



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE HUSSARD

LE HUSSARD



Image © Wizards of the Coast

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Complete Scoundrel, Races of the Wild

Introduction

Cette aide de jeu présente le hussard (et sa progression des niveaux 1 à 10), un combattant plein de panache et de répondant qui possède également bien d'autres talents que celui de manier la rapière avec brio. 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 manuels suivants. (Note : Si vous jouez dans un univers où les hommes-chats n'ont pas leur place, adoptez la race de féral ou d'elfe.)

Bibliographie

CS : Complete Scoundrel

RotW : Races of the Wild

S : le Spadassin (sur le Scriptorium)

Description

Les hussards sont des bretteurs de génie, capables d'une adresse et d'une rapidité sans pareille. A cause de leurs origines pour le moins particulières, ils ne sont généralement présents que dans les sociétés où les races monstrueuses sont tolérées. Toutefois, les hommes-chats sont des individus sociables et agréables, qui s'insèrent parfaitement dans n'importe quelle société désireuse de les accepter. En tant que hussards, ils font d'excellents membres du Guet de toute cité ou village. Particulièrement rapides et agiles, ils peuvent prendre en chasse les contreve-

nants sur les toits, dans les ruelles tortueuses, et même en pleine forêt. Très adroits à la rapière et à l'épée courte, ils sont d'excellents ferrailleurs et le public apprécie les démonstrations de leurs talents. Egalement fanfarons et bons vivants, ils ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de s'amuser à la taverne, et les autres gardes les admirent religieusement ou les jalourent impitoyablement, mais les hussards laissent rarement quiconque indifférent. Les hommes-chats apprécient la compagnie, et ils n'hésiteront pas à se joindre à un groupe d'aventuriers défendant une cause honorable.

Combat

Contrairement à ce que pourrait laisser croire son armure légère et sa rapière décorée, le hussard est un combattant de mêlée dangereux et efficace. Capable d'éviter les coups les plus vicieux, il ne s'encombre guère d'une armure lourde mais donne du fil à retordre à ses opposants. Sa maîtrise parfaite de la rapière lui permet de prendre facilement l'avantage dans un duel, ou encore de désarmer son adversaire plutôt que de le tuer. Il sait toutefois que contre les monstres surnaturels ou insensibles à ses piques, la retraite reste encore la solution la plus sûre, à défaut d'être la plus honorable.



HUSSARD 1

Catfolk^{RotW} Roublard 1

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 1d6+2 (8 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+5 Dex, +3 armure, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/+2

Attaque : rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6 +2/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : rapière de maître (+3 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol -1

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

Compétences : Acrobaties (4) +9, Bluff (4) +6, Déplacement silencieux (4) +11, Détection (4) +3, Diplomatie (4) +6, Discrétion (4) +9, Equilibre (4) +9, Intimidation (4) +6, Perception auditive (4) +5, Saut (4) +10

Dons : Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 2

Équipement : rapière de maître, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 60 flèches, armure de cuir cloutée de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1



HUSSARD 2

Catfolk^{RotW} Roublard 1 / Spadassin^s 1

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 1d6+1d8+4 (14 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+5 Dex, +5 armure, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : rapière de maître (+7 corps à corps, 1d6 +2/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : rapière de maître (+7 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol -1

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

Compétences : Acrobaties (5) +12, Bluff (5) +7, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (5) +12, Détection (4) +3, Diplomatie (4) +8, Discrétion (5) +10, Equilibre (5) +12, Intimidation (4) +8, Perception auditive (4) +5, Saut (5) +13

Tricks^{CS} : Twisted charge

Dons : Attaque en finesse, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 3

Équipement : rapière de maître, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1

HUSSARD 3

Catfolk^{RotW} Roublard 1 / Spadassin^S 2

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 1d6+2d8+6 (21 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+5 Dex, +5 armure, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : *rapière* +1 (+8 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+8 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *rapière* +1 (+8 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+8 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+1), style (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +6, Vol +0

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

Compétences : Acrobaties (6) +13, Bluff (6) +8, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (6) +13, Détection (4) +3, Diplomatie (6) +10, Discrétion (6) +11, Equilibre (5) +12, Intimidation (6) +10, Perception auditive (4) +5, Saut (5) +13

Tricks^{CS} : Twisted charge

Dons : Attaque en finesse, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 4

Équipement : *rapière* +1, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1



HUSSARD 4

Catfolk^{RotW} Roublard 1 / Spadassin^S 3

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 1d6+3d8+8 (27 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 22 (+5 Dex, +5 armure, +1 naturelle, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *rapière* +1 (+9 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+9 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *rapière* +1 (+9 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+9 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+1), style (+1), forte personnalité

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +6, Vol +1 (+3 contre les effets mentaux)

Caractéristiques : For 14, Dex 20, Con 14, Int 15, Sag 8, Cha 14

Compétences : Acrobaties (7) +14, Bluff (7) +9, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (7) +14, Détection (4) +3, Diplomatie (7) +11, Discrétion (7) +12, Equilibre (5) +12, Intimidation (7) +11, Perception auditive (4) +5, Saut (5) +13

Tricks^{CS} : Nimble charge, Twisted charge, Up the hill

Dons : Attaque en finesse, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *rapière* +1, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +1, *gilet de résistance* +1, *trinket of trickery*^{CS} (Nimble charge), *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins modérés*, 20 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1

HUSSARD 5

Catfolk^{RotW} Roublard 2 / Spadassin^s 3

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 2d6+3d8+10 (33 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 23 (+6 Dex, +5 armure, +1 naturelle, +1 parade), contact 17, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : *raprière* +1 (+11 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+11 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *raprière* +1 (+11 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+11 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+1), style (+1), forte personnalité, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +6, Vol +1 (+3 contre les effets mentaux)

Caractéristiques : For 14, Dex 22, Con 14, Int 15, Sag 8, Cha 14

Compétences : Acrobaties (8) +16, Bluff (8) +10, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (8) +16, Détection (6) +5, Diplomatie (8) +12, Discrétion (8) +14, Equilibre (5) +13, Intimidation (8) +12, Perception auditive (6) +7, Saut (5) +13

Tricks^{CS} : Nimble charge, Twisted charge, Up the hill

Dons : Attaque en finesse, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 6

Équipement : *raprière* +1, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *gilet de résistance* +1, *trinket of trickery^{CS}* (Nimble charge), *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins modérés*, 30 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1



HUSSARD 6

Catfolk^{RotW} Roublard 3 / Spadassin^S 3

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 3d6+3d8+12 (38 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 23 (+6 Dex, +5 armure, +1 naturelle, +1 parade), contact 17, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : *rapière +1 acérée* (+12 corps à corps, 1d6+3/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+12 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *rapière +1 acérée* (+12 corps à corps, 1d6+3/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+12 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+2), style (+1), forte personnalité, esquive totale, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +7, Vol +2 (+3 contre les effets mentaux)

Caractéristiques : For 14, Dex 22, Con 14, Int 15, Sag 8, Cha 14

Compétences : Acrobaties (9) +17, Bluff (9) +11, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (9) +17, Détection (8) +7, Diplomatie (9) +13, Discrétion (9) +15, Equilibre (5) +13, Intimidation (9) +13, Perception auditive (6) +7, Saut (5) +13

Tricks^{CS} : Nimble charge, Nimble stand, Twisted charge, Up the hill

Dons : Attaque en finesse, Brigand téméraire^{CS}, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 7

Équipement : *rapière +1 acérée*, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral +1*, *gantelets de Dextérité +2*, *gilet de résistance +1*, *trinket of trickery^{CS}* (Nimble charge), *anneau de protection +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins modérés*, 40 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1

HUSSARD 7

Catfolk^{RotW} Roublard 3 / Spadassin^S 4

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 3d6+4d8+21 (52 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 23 (+6 Dex, +5 armure, +1 naturelle, +1 parade), contact 17, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : *rapière +1 acérée* (+13 corps à corps, 1d6+5/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+13 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *rapière +1 acérée* (+13/+8 corps à corps, 1d6+5/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+13/+8 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+4d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+2), style (+1), forte personnalité, esquive totale, sens des pièges (+1), frappe instinctive (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +9, Vol +2 (+4 contre les effets mentaux)

Caractéristiques : For 14, Dex 22, Con 16, Int 15, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (10) +18, Bluff (10) +13, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (10) +18, Détection (9) +8, Diplomatie (10) +15, Discrétion (10) +16, Equilibre (5) +13, Intimidation (10) +15, Perception auditive (7) +8, Saut (5) +13

Tricks^{CS} : Nimble charge, Nimble stand, Twisted charge, Up the hill

Dons : Attaque en finesse, Brigand téméraire^{CS}, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 8

Équipement : *rapière +1 acérée*, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral +1*, *gantelets de Dextérité +2*, *amulette de Constitution +2*, *cape de Charisme +2*, *gilet de résistance +1*, *trinket of trickery^{CS}* (Nimble charge), *anneau de protection +1*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins modérés*, 40 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1



HUSSARD 8

Catfolk^{RotW} Roublard 4 / Spadassin^S 4

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 4d6+4d8+24 (58 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +5 armure, +1 naturelle, +2 parade), contact 18, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+9

Attaque : *raprière +1 acérée* (+14 corps à corps, 1d6+6/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+14 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *raprière +1 acérée* (+14/+9 corps à corps, 1d6+6/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+14/+9 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+4d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+2), style (+1), forte personnalité, esquive totale, sens des pièges (+1), frappe instinctive (+3), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +3 (+4 contre les effets mentaux)

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

Compétences : Acrobaties (11) +19, Bluff (11) +14, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (11) +19, Détection (11) +10, Diplomatie (11) +16, Discrétion (11) +17, Equilibre (5) +13, Intimidation (11) +16, Perception auditive (8) +9, Saut (5) +13

Tricks^{CS} : Never outnumbered, Nimble charge, Nimble stand, Twisted charge, Up the hill

Dons : Attaque en finesse, Brigand téméraire^{CS}, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 9

Equipement : *raprière +1 acérée*, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral +1*, *gantelets de Dextérité +2*, *amulette de Constitution +2*, *cape de Charisme +2*, *gilet de résistance +2*, *trinket of trickery^{CS}* (Nimble charge), *anneau de protection +2*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins modérés*, 50 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1

HUSSARD 9

Catfolk^{RotW} Roublard 4 / Spadassin^S 5

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 4d6+5d8+27 (66 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 26 (+6 Dex, +7 armure, +1 naturelle, +2 parade), contact 18, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : *raprière +1 acérée* (+15 corps à corps, 1d6+6/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+15 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *raprière +1 acérée* (+15/+10 corps à corps, 1d6+6/15-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+15/+10 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+3), style (+1), forte personnalité, esquive totale, sens des pièges (+1), frappe instinctive (+3), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +3 (+4 contre les effets mentaux)

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

Compétences : Acrobaties (12) +20, Bluff (12) +15, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (12) +20, Détection (12) +11, Diplomatie (12) +17, Discrétion (12) +18, Equilibre (5) +13, Intimidation (12) +17, Perception auditive (10) +11, Saut (5) +22

Tricks^{CS} : Never outnumbered, Nimble charge, Nimble stand, Twisted charge, Up the hill

Dons : Attaque en finesse, Bond de l'homme-chat^{RotW}, Brigand téméraire^{CS}, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 10

Équipement : *raprière +1 acérée*, arc court composite de force (+2) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +3, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *gilet de résistance* +2, *trinket of trickery^{CS}* (Nimble charge), *anneau de protection* +2, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins modérés*, 10 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1



HUSSARD 10

Catfolk^{RotW} Roublard 4 / Spadassin^s 6

Humanoïde (catfolk) de taille M

Dés de vie : 4d6+6d8+30 (73 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 26 (+6 Dex, +7 armure, +1 naturelle, +2 parade), contact 18, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+12

Attaque : *raprière* +2 *acérée* (+17 corps à corps, 1d6+8/15-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+16 distance, 1d6+3/x3)

Attaque à outrance : *raprière* +2 *acérée* (+17/+12 corps à corps, 1d6+8/15-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+16/+11 distance, 1d6+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6)

Particularités : traits des hommes-chats, vision nocturne, recherche des pièges, bonus d'esquive (+3), style (+1), forte personnalité, esquive totale, sens des pièges (+1), frappe instinctive (+3), esquive instinctive, botte du scorpion

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +11, Vol +4 (+4 contre les effets mentaux)

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

Compétences : Acrobaties (13) +21, Bluff (13) +16, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (13) +21, Détection (12) +16, Diplomatie (13) +18, Discrétion (13) +19, Equilibre (5) +13, Intimidation (13) +18, Perception auditive (11) +12, Saut (5) +23

Tricks^{CS} : Acrobatic backstab, Never outnumbered, Nimble charge, Nimble stand, Twisted charge, Up the hill

Dons : Attaque en finesse, Bond de l'homme-chat^{RotW}, Brigand téméraire^{CS}, Défense mortelle^{CS}, Expertise du combat, Science du désarmement

Langues : Commun, Félin, Halfelin, Sylvestre

Environnement : Villes et villages

Organisation sociale : patrouille (1-6)

Facteur de puissance : 11

Equipement : *raprière* +2 *acérée*, arc court composite de force (+3) de maître, carquois de 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +3, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *ceinturon de Force* +2, *gilet de résistance* +2, *trinket of trickery^{CS}* (Nimble charge), *anneau de protection* +2, *bottes de sept lieues*, *yeux de lynx*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : loyal ou neutre bon

Ajustement de niveau : +1