



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE MAÎTRE DES CHAÎNES



Image © Wizards of the Coast

LE MAÎTRE DES CHAÎNES

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

AVEC LA PARTICIPATION DE LLOCHLYN

**Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Complete Scoundrel,
Tome of Battle**

Introduction

Cette aide de jeu présente le maître des chaînes (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème qui fera un combattant efficace bien qu'atypique pour servir en première ligne de tout groupe. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

Bibliographie

CS : Complete Scoundrel

ToB : Tome of Battle

Description

Les maîtres des chaînes sont les rares dépositaires d'un savoir depuis longtemps oublié. Guerriers de l'ombre et du silence, ils manient la chaîne cloutée, leur arme de prédilection, avec autant de dextérité et d'efficacité que les meilleurs épéistes au monde. Les motivations des maîtres des chaînes diffèrent totalement d'un individu à un autre. Ceux qui ont acquis ce savoir unique par l'étude et l'humilité auprès d'un maître vénérable emportent généralement avec cette maîtrise martiale un certain sens du droit et de la justice. Mais ce savoir suscite également l'intérêt de personnages moins bien intentionnés, assoiffés de pouvoir, et pour qui la poursuite de la discipline de la main des ténèbres passe par le mensonge et le sang. Ces derniers volent des écrits vieux de plusieurs siècles, et apprennent généralement l'art du combat des ombres par leur seule expérience. Moins rigoureux et studieux, ils font toutefois de redoutables adversaires en raison de leur aptitude à survivre en toutes circonstances. Mais quelle que soit leur origine, les maîtres des chaînes travaillent généralement seuls, pour tirer le meilleur parti de leurs multiples talents. Indépendants à l'excès, ils ont du mal à se tailler une place dans un groupe d'aventuriers, même si leurs aptitudes martiales sont souvent appréciées de tous leurs compagnons.

Combat

Un maître des chaînes est un combattant de mêlée tout à fait capable, apte à éviter bien des coups meurtriers et à infliger de nombreuses blessures mortelles à tous les ennemis alentours grâce à sa redoutable chaîne cloutée. Mais il excelle encore davantage lorsqu'il frappe depuis les ombres, jouant de son arme et de sa discrétion surnaturelle pour prendre ses ennemis par surprise et leur faire regretter leur manque de vigilance. Usant de ses manœuvres secrètes pour affaiblir peu à peu ses ennemis, il mêle son savoir des ombres à une maîtrise peu commune des flammes, asseyant ainsi sa nette domination sur ses adversaires.



MAÎTRE DES CHÂÎNES 1

Elfe Swordsage^{ToB} 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (9 pv)

Initiative : +5

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 : chaîne cloutée (+5 corps à corps, 2d4+3) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : chaîne cloutée (+5 corps à corps, 2d4+3) ; ou arc long composite (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+1), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand])

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Acrobaties (4) +8, Déplacement silencieux (4) +8, Détection +4, Discrétion (4) +8, Equilibre (2) +6, Escalade (2) +4, Fouille +3, Natation (2) +4, Perception auditive (2) +6, Premiers secours (4) +6, Saut (4) +6

Dons : Attaque en finesse, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée)

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : chaîne cloutée, arc long composite, 20 flèches, armure de cuir, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 po

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 1. *Manoeuvres préparées** (4). *Manoeuvres connues* (6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1^{er} – *Burning blade**, *clinging shadow strike**, *distracting ember*, *shadow blade technique**, *stone bones*, *wind stride**.

Postures de combat. *Postures connues* (1). 1^{er} – *Child of shadow*.



MAÎTRE DES CHÂÎNES 2

Elfe Swordsage^{ToB} 1 / Guerrier 1

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d8+1d10+2 (15 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 armure), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : chaîne cloutée de maître (+7 corps à corps, 2d4+3) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : chaîne cloutée de maître (+7 corps à corps, 2d4+3) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+1), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand])

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +4 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Acrobaties (4) +10, Déplacement silencieux (4) +8, Détection +4, Discrétion (4) +8, Equilibre (2) +6, Escalade (2) +4, Fouille +3, Natation (2) +4, Perception auditive (2) +6, Premiers secours (4) +6, Saut (5) +7

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée)

Tricks^{CS} : Extreme leap

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : chaîne cloutée de maître, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, armure de cuir cloutée de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 1. *Manoeuvres préparées** (4). *Manoeuvres connues* (6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1^{er} – *Burning blade**, *clinging shadow strike**, *distracting ember*, *shadow blade technique**, *stone bones*, *wind stride**.

Postures de combat. *Postures connues* (1). 1^{er} – *Child of shadow*.

MAÎTRE DES CHÂÎNES 3

Elfe Swordsage^{ToB} 1 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d8+2d10+3 (22 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +5 armure), contact 14, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : chaîne cloutée de maître (+8 corps à corps, 2d4+7) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : chaîne cloutée de maître (+8 corps à corps, 2d4+7) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+1), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand])

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

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

Compétences : Acrobaties (4) +10, Déplacement silencieux (4) +8, Détection +4, Discrétion (4) +8, Equilibre (2) +6, Escalade (2) +4 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (2) +6, Premiers secours (4) +6 (+2 avec la trousse), Saut (5) +7

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée)

Tricks^{CS} : Extreme leap

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : chaîne cloutée de maître, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, 10 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 2. *Manoeuvres préparées** (4). *Manoeuvres connues* (6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1^{er} – *Burning blade**, *clinging shadow strike**, *distracting ember*, *shadow blade technique**, *stone bones*, *wind stride**.

Postures de combat. *Postures connues* (1). 1^{er} – *Child of shadow*.



MAÎTRE DES CHÂÎNES 4

Elfe Swordsage^{ToB} 2 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 2d8+2d10+4 (27 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+4 Dex, +2 Sag, +5 armure), contact 16, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *chaîne cloutée* +1 (+9 corps à corps, 2d4+8) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+8 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : *chaîne cloutée* +1 (+9 corps à corps, 2d4+8) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+8 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+1), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand]), bonus à la CA

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Acrobaties (7) +13, Déplacement silencieux (4) +8, Détection +4, Discrétion (6) +10, Equilibre (2) +8, Escalade (2) +4 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (2) +6, Premiers secours (4) +6 (+2 avec la trousse), Saut (5) +9

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (*chaîne cloutée*)

Tricks^{CS} : Extreme leap, Quick swimmer

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : *chaîne cloutée* +1, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, 2 *potions de soins modérés*, 30 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 3. *Manoeuvres préparées** (4). *Manoeuvres connues* (7 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1^{er} – *Burning blade**, *clinging shadow strike**, *distracting ember*, *shadow blade technique**, *stone bones*, *wind stride* ; 2^e – *Drain vitality**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Child of shadow*, *island of blades*.

MAÎTRE DES CHÂÎNES 5

Elfe Swordsage^{ToB} 3 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 3d8+2d10+5 (33 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+5 Dex, +2 Sag, +5 armure), contact 17, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : *chaîne cloutée* +1 (+11 corps à corps, 2d4+9) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+10 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : *chaîne cloutée* +1 (+11 corps à corps, 2d4+9) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+10 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+1), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand]), bonus à la CA

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +5, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Acrobaties (8) +15, Déplacement silencieux (8) +13, Détection +4, Discrétion (8) +13, Equilibre (2) +9, Escalade (2) +4 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (2) +6, Premiers secours (4) +6 (+2 avec la trousse), Saut (5) +9

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée)

Tricks^{CS} : Extreme leap, Quick swimmer

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : *chaîne cloutée* +1, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +1, *gantelets de Dextérité* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, *potion de soins modérés*, 30 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 4. *Manoeuvres préparées** (5). *Manoeuvres connues* (8 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la manoeuvre). 1^{er} – *Burning blade**, *clinging shadow strike**, *distracting ember*, *shadow blade technique**, *wind stride* ; 2^e – *Cloak of deception*, *drain vitality**, *flashing sun**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Child of shadow*, *island of blades*.



MAÎTRE DES CHÂÎNES 6

Elfe Swordsage^{ToB} 4 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 4d8+2d10+6 (38 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +3 Sag, +5 armure), contact 18, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : chaîne cloutée +1 (+12 corps à corps, 2d4+9) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+11 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +1 (+12 corps à corps, 2d4+9) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+11 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+1), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand], Frappe instinctive [Shadow Hand]), bonus à la CA

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +7 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 21, Con 12, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (9) +18, Déplacement silencieux (9) +14, Détection +5, Discrétion (9) +14, Equilibre (2) +9, Escalade (2) +4 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (2) +7, Premiers secours (6) +9 (+2 avec la trousse), Saut (5) +9

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Méditation martiale^{ToB} (Shadow Hand)

Tricks^{CS} : Extreme leap, Nimble stand, Quick swimmer

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Equipement : chaîne cloutée +1, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, chemise de mailles en mithral +1, gantelets de Dextérité +2, perle de Sagesse +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, potion de soins modérés, 40 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 5. *Manoeuvres préparées** (5). *Manoeuvres connues* (9 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la manoeuvre, +1 pour les manoeuvres de la discipline de Shadow Hand).

1^{er} – *Burning blade**, *clinging shadow strike**, *distracting ember*, *shadow blade technique*, *wind stride* ; 2^e – *Cloak of deception*, *drain vitality**, *flashing sun** ; 3^e – *Strenght draining strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Child of shadow*, *island of blades*.

MAÎTRE DES CHÂÎNES 7

Elfe Swordsage^{ToB} 5 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 5d8+2d10+7 (44 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +3 Sag, +5 armure), contact 18, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : chaîne cloutée +1 (+12 corps à corps, 2d4+9) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+11 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +1 (+12 corps à corps, 2d4+9) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+11 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+2), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand], Frappe instinctive [Shadow Hand]), bonus à la CA

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +6, Vol +8 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 21, Con 12, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (10) +19, Déplacement silencieux (10) +20, Détection +5, Discrétion (10) +20, Equilibre (2) +9, Escalade (2) +4 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (2) +7, Premiers secours (10) +13 (+2 avec la trousse), Saut (5) +9

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Méditation martiale^{ToB} (Shadow Hand)

Tricks^{CS} : Extreme leap, Nimble stand, Quick swimmer

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : chaîne cloutée +1, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, chemise de mailles en mithral +1, gantelets de Dextérité +2, perle de Sagesse +2, gilet de résistance +1, bottes d'elfe, cape d'elfe, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, potion de soins modérés, 50 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 6. *Manoeuvres préparées** (6). *Manoeuvres connues* (10 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la manoeuvre, +1 pour les manoeuvres de la discipline de Shadow Hand). 1^{er} – *Burning blade, clinging shadow strike*, distracting ember, shadow blade technique* ; 2^e – *Cloak of deception, drain vitality*, flashing sun** ; 3^e – *Death mark*, shadow garrote*, strenght draining strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (3). 1^{er} – *Child of shadow, island of blades* ; 3^e – *Assassin's stance*.



MAÎTRE DES CHÂÎNES 8

Elfe Swordsage^{ToB} 6 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 6d8+2d10+8 (49 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (+6 Dex, +3 Sag, +5 armure, +1 parade), contact 20, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : chaîne cloutée +2 (+15 corps à corps, 2d4+11) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+13 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +2 (+15/+10 corps à corps, 2d4+11) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+13/+8 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+2), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand], Frappe instinctive [Shadow Hand]), bonus à la CA

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +7, Vol +9 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Acrobaties (11) +21, Déplacement silencieux (11) +22, Détection +5, Discrétion (11) +22, Equilibre (2) +10, Escalade (3) +5 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (2) +7, Premiers secours (11) +14 (+2 avec la trousse), Saut (5) +9

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Méditation martiale^{ToB} (Shadow Hand)

Tricks^{CS} : Extreme leap, Healing hands, Nimble stand, Quick swimmer

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : chaîne cloutée +2, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, chemise de mailles en mithral +1, gantelets de Dextérité +2, perle de Sagesse +2, gilet de résistance +1, bottes d'elfe, cape d'elfe, anneau de protection +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, potion de soins modérés, 60 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 7. *Manoeuvres préparées** (6). *Manoeuvres connues* (11 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la manoeuvre, +1 pour les manoeuvres de la discipline de Shadow Hand). 1^{er} – *Burning blade, clinging shadow strike, distracting ember, shadow blade technique* ; 2^e – *Cloak of deception, drain vitality*, flashing sun** ; 3^e – *Death mark*, shadow garrote*, strenght draining strike** ; 4^e – *Obscuring shadow veil**.

Postures de combat. *Postures connues* (3). 1^{er} – *Child of shadow, island of blades* ; 3^e – *Assassin's stance*.

MAÎTRE DES CHÂÎNES 9

Elfe Swordsage^{ToB} 7 / **Guerrier 2**

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 7d8+2d10+18 (64 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 26 (+6 Dex, +3 Sag, +6 armure, +1 parade), contact 20, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +7/+9

Attaque : *chaîne cloutée* +2 (+16 corps à corps, 2d4+11) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+14 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : *chaîne cloutée* +2 (+16/+11 corps à corps, 2d4+11) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+14/+9 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manœuvres, postures de combat, réactif (+2), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand], Frappe instinctive [Shadow Hand]), bonus à la CA, sentir la magie

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +9, Vol +10 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Acrobaties (12) +22, Déplacement silencieux (12) +23, Détection +5, Discrétion (12) +23, Équilibre (2) +10, Escalade (5) +7 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (3) +8, Premiers secours (12) +15 (+2 avec la trousse), Saut (5) +9

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Manœuvre préparée supplémentaire^{ToB}, Méditation martiale^{ToB} (Shadow Hand)

Tricks^{CS} : Extreme leap, Healing hands, Nimble stand, Quick swimmer

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *chaîne cloutée* +2, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *perle de Sagesse* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +2, *bottes d'elfe*, *cape d'elfe*, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, 10 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manœuvres. Niveau d'initiateur 8. *Manœuvres préparées** (7). *Manœuvres connues* (12 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la manœuvre, +1 pour les manœuvres de la discipline de Shadow Hand). 1^{er} – *Burning blade*, *clinging shadow strike*, *distracting ember* ; 2^e – *Cloak of deception*, *drain vitality*, *flashing sun** ; 3^e – *Death mark**, *shadow garrote**, *strenght draining strike**, *zephyr dance** ; 4^e – *Hand of death**, *obscuring shadow veil**.

Postures de combat. *Postures connues* (3). 1^{er} – *Child of shadow*, *island of blades* ; 3^e – *Assassin's stance*.



MAÎTRE DES CHÂÎNES 10

Elfe Swordsage^{ToB} 8 / Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 8d8+2d10+20 (70 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 26 (+6 Dex, +3 Sag, +6 armure, +1 parade), contact 20, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : *chaîne cloutée* +2 (+18 corps à corps, 2d4+12) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+16 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : *chaîne cloutée* +2 (+18/+13 corps à corps, 2d4+12) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+16/+11 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, manoeuvres, postures de combat, réactif (+2), discipline de prédilection (Arme de prédilection [Shadow Hand], Frappe instinctive [Shadow Hand], Posture défensive [Shadow Hand]), bonus à la CA, sentir la magie

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +11, Vol +13 ; +2 contre les enchantements

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

Compétences : Acrobaties (13) +24, Déplacement silencieux (13) +25, Détection +5, Discrétion (13) +25, Equilibre (2) +11, Escalade (5) +7 (+2 avec du matériel), Fouille +3, Natation (5) +7, Perception auditive (4) +9, Premiers secours (13) +16 (+2 avec la trousse), Saut (5) +9

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Clouage sur place, Lame d'ombre^{ToB}, Maniement d'une arme exotique (*chaîne cloutée*), Manoeuvre préparée supplémentaire^{ToB}, Méditation martiale^{ToB} (Shadow Hand)

Tricks^{CS} : Acrobatic backstab, Extreme leap, Healing hands, Nimble stand, Quick swimmer

Langues : Commun, Elfique, Igné

Environnement : Grandes villes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : *chaîne cloutée* +2, arc long composite de force (+2) de maître, 20 flèches, *chemise de mailles en mithral* +2, *gantelets de Dextérité* +4, *perle de Sagesse* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *gilet de résistance* +2, *bottes d'elfe*, *cape d'elfe*, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, matériel d'escalade, trousse de premiers secours, *potion de soins importants*, 30 pp

Alignement : généralement neutre strict

Ajustement de niveau : -

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 9. *Manoeuvres préparées**(8). *Manoeuvres connues* (13 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la manoeuvre, +1 pour les manoeuvres de la discipline de Shadow Hand). 1^{er} – *Burning blade, clinging shadow strike, distracting ember* ; 2^e – *Cloak of deception, drain vitality, flashing sun** ; 3^e – *Death mark**, *shadow garrote**, *strenght draining strike**, *zephyr dance** ; 4^e – *Hand of death**, *obscuring shadow veil** ; 5^e – *Bloodletting strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (3). 1^{er} – *Child of shadow, island of blades* ; 3^e – *Assassin's stance*.