

Drizt Do'Urden et Artémis Entreri

Artémis Entreri



Humanoïde (homme humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 21 (*armure de cuir clouté +2, défense, combattant à deux armes*), jusqu'à 24 avec la *dague gardienne*)

Points de vie 135 (18d8+36)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Sauvegardes Dextérité +11, Intelligence +8

Immunités Maladie

Résistances Poison

Compétences Discrétion +17, Intimidation +7, Perception +14, Perspicacité +14

Outils outils de voleur, kit de déguisement, kit d'empoisonneur

Sens perception passive 24

Langues commun, Calishite, commun des profondeurs, primordial, jargon des voleurs

Bonus de maîtrise : +6

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Style de combat Défense & Combat à deux armes

Précis Lorsqu'Artémis touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Artémis peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Artémis peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Artémis peut utiliser une action bonus pour récupérer 17 (1d10+12) points de vie.

Combattant à deux armes Artémis bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Il peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Critique amélioré. Les attaques d'Artémis avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Ruse. À chacun de ses tours, Artémis peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Artémis inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Artémis qui n'est pas incapable d'agir et qu'Artémis n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Artémis est doublé pour les jets de caractéristiques qu'Artémis fait avec les compétences Discrétion, Perception, Perspicacité et le kit de déguisement

Assassinat Artémis a l'avantage à ses jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, s'il attaque et touche une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

Équipement particulier : *Rapière incisive, Dague gardienne, Armure de cuir clouté +2, Amulette de bonne santé, Cape de l'araignée*

Actions

Attaques multiples. Artémis effectue trois attaques avec sa rapière et une attaque avec sa dague

Rapière incisive. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts nécrotiques par tour (DD 15 pour interrompre)

Dague gardienne. *Attaque d'arme au corps à corps* : +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d4+8) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec elle prend 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite

Toile d'araignée (1 fois/ jour, DD 13)

Réactions

Esquive. Artémis réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Artémis doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Drizzt Do'Urden



Humanoïde (elfe, drow) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 22 (*armure de cuir clouté +2, défense, +2 cimenterre gardien*)

Points de vie 120 (16d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Force +6, Constitution +7

Résistances feu

Compétences Perception +7, Acrobaties +10, Survie +7, Discrétion +15

Sens perception passive 17, vision dans le noir à 45 m

Langues commun, elfique, commun des profondeurs, nain, gobelin

Bonus de maîtrise : +5

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Ascendance féérique Drizzt a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne pas l'endormir

Incantation innée Drizzt peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14) :

A volonté : *lumières dansantes*,

1/ jour chacun : *lumières féériques, ténèbres, lévitation* (personnel uniquement)

Sensibilité à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, Drizzt a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Style de combat Défense & Combat à deux armes

Précis Lorsque Drizzt touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Drizzt peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (1 fois entre deux repos longs). Drizzt peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Drizzt peut utiliser une action bonus pour récupérer 15 (1d10+10) points de vie.

Embuscade effrayante : Drizzt ajoute son modificateur de Sagesse à ses jets d'initiative, sa vitesse au sol augmente de 3 m lors du premier tour d'un combat et durant ce premier tour, il peut porter une attaque supplémentaire s'il prend l'action attaquer. Si elle touche cette attaque inflige 1d8 dégâts supplémentaires.

Vision des ombres La vision dans le noir de Drizzt est augmenté de 9 m (inclus ci-dessus) et dans les ténèbres, il est invisible aux yeux de toute créature qui tente de le repérer avec vision dans le noir.

Fin explorateur : Le bonus de maîtrise de Drizzt est doublé pour tout jet lié à la compétence Discrétion. Drizzt connaît le commun des profondeurs et le nain.

Ennemi juré : humanoïdes (gobelins et elfes)

Rage (2 fois entre deux repos longs) Drizzt peut entrer en rage par une action bonus. La rage dure 1 minute et lui confère les avantages suivants : résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants, avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, +2 aux dégâts avec une arme de corps à corps

Sorts. Drizzt est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est le Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Drizzt :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr, lien avec une bête, communication avec les animaux*

2e niveau (2 emplacements) : *sens animal*

Équipement particulier : Symbole sacré de Mailikki, Glacemort (*Cimeterre gelé*), Scintillante (*Cimeterre gardien*), Armure de cuir clouté +2, Figurine merveilleuse : panthère d'onyx nommée Guenhwyvar

Actions

Attaques multiples. Drizzt effectue trois attaques avec Glacemort et une attaque Scintillante

Glacemort. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de froid +2 dégâts tranchants (rage) +3 (1d6) dégâts tranchants (*marque du chasseur*)

Scintillante. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d6+6) dégâts tranchants +2 dégâts tranchants (rage) +3 (1d6) dégâts tranchants (*marque du chasseur*)

Guenhwyvar

A les caractéristiques d'une panthère avec les modifications suivantes :

Classe d'armure 17

Points de vie 64

Compétences Perception +9, Discrétion +11

Sens perception passive 21

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (1d4+7) dégâts tranchants

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 (ou jusqu'à +13) pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d6+7) dégâts perforants

Dangerosité 4 (1100 PX)