DUNGEONS & DRAGONS®

Breweol Perlimpin

NOM DU PERSONNAGE

Druide 4 Mage 2	Ermite	Sacha
CLASSE & NIVEAU	HISTORIQUE	NOM DU JOUEUR
Elfe des bois	Chaotique Neutre	
RACE	ALIGNEMENT	POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE 0 (11)

DEXTÉRITÉ 1 (13)

CONSTITUTION 3 (16)

INTELLIGENCE 2 (14)

SAGESSE 4 (18)

CHARISME 2 (14)

INSPIRATION

3 — BONUS DE MAÎTRISE

- ○ ___ Force
- ○ ___ Dextérité
- ◉ 6 Constitution
- ◉ 5 Intelligence
- ◉ 7 Sagesse
- ○ ___ Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- ○ ___ Acrobaties (DEX)
- ○ ___ Arcanes (INT)
- ○ ___ Athlétisme (FOR)
- ○ ___ Discrétion (DEX)
- ○ ___ Dressage (SAG)
- ○ ___ Escamotage (DEX)
- ○ ___ Histoire (INT)
- ○ ___ Intimidation (CHA)
- ○ ___ Investigation (INT)
- ◉ 7 Médecine (SAG)
- ◉ 5 Nature (INT)
- ◉ 7 Perception (SAG)
- ○ ___ Perspicacité (SAG)
- ○ ___ Persuasion (CHA)
- ◉ 5 Religion (INT)
- ○ ___ Representation (CHA)
- ○ ___ Survie (SAG)
- ○ ___ Tromperie (CHA)

COMPÉTENCES

17 — SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armures : armures légères, intermédiaires, boucliers
Armes : gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance, épées, arcs
Outils : kit d'herboriste

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

12 CA

+1 INITIATIVE

10.5 VITESSE

Points de vie max 42

42

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 4d8 + 2d6

DÉS DE VIE

SUCCÈS ○○○

ÉCHECS ○○○

JdS CONTRE LA MORT

NOM	BONUS ATT	DÉGÂTS / TYPE
cimeterre	1	1d6
baton	0	1d6/1d8

ATTAQUES ET SORTS

PC

PA

PE

PO 55

PP

Armure de cuire : 11+Dex
focaliseur druidique

ÉQUIPEMENT

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

Elfe des bois :
- vision nocturne (18m)
- transe : sommeil/2
- ascendance féerique : avantage sav charmes + immunité sommeil
- cachette naturelle

Druide :
- forme sauvage x2, fp max = 1

Mage :
- présage (2d20/j)

Dons :
- résilient (constitution)

CAPACITÉS ET TRAITS

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

NOM DU PERSONNAGE

~500 ans	1,80m	80kg
ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

NOM

SYMBOLE

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

sac d'explorateur : Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, une boite d'allume-feu, 10 torches, 10 jours de rations et une gourde d'eau. Le sac comprend aussi 15 mètres de corde de chanvre attachée sur son côté.
ermite : un étui à parchemin remplis de notes sur vos études ou vos prières, une couverture pour l'hiver, des vêtements communs, un kit d'herboriste

HISTOIRE DU PERSONNAGE

TRÉSOR

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Druide : Sagesse +4

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS
(CARACTÉRISTIQUE POUR LANCER DES SORTS)

8	15	7
SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR	DD DE SAUVEGARDE DES SORTS	BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT

SORTS CONNUS

0 — SORTS MINEURS

- Assistance
- Flammes
- Réparation

NIVEAU DU SORT — EMPLACEMENTS — EMPLACEMENTS UTILISÉS

1 — 4

PRÉPARÉ — NOM DU SORT

- Enchevêtrement : dd force -> entravé
- Soins : 1d8/emp + mod

2 — 3

- Métal brûlant : 1d8/emp feu + désavantage
- Localisation d'animaux ou de plantes (7.5km
- Rayon de lune : dd Constitution -> 1d10/emp

3 — 3

- Appel de la foudre : dd Dex -> 1d10/emp
- Mure de vent
- Protection contre une énergie

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.