# ADVANCED DUNGEONS ET DRAGONS

**Nom :** Kwanita

**Classe :** Druide Changeforme **Niv.** 1 **Race :** Demi elfe **Age :** 18 ans **Sexe :** Mâle

**Taille :** 172 cm **Poids :** 66 kg **Yeux :** Noirs **Cheveux :** Auburn **Religion :** Chauntéa

LB LN LM NB NV NM CB CN CM

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | Force | Endurance | 11 |
| 16 | Dextérité | Puissance | 11 |
| 15 | Constitution | Précision | 14 |
| 15 | Intelligence | Équilibre | 18 |
| 17 | Sagesse | Résistance | 14 |
| 16 | Charisme | Vigueur | 16 |
| | Chance | Intellect | 13 |
| | | Érudition | 17 |
| | | Intuition | 18 |
| | | Volonté | 16 |
| | | Magnétisme | 17 |
| | | Charme | 15 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Poids autorisé 20 kg | | | | |
| + Tch. 0 | + Dom. 0 | Cmax. 57,5 kg | Enf. 6 | B&H 2% |
| Ajust. Tir +0 | | Pick. | Croch. | Pièges |
| Réf. +2 | Déf. -4 | Dép. Sil. | Grimper | Évasion |
| Choc métabolique 90% | | | Résis. poisons | |
| Bonus Pts vie +2 | | | Résurection 96% | |
| Niv. De sorts 6e | | Sorts Max par niveau 9 | | Illusion |
| Comp. Suppl. 6 | | Pourcentage d'apprentissage des sorts 75% | | |
| Sorts en bonus 1, 1, 2, 2, 3, 4 | | Pourcentage échec de sorts 0% | | |
| Ajust. Contre la magie +2 | | Immunité aux sorts | | |
| Loyauté inspiré +6 | | Maximum de compagnons d'armes 10 | | |
| Ajust. Réaction +3 | | | | |

Dé de vie 1d8

Bonus Vig. +2

Points de vie Maximums 10

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | | | | |
| | | | | |

Actuels

10

Expérience : Prochain Niv. : 2000

Bonus 10% ☑ Oui ☐ Non

| Sauvegardes | Base | Ajustements | |
|---|---|---|---|
| Paralysie ; Poisons ; Mort Mag. | 10 | Équi. | |
| Bâtons ; Bâtonnets ; Baguettes | 14 | Vol. | |
| Pétrification ; Métamorphoses | 13 | Mag. | |
| Souffles | 16 | Race | |
| Sorts | 15 | Div. | |

## Habilités / Talents Spéciaux

- ☐ Apposition des mains 1 fois par jour.
- ☐ Attaque sournoise
- ☐ Aura de protection contre le mal sur 3 mètres
- ☐ Aura de puissance sur 3 mètres avec une épée sainte.
- ☐ Bonus : +2 aux jets de sauvegardes
- ☐ Bonus à la C.A: (-4) Contre les grandes créatures
- ☐ Bonus au toucher (+1) à l'arc et à l'épée courte
- ☐ Bonus au toucher (+1) à la fronde et aux armes de lancer.
- ☐ Bonus au toucher (+1) contre Demi-Orc, Gobelins et Hobgobelins
- ☐ Bonus au toucher (+1) contre Kobolds et Gobelins
- ☐ Connaissance d'un langage naturels en plus par niveau (Niv. 3)
- ☐ Déplacement normal en milieux encombrés naturels (Niv. 3)
- ☐ Détection des intentions mauvaises sur 20 mètres
- ☐ Détection des murs mobiles (1 à 4 sur 1d6)
- ☐ Détection des pentes (1 à 5 sur 1d6)
- ☑ Détection des portes dérobées (1 sur 1d6 sans chercher) (1 à 3 sur 1d6 en cherchant)
- ☑ Détection des portes secrètes (1 sur 1d6 sans chercher) (1 à 2 sur 1d6 en cherchant)
- ☐ Détection des surfaces peu sûrs (1 à 7 sur 1d10)
- ☐ Détection de trappes ou fosses (1 à 3 sur 1d6)
- ☐ Détection des tunnels proches (1 à 5 sur 1d6)
- ☐ Déterminer une direction en sous sol (1 à 3 sur 1d6)
- ☐ Déterminer une profondeur (1 à 4 sur 1d6)
- ☐ Empathie avec les animaux
- ☐ Encouragement musical (+1 au toucher / +2 au moral)
- ☐ Identification d'objet (5 % par niveau)
- ☑ Identification des plantes, animaux et de l'eau pure (Niv. 3)
- ☐ Immunité aux maladies
- ☑ Immunité aux sorts des créatures des bois (Niv. 7)
- ☐ Influencer une réaction
- ☑ Infravision à 20 mètres
- ☐ Jargon des voleurs
- ☐ Malus aux objets magiques : 20 % d'échec possible
- ☑ Métamorphose (Niv. 7)
- ☐ Race ennemi :
- ☐ Repousser les morts vivants
- ☐ Résistance à la magie : Bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts, bâtons, septres et baguettes
- ☐ Résistance aux charmes et au sort de sommeil
- ☐ Résistance aux poisons : Bonus de aux jets de sauvegarde contre le poison
- ☐ Soigner les maladies plusieurs fois par jour.
- ☐ Surprendre un adversaire (-4 sur jet de surprise adverse) (-2 si obstacle à franchir)
- ☐ Utilisation des parchemins (Niv. 10)

## Compétences et langages

| | Formule | Base | Prog. | Total |
|---|---|---|---|---|
| Agriculture | Erudition | 7+4 | | 11 |
| Chant | Magnétisme | 5+4 | | 9 |
| Instrument de Musique | Magnétisme | 7+4+1 | | 12 |
| (Luth et Flûte à bec, Harpe, Flûte de Pan) | | | | |
| Connaissance des sorts | Erudition | 7+4 | | 11 |
| Lecture Ecriture | Erudition | 8+4 | | 12 |
| Religion | Intuition | 6+5 | | 11 |
| Connaissance des animaux | Eru, Intuition | 7+5 | | 12 |
| Survie | Eru, Volonté | 6+4 | | 10 |
| Herboristerie | Eru, Intuition | 6+5 | | 11 |
| Avantages : Brio musical | | | | |
| Résistance feu/électricité +2 JdS | | | | |
| Passage sans trace | | | | |
| Langue des initiés | | | | |
| Faible besoin en sommeil 4h | | | | |

## Description

Le jeune homme au teint basané a la peau marqué par le soleil sur laquelle se dessine déjà quelques rides que cache de long cheveux roux similaires à ceux d'un chien croisé récemment. De cette chevelure cuivrée émerge des oreilles pointues, seules vestiges de son ascendance elfique. Du visage carré presque sévère ressort de magnifiques yeux en amande a l'iris noirs. Son corps est tout en finesse et en longueur du haut de son mètre soixante douze avec sa démarche s'effectuant en souplesse, tout en aisance, malgré tout l'attirail qu'il transporte; des peaux d'animaux en guise de vêtements, un barda, des plumes dans les cheveux, des colliers et bracelets d'os, d'ivoire et de bois et en bandoulière un Luth et deux magnifiques flûtes. Il se dégage du demi-elfe principalement de l'asssurance et de la sérénité.

## Compagnons d'armes

## Bravoure

## Historique

Description du clan
Clan/tribu de barbares/sauvages semi sédentaires provenant des plaines des géants (Giant's plains) situées a l'ouest de la mer des dragons. Communauté de 300-400 individus composée principalement humaines avec quelques elfes et demi elfes. Pacifique, chasseur/cueilleurs avec un peu d'agriculture. Peu de contact avec le monde extérieur a part quelques caravanes de marchand et par le rituel d'exil.

Historique
Kwanita, signifiant les esprits sont bons, est né dans une tribu prenant place dans la plaine des géants à l'est de la mer des dragons avec pour mère une demi elfe et un humain pour père. Ses parents sont musiciens et participent à toutes les fêtes du clan. Ainsi il développa très tôt des talents de musiciens et appris au fur et a mesure des années à manier différent instruments de musique. A l'âge de 10 ans, les enfants sont conseillés par les chamans pour leur rôle futur au sein de la tribu. Kwanita a été orienté vers la religion de Chauntéa, une des principales de la tribu. Il suivit une longue formation où il reçut l'enseignement classique des druides puis leurs pouvoirs accordés par la déesse : lancer des sorts, reconnaître les traces d'animaux, les bienfaits de l'agriculture, les autres cultes en lien avec Chauntéa.

Il importa ses dons de musiciens aux différents rites, célébrations et messes de la déesse. Ses prestations attirèrent un public nombreux accroissant le nombre de fidèles. Sa présence, sa musique tantôt a la flûte de pan, tantôt a la lyre, ou même au Luth suffisaient a prodiguer joie et espoir dans les moments difficiles. Ses qualités de musiciens utilisés pour rendre gloire à la déesse attirèrent un avatar de Chauntéa qu'il rencontrât lors d'une chasse. Il lui octroya le don rare de Changeforme, une forme rare des druides qui permet de se métamorphoser en animaux à la condition d'utiliser avec parcimonie ce talent.

Malgré son jeune âge Kwanita est rempli de sagesse. Il participe avec des prêtes plus âgés aux médiations des querelles au sein du clan. Cherchant le consensus, ses conseils sont écoutés et souvent appliqués. Une fois adulte, les hommes et femmes sont forcés a a l'exil pendant un minimum d'un an pour partir a la découverte des terres environnantes et du monde de façon plus générale. A son retour, il devra rapporter un élément de valeur, matériel ou non, pour le bien du clan. Il est temps pour le jeune druide de partir.

| Armes | M | At. | Ajustements de toucher | | | | | | Taco | Dégâts | | | | | | Portée | Init. | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Base | Rac. | Car. | Spé.. | Mag. | Enc. | Total | Base PM/G | Rac. | For. | Spé. | Mag. | Total PM/G | | Base | Équi. | Mag. | Total |
| Cimeterre | D | 1 | +1 | | | | | | +1 | 1d8 / 1d8 | | | | | | | 5 | | | 5 |
| Fronde | D | 1 | +1 | | | | | | +1 | 1d4 | | | +1 | | +1 | 50 / 100 / 200 | 6 | | | 6 |

| Vadé Rétro | |
|---|---|
| Squelette | |
| Zombie | |
| Goule | |
| Ombre | |
| Nécrophage | |
| Ghast | |
| Ame en peine | |
| Momie | |
| Spectre | |
| Vampire | |
| Fantôme | |
| Liche | |
| Spécial | |

| Armure | Pièce ou objet | P.S. | -C.A. | -Dex. |
|---|---|---|---|---|
| Casque | | | | |
| Armure | Armure de Peau | | 6 | |
| Bouclier | Targe | | +1 | |
| Autre 1 | | | | |
| Autre 2 | | | | |
| Autre 3 | | | | |

| C.A. Ajustée | |
|---|---|
| C.A. Naturelle | 6 |
| Sans Bouclier | 2 |
| De Dos | |
| Encombrement | |

0

Munitions: Bille de fronde

Munitions:

| Armes maniées | Spé. |
|---|---|
| Cimeterre | |
| Fronde | |
| Technique de combat : Arme et Bouclier | |

| Talents de roublards | Base | Race | Équi. | Préc. | Cha. | C.A. | Mag. | Prog. | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Baratin | | | | | | | | | |
| Creuser un tunnel | | | | | | | | | |
| Crocheter les serrures | | | | | | | | | |
| Déguisement | | | | | | | | | |
| Détecter les bruits | | | | | | | | | |
| Détourner l'attention | | | | | | | | | |
| Évasion | | | | | | | | | |
| Expression Artistique | | | | | | | | | |
| Grimper | | | | | | | | | |
| Hypnotisme | | | | | | | | | |
| Lire les langues inconnues | | | | | | | | | |
| Mouvements silencieux | | | | | | | | | |
| Pickpocket | | | | | | | | | |
| Se cacher | | | | | | | | | |
| Séduction | | | | | | | | | |
| Trouver & désamorcer les pièges | | | | | | | | | |
| Ventriloquie | | | | | | | | | |

| Sphères divines | Min. | Maj. |
|---|---|---|
| Animale | | ● |
| Astrale | | |
| Chaos | | |
| Charme | | |
| Climat | | ● |
| Combat | | |
| Conjuration | | |
| Création | | |
| Divination | | |
| Élémentaire (Air) | | ● |
| Élémentaire (Eau) | | ● |
| Élémentaire (Feu) | | ● |
| Élémentaire (Terre) | | ● |
| Garde | | |
| Guerre | | |
| Générale | | ● |
| Loi | | |
| Nécromancie | | |
| Nombres | | |
| Pensée | | |
| Protection | | ● |
| Soins | | ● |
| Soleil | | |
| Temps | | |
| Végétale | | ● |
| Vigilance | ● | |
| Voyageurs | | |

| | |
|---|---|
| Niveau de sorts maximum | 1 |
| Max. sorts par niveau | |

| Niv des sorts | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sorts par jours | 1 | | | | | | | | |
| Bonus Intui. | 2 | | | | | | | | |
| Utilisés | | | | | | | | | |

| | |
|---|---|
| Spécialisation magique | |
| Écoles en opposition | - |
| | - |
| | - |
| Sorts en préparation | |

| Encombrement | Limit. | Ajustements Taco | Ajustements C.A. |
|---|---|---|---|
| Aucun | 20,5 | | |
| Léger | 29,5 | | |
| Moyen | 38,5 | -1 | |
| Important | 48,5 | -2 | +1 |
| Maximum | 57,5 | -4 | +3 |

Rations (repas)

Eau (25 cl)

Tabac (1 pipe)

Alcool (25 cl)

**Potions**

**Monnaies**

| | |
|---|---|
| Cuivre | |
| Argent | |
| Électrum | |
| Or | 8 |
| Platine | |

| Nom | C.A. | Race/Classe | DV/Niv. | At. | Taco | Dg/Effets | PV | Compétences ou autres notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |
| Notes : | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Notes : | | | | | | | | |

**Equipement**

| Sur soi | Pds | Sac à dos | Pds | Sac à dos | Pds |
|---|---|---|---|---|---|
| Vêtement de voyage | | Symbole sacré | | | |
| Flûte à bec | 0,5 | Gui | | | |
| Flûte de pan | 1,5 | Serpe | | | |
| Luth | 2 | Corde en chanvre | | | |
| Gourde | | Outre | | | |
| Bourse simple | | Etui à parchemin | | | |
| Cimeterre | 2 | Parchemins | | | |
| Fronde + bille | 0,5 | Plumes et encre | | | |
| Armure de peau | 14 | | | | |
| Targe | 1,5 | | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Poids porté | | Poids autorisé | 20 |
| | | Charge maximale | 57,5 |

| Gemmes | Valeurs |
|---|---|
| | |

| Trésor | Valeurs |
|---|---|
| | |

| Objets magiques | Valeurs |
|---|---|
| | |

| Divers | Valeurs |
|---|---|
| | |