

Ni'saheensa Elanar

Humanoïde (elfe aquatique) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (*mailles elfiques*)

Points de vie 98 (14d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Sauvegardes Force +6, Dextérité +9

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Survie +8, Discrétion +9, Perception +8, Nature +5

Sens perception passive 18, vision dans le noir à 18 m

Langues commun, elfique, aquatique, primordial, profond

Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

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

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

Enfant de la mer. Ni'saheensa a une vitesse de nage de 9 mètres, et elle peut respirer sous l'eau comme dans l'air.

Ami de la mer. À l'aide de gestes et de sons, Ni'saheensa peut communiquer des idées simples à des créatures de taille Petite ou inférieure qui ont une vitesse de nage innée.

Style de combat Archerie

Précis au tir Lorsque Ni'saheensa touche avec une arme de tir, elle inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Explorateur-né Ni'saheensa a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

Sens primitifs Ni'saheensa peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

Ennemi juré : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Ni'saheensa a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Grand Ennemi juré : aberrations (+4 aux jets d'attaque contre les aberrations et Ni'saheensa a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

Déplacement fluide : Ni'saheensa peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

Camouflage naturel Si Ni'saheensa reste immobile, ceux qui cherchent à la détecter ont une pénalité de -10 à leurs jets de Sagesse (Perception) jusqu'au début de son prochain tour

Tueur de colosses. Quand Ni'saheensa touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Ni'saheensa ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Echapper à la Horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre Ni'saheensa ont un désavantage.

Salve. Ni'saheensa peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point qu'elle peut voir et à portée de son arc long. Elle doit avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et doit faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Disparition Ni'saheensa peut utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à son tour. Ni'saheensa ne peut pas être suivi par des moyens magiques sauf si elle choisit de laisser une trace.

Sorts. Ni'saheensa est une lanceuse de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Travis :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, soins, grêle d'épines, lien avec les bêtes*

2^e niveau (3 emplacements) : *cordon de flèches*

3^e niveau (3 emplacements) : *flèche de foudre, invocation de tir de barrage*

4^e niveau (1 emplacement) : *peau de pierre**

* Ni'saheensa jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : Symbole sacré de Sashalas des Abîmes, *Mailles elfiques, Arc long +1*

Actions

Attaques multiples. Ni'saheensa effectue deux attaques avec une arme.

Trident. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6 m/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants ou 5 (1d8+1) si tenue à deux mains ou *Attaque d'arme à distance* : +9 pour toucher, portée 6 m/18 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants

Arc long +1. *Attaque à distance avec une arme* : +12 au toucher, portée 45/240 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts perforants.