



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



## LE DARD DU SCORPION



Image © Wizards of the Coast

# LE DARD DU SCORPION

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Aventureux,  
Secrets of Xen'drik

## Introduction

Cette aide de jeu présente le dard du scorpion (et sa progression des niveaux 1 à 10), un ennemi invisible et implacable qui attend les explorateurs imprudents sur le continent du Xen'drik, et compte bien débarasser sa terre des profanateurs en tout genre. 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

**CA :** Codex Aventureux  
**SoX :** Secrets of Xen'drik

## Description

*Les dards du scorpion sont des elfes noirs natifs du Xen'drik dont la charge est la protection des leurs et de leur territoire. Ils sont les ennemis jurés des géants, leurs anciens maîtres, qu'ils combattent avec une férocité qui n'a d'égale que leur aptitude à disparaître dans les ombres lorsque le combat tourne à leur désavantage. Frêles et par bien des égards trop faibles pour faire le poids face à un géant du feu, ces drows ont appris avec le temps à se servir de la nature pour établir des tactiques de guérilla surprenantes et capables de venir à bout même des plus redoutables proies. En plus de leur rôle de défenseurs, les dars du scorpion sont également d'excellents chasseurs. Bien qu'ils préfèrent se battre à l'aide de leur long couteau ou de leur chaîne, il leur arrive de se rabattre sur un bon vieux boomerang pour attrapper du petit gibier ou attirer l'attention de loin. Mais il est un nouvel ennemi avec lequel les drows doivent désormais composer : les envahisseurs. Des humains, des nains, des gnomes, d'autres elfes, et bien des races étranges encore, ont commencé ces dernières années à débarquer sur les rivages du Xen'drik et à envahir les terres, sans égard pour ceux qui y vivent depuis des millénaires. Ils y ont même installé des villes ! Depuis, le rôle des dards du scorpion est passé*

*de la défense à l'attaque, et des raids constitués de ces troupes d'élite mènent régulièrement des assauts ciblés et dévastateurs contre les colonies du nord. Les attaques sont rapides et sans pitié, et le temps que les renforts arrivent, les drows sont généralement partis depuis longtemps.*

## Combat

Un dard du scorpion apprend dès sa prime jeunesse que sa faiblesse est sa faible résistance aux coups les plus violents. Par conséquent, il combat toujours en se protégeant un maximum et en tentant de garder un camouflage ou un abri. Grâce à sa chaîne, il est capable de frapper ses ennemis de loin et, pour décourager ses ennemis les plus lourds, il tente de rester toujours en mouvement. Se servant des ombres pour se cacher, il n'hésite pas non plus à employer le poison dès qu'il devient assez savant pour en faire bon usage.



# DARD DU SCORPION 1

**Drow Eclaireur**<sup>CA 1</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 1d6+1 (7 pv)

**Initiative** : +4

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

**Classe d'armure** : 19 (+4 Dex, +5 armure), contact 14, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +0/+2

**Attaque** : chaîne-scorpion drow de maître (+5 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+5 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : chaîne-scorpion drow de maître (+5 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+5 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 12, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges

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

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

**Compétences** : Acrobaties (4) +7, Connaissances (nature) (4) +6, Déplacement silencieux (4) +7, Détection (4) +8, Discrétion (4) +7, Fouille (4) +8, Perception auditive (4) +8, Psychologie (4) +6, Saut (4) +5, Survie (4) +6

**Dons** : Attaque en finesse, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 2

**Équipement** : chaîne-scorpion drow<sup>SoX</sup> de maître, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *dreamhide*<sup>SoX</sup> +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de bouclier de la foi* (+3), 30 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag). Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 1.



## DARD DU SCORPION 2

**Drow Eclaireur**<sup>CA 2</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 2d6+2 (11 pv)

**Initiative** : +5

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

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

**Attaque de base/lutte** : +1/+3

**Attaque** : chaîne-scorpion drow de maître (+6 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+6 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : chaîne-scorpion drow de maître (+6 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+6 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 13, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1)

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

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

**Compétences** : Acrobaties (5) +10, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (5) +8, Détection (5) +9, Diplomatie +2, Discrétion (5) +8, Equilibre +5, Fouille (5) +9, Perception auditive (5) +9, Psychologie (5) +7, Saut (5) +8, Survie (5) +7 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : chaîne-scorpion drow<sup>SoX</sup> de maître, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *dreamhide*<sup>SoX</sup> +1, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 2.



## DARD DU SCORPION 3

**Drow Eclaireur**<sup>CA 3</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 3d6+3 (16 pv)

**Initiative** : +6

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+5 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +2/+4

**Attaque** : chaîne-scorpion drow de maître (+8 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+8 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : chaîne-scorpion drow de maître (+8 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+8 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 14, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m)

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

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

**Compétences** : Acrobaties (6) +12, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (6) +10, Détection (6) +10, Diplomatie +2, Discrétion (6) +10, Équilibre (1) +7, Fouille (6) +10, Perception auditive (6) +10, Psychologie (6) +8, Saut (6) +9, Survie (6) +8 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Combat en aveugle, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 4

**Équipement** : chaîne-scorpion drow<sup>SoX</sup> de maître, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *dreamhide*<sup>SoX</sup> +1, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 3.



## DARD DU SCORPION 4

**Drow Eclaireur**<sup>CA 4</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+4 (20 pv)

**Initiative** : +10

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 22 (+5 Dex, +5 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +3/+5

**Attaque** : *chaîne-scorpion drow* +1 (+9 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+9 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *chaîne-scorpion drow* +1 (+9 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+9 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 15, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m)

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

**Caractéristiques** : For 14, Dex 21, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties (7) +13, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (7) +11, Détection (7) +11, Diplomatie +2, Discrétion (7) +11, Equilibre (2) +8, Fouille (7) +11, Perception auditive (7) +11, Psychologie (7) +9, Saut (7) +10, Survie (7) +9 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Combat en aveugle, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>, Science de l'initiative

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 5

**Équipement** : *chaîne-scorpion drow*<sup>SoX</sup> +1, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *dreamhide*<sup>SoX</sup> +1, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 4.

## DARD DU SCORPION 5

**Drow Eclaireur**<sup>CA</sup> 4 / **Rôdeur** 1

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+1d8+5 (26 pv)

**Initiative** : +10

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+5 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +4/+6

**Attaque** : *chaîne-scorpion drow* +1 (+10 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+10 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *chaîne-scorpion drow* +1 (+10 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+10 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 16, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), empathie sauvage (+1), ennemi juré (géants +2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +13, Vig +7, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 21, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties (7) +13, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (8) +12, Détection (8) +12, Diplomatie +2, Discrétion (8) +12, Equilibre (3) +9, Fouille (8) +12, Perception auditive (8) +12, Psychologie (7) +9, Saut (8) +11, Survie (8) +10 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Combat en aveugle, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>, Pistage, Science de l'initiative

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 6

**Équipement** : *chaîne-scorpion drow*<sup>SoX</sup> +1, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *dreamhide*<sup>SoX</sup> +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 5.



## DARD DU SCORPION 6

**Drow Eclaireur**<sup>CA</sup> 4 / **Rôdeur** 1 / **Scorpion Wraith**<sup>SoX</sup> 1

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+2d8+6 (31 pv)

**Initiative** : +12

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+5 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +5/+7

**Attaque** : *chaîne-scorpion drow* +1 (+11 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+11 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *chaîne-scorpion drow* +1 (+11 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou long couteau drow de maître (+11 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA), frappe éclair (+2d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 17, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), empathie sauvage (+2), ennemi juré (géants +2), utilisation du poison

**Jets de sauvegarde** : Réf +15, Vig +7, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 21, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties (9) +15, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (9) +13, Détection (9) +13, Diplomatie +2, Discrétion (9) +18, Equilibre (3) +9, Fouille (8) +12, Perception auditive (9) +13, Psychologie (7) +9, Saut (9) +12, Survie (9) +11 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Combat en aveugle, Drow Scorpion Warrior<sup>SoX</sup>, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>, Pistage, Science de l'initiative

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 7

**Équipement** : *chaîne-scorpion drow*<sup>SoX</sup> +1, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *dreamhide*<sup>SoX</sup> +2, *gantelets de Dextérité* +2, *bracelets du chasseur*<sup>SoX</sup>, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique, lumières dansantes, ténèbres* ; 1 fois/jour avec un niveau de lanceur de sorts de 6.



## DARD DU SCORPION 7

**Drow Eclaireur**<sup>CA</sup> 4 / **Rôdeur** 1 / **Scorpion Wraith**<sup>SoX</sup> 2

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+3d8+7 (37 pv)

**Initiative** : +12

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+5 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +6/+8

**Attaque** : *chaîne-scorpion drow* +1 *acérée* (+12 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+12 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *chaîne-scorpion drow* +1 *acérée* (+12/+7 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+12 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA), frappe éclair (+2d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 18, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), empathie sauvage (+3), ennemi juré (géants +2), utilisation du poison, ténèbres, unexpected assault

**Jets de sauvegarde** : Réf +16, Vig +7, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 21, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties (10) +16, Connaissances (nature) (6) +10, Déplacement silencieux (10) +19, Détection (10) +14, Diplomatie +2, Discrétion (10) +19, Equilibre (3) +9, Fouille (8) +12, Perception auditive (10) +14, Psychologie (7) +9, Saut (10) +13, Survie (10) +12 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Combat en aveugle, Drow Scorpion Warrior<sup>SoX</sup>, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>, Pistage, Science de l'initiative

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 8

**Équipement** : *chaîne-scorpion drow*<sup>SoX</sup> +1 *acérée*, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *dreamhide*<sup>SoX</sup> +2, *gantelets de Dextérité* +2, *bracelets du chasseur*<sup>SoX</sup>, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +2, *bottes d'elfe*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose de poison drow, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 20 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique* et *lumières dansantes*, 1 fois/jour ; *ténèbres* 4 fois/jour ; avec un niveau de lanceur de sorts de 7.



## DARD DU SCORPION 8

**Drow Eclaireur**<sup>CA</sup> 4 / **Rôdeur** 1 / **Scorpion Wraith**<sup>SoX</sup> 3

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+4d8+8 (42 pv)

**Initiative** : +14

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+7 Dex, +4 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 18, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +7/+9

**Attaque** : chaîne-scorpion drow +1 acérée (+15 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+15 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : chaîne-scorpion drow +1 acérée (+15/+10 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+15 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA), frappe éclair (+3d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 19, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), empathie sauvage (+4), ennemi juré (géants +2), utilisation du poison, ténèbres, unexpected assault, veil of shadow

**Jets de sauvegarde** : Réf +18, Vig +8, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 24, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties (11) +20, Connaissances (nature) (7) +11, Déplacement silencieux (11) +23, Détection (11) +15, Diplomatie +2, Discrétion (11) +23, Equilibre (3) +12, Fouille (8) +12, Perception auditive (11) +15, Psychologie (7) +9, Saut (11) +15, Survie (11) +13 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Combat en aveugle, Drow Scorpion Warrior<sup>SoX</sup>, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>, Pistage, Science de l'initiative

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : chaîne-scorpion drow<sup>SoX</sup> +1 acérée, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, armure de chitine<sup>SoX</sup> +2, gantelets de Dextérité +4, bracelets du chasseur<sup>SoX</sup>, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, gilet de résistance +2, bottes d'elfe, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose de poison drow, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 1 dose de mortelame, 20 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. Lueur féérique et lumières dansantes, 1 fois/jour ; ténèbres 4 fois/jour ; avec un niveau de lanceur de sorts de 8.

## DARD DU SCORPION 9

**Drow Eclaireur**<sup>CA</sup> 4 / **Rôdeur** 1 / **Scorpion Wraith**<sup>SoX</sup> 4

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+5d8+27 (66 pv)

**Initiative** : +14

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+7 Dex, +4 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 18, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +8/+10

**Attaque** : *chaîne-scorpion drow* +1 acérée (+16 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+16 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *chaîne-scorpion drow* +1 acérée (+16/+11 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+16 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA), frappe éclair (+3d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 20, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), empathie sauvage (+5), ennemi juré (géants +2), utilisation du poison, ténèbres, unexpected assault, veil of shadow, perfect sight, sculpt shadow

**Jets de sauvegarde** : Réf +19, Vig +10, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 24, Con 16, Int 14, Sag 14, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties (12) +21, Connaissances (nature) (8) +12, Déplacement silencieux (12) +24, Détection (12) +16, Diplomatie +2, Discrétion (12) +24, Equilibre (3) +12, Fouille (8) +12, Perception auditive (12) +16, Psychologie (7) +9, Saut (12) +16, Survie (12) +14 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Drow Scorpion Warrior<sup>SoX</sup>, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>, Pistage, Science de l'initiative

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 10

**Équipement** : *chaîne-scorpion drow*<sup>SoX</sup> +1 acérée, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, *armure de chitine*<sup>SoX</sup> +2, *gantelets de Dextérité* +4, *ceinturon de Constitution* +4, *bracelets du chasseur*<sup>SoX</sup>, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +2, *bottes d'elfe*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose de poison drow, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 1 dose de mortelame, 1 dose de venin de ver pourpre, 1 dose de ténébreux vireux, 30 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. *Lueur féérique* et *lumières dansantes*, 1 fois/jour ; *ténèbres* 4 fois/jour ; avec un niveau de lanceur de sorts de 9.



## DARD DU SCORPION 10

**Drow Eclaireur**<sup>CA</sup> 4 / **Rôdeur** 1 / **Scorpion Wraith**<sup>SoX</sup> 5

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+6d8+30 (73 pv)

**Initiative** : +14

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+7 Dex, +4 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 18, pris au dépourvu —

**Attaque de base/lutte** : +9/+11

**Attaque** : chaîne-scorpion drow +1 acérée (+17 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+17 distance, 1d6+2/19-20)

**Attaque à outrance** : chaîne-scorpion drow +1 acérée (+17/+12 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou long couteau drow de maître (+17 distance, 1d6+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA), frappe éclair (+4d6)

**Particularités** : traits des drows, vision dans le noir (36 m), immunité au sommeil, RM 21, *pouvoirs magiques*, sensibilité à la lumière du jour, recherche des pièges, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), empathie sauvage (+6), ennemi juré (géants +2), utilisation du poison, ténèbres, unexpected assault, veil of shadow, perfect sight, sculpt shadow, deadly sting

**Jets de sauvegarde** : Réf +19, Vig +10, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 24, Con 16, Int 14, Sag 14, Cha 10

**Compétences** : Acrobaties (13) +22, Connaissances (nature) (9) +13, Déplacement silencieux (13) +25, Détection (13) +17, Diplomatie +2, Discrétion (13) +25, Equilibre (3) +12, Fouille (8) +12, Perception auditive (13) +17, Psychologie (7) +9, Saut (13) +17, Survie (13) +15 (+2 dans un milieu naturel à la surface)

**Dons** : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Drow Scorpion Warrior<sup>SoX</sup>, Drow Skirmisher<sup>SoX</sup>, Pistage, Science de l'initiative

**Langues** : Commun, Elfique, Géant, Langage des signes drow

**Environnement** : Xen'drik

**Organisation sociale** : solitaire ou groupe de chasse (2-4)

**Facteur de puissance** : 11

**Equipement** : chaîne-scorpion drow<sup>SoX</sup> +1 acérée, long couteau drow<sup>SoX</sup> de maître, armure de chitine<sup>SoX</sup> +2, gantelets de Dextérité +4, ceinturon de Constitution +4, bracelets du chasseur<sup>SoX</sup>, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, gilet de résistance +2, bottes d'elfe, masque de la camarade, sac à dos d'équipement d'aventurier, 1 dose de poison drow, 1 dose de venin de scorpion monstrueux (taille G), 1 dose de venin de guêpe géante, 1 dose de mortelame, 1 dose de venin de ver pourpre, 1 dose de ténébreux vireux, 1 dose de poudre d'assonne, 10 pp

**Alignement** : chaotique mauvais

**Ajustement de niveau** : +2

*Pouvoirs magiques (Mag)*. Lueur féérique et lumières dansantes, 1 fois/jour ; ténèbres 4 fois/jour ; avec un niveau de lanceur de sorts de 10.