4+7) et 3 griffes (+10 corps à corps, 1d4+5) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+4)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (1/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +10, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +1

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +15, Vol +3 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 19, Dex 14, Con 20, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Dressage (2) +7, Escalade +9, Intimidation (10) +15, Perception auditive (9) +10, Survie (9) +10

**Dons** : Attaques multiples, Azure Toughness<sup>MoI</sup>, Bonus Essentia<sup>MoI</sup>, Cobalt Rage<sup>MoI</sup>

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 7

**Équipement** : 5 haches de lancer, cuirasse à pointes +1, cape de résistance +1, anneau de protection +1, bracelets de Force +2, amulette de Constitution +2, sac à malice (ocre), sac à dos d'équipement d'aventurier, potion de rapidité, 40 pp

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 8 ; capacity 2 ; soulmelds 4 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + essentia investie). *Beast tamer circlet* 2 (+6 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage), *brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 3 (+8 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *wormtail belt* 2 (+4 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie** : 2d12+4d8+1d10+49 (90 pv)

**Classe d'armure** : 21 (-2 rage, +2 Dex, +6 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +5/+19

**Attaque** : griffe (+14 corps à corps, 1d4+9) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+6)

**Attaque à outrance** : griffe (+14 corps à corps, 1d4+9) et 3 griffes (+12 corps à corps, 1d4+6) ; ou hache de lancer (+7 distance, 1d6+6)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (10 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +1

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +17, Vol +5 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 23, Dex 14, Con 24, Int 8, Sag 12, Cha 8



## SORCIER TRIBAL 8

**Dusklings<sup>Moi</sup> Barbare 2 / Totemist<sup>Moi</sup> 4 / Totem rager<sup>Moi</sup> 2**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 2d12+4d8+2d10+40 (86 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 24 (+2 Dex, +7 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte** : +6/+18

**Attaque** : griffe (+14 corps à corps, 1d4+8) ; ou hache de lancer (+8 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance** : griffe (+14/+9 corps à corps, 1d4+8) et 3 griffes (+12 corps à corps, 1d4+5) ; ou hache de lancer (+8 distance, 1d6+5)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (2/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +11, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +1

**Jets de sauvegarde** : Réf+10, Vig+16, Vol+3 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

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

**Compétences** : Dressage (2) +7, Escalade +10, Intimidation (11) +16, Perception auditive (10) +11, Saut +6, Survie (10) +11

**Dons** : Attaques multiples, Azure Toughness<sup>Moi</sup>, Bonus Essentia<sup>Moi</sup>, Cobalt Rage<sup>Moi</sup>

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 8

**Équipement** : 5 haches de lancer, *cuirasse à pointes* +2, *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *bracelets de Force* +2, *amulette de Constitution* +2, *sac à malice* (ocre), *bottes de sept lieues*, *sac à dos d'équipement d'aventurier*, *potion de bouclier de la foi* (+4), 10 pp

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 8 ; capacity 2 ; soulmelds 4 ; chakra binds 1. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + essentia investie). *Beast tamer circlet* 2 (+6 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage), *brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 3 (+8 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *wormtail belt* 2 (+4 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie** : 2d12+4d8+2d10+56 (102 pv)

**Classe d'armure** : 22 (-2 rage, +2 Dex, +7 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +6/+20

**Attaque** : griffe (+16 corps à corps, 1d4+10) ; ou hache de lancer (+8 distance, 1d6+7)

**Attaque à outrance** : griffe (+16/+11 corps à corps, 1d4+10) et 3 griffes (+14 corps à corps, 1d4+6) ; ou hache de lancer (+8 distance, 1d6+7)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (10 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +1

**Jets de sauvegarde** : Réf+10, Vig+18, Vol+5 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 24, Dex 14, Con 24, Int 8, Sag 12, Cha 8

## SORCIER TRIBAL 9

**Dusklings<sup>MoI</sup> Barbare 2 / Totemist<sup>MoI</sup> 4 / Totem rager<sup>MoI</sup> 3**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 2d12+4d8+3d10+45 (97 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 25 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte** : +7/+21

**Attaque** : griffe (+16 corps à corps, 1d4+9) ; ou hache de lancer (+10 distance, 1d6+5)

**Attaque à outrance** : griffe (+16/+11 corps à corps, 1d4+9) et 3 griffes (+14 corps à corps, 1d4+6) ; ou hache de lancer (+10 distance, 1d6+5)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (2/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +12, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +2, damage reduction 1/–

**Jets de sauvegarde** : Réf +12, Vig +17, Vol +5 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 20, Dex 16, Con 20, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Détection +6, Dressage (2) +7, Escalade +12, Intimidation (12) +17, Perception auditive (11) +12, Saut +6, Survie (11) +12

**Dons** : Attaques multiples, Azure Toughness<sup>MoI</sup>, Bonus Essentia<sup>MoI</sup>, Cobalt Rage<sup>MoI</sup>, Expanded Soulmed Capacity<sup>MoI</sup> (girallon arms)

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : 5 haches de lancer, cuirasse à pointes +2, cape de résistance +2, anneau de protection +1, bracelets de Force +2, amulette de Constitution +2, gantelets de Dextérité +2, sac à malice (ocre), bottes de sept lieues, yeux de lynx, sac à dos d'équipement d'aventurier, potion de flou, 10 pp

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 9 ; capacity 2 ; soulmelds 4 ; chakra binds 2. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 6 ; DD de sauvegarde égal à 15 + essentia investie). *Beast tamer circlet* 2 (+6 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage), *brassmane* 1 (+6 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 4 (+10 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *wormtail belt* 2 (+4 à l'armure naturelle)

### En rage

**Dés de vie** : 2d12+4d8+3d10+63 (115 pv)

**Classe d'armure** : 23 (-2 rage, +3 Dex, +7 armure, +1 parade, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +7/+21

**Attaque** : griffe (+18 corps à corps, 1d4+11) ; ou hache de lancer (+10 distance, 1d6+7)

**Attaque à outrance** : griffe (+18/+13 corps à corps, 1d4+11) et 3 griffes (+16 corps à corps, 1d4+6) ; ou hache de lancer (+10 distance, 1d6+7)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (10 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +2, damage reduction 1/–

**Jets de sauvegarde** : Réf +12, Vig +19, Vol +7 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 24, Dex 16, Con 24, Int 8, Sag 12, Cha 8



# SORCIER TRIBAL 10

**Dusklings<sup>MoI</sup> Barbare 2 / Totemist<sup>MoI</sup> 4 / Totem rager<sup>MoI</sup> 4**

**Fée (extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie** : 2d12+4d8+4d10+50 (107 pv)

**Initiative** : +3

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

**Classe d'armure** : 27 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +4 naturelle, +2 bouclier), contact 14, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte** : +8/+23

**Attaque** : griffe (+18 corps à corps, 1d4+10) ; ou hache de lancer (+11 distance, 1d6+6)

**Attaque à outrance** : griffe (+18/+13 corps à corps, 1d4+10) et 3 griffes (+16 corps à corps, 1d4+7) ; ou hache de lancer (+11 distance, 1d6+6)

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

**Attaques spéciales** : –

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (2/jour), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +13, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +2, damage reduction 1/–, chakra bind (crown, feet, hands)

**Jets de sauvegarde** : Réf +13, Vig +18, Vol +5 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 22, Dex 16, Con 20, Int 8, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Dressage (2) +7, Escalade +12, Intimidation (13) +16, Perception auditive (12) +13, Saut +6, Survie (12) +13

**Dons** : Attaques multiples, Azure Toughness<sup>MoI</sup>, Bonus Essentia<sup>MoI</sup>, Cobalt Rage<sup>MoI</sup>, Expanded Soulmed Capacity<sup>MoI</sup> (girallon arms)

**Langues** : Commun, Sylvestre

**Environnement** : plans extérieurs

**Organisation sociale** : solitaire ou tribu (5-20)

**Facteur de puissance** : 10

**Équipement** : 5 haches de lancer, cuirasse à pointes +2, cape de résistance +2, anneau de protection +1, bracelets de Force +4, amulette de Constitution +2, gantelets de Dextérité +2, anneau de bouclier de force, sac à malice (ocre), sac à dos d'équipement d'aventurier, potion de bouclier de la foi (+5), 10 pp

**Alignement** : chaotique neutre ou mauvais

**Ajustement de niveau** : –

**Meldshaping**. Essentia pool 10 ; capacity 2 ; soulmelds 5 ; chakra binds 2. *Soulmelds and essentia investment* (NLS 6 ; DD de sauvegarde égal à 15 + essentia investie). *Beast tamer circlet* 2 (+6 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage), *brassmane* (+4 aux tests d'Intimidation), *girallon arms* 4 (+10 aux jets d'Escalade et de lutte, confère 4 attaques de griffes ; lié au totem chakra), *urskan greaves* 2 (marche à vitesse normale et +5 aux tests d'Équilibre sur la glace, résistance au froid (10), +2d4 points de dégâts au terme d'une charge ; lié au feet chakra), *wormtail belt* 2 (+4 à l'armure naturelle)

## En rage

**Dés de vie** : 2d12+4d8+4d10+70 (127 pv)

**Classe d'armure** : 25 (-2 rage, +3 Dex, +7 armure, +1 parade, +4 naturelle, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte** : +8/+25

**Attaque** : griffe (+20 corps à corps, 1d4+12) ; ou hache de lancer (+11 distance, 1d6+8)

**Attaque à outrance** : griffe (+20/+15 corps à corps, 1d4+12) et 3 griffes (+18 corps à corps, 1d4+8) ; ou hache de lancer (+11 distance, 1d6+8)

**Particularités** : traits des dusklings, vision nocturne, illettrisme, rage (10 rounds), spiritual totem<sup>CC</sup> (lion), meldshaping, empathie sauvage +1, totem chakra bind (+1 capacity), esquive instinctive, totem's protection, totem rage +2, damage reduction 1/–, chakra bind (crown, feet, hands)

**Jets de sauvegarde** : Réf +13, Vig +20, Vol +7 ; +4 contre les pouvoirs des créatures magiques

**Caractéristiques** : For 26, Dex 16, Con 24, Int 8, Sag 12, Cha 8