



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE PROTECTEUR ELFE



Image © Wizards of the Coast

LE PROTECTEUR ELFE

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Races of the Wild

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Cette aide de jeu présente le protecteur elfe (et sa progression des niveaux 1 à 10), un combattant elfe aussi à l'aise à pied qu'à cheval et redoutable bretteur avec ses deux lames elfiques. 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 n'aurez besoin que du manuel suivant.

Bibliographie

RotW : Races of the Wild

Description

Les protecteurs elfes sont les garants de la sécurité de leur peuple. Qu'ils soient les défenseurs sylvestres d'une tribu d'elfes des bois, les sentinelles vigilantes de grandes cités continentales telles Lunargent, ou encore les gardiens de l'île mystérieuse d'Eternelle-rencontre, les protecteurs ont tous la réputation d'être de farouches gardiens, à la fois versés dans l'art du combat et dans la connaissance et la protection de leur communauté, et par extension de leur environnement. De fait, s'ils ne sont sans doute pas aussi robustes et blindés que leurs cousins soldats réguliers, les protecteurs possèdent des talents naturels de pisteurs et de diplomates. Intelligents et charismatiques, ils ont l'habitude de faire usage de sages paroles pour résoudre les situations difficiles, ou de tendre des pièges redoutables si la diplomatie venait à échouer. Dans leur armure légère et avec leurs armes d'apparat, ils passent aisé-

ment pour des bretteurs plein de panache. Mais en réalité, ils sont bien plus que cela. C'est pourquoi, si les profanes les confondent généralement avec de vulgaires épéistes, les elfes leur vouent généralement respect, voire même admiration. Nombreux sont les soldats elfes à vouloir rejoindre les protecteurs, dont le taux de mortalité élevé nécessite bien des successeurs, mais peu d'entre eux ont les aptitudes mentales nécessaires pour rejoindre ces chevaliers d'élite. Ceux qui y parviennent ne s'enorgueillissent toutefois que rarement de leur réussite, et se mettent corps et âme au service des leurs. C'est la raison pour laquelle ils partent souvent pour de périlleuses aventures.

Combat

Le protecteur elfe se sait peu protégé par son armure légère et très vulnérable aux coups les plus critiques. C'est pourquoi il cherche toujours à se placer dans une position avantageuse, profitant des ombres ou d'une position surélevée pour frapper sans danger, privilégiant la sécurité à l'esbrouffe. Toutefois, une fois le combat engagé, il laisse parler ses deux lames elfiques, dont le tranchant n'a d'égal que la vivacité de ses poignets. S'il parvient à éviter les coups adverses, le protecteur ne laissera pas cette même chance à son ennemi.



PROTECTEUR ELFE 1

Elfe Rôdeur^{RotW} 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1 (7 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +2 bouclier), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : finelame elfe (+4 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : finelame elfe (+4 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+3), ennemi juré (orques +3)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +0 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (4) +6, Connaissances (géographie) (4) +6, Connaissances (nature) (4) +6, Déplacement silencieux (4) +4, Détection (4) +6, Diplomatie (2) +4, Discrétion (4) +4, Dressage (4) +6, Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Survie (4) +4

Dons : Attaque en finesse, Maniement des armes raciales, Pistage

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 1

Équipement : finelame elfe^{RotW}, écu en bois, arc long composite, 40 flèches, armure de cuir cloutée, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -



PROTECTEUR ELFE 2

Elfe Rôdeur^{RotW} 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1d8+2 (12 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : finelame elfe de maître (+6 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou arc long composite (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : finelame elfe de maître (+6 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou finelame elfe de maître (+4 corps à corps, 1d8+2/18-20) et frêlame elfe de maître (+4 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arc long composite (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+6), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +0 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (5) +8, Détection (4) +6, Diplomatie (2) +4, Discrétion (5) +8, Dressage (5) +7, Equitation (1) +6, Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Survie (5) +5 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Maniement des armes raciales, Pistage

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 2

Équipement : finelame elfe^{RotW} de maître, frêlame elfe^{RotW} de maître, arc long composite, 40 flèches, armure de cuir cloutée de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

PROTECTEUR ELFE 3

Elfe Rôdeur^{RotW} 2 / **Guerrier** 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1d8+1d10+3 (19 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : finelame elfe de maître (+7 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : finelame elfe de maître (+7 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou finelame elfe de maître (+5 corps à corps, 1d8+2/18-20) et frêlame elfe de maître (+5 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+6), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +0 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (5) +8, Détection (4) +6, Diplomatie (2) +4, Discrétion (5) +8, Dressage (5) +7, Equitation (5) +10 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Survie (5) +5 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Pistage

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 3

Équipement : finelame elfe^{RotW} de maître, frêlame elfe^{RotW} de maître, arc long composite de force (+2) de maître, 40 flèches, chemise de mailles de mithral, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, 40 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -



PROTECTEUR ELFE 4

Elfe Rôdeur^{RotW} 2 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1d8+2d10+4 (25 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : finelame elfe de maître (+8 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+8 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : finelame elfe de maître (+8 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou finelame elfe de maître (+6 corps à corps, 1d8+2/18-20) et frêlame elfe de maître (+6 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+8 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+6), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +0 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (5) +8, Détection (4) +6, Diplomatie (3) +5, Discrétion (5) +8, Dressage (5) +7, Equitation (7) +12 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Survie (5) +5 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Pistage

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 4

Équipement : finelame elfe^{RotW} de maître, frêlame elfe^{RotW} de maître, arc long composite de force (+2) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, 20 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

PROTECTEUR ELFE 5

Elfe Rôdeur^{RotW} 3 / **Guerrier** 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+2d8+2d10+5 (31 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (+4 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : finelame elfe de maître (+10 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+10 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : finelame elfe de maître (+10 corps à corps, 1d8+2/18-20) ; ou finelame elfe de maître (+8 corps à corps, 1d8+2/18-20) et frêlame elfe de maître (+8 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+10 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+7), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +1 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 19, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (1) +3, Déplacement silencieux (5) +9, Détection (4) +6, Diplomatie (4) +6, Discrétion (5) +9, Dressage (5) +7, Equitation (8) +14 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Survie (8) +8 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Pistage

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 5

Equipement : finelame elfe^{RotW} de maître, frêlame elfe^{RotW} de maître, arc long composite de force (+2) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, 10 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -



PROTECTEUR ELFE 6

Elfe Rôdeur^{RotW} 3 / Guerrier 2 / Wildrunner^{RotW} 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+2d8+3d10+6 (37 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 20 (+4 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : *finelame elfe* +1 (+11 corps à corps, 1d8+3/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+11 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d8+3/18-20) ; ou *finelame elfe* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/18-20) et *frêlélame elfe* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+11/+6 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+7), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes, déplacement accéléré, passage sans traces

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +9, Vol +1 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 19, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (6) +10, Détection (4) +6, Diplomatie (4) +6, Discrétion (7) +11, Dressage (5) +7, Equitation (8) +14 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +6, Survie (9) +9 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Pistage, Science du combat à deux armes

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 6

Equipement : *finelame elfe^{RotW}* +1, *frêlélame elfe^{RotW}* +1, arc long composite de force (+2) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +1, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, 20 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

PROTECTEUR ELFE 7

Elfe Rôdeur^{RotW} 3 / **Guerrier 2** / **Wildrunner**^{RotW} 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+2d8+4d10+7 (44 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 22 (+4 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+9

Attaque : *finelame elfe* +1 (+12 corps à corps, 1d8+3/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+12 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+3/18-20) ; ou *finelame elfe* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d8+3/18-20) et *frêlélame elfe* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+12/+7 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+7), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes, déplacement accéléré, passage sans traces, odorat, hurlement primal (5/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +11, Vol +2 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 19, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +13, Détection (4) +6, Diplomatie (4) +6, Discrétion (9) +13, Dressage (5) +7, Equitation (8) +14 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +6, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Pistage, Science du combat à deux armes

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 7

Équipement : *finelame elfe*^{RotW} +1, *frêlélame elfe*^{RotW} +1, arc long composite de force (+2) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, 30 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

En furie bestiale

Initiative : +7

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+10

Attaque : *finelame elfe* +1 (+15 corps à corps, 1d8+4/18-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+15 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d8+4/18-20) et morsure (+10 corps à corps, 1d6+1) ; ou *finelame elfe* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+4/18-20) et *frêlélame elfe* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+2/18-20) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+1) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+15/+10 distance, 1d8+2/x3)

Particularités : hurlement primal (4 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +11, Vol +2 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 16, Dex 25, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +16, Détection (4) +6, Diplomatie (4) +6, Discrétion (9) +16, Dressage (5) +7, Equitation (8) +17 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +7, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)



PROTECTEUR ELFE 8

Elfe Rôdeur^{RotW} 3 / **Guerrier** 2 / **Wildrunner**^{RotW} 2 / **Champion de Corellon Larethian**^{RotW} 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+2d8+5d10+16 (58 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +8/+11

Attaque : *finelame elfe* +1 (+14 corps à corps, 1d8+4/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+14 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d8+4/18-20) ; ou *finelame elfe* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+4/18-20) et *frêlame elfe* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+14/+9 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+7), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes, déplacement accéléré, passage sans traces, odorat, hurlement primal (5/jour), bénédiction de Corellon (2 pv)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +14, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 16, Dex 20, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +14, Détection (4) +6, Diplomatie (5) +7, Discrétion (9) +14, Dressage (5) +7, Equitation (11) +18 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +7, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Piétinement, Pistage, Science du combat à deux armes

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 8

Équipement : *finelame elfe*^{RotW} +1, *frêlame elfe*^{RotW} +1, arc long composite de force (+3) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, 30 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

En furie bestiale

Initiative : +8

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : *finelame elfe* +1 (+17 corps à corps, 1d8+5/18-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+17 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+17/+12 corps à corps, 1d8+5/18-20) et morsure (+12 corps à corps, 1d6+2) ; ou *finelame elfe* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d8+5/18-20) et *frêlame elfe* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d6+3/18-20) et morsure (+10 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+17/+12 distance, 1d8+3/x3)

Particularités : hurlement primal (5 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +14, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 26, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +17, Détection (4) +6, Diplomatie (5) +7, Discrétion (9) +17, Dressage (5) +7, Equitation (11) +21 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +8, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

PROTECTEUR ELFE 9

Elfe Rôdeur^{RotW} 3 / **Guerrier 2** / **Wildrunner**^{RotW} 2 / **Champion de Corellon Larethian**^{RotW} 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+2d8+6d10+18 (65 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+12

Attaque : *finelame elfe* +1 (+15 corps à corps, 1d8+9/15-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+15 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d8+9/15-20) ; ou *finelame elfe* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+9/15-20) et *frêlélame elfe* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+7/15-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+15/+10 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+7), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes, déplacement accéléré, passage sans traces, odorat, hurlement primal (5/jour), bénédiction de Corellon (4 pv), frappe élégante

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +15, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 16, Dex 20, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +19, Détection (4) +6, Diplomatie (8) +10, Discrétion (9) +19, Dressage (5) +7, Equitation (12) +19 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +7, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Piétinement, Pistage, Science du combat à deux armes, Science du critique (rapière)

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *finelame elfe*^{RotW} +1, *frêlélame elfe*^{RotW} +1, arc long composite de force (+3) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *bottes d'elfe*, *cape d'elfe*, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, *fers à cheval de rapidité*, 140 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

En furie bestiale

Initiative : +8

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+13

Attaque : *finelame elfe* +1 (+18 corps à corps, 1d8+13/15-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+18 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+18/+13 corps à corps, 1d8+13/15-20) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou *finelame elfe* +1 (+16/+11 corps à corps, 1d8+13/15-20) et *frêlélame elfe* +1 (+16/+11 corps à corps, 1d6+11/15-20) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+18/+13 distance, 1d8+3/x3)

Particularités : hurlement primal (5 rounds)

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

Caractéristiques : For 18, Dex 26, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +22, Détection (4) +6, Diplomatie (8) +10, Discrétion (9) +22, Dressage (5) +7, Equitation (12) +22 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +8, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)



PROTECTEUR ELFE 10

Elfe Rôdeur^{RotW} 3 / **Guerrier 2** / **Wildrunner**^{RotW} 2 / **Champion de Corellon Larethian**^{RotW} 3

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+2d8+7d10+20 (72 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +10/+13

Attaque : *finelame elfe* +1 (+17 corps à corps, 1d8+10/15-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+17 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+17/+12 corps à corps, 1d8+10/15-20) ; ou *finelame elfe* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d8+10/15-20) et *frêlame elfe* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d6+8/15-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+17/+12 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, empathie sauvage (+7), ennemi juré (orques +3), style de combat à deux armes, déplacement accéléré, passage sans traces, odorat, hurlement primal (5/jour), bénédiction de Corellon (6 pv), frappe élégante, défense agile +1

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +15, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 16, Dex 22, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +20, Détection (4) +11, Diplomatie (11) +13, Discrétion (9) +20, Dressage (5) +7, Equitation (13) +21 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +7, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Combat monté, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes raciales, Piétinement, Pistage, Science du combat à deux armes, Science du critique (rapière)

Langues : Commun, Elfique, Orque, Sylvestre

Environnement : forêts elfiques

Organisation sociale : solitaire ou patrouille (3)

Facteur de puissance : 10

Équipement : *finelame elfe*^{RotW} +1, *frêlame elfe*^{RotW} +1, arc long composite de force (+3) de maître, 40 flèches, *chemise de mailles de mithral* +2, *gantelets de Dextérité* +4, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *bottes d'elfe*, *cape d'elfe*, *yeux de lynx*, sac à dos d'équipement d'aventurier, destrier lourd, selle de guerre, *fers à cheval de rapidité*, 10 pp

Alignement : généralement loyal bon

Ajustement de niveau : -

En furie bestiale

Initiative : +9

Classe d'armure : 25 (+7 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +10/+14

Attaque : *finelame elfe* +1 (+20 corps à corps, 1d8+14/15-20) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+20 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *finelame elfe* +1 (+20/+15 corps à corps, 1d8+14/15-20) et morsure (+15 corps à corps, 1d6+2) ; ou *finelame elfe* +1 (+18/+13 corps à corps, 1d8+14/15-20) et *frêlame elfe* +1 (+18/+13 corps à corps, 1d6+12/15-20) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+20/+15 distance, 1d8+3/x3)

Particularités : hurlement primal (5 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +15, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 28, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) (5) +7, Connaissances (géographie) (5) +7, Connaissances (nature) (5) +9, Connaissances (religion) (2) +4, Déplacement silencieux (9) +23, Détection (4) +11, Diplomatie (11) +13, Discrétion (9) +23, Dressage (5) +7, Equitation (13) +24 (+2 avec sa monture), Fouille +4, Perception auditive (4) +6, Saut +8, Survie (10) +10 (+2 sous terre ou dans un environnement naturel à la surface, +2 pour éviter de se perdre ou éviter les dangers)