



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE PISTEUR DES GRANDS ESPACES

## LE PISTEUR DES GRANDS ESPACES



Image © Wizards of the Coast

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Aventoureux, Complete Scoundrel, Manuel des Joueurs de Faerûn (optionnel), Races of the Wild

## Introduction

Cette aide de jeu présente le pisteur des grands espaces (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème destiné à être l'archer mobile du groupe, l'élément perturbateur passant les lignes ennemies pour assaillir les lanceurs de sorts. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Le Codex Aventureux est essentiel pour pouvoir utiliser cette aide de jeu, mais il est conseillé d'avoir également accès aux livres suivants.

## Bibliographie

**CA** : Codex Aventureux

**CS** : Complete Scoundrel

**MdJdF** : Manuel des Joueurs de Faerûn

**RotW** : Races of the Wild

## Description

*Les pisteurs des grands espaces sont des personnages généralement solitaires et mal à l'aise en société. Ils mènent une vie en rapport avec leurs principes et en harmonie avec la nature. Toutefois, ils ne sont pas aussi engagés envers elle que les rôdeurs, et n'en connaissent pas les secrets. Les pisteurs se servent de la nature et des forêts pour se fondre dans le décor et éviter les dangers. Certains peuvent parfois se poser en farouches défenseurs de leur territoire si celui-ci vient à être envahi. D'autres sont plutôt des explorateurs toujours en quête de nouvelles terres à découvrir et ne s'attachent jamais longtemps nulle part. Un pisteur peut être amené à rejoindre un groupe d'aventuriers pour des motivations purement personnelles. L'argent ne les intéresse pas, et généralement la gloire non plus.*

## Combat

Solitaire, le pisteur tirera parti de ses facultés de dissimulation pour attaquer tout en restant invisible. Autant que faire se peut, il trouvera une position discrète en hauteur avec une vue dégagée pour viser sans être vu. Au sein d'un groupe, il assurera le rôle d'archer et usera de sa mobilité et son pouvoir d'escarmouche pour infliger des dégâts importants aux ennemis en retrait. Il sait aussi se défendre au corps à corps.



# PISTEUR DES GRANDS ESPACES 1

**Elfe de lune Eclaireur<sup>CA</sup> 1**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 1d8+1 (9 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+4 Dex, +2 armure), contact  
14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +0/+2

**Attaque :** arc long composite (+4 distance, 1d8/x3) ; ou dague (+2 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance :** arc long composite (+4 distance, 1d8/x3) ; ou dague (+2 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales :** escarmouche (+1d6)

**Particularités :** traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +1, Vol +1 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 14, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (2) +6, Connaissance (géographie) (2) +4, Connaissance (nature) (4) +6, Déplacement silencieux (2) +8, Désamorçage/sabotage (2) +4, Détection (2) +5, Discrétion (2) +8, Equilibre (2) +6, Escalade (2) +4, Evasion (2) +6, Fouille (2) +6, Maîtrise des cordes (2) +6, Natation (2) +4, Perception auditive (2) +5, Psychologie (4) +5, Saut (2) +4, Survie (4) +5

**Dons :** Discret, Tir à bout portant

**Langues :** Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement :** Forêts ou plaines

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1

**Équipement :** arc long composite, dague, armure de cuir, carquois de 60 flèches, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

**Alignement :** généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau :** -

**Don et équipement régionaux.** Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>, et l'arc long composite par un arc long composite de force (+2).



## PISTEUR DES GRANDS ESPACES 2

**Elfe de lune Eclaireur<sup>CA</sup> 2**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 2d8+2 (14 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +1/+3

**Attaque** : arc long composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d8+2/x3) ; ou dague (+3 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : arc long composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d8+2/x3) ; ou dague (+3 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6)

**Particularités** : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive

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

**Caractéristiques** : For 14, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Acrobaties (5) +9, Connaissance (géographie) (2) +4, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (2) +8, Désamorçage/sabotage (3) +5, Détection (3) +6, Diplomatie +1, Discrétion (2) +8, Equilibre (2) +8, Escalade (3) +5 (+2 avec du matériel), Evasion (2) +6, Fouille (2) +6, Maîtrise des cordes (2) +6, Natation (2) +4, Perception auditive (3) +6, Psychologie (5) +6, Saut (2) +6, Survie (5) +6 (+2 dans un environnement naturel à la surface)

**Dons** : Discret, Tir à bout portant

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 2

**Equipement** : arc long composite de force (+2) de maître, dague, armure de cuir cloutée de maître, carquois de 60 flèches, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 20 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional.** Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>.



## PISTEUR DES GRANDS ESPACES 3

**Elfe de lune Eclaireur**<sup>CA 3</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 3d8+3 (20 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 18 (+4 Dex, +4 armure), contact 14, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +2/+4

**Attaque** : arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3) ; ou dague (+4 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3) ; ou dague (+4 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA)

**Particularités** : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive, absence de traces

**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +4, Vol +3 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Acrobaties (5) +11, Connaissance (géographie) (5) +7, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (2) +8, Désamorçage/sabotage (3) +5, Détection (3) +6, Diplomatie +1, Discrétion (2) +8, Equilibre (2) +8, Escalade (3) +5 (+2 avec du matériel), Evasion (2) +6, Fouille (5) +9, Maîtrise des cordes (2) +6, Natation (2) +4, Perception auditive (3) +6, Psychologie (5) +6, Saut (5) +9, Survie (6) +7 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons** : Discret, Esquive mobile<sup>RorW</sup>, Tir à bout portant

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : arc long composite de force (+2) de maître, dague, *armure de cuir cloutée* +1, carquois de 60 flèches, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 10 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional**. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MjdF</sup>.



## PISTEUR DES GRANDS ESPACES 4

**Elfe de lune Eclaireur**<sup>CA</sup> 4

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 4d8+4 (25 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+4 Dex, +5 armure), contact 14, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +3/+5

**Attaque** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+8 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+5 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+8 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+5 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+1d6, +1 CA)

**Particularités** : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive, absence de traces

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +4, Vol +3 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 19, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Acrobaties (5) +11, Connaissance (géographie) (5) +7, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (4) +10, Désamorçage/sabotage (3) +5, Détection (3) +6, Diplomatie +1, Discrétion (4) +10, Equilibre (2) +8, Escalade (3) +5 (+2 pour grimper à une corde, +2 avec du matériel), Evasion (5) +9 (+2 pour se libérer d'une corde), Fouille (5) +9, Maîtrise des cordes (5) +9 (+2 pour ligoter quelqu'un), Natation (2) +4, Perception auditive (3) +6, Psychologie (5) +6, Saut (5) +9, Survie (6) +7 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons** : Discret, Esquive mobile<sup>RotW</sup>, Tir à bout portant, Tir de précision

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 4

**Equipement** : *arc long composite de force* (+2) +1, *dague*, *chemise de mailles de mithral* +1, carquois de 60 flèches, *cape de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 30 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional**. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>.

# PISTEUR DES GRANDS ESPACES 5

**Elfe de lune Eclaireur**<sup>CA</sup> 5

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 5d8+5 (31 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +3/+5

**Attaque** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+8 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+5 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+8 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+5 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+2d6, +1 CA)

**Particularités** : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive, absence de traces, esquive totale

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +4, Vol +3 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 19, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Acrobaties (5) +11, Connaissance (géographie) (5) +7, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (5) +11, Désamorçage/sabotage (5) +7, Détection (5) +8, Diplomatie +1, Discrétion (5) +11, Equilibre (2) +8, Escalade (5) +7 (+2 pour grimper à une corde, +2 avec du matériel), Evasion (5) +9 (+2 pour se libérer d'une corde), Fouille (5) +9, Maîtrise des cordes (5) +9 (+2 pour ligoter quelqu'un), Natation (2) +4, Perception auditive (5) +8, Psychologie (5) +6, Saut (5) +9, Survie (8) +9 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons** : Discret, Esquive mobile<sup>RotW</sup>, Tir à bout portant, Tir de précision

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 5

**Equipement** : *arc long composite de force* (+2) +1, *dague*, *chemise de mailles de mithral* +1, carquois de 60 flèches, *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 150 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional**. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>.



## PISTEUR DES GRANDS ESPACES 6

**Elfe de lune Eclaireur**<sup>CA</sup> 6

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 6d8+6 (36 pv)

**Initiative** : +6

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+5 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +4/+6

**Attaque** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+10 distance, 1d8+3/x3) ; ou dague (+6 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+10 distance, 1d8+3/x3) ; ou dague (+6 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : escarmouche (+2d6, +1 CA), science de l'escarmouche (+4d6, +3 CA)

**Particularités** : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive, absence de traces, esquive totale, foulée inexorable

**Jets de sauvegarde** : Réf +11, Vig +5, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 21, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Acrobaties (6) +13, Connaissance (géographie) (5) +7, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (9) +16, Désamorçage/sabotage (5) +7, Détection (5) +8, Diplomatie +1, Discrétion (9) +16, Equilibre (2) +9, Escalade (5) +7 (+2 pour grimper à une corde, +2 avec du matériel), Evasion (5) +10 (+2 pour se libérer d'une corde), Fouille (5) +9, Maîtrise des cordes (5) +10 (+2 pour ligoter quelqu'un), Natation (2) +4, Perception auditive (5) +8, Psychologie (5) +6, Saut (5) +9, Survie (9) +10 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons** : Discret, Esquive mobile<sup>RotW</sup>, Science de l'escarmouche<sup>CS</sup>, Tir à bout portant, Tir de précision

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 6

**Equipement** : *arc long composite de force* (+2) +1, dague, *chemise de mailles de mithral* +1, carquois de 60 flèches, *gantelets de Dextérité* +2, *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 150 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional**. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>.



# PISTEUR DES GRANDS ESPACES 7

**Elfe de lune Eclaireur**<sup>CA 7</sup>

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 7d8+14 (49 pv)

**Initiative** : +6

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +5/+7

**Attaque** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+11 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+7 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *arc long composite de force* (+2) +1 (+11 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+7 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : *escarmouche* (+2d6, +2 CA), *science de l'escarmouche* (+4d6, +4 CA), immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, *fougue guerrière* (+1), *esquive instinctive*, *absence de traces*, *esquive totale*, *foulée inexorable*

**Jets de sauvegarde** : Réf +11, Vig +6, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 21, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : *Acrobaties* (10) +17, *Connaissance (géographie)* (5) +7, *Connaissance (nature)* (5) +9, *Déplacement silencieux* (10) +17, *Désamorçage/sabotage* (5) +7, *Détection* (5) +8, *Diplomatie* +1, *Discrétion* (10) +17, *Equilibre* (2) +9, *Escalade* (5) +7 (+2 pour grimper à une corde, +2 avec du matériel), *Evasion* (5) +10 (+2 pour se libérer d'une corde), *Fouille* (8) +12, *Maîtrise des cordes* (5) +10 (+2 pour ligoter quelqu'un), *Natation* (2) +4, *Perception auditive* (5) +8, *Psychologie* (5) +6, *Saut* (5) +9, *Survie* (10) +11 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons** : *Discret*, *Esquive mobile*<sup>RotW</sup>, *Science de l'escarmouche*<sup>CS</sup>, *Tir à bout portant*, *Tir de précision*

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 7

**Equipement** : *arc long composite de force* (+2) +1, *dague*, *chemise de mailles de mithral* +1, carquois de 60 flèches, *gantelets de Dextérité* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 150 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional.** Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don *Discret* par *Forestier*<sup>MdJdF</sup>.



## PISTEUR DES GRANDS ESPACES 8

**Elfe de lune Eclaireur**<sup>CA</sup> 8

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 8d8+16 (55 pv)

**Initiative** : +11

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

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

**Attaque de base/lutte** : +6/+8

**Attaque** : *arc long composite de force* (+2) +1 *traqueur* (+13 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+8 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *arc long composite de force* (+2) +1 *traqueur* (+13/+8 distance, 1d8+3/x3) ; ou *dague* (+8/+3 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : *escarmouche* (+2d6, +2 CA), *science de l'escarmouche* (+4d6, +4 CA)

**Particularités** : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive, absence de traces, esquive totale, foulée inexorable, camouflage

**Jets de sauvegarde** : Réf +13, Vig +6, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 14, Dex 22, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Acrobaties (11) +19, Connaissance (géographie) (5) +7, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (11) +19, Désamorçage/sabotage (8) +10, Détection (5) +8, Diplomatie +1, Discrétion (11) +19, Equilibre (2) +10, Escalade (5) +7 (+2 pour grimper à une corde, +2 avec du matériel), Evasion (5) +11 (+2 pour se libérer d'une corde), Fouille (11) +15, Maîtrise des cordes (5) +11 (+2 pour ligoter quelqu'un), Natation (2) +4, Perception auditive (5) +8, Psychologie (5) +6, Saut (5) +9, Survie (11) +12 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons** : Discret, Esquive mobile<sup>RotW</sup>, Science de l'escarmouche<sup>CS</sup>, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 8

**Equipement** : *arc long composite de force* (+2) +1 *traqueur*, *dague*, *chemise de mailles de mithral* +1, *carquois* de 60 flèches, *gantelets de Dextérité* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de résistance* +1, *anneau de protection* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *sac à dos d'équipement d'aventurier*, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 50 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional**. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>.

## PISTEUR DES GRANDS ESPACES 9

**Elfe de lune Eclaireur**<sup>CA</sup> 8 / **Rôdeur** 1

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 9d8+18 (62 pv)

**Initiative** : +11

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 25 (+6 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 18, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte** : +7/+10

**Attaque** : *arc long composite de force* (+3) +1 *traqueur* (+14 distance, 1d8+4/x3) ; ou *dague* (+9 corps à corps, 1d4+2/19-20)

**Attaque à outrance** : *arc long composite de force* (+3) +1 *traqueur* (+14/+9 distance, 1d8+4/x3) ; ou *dague* (+9/+4 corps à corps, 1d4+2/19-20)

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

**Attaques spéciales** : *escarmouche* (+3d6, +2 CA), *science de l'escarmouche* (+5d6, +4 CA)

**Particularités** : traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive, absence de traces, esquive totale, foulée inexorable, camouflage, empathie sauvage (+0), ennemi juré (géants +4, humanoïdes monstrueux +2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +16, Vig +9, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques** : For 16, Dex 22, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences** : Acrobaties (12) +20, Connaissance (géographie) (5) +7, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (12) +20, Désamorçage/sabotage (11) +13, Détection (5) +8, Diplomatie +1, Discrétion (12) +20, Equilibre (2) +10, Escalade (5) +8 (+2 pour grimper à une corde, +2 avec du matériel), Evasion (5) +11 (+2 pour se libérer d'une corde), Fouille (12) +16, Maîtrise des cordes (5) +11 (+2 pour ligoter quelqu'un), Natation (2) +5, Perception auditive (5) +8, Psychologie (5) +6, Saut (5) +10, Survie (12) +13 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons** : Chasseur discret<sup>CS</sup>, Discret, Esquive mobile<sup>RotW</sup>, Pistage, Science de l'escarmouche<sup>CS</sup>, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision

**Langues** : Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement** : Forêts ou plaines

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 9

**Equipement** : *arc long composite de force* (+3) +1 *traqueur*, *dague*, *chemise de mailles de mithral* +2, *carquois de 60 flèches*, *gantelets de Dextérité* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *bracelets de Force* +2, *cape de résistance* +2, *anneau de protection* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *sac à dos d'équipement d'aventurier*, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 50 pp

**Alignement** : généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau** : -

**Don régional**. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>.



## PISTEUR DES GRANDS ESPACES 10

**Elfe de lune Eclaireur<sup>CA</sup> 8 / Rôdeur 2**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 10d8+20 (68 pv)

**Initiative :** +12

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 25 (+6 Dex, +6 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 18, pris au dépourvu -

**Attaque de base/lutte :** +8/+11

**Attaque :** *arc long composite de force (+3) +1 traqueur (+16 distance, 1d8+4/x3) ; ou dague (+10 corps à corps, 1d4+2/19-20)*

**Attaque à outrance :** *arc long composite de force (+3) +1 traqueur (+16/+11 distance, 1d8+4/x3) ; ou arc long composite de force (+3) +1 traqueur (+14/+14/+9 distance, 1d8+4/x3) ; ou dague (+10/+5 corps à corps, 1d4+2/19-20)*

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

**Attaques spéciales :** escarmouche (+3d6, +2 CA), science de l'escarmouche (+5d6, +4 CA)

**Particularités :** traits des elfes, immunité contre le sommeil, vision nocturne, recherche des pièges, fougue guerrière (+1), esquive instinctive, absence de traces, esquive totale, foulée inexorable, camouflage, empathie sauvage (+1), ennemi juré (aberrations +2, géants +4, humanoïdes monstrueux +4), style de combat à distance

**Jets de sauvegarde :** Réf +18, Vig +10, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 16, Dex 24, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (13) +22, Connaissance (géographie) (5) +7, Connaissance (nature) (5) +9, Déplacement silencieux (13) +22, Désamorçage/sabotage (13) +15, Détection (5) +8, Diplomatie +1, Discrétion (13) +22, Equilibre (2) +11, Escalade (5) +8 (+2 pour grimper à une corde, +2 avec du matériel), Evasion (6) +13 (+2 pour se libérer d'une corde), Fouille (13) +17, Maîtrise des cordes (5) +12 (+2 pour ligoter quelqu'un), Natation (2) +5, Perception auditive (5) +8, Psychologie (5) +6, Saut (5) +10, Survie (13) +14 (+2 dans un environnement naturel à la surface, +2 pour suivre une piste, +2 pour éviter de se perdre ou éviter des dangers)

**Dons :** Chasseur discret<sup>CS</sup>, Discret, Esquive mobile<sup>RotW</sup>, Pistage, Science de l'escarmouche<sup>CS</sup>, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide

**Langues :** Commun, Elfique, Sylvestre, Géant

**Environnement :** Forêts ou plaines

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 10

**Equipement :** *arc long composite de force (+3) +1 traqueur, dague, chemise de mailles de mithral +2, carquois de 60 flèches, gantelets de Dextérité +4, ceinturon de Constitution +2, bracelets de Force +2, cape de résistance +2, anneau de protection +2, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, corde en soie (50 m), grappin, 2 potions de soins importants, 10 pp*

**Alignement :** généralement chaotique bon

**Ajustement de niveau :** -

**Don régional.** Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez le don Discret par Forestier<sup>MdJdF</sup>.