



DUNGEONS & DRAGONS®

Agrash l'hirsute

NOM DU PERSONNAGE

Clerc (nature) 2

CLASSE & NIVEAU

Demi-orc (h)

RACE

Sauvageon

HISTORIQUE

Neutre bon

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

POINTS D'EXPÉRIENCE

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- ☐ +2 Force
- ☐ +1 Dextérité
- ☐ +3 Constitution
- ☐ +1 Intelligence
- ☒ +5 Sagesse
- ☒ +1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- ☐ +1 Acrobaties (Dex)
- ☐ +1 Arcanes (Int)
- ☒ +4 Athlétisme (For)
- ☐ +1 Discretion (Dex)
- ☐ +3 Dressage (Sag)
- ☐ +1 Escamotage (Dex)
- ☐ +1 Histoire (Int)
- ☒ +5 Intimidation (Cha)
- ☒ +5 Intuition (Sag)
- ☐ +1 Investigation (Int)
- ☒ +5 Médecine (Sag)
- ☐ +1 Nature (Int)
- ☒ +5 Perception (Sag)
- ☐ -1 Persuasion (Cha)
- ☐ +1 Religion (Int)
- ☐ -1 Représentation (Cha)
- ☒ +5 Survie (Sag)
- ☐ -1 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

FORCE

+2

15

DEXTÉRITÉ

+1

12

CONSTITUTION

+3

16

INTELLIGENCE

+1

13

SAGESSE

+3

17

CHARISME

-1

8

14

CA

+1

INITIATIVE

9 m

VITESSE

Maximum de points de vie **19**

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **2d8**

DÉS DE VIE

Succès ☐ ☐ ☐

Échecs ☐ ☐ ☐

JDS CONTRE LA MORT

NOM ATT DÉGÂTS/TYPE

Marteau de guerre +2 1d8+2 contondant

Arbalète légère +3 1d8+1 perforant

Marteau de guerre. Corps à corps : +2 (1d8+2 contondant ; polyvalente (1d10))

Arbalète légère. Distance : +3 (1d8+1 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

13

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes

Armures armures légères et intermédiaires, boucliers, , armures lourdes

Outils gimbarde

Langues commun, orc, sylvestre

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 10

PP 0

Marteau de guerre, arbalète légère, armure de cuir, bouclier, symbole sacré/emblème, sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, piège à mâchoires, vêtements de voyage, bâton, trophée, bourse

Poids de l'équipement 55 kg - **Coût** 92 po

Poids des pièces 0.1 kg

ÉQUIPEMENT

Je garde un œil sur mes amis, comme s'ils étaient les langes d'un nouveau-né.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Nature. Le monde naturel est bien plus important que toutes les constructions des peuples civilisés (Neutre).

IDÉAUX

Insulter la nature indomptée de mes terres c'est m'insulter.

LIENS

Je ne suis pas du tout résistant à la bière, au vin et autres boissons alcoolisées.

DÉFAUTS

Sorts de domaine (*amitié avec les animaux, communication avec les animaux*)

Acolyte de la Nature

Maîtrise supplémentaire *

Conduit divin (1/repos)

- renvoi des morts-vivants (DD 13)

- charme des animaux et des plantes

Vision dans le noir (18 m)

Menaçant *

Endurance implacable

Attaques sauvages

Éternel vagabond

CAPACITÉS ET TRAITS



Agrash l'hirsute

NOM DU PERSONNAGE

20
ÂGE

M
TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Sauvageon

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR

Clerc (Sag)

CLASSE D'INCANTATION
(CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

5

SORTS À PRÉPARER
CHAQUE JOUR

13

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

+5

BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT

0

SORTS MINEURS

gourdin magique

thaumaturgie

flamme sacrée

stabilisation

3

6

NIVEAU
DU
SORT

EMPLACEMENTS

EMPLACEMENTS UTILISÉS

1

3

☐ amitié avec les animaux

☐ communication avec les animaux

☐ soins

☐ bouclier de la foi

☐ détection du poison et des maladies

☐ purification de nourriture et d'eau

☐ injonction

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐

☐

2

4

7

8

5

9