



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



**LE CORSAIRE ROUGE**



Image © Wizards of the Coast

# LE CORSAIRE ROUGE

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

**Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Stormwrack**

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## Introduction

Cette aide de jeu présente le corsaire rouge (et sa progression des niveaux 1 à 10), un pirate vraiment pas comme les autres qui risque de rendre toute aventure sur les eaux mortelle pour vos joueurs... à moins au contraire qu'il ne s'agisse de l'honorable capitaine chargé de les amener à bon port. Enfin, honorable, ça se discute. 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 du manuel suivant.

## Bibliographie

**SW :** Stormwrack

## Description

*Les corsaires rouges sont de redoutables pirates dont la réputation n'est plus à faire. Dans les Royaumes Oubliés, ce sont des maraudeurs sanguinaires écumant la Mer inviolée, attaquant les navires marchands d'Eau-profonde, du Calimshan ou d'Athkatla, et s'attirant par là même les foudres de l'Alliance des Seigneurs. Dans Eberron, ils peuvent être une organisation de pirates particulièrement virulente agissant depuis les principautés de Lhâzar, frappant les côtes de Sharn au nord de l'Aundair. Mais ces corsaires rouges là, ces darfellan à l'apparence humaine mais à la peau rappelant celles des épaulards, sont des adversaires bien plus redoutables que de simples pirates. Généralement exclus de leur communauté pour leur comportement égoïste ou irresponsable, ils rejoignent la piraterie avec l'énorme avantage de connaître la mer mieux que n'importe quel capitaine de la surface. Aussi à l'aise sur un bateau que dans l'eau, ils manient le harpon sous toutes ses formes et se taillent souvent une réputation de tueurs d'élite, qu'il s'agisse de chasser le gibier ou de prendre d'assaut un navire ennemi. Les corsaires rouges darfellan sont par conséquent*

*craints et souvent considérés comme des individus à part, même parmi les pirates. Certains s'en contentent tant bien que mal, mais beaucoup n'hésitent pas à défier l'autorité des humains ou autres ethnies pirates, prenant alors bien souvent le contrôle de l'équipage et menant des assauts parmi les plus violents et les plus sanglants de mémoire de marin, contre toutes sortes de bâtiments...*

## Combat

Le pirate rouge est un combattant de mêlée puissant et redoutable, mais en échange de sa grande mobilité, il lui manque la protection impénétrable de certains guerriers. Par conséquent, il adopte bien souvent des tactiques de guérilla, se servant de son environnement, du navire et de la mer, pour prendre ses ennemis par surprise avant de se replier, toujours plus vif, plus fort et plus sournois. Il aime toutefois les combats qui se terminent rapidement et n'hésite pas à charger bille en tête lorsque l'affrontement lui semble gagné d'avance.



# CORSAIRE ROUGE 1

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 1**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie** : 1d6+2 (8 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), nage 12 m

**Classe d'armure** : 14 (+1 Dex, +3 armure), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte** : +0/+4

**Attaque** : pique (+4 corps à corps, 1d8+6/x3) ; ou morsure (+4 corps à corps, 1d6+6) ; ou lance (+1 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance** : pique (+4 corps à corps, 1d8+6/x3) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+2) ; ou lance (+1 distance, 1d8+4/x3)

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

**Attaques spéciales** : attaque sournoise (+1d6)

**Particularités** : traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +2, Vol +0

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

**Compétences** : Acrobaties (4) +4, Bluff (4) +5, Equilibre (4) +4, Escalade (2) +5, Intimidation (4) +5, Maîtrise des cordes (4) +5, Natation (4) +14, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (2) +2, Saut (4) +1

**Dons** : Attaque en puissance, Attaques réflexes

**Langues** : Commun, Darfellan

**Environnement** : Mer inviolée

**Organisation sociale** : équipage (15-100)

**Facteur de puissance** : 1

**Équipement** : pique, 3 lances, armure de cuir cloutée, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 po

**Alignement** : chaotique neutre

**Ajustement de niveau** : –



## CORSAIRE ROUGE 2

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 1 / Barbare 1**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 1d6+1d12+4 (16 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 9 m

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex, +5 armure), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +1/+5

**Attaque :** couille de maître (+6 corps à corps, 1d10+6/x3) ; ou morsure (+5 corps à corps, 1d6+6) ; ou lance (+2 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** couille de maître (+6 corps à corps, 1d10+6/x3) et morsure (+0 corps à corps, 1d6+2) ; ou lance (+2 distance, 1d8+4/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+1d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +4, Vol +0

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

**Compétences :** Acrobaties (4) +4, Bluff (4) +5, Equilibre (4) +2, Escalade (4) +5, Intimidation (5) +6, Maîtrise des cordes (4) +5, Natation (5) +11, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (2) +2, Saut (5) +0

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** couille de maître, 3 lances, cuirasse de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, *portion de force du taureau*, 10 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** –

### En rage

**Dés de vie :** 1d6+1d12+8 (20 pv)

**Classe d'armure :** 14 (+1 Dex, +5 armure, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +1/+7

**Attaque :** couille de maître (+8 corps à corps, 1d10+9/x3) ; ou morsure (+7 corps à corps, 1d6+9) ; ou lance (+2 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** couille de maître (+8 corps à corps, 1d10+9/x3) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+2 distance, 1d8+6/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +6, Vol +2

**Caractéristiques :** For 22, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (4) +2, Escalade (4) +7, Intimidation (5) +6, Natation (5) +13, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (2) +2, Saut (5) +2



## CORSAIRE ROUGE 3

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 2 / Barbare 1**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie** : 2d6+1d12+6 (22 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), nage 9 m

**Classe d'armure** : 17 (+1 Dex, +6 armure), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +2/+6

**Attaque** : coutille de maître (+7 corps à corps, 1d10+6/x3) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d6+6) ; ou lance (+3 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance** : coutille de maître (+7 corps à corps, 1d10+6/x3) et morsure (+1 corps à corps, 1d6+2) ; ou lance (+3 distance, 1d8+4/x3)

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

**Attaques spéciales** : attaque sournoise (+1d6)

**Particularités** : traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +5, Vol +1

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

**Compétences** : Acrobaties (6) +6, Bluff (6) +7, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +2, Equilibre (6) +6, Escalade (4) +5 (+2 pour grimper à une corde), Evasion -2 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (6) +9, Maîtrise des cordes (5) +6, Natation (6) +12, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (2) +2, Saut (5) +2

**Dons** : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues** : Commun, Darfellan

**Environnement** : Mer inviolée

**Organisation sociale** : équipage (15-100)

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : coutille de maître, 3 lances, cuirasse +1, gilet de résistance +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement** : chaotique neutre

**Ajustement de niveau** : -

### En rage

**Dés de vie** : 2d6+1d12+12 (28 pv)

**Classe d'armure** : 15 (+1 Dex, +6 armure, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +2/+8

**Attaque** : coutille de maître (+9 corps à corps, 1d10+9/x3) ; ou morsure (+8 corps à corps, 1d6+9) ; ou lance (+3 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance** : coutille de maître (+9 corps à corps, 1d10+9/x3) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+3 distance, 1d8+6/x3)

**Particularités** : traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +7, Vol +3

**Caractéristiques** : For 22, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences** : Equilibre (6) +6, Escalade (4) +7 (+2 pour grimper à une corde), Evasion -2 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (6) +9, Natation (6) +14, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (2) +2, Saut (5) +4



## CORSAIRE ROUGE 4

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 3 / Barbare 1**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 3d6+1d12+8 (27 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 9 m

**Classe d'armure :** 18 (+1 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +3/+7

**Attaque :** coutille de maître (+8 corps à corps, 1d10+6/x3) ; ou morsure (+7 corps à corps, 1d6+6) ; ou lance (+4 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+8 corps à corps, 1d10+6/x3) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+2) ; ou lance (+4 distance, 1d8+4/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+2d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale, sens des pièges (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +2

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

**Compétences :** Acrobaties (7) +7, Bluff (7) +8, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +4, Equilibre (7) +7, Escalade (4) +5 (+2 pour grimper à une corde), Evasion -2 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (7) +10, Maîtrise des cordes (5) +6, Natation (7) +13, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (6) +3

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 4

**Équipement :** coutille de maître, 3 lances, cuirasse +1, gilet de résistance +1, anneau de protection +1, poudre dessiccative, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** -

### En rage

**Dés de vie :** 3d6+1d12+16 (35 pv)

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex, +6 armure, +1 parade, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/+9

**Attaque :** coutille de maître (+10 corps à corps, 1d10+9/x3) ; ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+9) ; ou lance (+4 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+10 corps à corps, 1d10+9/x3) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+4 distance, 1d8+6/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale, sens des pièges (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +8, Vol +4

**Caractéristiques :** For 23, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (7) +7, Escalade (4) +7 (+2 pour grimper à une corde), Evasion -2 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (7) +10, Natation (7) +15, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (6) +5

## CORSAIRE ROUGE 5

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 3 / Barbare 2**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 3d6+2d12+10 (36 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 18 (+1 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +4/+8

**Attaque :** coutille de maître (+9 corps à corps, 1d10+6/x3) ; ou morsure (+8 corps à corps, 1d6+6) ; ou lance (+5 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+9 corps à corps, 1d10+6/x3) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou lance (+5 distance, 1d8+4/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+2d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +7, Vol +2

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

**Compétences :** Acrobaties (7) +9, Bluff (7) +8, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +4, Equilibre (7) +9, Escalade (5) +8 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +0 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (8) +11, Maîtrise des cordes (5) +6, Natation (8) +18, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (8) +13

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 5

**Équipement :** coutille de maître, 3 lances, *cuirasse en mithral* +1, *gilet de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *poudre dessiccative*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** -

## En rage

**Dés de vie :** 3d6+2d12+20 (46 pv)

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex, +6 armure, +1 parade, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +4/+10

**Attaque :** coutille de maître (+11 corps à corps, 1d10+9/x3) ; ou morsure (+10 corps à corps, 1d6+9) ; ou lance (+5 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+11 corps à corps, 1d10+9/x3) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+5 distance, 1d8+6/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 23, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (7) +9, Escalade (5) +10 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +0 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (8) +11, Natation (8) +20, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (8) +15



## CORSAIRE ROUGE 6

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 4 / Barbare 2**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 4d6+2d12+12 (41 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 18 (+1 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +5/+10

**Attaque :** coutille de maître (+11 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou morsure (+10 corps à corps, 1d6+7) ; ou lance (+6 distance, 1d8+5/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+11 corps à corps, 1d10+7/x3) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2) ; ou lance (+6 distance, 1d8+5/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+2d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +7, Vol +2

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

**Compétences :** Acrobaties (9) +11, Bluff (9) +10, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +4, Equilibre (9) +11, Escalade (5) +9 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +0 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (9) +12, Maîtrise des cordes (5) +6, Natation (9) +20, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +15

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Rapid swimming<sup>SW</sup>, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** coutille de maître, 3 lances, cuirasse en mithral +1, gilet de résistance +1, anneau de protection +1, ceinturon de Force +2, poudre dessiccative, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** -

### En rage

**Dés de vie :** 4d6+2d12+24 (53 pv)

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex, +6 armure, +1 parade, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +5/+12

**Attaque :** coutille de maître (+13 corps à corps, 1d10+10/x3) ; ou morsure (+12 corps à corps, 1d6+10) ; ou lance (+6 distance, 1d8+7/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+13 corps à corps, 1d10+10/x3) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+6 distance, 1d8+7/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 25, Dex 12, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (9) +11, Escalade (5) +11 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +0 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (9) +12, Natation (9) +22, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +17



# CORSAIRE ROUGE 7

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 4 / Barbare 2 / Corsaire rouge<sup>SW</sup> 1**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 4d6+2d12+1d8+14 (48 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 12 m

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

**Attaque de base/lutte :** +6/+11

**Attaque :** coutille de maître (+12 corps à corps, 1d10+7/x3) ; ou morsure (+11 corps à corps, 1d6+7) ; ou lance (+8 distance, 1d8+5/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+12/+7 corps à corps, 1d10+7/x3) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+2) ; ou lance (+8 distance, 1d8+5/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+2d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +7, Vol +2

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

**Compétences :** Acrobaties (10) +13, Bluff (10) +11, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +4, Equilibre (10) +13, Escalade (5) +9 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (10) +13, Maîtrise des cordes (5) +7, Natation (10) +21, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +15

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Rapid swimming<sup>SW</sup>, Science de la feinte, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 7

**Équipement :** coutille de maître, 3 lances, cuirasse en mithral +1, gilet de résistance +1, anneau de protection +1, ceinturon de Force +2, gantelets de Dextérité +2, amulette d'armure naturelle +1, poudre dessiccative, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** –

## En rage

**Dés de vie :** 4d6+2d12+1d8+28 (62 pv)

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

**Attaque de base/lutte :** +6/+13

**Attaque :** coutille de maître (+14 corps à corps, 1d10+10/x3) ; ou morsure (+13 corps à corps, 1d6+10) ; ou lance (+8 distance, 1d8+7/x3)

**Attaque à outrance :** coutille de maître (+14/+9 corps à corps, 1d10+10/x3) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+8 distance, 1d8+7/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 25, Dex 14, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (10) +13, Escalade (5) +11 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (10) +13, Natation (10) +23, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +17

## CORSAIRE ROUGE 8

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 4 / Barbare 2 / Corsaire rouge<sup>SW</sup> 2**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 4d6+2d12+2d8+16 (54 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 12 m

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

**Attaque de base/lutte :** +7/+13

**Attaque :** *coutille* +2 (+15 corps à corps, 1d10+11/x3) ; ou morsure (+13 corps à corps, 1d6+9) ; ou lance (+9 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** *coutille* +2 (+15/+10 corps à corps, 1d10+11/x3) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+8 distance, 1d8+6/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+3d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +7, Vol +2

**Caractéristiques :** For 22, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Acrobaties (11) +14, Bluff (11) +12, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +4, Equilibre (11) +14, Escalade (5) +10 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (11) +14, Maîtrise des cordes (5) +7, Natation (11) +23, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +16

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Rapid swimming<sup>SW</sup>, Science de la feinte, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** *coutille* +2, 3 lances, *cuirasse en mithral* +1, *gilet de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *ceinturon de Force* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *poudre dessiccative*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 40 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** –

## En rage

**Dés de vie :** 4d6+2d12+2d8+32 (70 pv)

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

**Attaque de base/lutte :** +7/+15

**Attaque :** *coutille* +2 (+17 corps à corps, 1d10+14/x3) ; ou morsure (+15 corps à corps, 1d6+12) ; ou lance (+9 distance, 1d8+8/x3)

**Attaque à outrance :** *coutille* +2 (+17/+12 corps à corps, 1d10+14/x3) et morsure (+10 corps à corps, 1d6+4) ; ou lance (+9 distance, 1d8+8/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 26, Dex 14, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (11) +14, Escalade (5) +12 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (11) +14, Natation (11) +25, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +18

## CORSAIRE ROUGE 9

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 4 / Barbare 2 / Corsaire rouge<sup>SW</sup> 3**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 4d6+2d12+3d8+18 (61 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 22 (+2 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +8/+14

**Attaque :** *coutille* +2 (+16 corps à corps, 1d10+11/x3) ; ou morsure (+14 corps à corps, 1d6+9) ; ou lance (+10 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** *coutille* +2 (+16/+11 corps à corps, 1d10+11/x3) et morsure (+9 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+10 distance, 1d8+6/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+3d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, feinte du corsaire (1/2d4 rounds)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +8, Vol +3

**Caractéristiques :** For 22, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Acrobaties (12) +15, Bluff (12) +13, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +4, Equilibre (12) +15, Escalade (5) +10 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (12) +15, Maîtrise des cordes (5) +7, Natation (12) +24, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +16

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Flying fish leap<sup>SW</sup>, Rapid swimming<sup>SW</sup>, Science de la feinte, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** *coutille* +2, 3 lances, *cuirasse en mithral* +2, *gilet de résistance* +1, *anneau de protection* +2, *ceinturon de Force* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *poudre dessiccative*, sac à dos d'équipement d'aventurier, 50 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** –

## En rage

**Dés de vie :** 4d6+2d12+3d8+36 (79 pv)

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

**Attaque de base/lutte :** +8/+16

**Attaque :** *coutille* +2 (+18 corps à corps, 1d10+14/x3) ; ou morsure (+16 corps à corps, 1d6+12) ; ou lance (+10 distance, 1d8+8/x3)

**Attaque à outrance :** *coutille* +2 (+18/+13 corps à corps, 1d10+14/x3) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+4) ; ou lance (+10 distance, 1d8+8/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, feinte du corsaire (1/2d4 rounds)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +10, Vol +5

**Caractéristiques :** For 26, Dex 14, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (12) +15, Escalade (5) +12 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (12) +15, Natation (12) +26, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +18



## CORSAIRE ROUGE 10

**Darfellan<sup>SW</sup> Roublard 4 / Barbare 2 / Corsaire rouge<sup>SW</sup> 4**

**Humanoïde (darfellan) de taille M**

**Dés de vie :** 4d6+2d12+4d8+20 (67 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 22 (+2 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +9/+15

**Attaque :** *coutille* +2 (+17 corps à corps, 1d10+11/x3) ; ou morsure (+15 corps à corps, 1d6+9) ; ou lance (+11 distance, 1d8+6/x3)

**Attaque à outrance :** *coutille* +2 (+17/+12 corps à corps, 1d10+11/x3) et morsure (+10 corps à corps, 1d6+3) ; ou lance (+11 distance, 1d8+6/x3)

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

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+3d6)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (112 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (1/jour), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, feinte du corsaire (1/2d4 rounds), pied marin +2

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +9, Vol +4

**Caractéristiques :** For 22, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Acrobaties (13) +16, Bluff (13) +14, Déguisement +1 (+2 pour jouer un rôle, Diplomatie +4, Equilibre (13) +16, Escalade (5) +10 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (13) +16, Maîtrise des cordes (5) +7, Natation (13) +25, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +16

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Flying fish leap<sup>SW</sup>, Rapid swimming<sup>SW</sup>, Science de la feinte, Swim-by attack<sup>SW</sup>

**Langues :** Commun, Darfellan

**Environnement :** Mer inviolée

**Organisation sociale :** équipage (15-100)

**Facteur de puissance :** 10

**Équipement :** *coutille* +2, 3 lances, *cuirasse en mithral* +2, *gilet de résistance* +2, *anneau de protection* +2, *ceinturon de Force* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *poudre dessiccative*, *statuette merveilleuse* (tortue de perlacier)<sup>SW</sup>, sac à dos d'équipement d'aventurier, 60 pp

**Alignement :** chaotique neutre

**Ajustement de niveau :** -

### En rage

**Dés de vie :** 4d6+2d12+4d8+40 (87 pv)

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

**Attaque de base/lutte :** +9/+17

**Attaque :** *coutille* +2 (+19 corps à corps, 1d10+14/x3) ; ou morsure (+17 corps à corps, 1d6+12) ; ou lance (+11 distance, 1d8+8/x3)

**Attaque à outrance :** *coutille* +2 (+19/+14 corps à corps, 1d10+14/x3) et morsure (+12 corps à corps, 1d6+4) ; ou lance (+11 distance, 1d8+8/x3)

**Particularités :** traits des darfellan, hold breath (144 rounds), echolocation, racial hatred, recherche des pièges, déplacement accéléré, rage (7 rounds), esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, feinte du corsaire (1/2d4 rounds), pied marin +2

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +11, Vol +6

**Caractéristiques :** For 26, Dex 14, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Equilibre (13) +16, Escalade (5) +12 (+2 pour grimper à une corde), Evasion +1 (+2 pour se libérer d'une corde), Intimidation (13) +16, Natation (13) +27, Profession (marin) (4) +4, Psychologie (5) +5, Saut (9) +18