

Druide (cercle de la lune) 10
CLASSE & NIVEAU

Elfe des bois (f)
RACE

Ermite

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Neutre

ALIGNEMENT

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
-1
8

DEXTÉRITÉ
+3
16

CONSTITUTION
+1
12

INTELLIGENCE
+0
11

SAGESSE
+3
16

CHARISME
+1
12

INSPIRATION

+4 BONUS DE MAÎTRISE

☐ -1 Force
☐ +3 Dextérité
☐ +1 Constitution
☒ +4 Intelligence
☒ +7 Sagesse
☐ +1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

☐ +3 Acrobaties (Dex)
☐ +0 Arcanes (Int)
☐ -1 Athlétisme (For)
☐ +3 Discrétion (Dex)
☒ +7 Dressage (Sag)
☐ +3 Escamotage (Dex)
☐ +0 Histoire (Int)
☐ +1 Intimidation (Cha)
☐ +3 Intuition (Sag)
☐ +0 Investigation (Int)
☒ +7 Médecine (Sag)
☐ +0 Nature (Int)
☒ +7 Perception (Sag)
☐ +1 Persuasion (Cha)
☒ +4 Religion (Int)
☐ +1 Représentation (Cha)
☒ +7 Survie (Sag)
☐ +1 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

14
CA

+8
INITIATIVE

10,50 m
VITESSE

Maximum de points de vie **63**

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **10d8**
DÉS DE VIE

Succès ☐ ☐ ☐
Échecs ☐ ☐ ☐
JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Bâton	+3	1d6-1 contondant
Arc court	+7	1d6+3 perforant

Bâton. Corps à corps : +3 (1d6-1 contondant ; polyvalente (1d8))

Arc court. Distance : +7 (1d6+3 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), à deux mains)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

Forme sauvage (FP 3, 2/repos, 5h)

Forme sauvage de combat

Formes du cercle *

Frappe primitive

Forme sauvage élémentaire

Discret

Vigilant

Vision dans le noir (18 m)

Sens aiguisés *

Ascendance féérique (AV aux JdS vs charme et la magie ne peut pas vous endormir)

Transe (4h de méditation remplacent 8h de sommeil)

Entraînement aux armes elfiques *

Foulée légère *

Cachette naturelle (peut tenter de se cacher dans une zone à visibilité réduite)

Découverte

CAPACITÉS ET TRAITS

17 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

Armes gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance, épée courte, épée longue, arc court, arc long

Armures armures légères et intermédiaires, boucliers,

Outils kit d'herboriste, kit d'empoisonneur

Langues commun, elfique, sylvestre, druidique

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 5

PP 0

Bâton, arc court, armure de cuir, kit d'empoisonneur, kit d'herboriste, focaliseur druidique/branche de gui, sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, étui à cartes ou parchemins, couverture, vêtements communs, carquois

Poids de l'équipement 44 kg - **Coût** 109.2 po

Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT

