OWLBEAR HARTSHORN — NIV 2

Humain guerrier 2
Humanoïde de taille M (humain) N
Init -1 ; **Sens** Perception -2

DEFENSE

CA 9, contact 9, dépourvu 9 (Dex -1)
pv 24 (2d10+9)
Ref -1, **Vig** +5, **Vol** -2 ; +1 contre la peur
Capacité défensive courage +1
Faiblesse aveugle d'un œil

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps mains nues +5 (1d3+3 non-létaux) ou gourdin +5 (1d6+3)
A distance tonnelet +1 (1d6+3) ou gourdin +1 (1d6+3)

TACTIQUE

Pendant le combat. Owlbear combat avec ses poings jusqu'à ce qu'il soit réduit à 15 points de vie ou moins. S'il est agrippé, il tente de briser l'étreinte avec de reprendre le combat avec ses poings dés qu'il s'est libéré.
Moral. Si Owlbear est réduit à 15 points de vie, Plugg envoie un gourdin dans sa direction. Owlbear le prend et continue le combat avec cette arme. S'il est réduit à 10 points de vie ou moins, Owlbear crie et tente de battre en retraite mais il est renvoyé au combat par Plugg et ses coéquipiers.

CARACTERISTIQUES

For 17, **Dex** 8, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 6, **Cha** 10
BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 14
Dons Force intimidante, Lancé improvisé, Robustesse, Surprise
Compétences Escalade +8, Intimidation +8
Langues commun
Equipement divers poignée de crabes vivants

CAPACITES SPECIALES

Aveugle d'un œil. Un personnage qui réussit un jet de Perception ou de Psychologie de DD 10 s'aperçoit que Owlbear est aveugle de l'œil gauche et qu'il est très lent. Ainsi, s'il engage le combat avec Owlbear et qu'il essaie de le frapper de ce côté, le personnage peut faire un jet d'Acrobaties ou de Bluff de DD 10 chaque round pour éviter facilement ses poings.

NOTE COMPLEMENTAIRES

OWLBEAR HARTSHORN — NIV 3

Humain guerrier 3
Humanoïde de taille M (humain) N
Init -1 ; **Sens** Perception -2

DEFENSE

CA 12, contact 9, dépourvu 12 (armure +3, Dex -1)
pv 33 (3d10+12)
Ref +0, **Vig** +5, **Vol** -1 ; +1 contre la peur
Capacité défensive courage +1
Faiblesse aveugle d'un œil

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps mains nues +6 (1d3+3 non-létaux) ou gourdin +6 (1d6+3)
A distance tonnelet +2 (1d6+3) ou gourdin +2 (1d6+3)

TACTIQUE

Pendant le combat. Owlbear combat avec ses poings jusqu'à ce qu'il soit réduit à 15 points de vie ou moins. S'il est agrippé, il tente de briser l'étreinte avec de reprendre le combat avec ses poings dés qu'il s'est libéré.
Moral. Si Owlbear est réduit à 15 points de vie, Plugg envoie un gourdin dans sa direction. Owlbear le prend et continue le combat avec cette arme. S'il est réduit à 10 points de vie ou moins, Owlbear crie et tente de battre en retraite mais il est renvoyé au combat par Plugg et ses coéquipiers.

CARACTERISTIQUES

For 17, **Dex** 8, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 6, **Cha** 10
BBA +3, **BMO** +6, **DMD** 15
Dons Assommant, Force intimidante, Lancé improvisé, Robustesse, Surprise
Compétences Escalade +8, Intimidation +9, Natation +7
Langues commun
Particularité entraînement aux armures 1
Equipement divers 2 gourdins, armure de cuir cloutée, poignée de crabes vivants

CAPACITES SPECIALES

Aveugle d'un œil. Un personnage qui réussit un jet de Perception ou de Psychologie de DD 10 s'aperçoit que Owlbear est aveugle de l'œil gauche et qu'il est très lent. Ainsi, s'il engage le combat avec Owlbear et qu'il essaie de le frapper de ce côté, le personnage peut faire un jet d'Acrobaties ou de Bluff de DD 10 chaque round pour éviter facilement ses poings.

NOTE COMPLEMENTAIRES

OWLBEAR HARTSHORN — NIV 4

Humain guerrier 4
Humanoïde de taille M (humain) N
Init -1 ; **Sens** Perception -2

DEFENSE

CA 12, contact 9, dépourvu 12 (armure +3, Dex -1)
pv 42 (4d10+16)
Ref +0, **Vig** +6, **Vol** -1 ; +1 contre la peur
Capacité défensive courage +1
Faiblesse aveugle d'un œil

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps gourdin +8 (1d6+4) ou gantelet clouté +8 (1d4+4)
A distance tonnelet +3 (1d6+4) ou gourdin +3 (1d6+4)

CARACTERISTIQUES

For 18, **Dex** 8, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 6, **Cha** 10
BBA +4, **BMO** +8, **DMD** 17
Dons Assommant, Force intimidante, Lancé improvisé, Robustesse, Science du combat à mains nues, Surprise
Compétences Escalade +10, Intimidation +11, Natation +8
Langues commun
Particularité entraînement aux armures 1
Equipement divers 2 gourdins, armure de cuir cloutée, gantelet clouté, poignée de crabes vivants

CAPACITES SPECIALES

Aveugle d'un œil. Un personnage qui réussit un jet de Perception ou de Psychologie de DD 10 s'aperçoit que Owlbear est aveugle de l'œil gauche et qu'il est très lent. Ainsi, s'il engage le combat avec Owlbear et qu'il essaie de le frapper de ce côté, le personnage peut faire un jet d'Acrobaties ou de Bluff de DD 10 chaque round pour éviter facilement ses poings.

NOTE COMPLEMENTAIRES

OWLBEAR HARTSHORN — NIV 5

Humain guerrier 5
Humanoïde de taille M (humain) N
Init -1 ; **Sens** Perception -2

DEFENSE

CA 12, contact 9, dépourvu 12 (armure +3, Dex -1)
pv 52 (5d10+19)
Ref +0, **Vig** +6, **Vol** -1 ; +1 contre la peur
Capacité défensive courage +1
Faiblesse aveugle d'un œil

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps gourdin +8 (1d6+5) et gantelet clouté +7 (1d4+4) ou gourdin +10 (1d6+5) ou gantelet clouté +9 (1d4+4)
A distance tonnelet +4 (1d6+4) ou gourdin +4 (1d6+5)

CARACTERISTIQUES

For 18, **Dex** 8, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 6, **Cha** 10
BBA +5, **BMO** +9, **DMD** 18
Dons Assommant, Combat à 2 armes, Force intimidante, Lancé improvisé, Robustesse, Science du combat à mains nues, Surprise
Compétences Escalade +10, Intimidation +12, Natation +9
Langues commun
Particularité entraînement aux armures 1, entraînement aux armes 1 (bâtons)
Equipement divers 2 gourdins, armure de cuir cloutée, gantelet clouté, poignée de crabes vivants

CAPACITES SPECIALES

Aveugle d'un œil. Un personnage qui réussit un jet de Perception ou de Psychologie de DD 10 s'aperçoit que Owlbear est aveugle de l'œil gauche et qu'il est très lent. Ainsi, s'il engage le combat avec Owlbear et qu'il essaie de le frapper de ce côté, le personnage peut faire un jet d'Acrobaties ou de Bluff de DD 10 chaque round pour éviter facilement ses poings.

NOTE COMPLEMENTAIRES

OWLBEAR HARTSHORN — NIV 6

Humain guerrier 6
Humanoïde de taille M (humain) N
Init -1 ; **Sens** Perception -2

DEFENSE

CA 12, contact 9, dépourvu 12 (armure +3, Dex -1)
pv 61 (6d10+22)
Ref +1, **Vig** +7, **Vol** +0 ; +2 contre la peur
Capacité défensive courage +2
Faiblesse aveugle d'un œil

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)
Corps à corps gourdin +10/+5 (1d6+5) et gantelet clouté +8 (1d4+4) ou gourdin +12 (1d6+5) ou gantelet clouté +10 (1d4+4)
A distance tonnelet +5 (1d6+4) ou gourdin +6 (1d6+5)

CARACTERISTIQUES

For 18, **Dex** 8, **Con** 14, **Int** 4, **Sag** 6, **Cha** 10
BBA +6, **BMO** +10, **DMD** 19
Dons Arme de prédilection (gourdin), Assommant, Combat à 2 armes, Force intimidante, Lancé improvisé, Robustesse, Science du combat à mains nues, Surprise
Compétences Escalade +10, Intimidation +13, Natation +10
Langues commun
Particularité entraînement aux armures 1, entraînement aux armes 1 (bâtons)
Equipement divers 2 gourdins, armure de cuir cloutée, gantelet clouté, poignée de crabes vivants

CAPACITES SPECIALES

Aveugle d'un œil. Un personnage qui réussit un jet de Perception ou de Psychologie de DD 10 s'aperçoit que Owlbear est aveugle de l'œil gauche et qu'il est très lent. Ainsi, s'il engage le combat avec Owlbear et qu'il essaie de le frapper de ce côté, le personnage peut faire un jet d'Acrobaties ou de Bluff de DD 10 chaque round pour éviter facilement ses poings.

NOTE COMPLEMENTAIRES