



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE DISCIPLE DES CONFINES



Image © Wizards of the Coast

LE DISCIPLE DES CONFINES

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

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

Introduction

Cette aide de jeu présente le disciple des Confins (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème susceptible de poser problème à tous les ennemis qui se croient à l'abri derrière une ligne de défense souvent dérisoire. 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 livres suivants.

Bibliographie

DC : Dragon Compendium

EU : Eberron - Univers

RoE : Races of Eberron

Description

Les disciples des Confins sont rares, même dans les Confins d'Eldyn où ils sont formés. Composés en grande majorité de félés, ces adeptes de préceptes très stricts se sont réunis autour d'un maître qui se fait simplement appeler «la Main». La Main est un homme dont on sait peu de choses, à part le fait notable qu'il serait né naturellement lycanthrope. Mais contrairement à la plupart de ses congénères, la Main est parvenu à contrôler sa nature sauvage et ses instincts primaires par la méditation et l'adhésion à une stricte discipline de vie. C'est cette même discipline que suivent à présent ses disciples, espérant ainsi mieux comprendre leur nature, leurs aptitudes et leurs responsabilités. La plupart des disciples des confins considèrent leur héritage comme un don, et non un fardeau. Ils ont appris à vivre avec et à dompter l'animal en eux. Sauf dans certaines contrées comme le Thrane, les disciples de la Main font généralement une très bonne impression, et leur salut «qui contrôle sa bête contrôle son destin» est parfois même employé par les profanes. Des philosophes combattants d'autres races rejoignent parfois les disciples pour dompter leur propre bête intérieure, notamment des malfaiteurs repentis. Hors du monastère, perdu au fin fond des Confins d'Eldyn, les disciples se rendent parfois en mission seuls ou accompagnés pour parfaire leur maîtrise de soi et agir pour la justice.

Combat

Le disciple des Confins se sait physiquement inférieur aux guerriers les plus aguerris, protégés derrière leur armure lourde. Sa formation monastique lui a toutefois appris qu'on ne gagne jamais une bataille par la seule force physique, et que la tactique joue une part importante dans la victoire. Ainsi, si combat il doit y avoir, il s'en prend de préférence aux ennemis les plus dangereux et les moins protégés, comme les mages et les archers. Grâce à sa rapidité aveuglante, il les prend à revers et les empêche de nuire, avant de se tourner vers les combattants.



DISCIPLE DES CONFINES 1

Féral^{EU} Moine 1

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (10 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 Sag), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/+2

Attaque : mains nues (+2 corps à corps, 1d6+2) ; ou fronde (+3 distance, 1d4+2)

Attaque à outrance : mains nues (+2 corps à corps, 1d6+2) ; ou mains nues (+0/+0 corps à corps, 1d6+2) ; ou fronde (+3 distance, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (1/jour, DD 12)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne

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

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (4) +7, Déplacement silencieux (2) +5, Détection (2) +5, Discrétion (2) +5, Equilibre +5, Escalade +4 (+2 avec du matériel), Evasion (4) +7, Perception auditive (2) +5, Psychologie +3, Saut (4) +8

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Maître longues dents^{RoE}, Science du combat à mains nues

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 1

Équipement : fronde, 20 billes, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 po

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Attaque de base/lutte : +0/+3

Attaque : mains nues (+3 corps à corps, 1d6+3) ; ou fronde (+3 distance, 1d4+3)

Attaque à outrance : mains nues (+3 corps à corps, 1d6+3), morsure (-2 corps à corps, 1d6+1 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+1/+1 corps à corps, 1d6+3), morsure (-4 corps à corps, 1d6+1 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+3 distance, 1d4+3)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (7 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (4) +7, Déplacement silencieux (2) +5, Détection (2) +5, Discrétion (2) +5, Equilibre +5, Escalade +5 (+2 avec du matériel), Evasion (4) +7, Perception auditive (2) +5, Psychologie +3, Saut (4) +9



DISCIPLE DES CONFINES 2

Féral^{EU} Moine 2

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (16 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +2 Sag, +1 armure), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : mains nues (+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou fronde (+4 distance, 1d4+2)

Attaque à outrance : mains nues (+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou mains nues (+1/+1 corps à corps, 1d6+2) ; ou fronde (+4 distance, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (2/jour, DD 13)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale

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

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (5) +10, Déplacement silencieux (3) +6, Détection (2) +5, Discrétion (3) +6, Equilibre +7, Escalade +4 (+2 avec du matériel), Evasion (5) +8, Perception auditive (2) +5, Psychologie +3, Saut (5) +11

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Maître longues dents^{RoE}, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 2

Équipement : fronde, 20 billes, *cape d'armure* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 5 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : mains nues (+4 corps à corps, 1d6+3) ; ou fronde (+4 distance, 1d4+3)

Attaque à outrance : mains nues (+4 corps à corps, 1d6+3), morsure (-1 corps à corps, 1d6+1 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+2/+2 corps à corps, 1d6+3), morsure (-3 corps à corps, 1d6+1 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+4 distance, 1d4+3)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (7 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (5) +10, Déplacement silencieux (3) +6, Détection (2) +5, Discrétion (3) +6, Equilibre +7, Escalade +5 (+2 avec du matériel), Evasion (5) +8, Perception auditive (2) +5, Psychologie +3, Saut (5) +12

DISCIPLE DES CONFINES 3

Féral^{EU} Moine 3

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (23 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +2 Sag, +1 armure), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : mains nues (+4 corps à corps, 1d6+2) ; ou fronde (+5 distance, 1d4+2)

Attaque à outrance : mains nues (+4 corps à corps, 1d6+2) ; ou mains nues (+2/+2 corps à corps, 1d6+2) ; ou fronde (+5 distance, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (3/jour, DD 13)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête)

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

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (6) +11, Déplacement silencieux (4) +7, Détection (3) +6, Discrétion (4) +7, Equilibre +7, Escalade +4 (+2 avec du matériel), Evasion (6) +9, Perception auditive (2) +5, Psychologie +3, Saut (5) +11

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 3

Équipement : fronde, 20 billes, *cape d'armure* +1, *gilet de résistance* +1, 3 *potions de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +2 Sag, +1 armure, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : mains nues (+5 corps à corps, 1d6+3) ; ou fronde (+5 distance, 1d4+3)

Attaque à outrance : mains nues (+5 corps à corps, 1d6+3), morsure (+0 corps à corps, 1d6+1 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+3/+3 corps à corps, 1d6+3), morsure (-2 corps à corps, 1d6+1 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+5 distance, 1d4+3)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (8 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête)

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (6) +11, Déplacement silencieux (4) +7, Détection (3) +6, Discrétion (4) +7, Equilibre +7, Escalade +5 (+2 avec du matériel), Evasion (6) +9, Perception auditive (2) +5, Psychologie +3, Saut (5) +12



DISCIPLE DES CONFINES 4

Féral^{EU} Moine 4

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (29 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +2 Sag, +2 armure), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : mains nues (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+2)

Attaque à outrance : mains nues (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou mains nues (+3/+3 corps à corps, 1d8+2) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (4/jour, DD 14)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (6 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +7 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 15, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (7) +12, Déplacement silencieux (5) +8, Détection (3) +6, Discrétion (5) +8, Equilibre +7, Escalade +4 (+2 avec du matériel), Evasion (7) +10, Perception auditive (3) +6, Psychologie +3, Saut (5) +11

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 4

Équipement : fronde, 20 billes, *cape d'armure* +2, *gilet de résistance* +1, 3 *potions de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +2 Sag, +2 armure, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : mains nues (+6 corps à corps, 1d8+3) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+3)

Attaque à outrance : mains nues (+6 corps à corps, 1d8+3), morsure (+1 corps à corps, 1d6+2 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+4/+4 corps à corps, 1d8+3), morsure (-1 corps à corps, 1d6+2 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+3)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (8 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (6 m)

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (7) +12, Déplacement silencieux (5) +8, Détection (3) +6, Discrétion (5) +8, Equilibre +7, Escalade +5 (+2 avec du matériel), Evasion (7) +10, Perception auditive (3) +6, Psychologie +3, Saut (5) +12

DISCIPLE DES CONFINES 5

Féral^{EU} Moine 5

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 5d8+10 (36 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 Sag, +2 armure), contact 16, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : mains nues (+6 corps à corps, 1d8+3) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+3)

Attaque à outrance : mains nues (+6 corps à corps, 1d8+3) ; ou mains nues (+5/+5 corps à corps, 1d8+3) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (5/jour, DD 14)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (6 m), pureté physique

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +7 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (8) +13, Déplacement silencieux (6) +9, Détection (4) +7, Discrétion (6) +9, Equilibre +7, Escalade +5 (+2 avec du matériel), Evasion (8) +11, Perception auditive (3) +6, Psychologie +3, Saut (5) +12

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 5

Équipement : fronde, 20 billes, *bracelets de Force* +2, *cape d'armure* +2, *gilet de résistance* +1, 2 *potions de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 10 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +3 Sag, +2 armure, +2 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : mains nues (+7 corps à corps, 1d8+4) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+4)

Attaque à outrance : mains nues (+7 corps à corps, 1d8+4), morsure (+2 corps à corps, 1d6+3 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+6/+6 corps à corps, 1d8+4), morsure (+1 corps à corps, 1d6+3 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+6 distance, 1d4+4)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (8 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (6 m), pureté physique

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 14, Cha 6

Compétences : Acrobaties (8) +13, Déplacement silencieux (6) +9, Détection (4) +7, Discrétion (6) +9, Equilibre +7, Escalade +6 (+2 avec du matériel), Evasion (8) +11, Perception auditive (3) +6, Psychologie +3, Saut (5) +13



DISCIPLE DES CONFINES 6

Féral^{EU} Moine 6

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 6d8+12 (42 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 Sag, +2 armure), contact 17, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : mains nues (+7 corps à corps, 1d8+3) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+3)

Attaque à outrance : mains nues (+7 corps à corps, 1d8+3) ; ou mains nues (+6/+6 corps à corps, 1d8+3) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (6/jour, DD 16)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (9 m), pureté physique

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +9 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (9) +14, Déplacement silencieux (7) +10, Détection (4) +8, Discrétion (7) +10, Equilibre +7, Escalade +5 (+2 avec du matériel), Evasion (9) +12, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +16

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Expertise du combat, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Science du désarmement

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 6

Équipement : sai, fronde, 20 billes, *bracelets de Force* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *cape d'armure* +2, *gilet de résistance* +1, 2 *potions de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +4 Sag, +2 armure, +2 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : mains nues (+8 corps à corps, 1d8+4) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+4)

Attaque à outrance : mains nues (+8 corps à corps, 1d8+4), morsure (+3 corps à corps, 1d6+3 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+7/+7 corps à corps, 1d8+4), morsure (+2 corps à corps, 1d6+3 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+4)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (8 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (9 m), pureté physique

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (9) +14, Déplacement silencieux (7) +10, Détection (4) +8, Discrétion (7) +10, Equilibre +7, Escalade +6 (+2 avec du matériel), Evasion (9) +12, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +17

DISCIPLE DES CONFINES 7

Féral^{EU} Moine 6 / Enabled Hand^{PC} 1

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 7d8+14 (49 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 Sag, +2 armure), contact 17, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : mains nues (+8 corps à corps, 1d8+4) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+3)

Attaque à outrance : mains nues (+8 corps à corps, 1d8+4) ; ou mains nues (+7/+7 corps à corps, 1d8+4) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (6/jour, DD 16), *shim soo* (2/jour)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (9 m), pureté physique

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +10, Vol +11 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (10) +15, Déplacement silencieux (8) +11, Détection (4) +8, Discrétion (9) +12, Equilibre +7, Escalade +5 (+2 avec du matériel), Evasion (10) +13, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +16

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Expertise du combat, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Science du désarmement

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 7

Équipement : sai, fronde, 20 billes, *bracelets de Force* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *amulette des poings invincibles*, *cape d'armure* +2, *gilet de résistance* +1, 2 *potions de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 30 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +4 Sag, +2 armure, +2 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : mains nues (+9 corps à corps, 1d8+5) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+4)

Attaque à outrance : mains nues (+9 corps à corps, 1d8+5), morsure (+4 corps à corps, 1d6+4 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+8/+8 corps à corps, 1d8+5), morsure (+3 corps à corps, 1d6+4 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+7 distance, 1d4+4)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (8 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie), chute ralentie (9 m), pureté physique

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (10) +15, Déplacement silencieux (8) +11, Détection (4) +8, Discrétion (9) +12, Equilibre +7, Escalade +6 (+2 avec du matériel), Evasion (10) +13, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +17

DISCIPLE DES CONFINES 8

Féral^{EU} Moine 6 / Enabled Hand^{DC} 2

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 8d8+16 (55 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +4 Sag, +2 armure, +1 parade), contact 19, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : mains nues (+10 corps à corps, 1d10+5) ; ou fronde (+9 distance, 1d4+4)

Attaque à outrance : mains nues (+10 corps à corps, 1d10+5) ; ou mains nues (+9/+9 corps à corps, 1d10+5) ; ou fronde (+9 distance, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (6/jour, DD 17), *shim soo* (3/jour)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (2/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie, loi), chute ralentie (9 m), pureté physique

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +11, Vol +12 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (11) +17, Déplacement silencieux (10) +14, Détection (4) +13, Discrétion (10) +14, Equilibre +8, Escalade +6 (+2 avec du matériel), Evasion (11) +15, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +17

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Expertise du combat, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Science du désarmement

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 8

Équipement : sai, fronde, 20 billes, *bracelets de Force* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette des poings invincibles*, *cape d'armure* +2, *gilet de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *yeux de lynx*, *potion de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 20 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 23 (+4 Dex, +4 Sag, +2 armure, +2 naturelle, +1 parade), contact 19, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +5/+10

Attaque : mains nues (+11 corps à corps, 1d10+6) ; ou fronde (+9 distance, 1d4+5)

Attaque à outrance : mains nues (+11 corps à corps, 1d10+6), morsure (+6 corps à corps, 1d6+5 et 1 point de Constitution) ; ou mains nues (+10/+10 corps à corps, 1d10+6), morsure (+5 corps à corps, 1d6+5 et 1 point de Constitution) ; ou fronde (+9 distance, 1d4+5)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (8 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie, loi), chute ralentie (9 m), pureté physique

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (11) +17, Déplacement silencieux (10) +14, Détection (4) +13, Discrétion (10) +14, Equilibre +8, Escalade +7 (+2 avec du matériel), Evasion (11) +15, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +18

DISCIPLE DES CONFINES 9

Féral^{EU} Moine 6 / Enabled Hand^{DC} 3

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 9d8+18 (62 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +4 Sag, +2 armure, +1 parade), contact 19, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : mains nues (+11 corps à corps, 1d10+5) ; ou shuriken (+10 distance, 1d2+4)

Attaque à outrance : mains nues (+11/+11/+6 corps à corps, 1d10+5) ; ou shuriken (+10/+10/+5 distance, 1d2+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (6/jour, DD 17), *shim soo* (4/jour)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (3/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie, loi), chute ralentie (9 m), pureté physique, *kal soo*

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +12, Vol +13 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (12) +18, Déplacement silencieux (11) +20, Détection (4) +13, Discrétion (12) +21, Equilibre +8, Escalade +6 (+2 avec du matériel), Evasion (12) +16, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +25

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Expertise du combat, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Peau de bête renforcée^{EU}, Science du combat à mains nues, Science du désarmement

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 9

Équipement : sai, 60 shurikens, *bracelets de Force* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette des poings invincibles*, *cape d'armure* +2, *gilet de résistance* +2, *anneau de protection* +1, *yeux de lynx*, *bottes de sept lieues*, *potion de soins importants*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 30 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 25 (+4 Dex, +4 Sag, +2 armure, +4 naturelle, +1 parade), contact 19, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +6/+11

Attaque : mains nues (+12 corps à corps, 1d10+6) ; ou fronde (+10 distance, 1d4+5)

Attaque à outrance : mains nues (+12/+12/+7 corps à corps, 1d10+6), morsure (+7 corps à corps, 1d6+5 et 1 point de Constitution) ; ou shuriken (+10/+10/+5 distance, 1d4+5)

Particularités : traits des félals, sauvagerie (9 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie, loi), chute ralentie (9 m), pureté physique, *kal soo*

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (12) +18, Déplacement silencieux (11) +15, Détection (4) +13, Discrétion (12) +16, Equilibre +8, Escalade +7 (+2 avec du matériel), Evasion (12) +16, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +26



DISCIPLE DES CONFINES 10

Féral^{EU} Moine 6 / Enabled Hand^{DC} 4

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 10d8+20 (68 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 23 (+4 Dex, +6 Sag, +2 armure, +1 parade), contact 21, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : mains nues (+12 corps à corps, 2d6+5) ; ou shuriken (+11 distance, 1d2+4)

Attaque à outrance : mains nues (+12/+12/+7 corps à corps, 2d6+5) ; ou shuriken (+11/+11/+6 distance, 1d2+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : déluge de coups, coup étourdissant (8/jour, DD 18), *shim soo* (5/jour)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (3/jour), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie, loi), chute ralentie (9 m), pureté physique, *kal soo*, *kong soo*

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +13, Vol +14 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (13) +19, Déplacement silencieux (13) +22, Détection (4) +13, Discrétion (13) +22, Equilibre +8, Escalade +6 (+2 avec du matériel), Evasion (13) +17, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +25

Dons : Coup étourdissant, Instinct féral^{RoE}, Expertise du combat, Maître longues dents^{RoE}, Marque férale supplémentaire^{EU}, Parade de projectiles, Peau de bête renforcée^{EU}, Science du combat à mains nues, Science du désarmement

Langues : Commun, Sylvestre

Environnement : les confins d'Eldyn

Organisation sociale : monastère (environ 100)

Facteur de puissance : 10

Équipement : 60 shurikens, *bracelets de Force* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *amulette des poings invincibles*, *cape d'armure* +2, *gilet de résistance* +2, *anneau de protection* +1, *yeux de lynx*, *bottes de sept lieues*, *ceinture de moine*, *potion de soins importants*, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, 40 pp

Alignement : loyal neutre ou bon

Ajustement de niveau : -

En sauvagerie

Classe d'armure : 27 (+4 Dex, +6 Sag, +2 armure, +4 naturelle, +1 parade), contact 21, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +7/+12

Attaque : mains nues (+13 corps à corps, 2d6+6) ; ou fronde (+11 distance, 1d4+5)

Attaque à outrance : mains nues (+13/+13/+8 corps à corps, 2d6+6), morsure (+8 corps à corps, 1d6+5 et 1 point de Constitution) ; ou shuriken (+11/+11/+6 distance, 1d2+5)

Particularités : traits des féral, sauvagerie (9 rounds), marque férale (Longues dents), vision nocturne, esquive totale, sérénité, marque férale (Peau de bête), frappe *ki* (magie, loi), chute ralentie (9 m), pureté physique, *kal soo*, *kong soo*

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 16, Cha 6

Compétences : Acrobaties (13) +19, Déplacement silencieux (13) +17, Détection (4) +13, Discrétion (13) +17, Equilibre +8, Escalade +7 (+2 avec du matériel), Evasion (13) +17, Perception auditive (4) +8, Psychologie +4, Saut (5) +26