



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE FANATIQUE DES LAMES



Image © Wizards of the Coast

LE FANATIQUE DES LAMES

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Complete Champion,
Eberron - Univers, Races of Eberron

Introduction

Cette aide de jeu présente le fanatique des lames (et sa progression des niveaux 1 à 10), un dange-reux et fervent adorateur du sinistre Seigneur des Lames et de ses apôtres, au service desquels il a mis sa vie et ses armes. 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

CC : Complete Champion

EU : Eberron - Univers

RoE : Races of Eberron

Description

Les fanatiques des lames sont les séides du seigneur des lames, un forgerier aux desseins obscurs s'étant proclamé chef suprême des créatures artificielles vivantes et menant une croisade sans merci contre les humains et autres mortels qui les ont créés avant de les abandonner. De leur base d'opérations dans les terres du Deuil, où les forgeriers semblent être les seuls êtres intelligents capables de survivre, ils mènent des actions de toutes sortes à travers le Khorvaire, bien souvent par la violence mais aussi, parfois, par des moyens plus subtils. Ceci dit, la subtilité n'est pas le terrain de prédilection des fanatiques. Ces derniers constituent les troupes d'élite du seigneur des lames. Sans peur, sans pitié et entraînés au maniement des armes les plus meurtrières, les fanatiques des lames sont le dernier rempart d'acier de leur seigneur en cas d'attaque ennemie. Par conséquent, ils sont rarement envoyés en mission hors des terres du Deuil, sauf pour des cas exceptionnels nécessitant un traitement de circonstances. Ils ne sont pas non plus bien futés, et ne posent jamais de

question, n'importe quel problème pouvant se régler, selon eux, par la voie des armes. La compétition est ardue entre forgeriers pour déterminer qui aura l'honneur de servir de garde du seigneur des lames, et ceux qui y parviennent font preuve d'une dévotion et d'un zèle absolu pour conserver leur place. Il va sans dire que face à un groupe d'êtres vivants, les fanatiques se montrent sans pitié et attaquent à vue, même sans en avoir reçu l'ordre. Ils prennent en particulier un malin plaisir à éliminer les forgeriers «renégats».

Combat

Le fanatique des lames est un combattant de mêlée dans la plus pure tradition du genre. Blindé derrière son armure en adamantium, il ne craint pas les coups mais dispose en revanche d'une force de frappe impressionnante. En premier lieu, il reste sensible aux attaques plus subtiles visant son intégrité physique ou son esprit. Mais à mesure qu'il devient de moins en moins vivant et de plus en plus machine, il s'immunise peu à peu contre ces distractions pour se concentrer sur la fureur meurtrière qu'il déploie au coeur du combat.



FANATIQUE DES LAMES 1

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 1

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 1d12+4 (16 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 armure), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : épée à deux mains (+4 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long (+2 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+4 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long (+2 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +6, Vol +1 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (4) +4 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (4) +2

Dons : Attaque en puissance, Corps d'adamantium^{EU}

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée à deux mains, arc long, 20 flèches, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, 20 po

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -



FANATIQUE DES LAMES 2

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 2

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 2d12+8 (26 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 armure), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : épée à deux mains de maître (+6 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup (+5 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+4 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains de maître (+6 corps à corps, 2d6+4/19-20) et morsure (+0 corps à corps, 1d6+1) ; ou coup (+5 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+4 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +1 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (5) +5 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (5) +3

Dons : Attaque en puissance, Corps d'adamantium^{EU}, Jaws of death^{RoE}

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée à deux mains de maître, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, 10 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

FANATIQUE DES LAMES 3

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 3

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 2d12+1d10+12 (36 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : épée à deux mains de maître (+7 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+5 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains de maître (+7 corps à corps, 2d6+4/19-20) et morsure (+1 corps à corps, 1d6+1) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+5 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +3 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (6) +6 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (6) +4

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Corps d'adamantium^{EU}, Jaws of death^{RoE}

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 3

Équipement : épée à deux mains de maître, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, blindage +1, cape de résistance +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, 10 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

FANATIQUE DES LAMES 4

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 4

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 2d12+2d10+16 (45 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure), contact
11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+8 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou coup (+7 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+6 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+8 corps à corps, 2d6+5/19-20) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou coup (+7 corps à corps, 1d4+3) ; ou arc long composite de force (+3) de maître (+6 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +9, Vol +3 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (7) +7 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (7) +5

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Corps d'adamantium^{EU}, Jaws of death^{RoE}, Science de la bousculade

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 4

Équipement : *épée à deux mains* +1, arc long composite de force (+3) de maître, 20 flèches, *blindage* +1, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, 2 huiles de réparation de dégâts modérés, 20 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

FANATIQUE DES LAMES 5

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 4 / Barbare 1

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 3d12+2d10+20 (56 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+10 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+10 corps à corps, 2d6+7/19-20) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+2) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (1/jour), bond (totem spirituel du lion^{CC})

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +11, Vol +3 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (8) +8 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (8) +6

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Corps d'adamantium^{EU}, Jaws of death^{RoE}, Science de la bousculade

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *épée à deux mains* +1, arc long composite de force (+4) de maître, 20 flèches, *blindage* +1, *cape de résistance* +1, *ceinturon de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, *huile de réparation de dégâts modérés*, 10 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

En rage

Dés de vie : 3d12+2d10+30 (66 pv)

Classe d'armure : 18 (+1 Dex, +9 armure, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+11

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+12 corps à corps, 2d6+10/19-20) ; ou coup (+11 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+12 corps à corps, 2d6+10/19-20) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) ; ou coup (+11 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (9 rounds), bond (totem spirituel du lion^{CC})

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +13, Vol +5 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 6



FANATIQUE DES LAMES 6

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 4 / Barbare 1 / Mastodonte forgelier^{EU} 1

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 4d12+2d10+24 (66 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +9 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+10 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+10 corps à corps, 2d6+7/19-20) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+2) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeliers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (1/jour), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d6), renfermé

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +13, Vol +3 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (9) +9 (+2 pour réparer un forgelier), Intimidation (9) +7

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Charge en puissance^{EU}, Corps d'adamantium^{EU}, Enchaînement, Jaws of death^{RoE}, Science de la bousculade

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 6

Équipement : *épée à deux mains* +1, arc long composite de force (+4) de maître, 20 flèches, *blindage* +1, *cape de résistance* +1, *ceinturon de Force* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgelier, *huile de réparation de dégâts modérés*, 20 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

En rage

Dés de vie : 4d12+2d10+36 (78 pv)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure, +1 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +5/+11

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+12 corps à corps, 2d6+10/19-20) ; ou coup (+11 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+12 corps à corps, 2d6+10/19-20) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) ; ou coup (+11 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Particularités : traits des forgeliers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (9 rounds), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d6), renfermé

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +15, Vol +5 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 6

FANATIQUE DES LAMES 7

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 4 / Barbare 1 / Mastodonte forgerier^{EU} 2

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 5d12+2d10+28 (77 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +9 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+11 corps à corps, 2d6+7/19-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d4+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+8 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+11/+6 corps à corps, 2d6+7/19-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d4+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+8/+3 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (1/jour), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d6), renfermé, bonus de charge (+1), longue charge, perfection artificielle I

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +14, Vol +3 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (10) +10 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (10) +8

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Charge en puissance^{EU}, Corps d'adamantium^{EU}, Enchaînement, Jaws of death^{RoE}, Science de la bousculade

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 7

Équipement : *épée à deux mains +1 de foudre*, arc long composite de force (+4) de maître, 20 flèches, blindage +1, cape de résistance +1, ceinturon de Force +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, huile de réparation de dégâts modérés, 30 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

En rage

Dés de vie : 5d12+2d10+42 (91 pv)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 armure, +1 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+12

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+13 corps à corps, 2d6+10/19-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+12 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+8 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+13/+8 corps à corps, 2d6+10/19-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+3) ; ou coup (+12 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+8/+3 distance, 1d8+4/x3)

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (9 rounds), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d6), renfermé, bonus de charge (+1), longue charge, perfection artificielle I

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +16, Vol +5 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 6



FANATIQUE DES LAMES 8

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 4 / Barbare 1 / Mastodonte forger^{EU} 3

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 6d12+2d10+32 (87 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +7/+12

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+13 corps à corps, 2d6+8/19-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+12 corps à corps, 1d4+5) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+9 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+13/+8 corps à corps, 2d6+8/19-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+2) ; ou coup (+12 corps à corps, 1d4+5) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+9/+4 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (1/jour), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d6), renfermé, bonus de charge (+1), longue charge, perfection artificielle II, bousculade supérieure, immunité contre la guérison

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +14, Vol +4 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (11) +11 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (11) +9

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Charge en puissance^{EU}, Corps d'adamantium^{EU}, Enchaînement, Jaws of death^{RoE}, Science de la bousculade

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 8

Équipement : *épée à deux mains +1 de foudre*, arc long composite de force (+5) de maître, 20 flèches, blindage +3, cape de résistance +1, ceinturon de Force +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, huile de réparation de dégâts modérés, 30 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

En rage

Dés de vie : 6d12+2d10+48 (103 pv)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +7/+14

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+15 corps à corps, 2d6+11/19-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+14 corps à corps, 1d4+7) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+9 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+15/+10 corps à corps, 2d6+11/19-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+9 corps à corps, 1d6+3) ; ou coup (+14 corps à corps, 1d4+7) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+9/+4 distance, 1d8+5/x3)

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (9 rounds), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d6), renfermé, bonus de charge (+1), longue charge, perfection artificielle II, bousculade supérieure, immunité contre la guérison

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +16, Vol +6 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 24, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 6

FANATIQUE DES LAMES 9

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 4 / Barbare 1 / Mastodonte forgerier^{EU} 4

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 7d12+2d10+45 (107 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +8/+13

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+14 corps à corps, 2d6+8/17-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+13 corps à corps, 1d4+5) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+14/+9 corps à corps, 2d6+8/17-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+2) ; ou coup (+13 corps à corps, 1d4+5) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10/+5 distance, 1d8+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (1/jour), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d8), renfermé, bonus de charge (+2), longue charge, perfection artificielle III, bousculade supérieure, immunité contre la guérison

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +16, Vol +4 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (12) +12 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (12) +10

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Charge en puissance^{EU}, Corps d'adamantium^{EU}, Enchaînement, Jaws of death^{RoE}, Science de la bousculade, Science du critique (*épée à deux mains*)

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *épée à deux mains +1 de foudre*, arc long composite de force (+5) de maître, 20 flèches, *blindage +3*, *cape de résistance +1*, *ceinturon de Force +2*, *gilet de Constitution +2*, *anneau de protection +1*, *amulette d'armure naturelle +1*, *bottes de sept lieues*, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, 2 *huiles de réparation de dégâts modérés*, 10 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

En rage

Dés de vie : 7d12+2d10+63 (125 pv)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +8/+15

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+16 corps à corps, 2d6+11/17-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+16/+11 corps à corps, 2d6+11/17-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+10 corps à corps, 1d6+3) ; ou coup (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou arc long composite de force (+5) de maître (+10/+5 distance, 1d8+5/x3)

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (10 rounds), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d8), renfermé, bonus de charge (+2), longue charge, perfection artificielle III, bousculade supérieure, immunité contre la guérison

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +18, Vol +6 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 24, Dex 12, Con 24, Int 10, Sag 12, Cha 6



FANATIQUE DES LAMES 10

Forgelier^{EU} Guerrier^{RoE} 4 / Barbare 1 / Mastodonte forgerier^{EU} 5

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 8d12+2d10+50 (118 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +8/+14

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+15 corps à corps, 2d6+10/17-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+14 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+10 distance, 1d8+6/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+15/+10 corps à corps, 2d6+10/17-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+9 corps à corps, 1d6+3) ; ou coup (+14 corps à corps, 1d4+6) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+10/+5 distance, 1d8+6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (1/jour), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d8), renfermé, bonus de charge (+2), longue charge, perfection artificielle IV, bousculade supérieure, immunité contre la guérison

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +16, Vol +4 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 22, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Artisanat (armes) (13) +13 (+2 pour réparer un forgerier), Intimidation (13) +11

Dons : Attaque en puissance, Brute fighting^{RoE}, Charge en puissance^{EU}, Corps d'adamantium^{EU}, Enchaînement, Jaws of death^{RoE}, Maîtrise de la charge en puissance^{EU}, Science de la bousculade, Science du critique (*épée à deux mains*)

Langues : Commun

Environnement : les terres du Deuil

Organisation sociale : secte (effectif inconnu)

Facteur de puissance : 10

Équipement : *épée à deux mains +1 de foudre*, arc long composite de force (+6) de maître, 20 flèches, blindage +3, cape de résistance +1, ceinturon de Force +4, gilet de Constitution +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, bottes de sept lieues, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de dépannage de forgerier, 2 huiles de réparation de dégâts importants, 20 pp

Alignement : généralement loyal mauvais

Ajustement de niveau : -

En rage

Dés de vie : 8d12+2d10+70 (138 pv)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +11 armure, +1 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +8/+15

Attaque : *épée à deux mains +1 de foudre* (+17 corps à corps, 2d6+13/17-20 plus 1d6 foudre) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d4+8) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+10 distance, 1d8+6/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains +1 de foudre* (+17/+12 corps à corps, 2d6+13/17-20 plus 1d6 foudre) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+4) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d4+8) ; ou arc long composite de force (+6) de maître (+10/+5 distance, 1d8+6/x3)

Particularités : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, RD 2/adamantium, battle hardened, rage (10 rounds), bond (totem spirituel du lion^{CC}), expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d8), renfermé, bonus de charge (+2), longue charge, perfection artificielle IV, bousculade supérieure, immunité contre la guérison

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +18, Vol +6 ; +3 contre les effets de terreur

Caractéristiques : For 26, Dex 12, Con 24, Int 10, Sag 12, Cha 6