



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE FILS DE DAKHÂN



Image © Wizards of the Coast

LE FILS DE DAKHÂN

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Codex Martial

Introduction

Cette aide de jeu présente le fils de Dakhân (et sa progression des niveaux 1 à 10), un mystérieux combattant hobgobelin dont le sens de l'honneur et l'apparent calme au combat n'en font pas moins un adversaire redoutable. 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 du manuel suivant.

Bibliographie

CM : Codex Martial

S : le Samouraï (sur le Scriptorium)

2

Description

Les fils de Dakhân sont sans doute les plus dangereux hobgobelins de tout Eberron. Particulièrement présents dans le Dargûn, au sein des plus anciens clans Dakhân, ce sont de redoutables combattants adhérant à un code d'honneur ancestral forçant l'admiration de leurs pairs, et même des autres races humanoïdes. Par leur discipline aussi stricte sur le plan mental que physique, les fils de Dakhân se montrent capables de prouesses qui n'ont rien à envier à celles de leurs lointains ancêtres. Bien qu'ils puissent par conséquent faire d'efficaces officiers dans les armées hobgobelines, les fils de Dakhân se complaisent bien souvent dans des missions de sauvegarde et de protection. Ils ont la garde de leurs temples et leurs monastères, ainsi que des sites sacrés et stratégiques de leurs cités. En fait, ils ne s'intègrent aux armées régulières qu'en temps de guerre, et même alors, il font preuve d'un sens de l'honneur dans leur façon d'envisager une bataille aussi prononcée qu'en combat singulier. Certains prétendent que c'est précisément pour ce « manque d'imagination » que les fils de Dhakân ne se voient que rarement proposer un

poste de haut commandement. Leur terrain de prédilection est le cœur de la bataille, et tout le monde le sait. Malgré leur réserve et leur calme naturel, les fils de Dhakân ne sont cependant pas différents des autres hobgobelins de leur clan lorsqu'ils ont affaire à des étrangers. Bien souvent xénophobes, ils attaquent les aventuriers à moins qu'ils n'en aient spécifiquement reçu l'ordre contraire.

Combat

Le fils de Dakhân combat perpétuellement à la loyale. Il n'attaque pas dans le dos, préférant héler ses adversaires avant que ne parlent les armes. Mais quand les lames sont tirées, il passe à l'assaut en un éclair, ne laissant généralement pas le temps à ses ennemis de réagir. Il tente d'éliminer un maximum de menaces dès les premiers instants, frappant sans hésiter ni pitié.



FILS DE DAKHÂN 1

Hobgobelin Samourā's 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 1d10+3 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : épée bâtarde de maître (+6 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou javeline (+4 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : épée bâtarde de maître (+6 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou javeline (+4 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +2

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

Compétences : Intimidation (4) +4, Psychologie (4) +6

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée bâtarde de maître, épée courte de maître, 5 javelines, cuirasse de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1



FILS DE DAKHÂN 2

Hobgobelin Samourai^s 2

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 2d10+6 (21 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : épée bâtarde de maître (+7 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou javeline (+5 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : épée bâtarde de maître (+7 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou javeline (+5 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : –

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu

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

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

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (5) +5, Psychologie (5) +7

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée bâtarde de maître, épée courte de maître, 5 javelines, *cuirasse* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'héroïsme*, 20 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1

FILS DE DAKHÂN 3

Hobgobelin Samourai^s 3

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d10+12 (33 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+8 corps à corps, 1d10+5/19-20) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+8 corps à corps, 1d10+5/19-20) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (1/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +4

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

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (6) +6, Psychologie (6) +8

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 3

Équipement : *épée bâtarde* +1, épée courte de maître, 5 javelines, *cuirasse* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de force du taureau*, 40 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1



FILS DE DAKHÂN 4

Hobgobelin Samourai^s 4

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 4d10+16 (42 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+10 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+7 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+10 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+7 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (1/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu

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

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (7) +7, Psychologie (7) +9

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Maniement d'une arme exotique (*épée bâtarde*), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 4

Équipement : *épée bâtarde* +1, *épée courte* de maître, 5 javelines, *cuirasse* +1, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de force du taureau*, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1

FILS DE DAKHÂN 5

Hobgobelin Samourai^s 5

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 5d10+25 (57 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+11 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+8 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+11 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+8 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (1/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu, regard menaçant

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

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (8) +12, Psychologie (8) +10

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Maniement d'une arme exotique (*épée bâtarde*), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *épée bâtarde* +1, *épée courte de maître*, 5 javelines, *cuirasse* +1, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de force du taureau*, 20 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1

FILS DE DAKHÂN 6

Hobgobelin Samouraï^s 6

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 6d10+30 (67 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+12 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+9 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+9 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (3/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu, regard menaçant, science du iaijutsu

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +6

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 16, Cha 10

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (9) +13, Psychologie (9) +12

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Châtiments supplémentaires^{CM}, Maniement d'une arme exotique (*épée bâtarde*), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 6

Équipement : *épée bâtarde* +1, épée courte de maître, 5 javelines, *cuirasse* +1, *gilet de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de force du taureau*, 30 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1

FILS DE DAKHÂN 7

Hobgobelin Samourai^s 7

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 7d10+35 (78 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+13 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+10 distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou javeline (+10 distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (4/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu, regard menaçant, science du iaijutsu

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +7

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 16, Cha 10

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (10) +14, Psychologie (10) +13

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Châtiments supplémentaires^{CM}, Maniement d'une arme exotique (*épée bâtarde*), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 7

Équipement : *épée bâtarde* +1, épée courte de maître, 5 javelines, *cuirasse* +2, *gilet de résistance* +2, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *bandeau de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de force du taureau*, 40 PP

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1



FILS DE DAKHÂN 8

Hobgobelin Samourai^s 8

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 8d10+40 (88 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +8/+13

Attaque : *épée bâtarde en adamantium +1 de froid* (+15 corps à corps, 1d10+11/19-20 plus 1d6 de froid) ; ou javeline (+11 distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *épée bâtarde en adamantium +1 de froid* (+15/+10 corps à corps, 1d10+11/19-20 plus 1d6 de froid) ; ou javeline (+11 distance, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (4/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu, regard menaçant, science du iaijutsu, harmonisation des lames

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +7

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 16, Cha 10

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (11) +15, Psychologie (11) +14

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Châtiments supplémentaires^{CM}, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 8

Équipement : *épée bâtarde en adamantium +1 de froid*, épée courte de maître, 5 javelines, cuirasse +2, gilet de résistance +2, gantelets de Force +2, ceinturon de Constitution +2, bandeau de Sagesse +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion d'héroïsme*, 10 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1

FILS DE DAKHÂN 9

Hobgobelin Samourai^s 9

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 9d10+45 (99 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +9/+15

Attaque : *épée bâtarde en adamantium +1 de froid* (+17 corps à corps, 1d10+13/17-20 plus 1d6 de froid) ; ou javeline (+12 distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : *épée bâtarde en adamantium +1 de froid* (+17/+12 corps à corps, 1d10+13/17-20 plus 1d6 de froid) ; ou javeline (+12 distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (4/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu, regard menaçant, science du iaijutsu, harmonisation des lames, maîtrise du iaijutsu

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +8

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 16, Cha 10

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (12) +16, Psychologie (12) +15

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Châtiments supplémentaires^{CM}, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}, Science du critique (daïsho)

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *épée bâtarde en adamantium +1 de froid*, épée courte de maître, 5 javelines, cuirasse +2, gilet de résistance +2, gantelets de Force +4, ceinturon de Constitution +2, bandeau de Sagesse +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, huile d'arme magique suprême (+3), 20 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1



FILS DE DAKHÂN 10

Hobgobelin Samourai^s 10

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 10d10+50 (109 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+3 Dex, +8 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+16

Attaque : *épée bâtarde en adamantium* +1 *axiomatique* (+18 corps à corps, 1d10+13/17-20) ; ou javeline (+13 distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : *épée bâtarde en adamantium* +1 *axiomatique* (+18/+13 corps à corps, 1d10+13/17-20) ; ou javeline (+13 distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment *kiai* (4/jour)

Particularités : traits des hobgobelins, vision dans le noir (18 m), maniement du daïsho, style de combat iaijutsu, regard menaçant, science du iaijutsu, harmonisation des lames, maîtrise du iaijutsu, regard menaçant de groupe

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +13, Vol +8

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 16, Cha 10

Compétences : Diplomatie +2, Intimidation (13) +17, Psychologie (13) +16

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Châtiments supplémentaires^{CM}, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Science de la robustesse^{CM}, Science du critique (daïsho)

Langues : Commun, Gobelin

Environnement : Dargûn

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-10)

Facteur de puissance : 10

Équipement : *épée bâtarde en adamantium* +1 *axiomatique*, épée courte de maître, 5 javelines, cuirasse +3, gilet de résistance +2, gantelets de Force +4, ceinturon de Constitution +2, bandeau de Sagesse +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, huile d'arme magique suprême (+5), potion de peau d'écorce (+4), 20 pp

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +1