

Ambre Brasecoeur

NOM DU PERSONNAGE

DUNGEONS & DRAGONS®

Druide (cercle des fournaises) : Ermite

CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Nain des collines (f)

RACE

Neutre bon

ALIGNEMENT

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- ☐ +1 Force
- ☐ +1 Dextérité
- ☐ +2 Constitution
- ☒ +1 Intelligence
- ☒ +6 Sagesse
- ☐ +0 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- ☐ +1 Acrobaties (Dex)
- ☐ -1 Arcanes (Int)
- ☐ +1 Athlétisme (For)
- ☐ +1 Discrétion (Dex)
- ☐ +4 Dressage (Sag)
- ☐ +1 Escamotage (Dex)
- ☐ -1 Histoire (Int)
- ☐ +0 Intimidation (Cha)
- ☐ +4 Intuition (Sag)
- ☐ -1 Investigation (Int)
- ☒ +6 Médecine (Sag)
- ☐ -1 Nature (Int)
- ☒ +6 Perception (Sag)
- ☐ +0 Persuasion (Cha)
- ☒ +1 Religion (Int)
- ☐ +0 Représentation (Cha)
- ☒ +6 Survie (Sag)
- ☐ +0 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

FORCE

+1

12

DEXTÉRITÉ

+1

13

CONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENCE

-1

9

SAGESSE

+4

18

CHARISME

+0

10

14

CA

+1

INITIATIVE

7,50 m

VITESSE

Maximum de points de vie 21

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 2d8

DÉS DE VIE

Succès ☐ ☐ ☐

Échecs ☐ ☐ ☐

JDS CONTRE LA MORT

NOM ATT DÉGÂTS/TYPE

Cimeterre +3 1d6+1 tranchant

Cimeterre. Corps à corps : +3 (1d6+1 tranchant ; finesse, légère)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

16

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance, hachette, hache d'armes, marteau léger, marteau de guerre

Armures armures légères et intermédiaires, boucliers,

Outils matériel de brasseur, kit d'herboriste, outils de charpentier

Langues commun, elfique, nain, druidique

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 5

PP 0

Cimeterre, armure de cuir, bouclier, kit d'herboriste, focaliseur druidique/bâton, 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

Poids de l'équipement 46 kg
- **Coût** 72 po

Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT

Je reste toujours serein, même face au désastre.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Bien commun. Mes dons sont destinés à être partagés par tous, et non pour mon propre intérêt (Bon).

IDÉAUX

Mon isolement m'a donné une grande perspective sur un grand mal et je suis le seul à pouvoir le détruire.

LIENS

J'aime garder des secrets et je ne les partage avec personne.

DÉFAUTS

Forme sauvage (FP 1/4, 2/repos, 1h)

Sorts de cercle * (*mains brûlantes, soins*)

Invocation d'un esprit des fournaises

Vision dans le noir (18 m)

Résistance naine (AV aux JdS vs poison)

Entraînement aux armes naines *

Maîtrise des outils *

Connaissance de la pierre (bonus de maîtrise x2 aux jets d'Int (Histoire) en relation avec la pierre)

Ténacité naine (+1 pv/niveau) *

Découverte

CAPACITÉS ET TRAITS



Ambre Brasecoeur

NOM DU PERSONNAGE

20
ÂGE

1,35 m (M)
TAILLE

70 kg
POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Ermite (J'avais besoin de communier avec la nature, loin de la civilisation)

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

HISTOIRE DU PERSONNAGE

TRÉSOR

Druide (Sag)

CLASSE D'INCANTATION
(CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

6

SORTS À PRÉPARER
CHAQUE JOUR

14

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

+6

BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT

0

SORTS MINEURS

gourdin magique

embrasement

NIVEAU
DU
SORT

EMPLACEMENTS

EMPLACEMENTS UTILISÉS

1

3

☐ mains brûlantes

☐ soins

☐ enchevêtrement

☐ amitié avec les animaux

☐ charme-personne

☐ détection du poison et des maladies

☐ détection de la magie

☐ nappe de brouillard

☐ ...

☐ ...

☐ ...

2

3

6

4

7

8

5

9