



NOM	Willow	NIVEAU	3
RACE	Halfelin Robuste	HISTORIQUE	Chasseur Primitif
CLASSE	Barbare	ARCHÉTYPE	Guerrier Totem
ALIGNEMENT		FOI	
?	??	92cm	25kg
		Noisette	Brun
		UX	Hirsute



CARACTÉRISTIQUES

FORCE	FOR.	VALEUR DE MOD.	+2	VALEUR DE MOD.	INT.	VALEUR DE MOD.	+0
		14			11		
		VALEUR DE SAUV.	+4	VALEUR DE SAUV.	CAR. DE SORT	VALEUR DE SAUV.	+0
		MAÎTRISE		MAÎTRISE		MAÎTRISE	

DEXTERITÉ	DEX.	VALEUR DE MOD.	+4	VALEUR DE MOD.	SAG.	VALEUR DE MOD.	+1
		17+2			12		
		VALEUR DE SAUV.	+4	VALEUR DE SAUV.	CAR. DE SORT	VALEUR DE SAUV.	+1
		MAÎTRISE		MAÎTRISE		MAÎTRISE	

CONSTITUTION	CON.	VALEUR DE MOD.	+2	VALEUR DE MOD.	CHA.	VALEUR DE MOD.	-1
		13+1			8		
		VALEUR DE SAUV.	+4	VALEUR DE SAUV.	CAR. DE SORT	VALEUR DE SAUV.	-1
		MAÎTRISE		MAÎTRISE		MAÎTRISE	

COMPÉTENCES

<input type="checkbox"/>	ACROBATIE	DEX	+4
<input type="checkbox"/>	ARCANES	INT	+0
<input checked="" type="checkbox"/>	ATHLÉTISME	FOR	+4
<input type="checkbox"/>	DISCRÉTION	DEX	+6
<input type="checkbox"/>	DRESSAGE	SAG	+3
<input type="checkbox"/>	ESCAMOTAGE	DEX	+4
<input type="checkbox"/>	HISTOIRE	INT	+0
<input type="checkbox"/>	INTIMIDATION	CHA	-1
<input type="checkbox"/>	INVESTIGATION	INT	+0
<input type="checkbox"/>	MÉDECINE	SAG	+1
<input type="checkbox"/>	NATURE	INT	+2
<input type="checkbox"/>	PERCEPTION	SAG	+1
<input type="checkbox"/>	PERSPICACITÉ	CHA	-1
<input type="checkbox"/>	PERSUASION	INT	+0
<input type="checkbox"/>	RELIGION	CHA	-1
<input type="checkbox"/>	REPRÉSENTATION	CHA	-1
<input type="checkbox"/>	SUPERCHERIE	CHA	-1
<input type="checkbox"/>	SURVIE	SAG	+3

VALEURS DÉRIVÉES

EN FONCTION DU NIVEAU	MAÎTRISE	INSP.	PERCEPTION PASS.
	+2	MOD. DEX	10 + BONUS PERCEPTION
	+4	RACE	PERCEPTION PASS.
	+4	VITESSE	11
	+4	DD JET DE SAUV.	8 + MÂIT. + MOD. DE SORT
	+4	PORTÉ	
	+4	SOULEVÉ	

POINTS DE VIE

PV	32	RESTANTS
		TEMPORAIRES
DV + MOD. CON		

DÉS DE VIE

3d12	RESTANT
MAX	RESTANT
MAX	RESTANT

CLASSE D'ARMURE

DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION	BOUCLIER EN MAIN
CA TOTALE	CA TOTALE - CA BOUCLIER
CLASSE D'ARMURE	CA SANS BOUCLIER

18

16

16

RÉSISTANCES

DEMI-DÉGATS	ARRONDI À L'INFÉRIEUR
<input type="checkbox"/>	ACIDE
<input type="checkbox"/>	CONTONDANT
<input type="checkbox"/>	FEU
<input type="checkbox"/>	FOUDRE
<input type="checkbox"/>	FROID
<input checked="" type="checkbox"/>	CONTONDANT
<input type="checkbox"/>	FEU
<input type="checkbox"/>	FOUDRE
<input type="checkbox"/>	FROID
<input type="checkbox"/>	PERFORANT
<input type="checkbox"/>	POISON
<input type="checkbox"/>	RADIANT
<input type="checkbox"/>	TONNERRE
<input type="checkbox"/>	PSYCHIQUE
<input type="checkbox"/>	TONNERRE
<input type="checkbox"/>	TRANCHEANT

Finesse, légère

Lancer

Polyvalente : 1d10 à 2 mains

RÉUSSIES	RATÉES

ACTIONS, ACTIONS BONUS & RÉACTIONS

ACTIONS UNE SEULE PLUS UNE ACTION DE DÉPLACEMENT	ACTIONS BONUS UNE SEULE PAR TOUR	RÉACTIONS UNE SEULE PAR ROUND
ATTAQUER / JETER UN SORT / AIDER	COMBAT À DEUX ARMES (ARME LÉGÈRE)	ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ
SE TENIR PRÊT / SE PRÉCIPITER / SE DÉSENGAGER / ESQUIVER	Rage (voir aptitudes)	RÉACTION
SE CACHER / CHERCHER / UTILISER UN OBJET		
RÉSISTER OU FAIRE UNE EMPOIGNADE / BOUSCULER		
Attaque Téméraire (voir aptitudes)		

SPÉCIAL

POINTS DE	RAGE
3x	RESTANT

Résumé des bonus de RAGE

- +2 DM si ATT avec FOR
- +résistance à certains DM
- Avantage aux alliés (voir Esprit Totem)

FATIGUE

NIVEAUX	
1	DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE CARACTÉRIQUE
2	VITESSE RÉDUITE DE MOITIÉ
3	DÉSAVANTAGE LORS DES ATTAQUES ET DES SAUVEGARDES
4	MAXIMUM DE POINTS DE VIE RÉDUIT DE MOITIÉ
5	VITESSE RÉDUITE À 0
6	DÉCÈS



Je veille toujours sur mes compagnons : tel est le prix de la survie.

C'est ensemble que nous avançons en dépit de la puissance de la nature. Je dois mon aide à ceux qui ne peuvent subvenir à leurs besoins.

Je me suis retrouvé seul dans la forêt. Élevé par des loups, j'aspire à retrouver mes vrais parents.

Je suis aussi impétueux que le félin le plus sauvage.



PASSÉ DU PERSONNAGE

Willow s'est retrouvé très jeune seul dans la montagne et a été élevé par des loups. Un abandon ? Un accident ?...

Il n'en sait rien et c'est certainement pour cela qu'une dizaine d'années plus tard, il quitta sa meute adoptive afin de rejoindre la civilisation. Ou y a-t-il une autre raison ? Willow est peu bavard concernant son passé dans les bois.

De toute façon, il a plutôt du mal à communiquer avec les autres humanoïdes et se sent plus à l'aise avec les animaux.

Malgré cela, il se lia d'amitié et tissa des liens de confiance avec un demi-elfe nommé Falak, qui fut le premier à véritablement tenter de parler avec lui, alors qu'il errait dans les rues d'une ville.

Ce dernier l'invita à rejoindre une foire itinérante, ou il fut rapidement accepté et guidé par les autres. Willow comprit que voyager avec eux, en plus de faire partie d'une nouvelle "meute", lui permettrait d'augmenter ses chances de peut-être un jour croiser ses parents biologiques.

Suite à un curieux incendie dans leur campement qui tua certains ou mis en péril la vie de nombreux de leurs amis, ils se retrouvèrent sur la paille et sans emploi. La troupe se sépara et il ne resta plus que Falak, Cassandra et lui.

Ils finirent par rejoindre Kaelen et Saloua, 2 mercenaires avec qui ils viennent d'ailleurs de remplir avec succès leur dernière mission. (Ajoute 50po à ta bourse)

Ils ont espéré de remonter une troupe et de retrouver leur notoriété perdue, enfin, surtout Falak ! Willow, lui, apprécie plutôt sa nouvelle vie d'aventurier.

La rencontre entre ces deux groupes a été initiée par Falak, qui avait la douloureuse tâche d'annoncer à Saloua, la sœur de Nosh, le décès de ce dernier.



ÉQUIPEMENT

Couverture	Charrette tirée par un âne triste
Tenue de voyageur (fait main)	
Morceaux d'ivoire (10 po)	
Peau tannée de cerf	
Baton de marche (= massue)	
Couverture	
Collier de crocs de loup (totem)	

CONSOMMABLES

CONSOMMABLE	#

AUTRES INFORMATIONS



SIGNES PARTICULIERS

Peau cuivrée recouverte de boues pour dissimuler les odeurs - Barbe hirsute non entretenue et brune - Oreilles de loup - Marque de morsures et diverses cicatrices. Utilise des mots simples mais surtout des gestes et des grognements pour se faire comprendre.



LANGUES MAÎTRISÉES

Commun (grogne)	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
Loup	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT
	<input type="checkbox"/> PARLÉ	<input type="checkbox"/> ÉCRIT



OUTILS MAÎTRISÉS

Tanneur	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
Charette	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
	<input type="checkbox"/> EXPERTISE
	<input type="checkbox"/> EXPERTISE



ARMES & ARMURES MAÎTRISÉES

<input type="checkbox"/> ARMURES LÉGÈRES	<input type="checkbox"/> ARMURES INTERMÉDIAIRES
<input type="checkbox"/> ARMURES LOUDES	<input type="checkbox"/> BOUCLIERS
<input type="checkbox"/> ARMES COURANTES	<input type="checkbox"/> ARMES DE GUERRE
AUTRE	



ARMURES & PROTECTIONS

BOUCLIER : Crane de Loup Alpha	<input type="checkbox"/> +2
	<input type="checkbox"/>



OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE	MAX	REST.



RICHESSES

NIVEAU DE VIE				
CUIVRE	ARGENT	ELECTRUM	OR	PLATINE



RAGE : En combat, vous vous battez avec une férocité bestiale. Durant votre tour, vous pouvez entrer en rage en utilisant une action bonus. En rage, vous gagnez les bénéfices suivants si vous ne portez pas d'armure lourde :

- Vous avez un avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous effectuez une attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force, vous gagnez un bonus aux jets de dégâts de +2
- Vous avez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Votre rage dure 1 min (soit 10tours). Elle finit prématurément si vous devenez inconscient, ou si votre tour se termine et que vous n'avez ni attaqué une créature hostile, ni subi des dégâts, depuis votre précédent tour. Vous pouvez également mettre fin à votre rage durant votre tour par une action bonus. Vous récupérez les utilisations de rage dépensées après avoir terminé un repos long.

ATTAQUE TÉMÉRAIRE : Vous pouvez mettre de côté votre défense pour attaquer avec toute la violence du désespoir. Lorsque vous effectuez la première attaque de votre tour, vous pouvez décider d'effectuer une Attaque téméraire. Vous obtenez ainsi un avantage aux jets d'attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force durant ce tour, mais les attaques effectuées contre vous ont également un avantage jusqu'à votre prochain tour.

DEFENSE SANS ARMURE : Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure est égale à 10 + mod. DEX + mod. CON. Vous pouvez utiliser un bouclier et continuer de profiter de cette capacité.

SENS DU DANGER : Vous ressentez une sensation étrange lorsque les choses qui vous entourent ne sont pas comme elles devraient être, vous donnant un avantage lorsque vous tentez de vous extirper du danger. Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

QUÊTEUR SPIRITUEL : Une voie qui cherche à vous initier au monde naturel, vous affiliant aux bêtes, est faite pour vous. Vous obtenez la capacité de lancer les sorts "communication avec les animaux" et "sens animal", mais seulement en tant que rituels.

ESPRIT TOTEM (LOUP) : Vous avez fabriqué un objet totem (collier de crocs de loup) Lorsque vous êtes en rage, vos alliés ont un avantage aux jets d'attaque au corps à corps effectués contre toute créature située à 1,50m de vous et qui vous sont hostiles. L'esprit du loup fait de vous le chef des chasseurs.

CHANCEUX : Lorsque vous obtenez un 1 au dé d'un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé et devez alors utiliser ce nouveau résultat.

BRAVE : Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

AGILITE HALFELINE : Vous pouvez passer dans l'espace de toute créature d'une taille supérieure à la vôtre.

RESISTANCE AU POISON : Vous obtenez un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance contre les dégâts de poison

Sorts D&D 5

www.aidedd.org - 2023-10-06

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

SENS ANIMAL

niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une bête consentante. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.