

# Membre d'escouade orochi

## Humanoïde (Homme serpent) de taille M, Chaotique bon

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +4, For +5

Compétences Athlétisme +8, Acrobaties +6, Discrétion +9, Nature +4, Perception +4, Survie +4

Sens perception des vibrations 4 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, céleste, draconique

Dangerosité 4 (PX : 1100)

## Capacités

**Vision dans le noir.** Le membre d'escouade orochi peut voir à 18 mètres dans une lumière faible comme il verrait avec une lumière vive, et dans le noir avec une lumière faible. Dans le noir, il ne discerne pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

**Bénédictio du Kirin.** Octroie la capacité de lancer des sorts.

Sorts mineurs : *Druidisme*

Niveau 1 : *Enchevêtrement*

**Bras secondaires.** Les hommes serpents ont deux bras secondaires sous leur paire principale de bras. Ils fonctionnent comme leur paire principale.

## Actions

**Attaques multiples.** Le membre d'escouade orochi peut effectuer deux actions par tour.

**Katana** Attaque d'arme au corps à corps : +2 pour toucher, allonge 1,5 m., une créature. Touché 5 (1D8) dégâts tranchants.

**Arc** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 24m., une créature. Touché 4 (1D6) dégâts perforants.

**Morsure.** Les hommes serpent peuvent porter une attaque avec leurs crocs. Quand ils touchent avec, ils infligent 1d6 + your Strength modifier de dommages perforants.

**Morsure empoisonnée** En tant qu'action, Le membre d'escouade orochi peut effectuer une attaque spéciale avec sa Morsure. Si l'attaque touche, elle inflige ses dégâts normaux, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre un DD 12, sous peine d'être empoisonnée pendant un round. Ce trait peut être utilisé 3 fois, et vous récupérez toutes les utilisations dépensées à la fin d'un repos long.

Auteur : *Julien Ny*