

Vincent, Finalisation de ton druide humain :

Si tu veux jeter un œil sur ta feuille →
!! La taille et le Poids sont faux !!

Merci de répondre en m'envoyant un message privé sur le forum

Tu ne peux pas choisir le don Incantation Animale ! Il n'est accessible qu'au niveau 5 et ton dernier don est au niveau 4. Je te demande donc de choisir un don parmi les suivants – bleu ou noir :

Voltigeur, [Funambule](#), Vigilance, [Fraternité Animale](#), Athlétisme, [Doigt de Fées](#), Fourberie, [Méticuleux](#), Endurance, [Dur à cuire](#), Vigueur Surhumaine, [Fin Limier](#), Volonté de Fer, [Réflexes Surhumains](#), Négociation, [Savoir-faire mécanique](#), Persuasion, [Course](#), Autonome, [Talent](#), Discret, [Robustesse](#), Pistage, [Maniement des armes courantes](#), Maniement des armes de guerre, [Maniement d'une arme Exotique](#), Arme de prédilection, [Arme en main](#), Attaque en finesse, [Attaque réflexes](#), Combat en Aveugle, [Rechargement rapide](#), Science du combat à mains nues, [Tir à bout portant](#), Affinité magique

Tu peux consulter un manuel du joueur pour leur description.

Au boulot maintenant :

Fais un tirage de 5 D10 et donnes moi le résultat
Fais un tirage de 2 D4 et donnes moi le résultat

Quelle est [la dernière arme que tu souhaites avoir sur ta feuille](#) (s'il y en a !) en plus du Cimeterre -
Les armes suivantes sont accessibles :

[Mêlée](#) : Dague, gourdin, bâton, serpe, lance courte, lance.

[Jet](#) : Dard, fronde, lance courte

Sur tes **9000 po**, je vois que tu as sélectionné en équipement :

a) Cimeterre (**15 po**)

Il te reste donc 8985 po.

Pour mémoire quelques coûts :

- +1 sur ton cimeterre (2315 po)
- +1 sur une fronde (+2300 po) → les pierres tirées sont considérées comme magique +1

Peux tu [m'indiquer par retour si tu investis quelque chose dans une armure](#) (magique ou non), un bouclier (magique ou non) et / ou un objet magique procurant de la CA.

Choisis déjà dans la table ton armure et ton bouclier. Prends le coût correspondant.

ATTENTION, LES DRUIDES NE PEUVENT PAS PORTER DE METAL !

Si tu veux les rendre magiques (+1 uniquement), ajoute suivant le type de ton armure et de ton bouclier les montants indiqués dans la table à droite. Une arme magique doit être « De Maître ».

	Prix	Bonus CA	Max Dex	Pénalité	Vitesse	Poids	De Maître	+1
Light armor								
Padded	5 gp	1	8	0	30 ft.	10 lb.	+155 po	+1000 po
Leather	10 gp	2	6	0	30 ft.	15 lb.	+160 po	+1000 po
Studded leather	25 gp	3	5	-1	30 ft.	20 lb.	+175 po	+1000 po
Medium armor								
Hide	15 gp	3	4	-3	20 ft.	25 lb.	+165 gp	+1000 po
Shields								
Buckler	15 gp	1	—	-1	—	5 lb.	+165 gp	+1000 po
Shield, light wooden	3 gp	1	—	-1	—	5 lb.	+153 gp	+1000 po
Shield, heavy wooden	7 gp	2	—	-2	—	10 lb.	+157 gp	+1000 po

Une armure ou un bouclier magique doit être aussi de Maître

Une armure ou un bouclier de Maître procure une amélioration de 1 de la Pénalité (aux tests compétences) si elle existe

Tu peux également opter pour les objets de bonus de CA ci-dessous :

Anneau de Protection +1 (2000 po)

Amulette d'Armure naturelle +1 (2000 po)

Si par ailleurs tu investis dans un objet magique qui augmente l'une des caractéristiques de 2 pts, précise-le également par retour. Ces objets sont les suivants :

Gauntlets of ogre power (For +2) (4,000 po)

Gloves of Dexterity +2 (Dex +2) (4,000 po)

Headband of intellect +2 (Int +2) (4,000 po)

Periapt of Wisdom +2 (Sag +2) (4,000 po)

Amulet of health +2 (Con +2) (4,000 po)

Cloak of Charisma +2 (Cha +2) (4,000 po)

Nota : Si tu veux pouvoir utiliser une baguette de soins légers (50 charges 1d8+1) n'oublies pas de garder au moins 750 po pour l'acheter, ...

Ton compagnon animal est un Ours Noir.

Merci d'avance.

PS: si en plus tu trouves un portrait à me proposer, ne te gênes pas....

Humain

Druide 5

Descriptif : Sexe M -- Taille : 147 Centimètres -- Poids: 55 Kg

COMPOSITION D'ARMURE

AC11

de Contact11

au Dépourvu10

PV37

Points de Vie Courant

Mod Temp.

MAXbonus DEX

Malusaux Tests0

EchecSorts0%

Le Malus aux Tests s'applique **toujours** aux compétences :
Déplacement Silencieux - Discrétion - Acrobaties - Equilibre - Escalade - Escamotage - Evasion - Saut On **double** ce malus pour Natation.
Si le personnage ne possède pas les dons de port d'Armure et Bouclier ad hoc alors ce **Malus s'applique également** à ses **Jets d'attaque**, aux jets de **FOR** ou **DEX** et aux jets de toutes les **compétences associées**.

Résiste à la MAGIE

... aux DEGATS0

Résistances Temporaires :

NIVEAU5

Niv Négatif

XP

Pts Expérience

10 001

FOR

Force

8

Courant / Mod

DEX

Dextérité

12

CON

Constitution

12

INT

Intelligence

10

SAG

Sagesse

16

CHA

Charisme

12

JETS DE SAUVEGARDE

Mod Temp.

REFDEXRéflexes

+2

VIGCONVigueur

+6

VOLSAGVolonté

+7

ENCHSAGEnchantements

+7

ILLUSAGIllusions

+7

POISCONPoison

+6

SORTSAGSortilèges

+7

TERRSAGTerreur

+7

INITIATIVE

+5

Mouvement

9,0 m

Bonus LUTTE

+2

LANGUES PARLEES

Commun --

COMPETENCES PRIORITAIRES		
● Déplacement Silencieux	(DEX)	+1
● Discrétion	(DEX)	+1
● Détection	(SAG)	+7
● Fouille	(SAG)	+0
● Perception Auditive	(SAG)	+7
Connaissances Locales (INT)		
Connaissances Mystères (INT)		
Connaissances Nature (INT) +4		
Connaissances Noblesse (INT)		
Connaissances Plans (INT)		
Connaissances Religions (INT)		
Connaissances (INT)		

COMPETENCES		
Acrobaties	(DEX)	
Alchimie	(INT)	
●	(INT)	+0
●	(INT)	+0
●	(INT)	+0
●	(INT)	+0
●	(INT)	+0
Art de la Magie (INT) +5		
● Bluff	(CHA)	+1
● Concentration	(CON)	+6
● Contrefaçon	(INT)	+0
● Crochetage	(DEX)	
● Décryptage	(INT)	
● Déguisement	(CHA)	+1
● Désamorçage Sabotage	(INT)	
● Diplomatie	(CHA)	+1
● Dressage	(CHA)	+5
● Empathie avec Animaux	(CHA)	+1
● Equilibre	(DEX)	+1
● Equitation	(DEX)	+1
● Escalade	(FOR)	-1
● Escamotage	(DEX)	
● Estimation	(INT)	+0
● Evasion	(DEX)	+1
● Intimidation	(CHA)	+1
Langage Secret (SAG)		
Langue		
Lecture sur les Lèvres (INT)		
● Maîtrise des Cordes	(DEX)	+1
● Natation	(FOR)	-1
● Premiers Secours	(SAG)	+3
	(SAG)	
	(SAG)	
	(SAG)	
● Psychologie	(SAG)	+3
● Renseignements	(CHA)	+1
Représentation (CHA)		
● Saut	(FOR)	-1
Scrutation (INT)		
● Sens de l'Orientation	(SAG)	+3
● Survie	(SAG)	+3
Utiliser Objets Magiques (CHA)		
● Chant	(CHA)	+1
● Danse	(DEX)	+1
● Eloquence	(CHA)	+1
● Etiquette	(INT)	
● Compétences pouvant s'utiliser de façon innée		

Toucher de l'Attaque	Dégâts Attaque	Effet critique de l'attaque
+2Cimenterre	1d6-1	Crit. 18 - 20 Dégâts x2
Notes:		
+3		Crit.
Notes:		
+3		Crit.
Notes:		
+3		Crit.
Notes:		

Capacités Raciales :

Capacités Classes:

Empathie sauvage

Instinct naturel

Absence de traces

Compagnon animal

Déplacement facilité

Résistance à l'appel de la nature

DONS:

Magie de guerre

Talents martiaux et Armes maîtrisées
Maniement des boucliers Port des armures légères Port des armures intermédiaires Gourdin Dague Dard / Dague Lancée Bâton #1 Bâton #2 Lance courte (Mélée) Lance courte (Jet) Serpe Fronde Cimeterre Rasoir de guerre
Dons Déjà Inclus dans les Scores
Maniement des boucliers Port des armures légères Port des armures intermédiaires Loup solitaire Science de l'initiative
DESCRIPTIFS CAPACITES & DONSSeuls compétences et dons aux effets non inclus sont décrits
Absence de traces Ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel donc impossible de le pister. Peut néanmoins laisser des traces volontairement.
Compagnon animal Le compagnon animal est un animal qui possède des caractéristiques extraordinaires. Lorsque le druide (ranger) progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi. Le niveau du druide (la moitié du niveau du ranger) est considéré dans les règles de progression et de choix du compagnon animal. Si un druide (ranger) décide de se séparer de son compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué. Un druide de niveau 4 (ranger de niveau 8) ou plus peut choisir un compagnon animal hors norme
Déplacement facilité Le bénéficiaire se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.
Résistance à l'appel de la nature Bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).
Empathie sauvage Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du rôdeur + le modificateur de Charisme du rôdeur. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux. Pour utiliser d'empathie sauvage, le rôdeur et l'animal doivent être en mesure de se voir et de l'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.
Instinct naturel Donne un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.
Magie de guerre Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Sorts Mémorisables par jour	Niv	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		5	4	3	2						

	Bonus vs Rés. Magie	Nom du Sort	Jet de Prot.	Description résumée du sort	Mém
Sorts de Niveau 0	5	Assistance divine	13	+1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.	
		Création d'eau		Crée 8 litres d'eau pure/niveau.	
		Détection de la magie		Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.	
		Détection du poison		Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.	
		Illumination		Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).	
		Lecture de la magie		Permet de lire parchemins et livres de sorts.	
		Lumière		Fait briller un objet comme une torche.	
		Purification de nourriture et d'eau		Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.	
		Réparation		Répare sommairement un objet.	
		Repérage		Le PJ sait où se trouve le nord.	
		Résistance		Confère +1 aux jets de sauvegarde.	
		Soins superficiels		Rend 1 pv à la cible.	
		Stimulant		Confère 1 pv temporaire à la cible.	
Sorts de Niveau 1	5	Apaisement des animaux	14	Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.	
		Baie nourricière		2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).	
		Brume de dissimulation		Le PJ est entouré de brouillard.	
		Charme-animal		Un animal devient l'ami du PJ.	
		Communication avec les animaux		Permet de communiquer avec les animaux.	
		Convocation d'alliés naturels I		Appelle une créature luttant pour le PJ.	
		Détection de la faune ou de la flore		Détecte espèces de plantes ou d'animaux.	
		Détection des collets et des fosses		Détecte pièges naturels ou primitifs.	
		Enchevêtrement		La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.	
		Endurance aux énergies destructives		Protège des environnements chauds ou froids.	
		Flammes		1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.	
		Gourdin magique		Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.	
		Grand pas		Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.	
		Invisibilité pour les animaux		Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.	
		Lueur féérique		Illumine le sujet (annule flou, camouflage, etc.).	
		Morsure magique		Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.	
		Passage sans traces		Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.	
Sorts de Niveau 2	5	Pierre magique	15	3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.	
		Saut		Confère un bonus aux tests de Saut.	
		Soins légers		Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).	
		Bourrasque		Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.	
		Convocation d'alliés naturels II		Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.	
		Distorsion du bois		Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).	
		Endurance de l'ours		Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.	
		Façonnage du bois		Permet de modeler le bois.	
		Force de taureau		Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.	
		Forme d'arbre		Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.	
		Grâce féline		Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.	
		Hypnose des animaux		Fascine 2d6 DV d'animaux.	
		Immobilisation d'animal		Immobilise un animal pour 1 round/niveau.	
		Lame de feu		Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.	
		Messenger animal		Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.	
		Métal brûlant		Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.	
		Métal gelé		Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.	
		Nappe de brouillard		Brume gênant la visibilité.	
		Nuée grouillante		Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.	
		Pattes d'araignée		Permet de grimper aux murs.	
Sorts de Niveau 3	5	Peau d'écorce	16	Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).	
		Piège à feu		L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.	
		Ralentissement du poison		Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.	
		Ramollissement de la terre et de la pierre		Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.	
		Rapetissement d'animal		Réduit la taille d'un animal consentant.	
		Résistance aux énergies destructives		Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.	
		Restauration partielle		Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.	
		Sagesse du hibou		Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.	
		Sphère de feu		Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.	
		Appel de la foudre		Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).	
		Collet		Crée un piège magique tout simple.	
		Communication avec les plantes		Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.	
		Contagion		Infecte la cible.	
		Convocation d'alliés naturels III		Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.	
		Croissance d'épines		1d4 points de dégâts, lenteur possible.	
		Croissance végétale		Fait pousser la végétation, améliore son rendement.	
		Domination d'animal		L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.	
		Empoisonnement		Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.	
		Extinction des feux		Éteint les feux non magiques ou un objet magique.	
		Façonnage de la pierre		Permet de modeler la pierre.	
		Fusion dans la pierre		Permet d'entrer dans la pierre.	
		Guérison des maladies		Guérit tous les maux du sujet.	
		Lumière du jour		Vive lumière sur 18 m de rayon.	
		Morsure magique aggravée		Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).	
		Mur de vent		Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.	
		Neutralisation du poison		Rend le poison inoffensif.	
		Protection contre les énergies destructives		Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.	
		Rabougrissement des plantes		Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.	
		Respiration aquatique		Permet de respirer sous l'eau.	
		Soins modérés		Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).	
		Tempête de neige		Réduit la visibilité et gêne les déplacements.	