

Personnage : Waranga

Race : Semi-Orque



Classes(s) : Druide

Niveau(x) : 6

Alignement : NB

Dieu : -

Sexe : F

Age : 20

Taille (jeu) : M

Taille (m.) : 2m03

Poids : 110 kg

Cheveux : Noir

Yeux : Bleus

Bras d'arme : gauche

Points d'expérience : 18 000

Niveau suivant : 21 000

CARACTERISTIQUES			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	18	+4	
CON	15	+2	
DEX	9	-1	
INT	12	+1	
SAG	15	+2	
CHA	8	-1	

JETS DE SAUVEGARDE						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Divers	
Vigueur	+7	5	2			
Réflexes	+3	2	1			
Volonté	+7	5	2			
Modificateurs conditionnels						

POINTS DE VIE			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
56			
Courants			
INITIATIVE			
Total	Dex	Don	Magie
-1			

CLASSE D'ARMURE						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
14	-1	+3		+2		
CA surpris		14	CA contact		9	
CA sans armure				11		
CA sans bouclier				14		

ARMURES ET PROTECTIONS						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Armure de cuir +1	+3	+6	0	10%	9m	7.5
Amulette d'armure naturelle	+2	-	-	-	-	-
Maîtrise	● Armure légère ● Armure moyenne ○ Armure lourde ● Bouclier					

Armures non métalliques uniquement

COMBAT						
Bonus de base à l'attaque			+4			
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	+8	+4	+4			
CD	+3	+4	-1			

MAITRISE D'ARMES	
Maîtrise	Bâton, cimeterre, dague, fronde, dard, gourdin, lance, pique, serpe, demi-pique
Spécialisation	

ARMES								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques
Bâton du Grand Essaim	+8	1d6 +4	x2	-	G	Cont.	2 kg	Cf dessous
Combat à deux mains	+6/+2	1d6+4 (x2)	x2	-	G	Cont.	-	
Pouvoirs : Nuée Grouillante (1x), Fléau d'insecte (2x)								

PARTICULARITES DE CLASSE ET DE RACE	
Vision dans le noir	
Sang orque	
Forme animale (2/jour)	
Résistance à l'appel de la nature	
Absence de traces	
Déplacement facilité	
Compagnons animaux : 8 petites vipères	
Instinct naturel	

TALENTS	
Combat à deux armes	
Quintessence des sorts	
Attaque en puissance	

LANGUES
Druidique
Commun
Orque

POIDS TRANSPORTABLE	
Poids transportable maximum	150
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	150
Lever du sol (Pt max x2)	300
Pousser/Tirer (Pt max x5)	750

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger	9	50	-		
Médium	6	100	+3	-3	
Lourd	6	150	+1	-6	

VALEURS ET MONNAIES DIVERSES				
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers
20	PO			
	PA			
30	PC			

COMPETENCES DE MAGIE										
Niveau du sort	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Max Sorts connus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts lancés par jour	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
Sorts supplémentaires (carac.)	0	1	1	-	-	-	-	-	-	-
DD du Jet de Sauvegarde	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

[illegible]

Longue : 120m+12m/niv

Waranga, la Druide



HISTORIQUE

Enfant contre nature, vous avez été abandonnée à la naissance dans une des nombreuses forêts des contreforts des Monts de Pourpre. Vous avez été recueillie par les druides locaux. Ceux-ci, faisant fi de votre différence, vous éduquèrent comme une des leurs. Ils vous apprirent le respect de la Nature et votre science de guérisseuse. Tout cela, plus votre forte carrure, font de vous une adversaire redoutable pour quiconque souille Gaïa.

DERNIERS EVENEMENTS

Récemment, le Haut-Conseil Druidique vous a convoquée. Ils vous ont chargé d'enquêter sur une organisation menaçant l'Equilibre, le Dard & l'Epine. Pour cela, il fallait vous rendre dans la Ville Libre de Gohacci, ce qui vous a effrayé, car vous n'avez jamais pénétré dans une cité. Vous ne savez pas comment vous supporterez le regard des autres. On vous a donné l'adresse d'un prêtre de l'Aubédian en mesure de vous héberger, une fois à Gohacci.

Avant de vous laisser partir, le Haut-Druide a tenu à vous offrir le bâton magique du Grand Essaim.

CE QUE VOUS SAVEZ

Le Haut-Conseil Druidique

Il a autorité sur tous les cercles druidiques de l'Est du continent. Son dirigeant, le Haut-Druide, est le plus puissant défenseur de la nature que vous connaissiez. Le Haut-Conseil n'est pas désireux de se faire connaître par les non-druides.

La Baronnie de Château-Doriandre

La forêt a été plusieurs fois blessée par les hommes du baron de Doriandre. C'est un être belliqueux qui méprise les druides. S'il ne devait pas défendre sa baronnie contre les rôdeurs, il est certain qu'il déclarerait la guerre à la Ligne, pour disposer d'un port.

Le Clergé de l'Aubédian

L'Aubédian est une créature divine, vénérée à Gohacci. C'est une sorte de grand serpent de mer qui contrôlerait l'océan. Il est connu pour sa bonté infinie.

Le Clergé de l'Aubédian est très respecté dans la ville. Les prêtres sont reconnaissables à leur toge brodée de couleur bleue. On les sollicite pour les baptêmes de nouveaux nés, de bateaux ou de maisons lacustres. Les fidèles sont surtout des pêcheurs, des marins ou des armateurs. La grande prêtresse actuelle se nomme Nao Stirven. Elle siège également au Parlement et a une influence considérable sur la Ligne car on trouve des temples affiliés à celui des Flots dans toutes les villes de l'Alliance.

Une légende pittoresque prétend que si le Temple des Flots, siège du Clergé de l'Aubédian, venait à être détruit, la colère du grand serpent s'abattrait sur la cité et ses habitants.

En tant que défenseurs de la mer, les prêtres de l'Aubédian sont les amis des druides.

PSYCHOLOGIE

De nature réservée, c'est votre côté druide, vous n'êtes pas à l'aise dans le conflit. Néanmoins, vos colères sont redoutables pour quiconque réussit à les provoquer.

Vous êtes fascinée par les gens qui croient fort en ce qu'ils font, comme le Haut-Druide.

PRELUDE

Trouver le prêtre de l'Aubédian fut assez facile. Vous avez traversé l'Avenue Bleue d'une traite pour le rejoindre. Il était bien au rendez-vous fixé. Rapidement vous avez fait connaissance. Il se prénomme Do'éria et sert l'Aubédian, le serpent-maître de l'Océan. C'est un humain chétif et de premier abord, il vous semble sympathique.

Il entreprend de vous guider jusqu'à sa demeure quand, alors que la nuit est tombée depuis peu, vous êtes les témoins d'un assassinat. Vous tourniez juste au coin d'un bâtiment, lorsque vous vous êtes retrouvés tous deux à quelques mètres d'un spadassin tenant encore sa malheureuse victime. Do'éria se réfugia derrière vous alors qu'il va vous falloir combattre...

EQUIPEMENT MAGIQUE

En plus du bâton du Grand Essaim (Cf. caractéristiques), les druides vous ont permis d'emporter quelques artefacts magiques.

Poudre de dissimulation des traces :

Cette poudre permet à son possesseur d'effacer ses traces ainsi que celles de ses compagnons. Il suffit d'en jeter une pincée dans l'air pour qu'une salle de 100 m² maximum se couvre de poussière et se garnisse de toiles d'araignée. Une pincée de poudre répandue sur un chemin fait disparaître les traces d'une douzaine d'humains et de leur chevaux, sur une distance de 1,5 km. L'effet est instantané, aucune aura magique ne subsiste.

Les jets de Pistage s'effectuent avec un modificateur de +20 au DD sur la zone affectée.

Poudre dessiccative :

Jetée dans l'eau, cette poudre en absorbe instantanément 1000 litres et se transforme en une petite bille flottant à l'endroit où on l'a jetée. Si la bille est jetée, elle libère au point d'impact toute l'eau emmagasinée.

Employé contre une créature d'eau, celle-ci doit réussir un jet de vigueur (DD 18) pour ne pas être détruite. Même en cas de succès, l'action de la poudre lui fait perdre 5d6 points de vie.

Plume de Quaal (Oiseau) :

Cet artefact permet de délivrer un message sans coup férir, comme s'il transitait par un pigeon voyageur. L'oiseau disparaît une fois la missive transmise.

Plume de Quaal (Eventail) :

Cette plume crée un grand éventail battant l'air avec suffisamment de vigueur pour faire avancer un bateau à un peu plus de 20 nœuds (soit environ 40 km/h). Ce courant d'air n'est pas cumulable avec les vents existants : si un vent violent souffle déjà, l'apparition de l'éventail ne pourra pas créer des vents de tempête dans la zone affectée. Par contre il permet de générer une zone de calme relatif dans la tourmente (même si la taille des vagues n'est en rien diminuée par sa présence). L'éventail peut être utilisé pendant un maximum de 8 heures. Il ne fonctionne pas sur la terre ferme.

COMPAGNONS VIPERES

Animal de taille TP

DV ¼ d8 ; **pv** 1

Init +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 4.5m, escalade 4.5m, nage 4.5m

CA 17

Attaque : +5 CC (morsure/poison)

Attaque spéciale : Poison

Qualités spéciales : Odorat

Alignement : N

JS Vig +2, Réf +5, Vol +1

For 6, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

Dons et compétences : Perception auditive +8, Détection +8 ; Botte secrète : morsure

Poison (Ext) : Morsure, jet de vigueur (DD11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution