

NOM DU PERSONNAGE

**Druide (cercle de la terre) 2**  
 CLASSE & NIVEAU

**Sauvageon**  
 HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

**Demi-orc (f)**  
 RACE

**Neutre**  
 ALIGNEMENT

**0**  
 POINTS D'EXPÉRIENCE

**FORCE**  
 +1  
 12

**DEXTÉRITÉ**  
 +0  
 10

**CONSTITUTION**  
 +1  
 12

**INTELLIGENCE**  
 +2  
 14

**SAGESSE**  
 +2  
 15

**CHARISME**  
 +1  
 12

**INSPIRATION**

**+2 BONUS DE MAÎTRISE**

+1 Force  
 +0 Dextérité  
 +1 Constitution  
 +4 Intelligence  
 +4 Sagesse  
 +1 Charisme

**JETS DE SAUVEGARDE**

+0 Acrobaties (Dex)  
 +2 Arcanes (Int)  
 +3 Athlétisme (For)  
 +0 Discrétion (Dex)  
 +4 Dressage (Sag)  
 +0 Escamotage (Dex)  
 +2 Histoire (Int)  
 +3 Intimidation (Cha)  
 +2 Intuition (Sag)  
 +2 Investigation (Int)  
 +2 Médecine (Sag)  
 +2 Nature (Int)  
 +4 Perception (Sag)  
 +1 Persuasion (Cha)  
 +2 Religion (Int)  
 +1 Représentation (Cha)  
 +4 Survie (Sag)  
 +1 Tromperie (Cha)

**COMPÉTENCES**

**11**  
 CA

**+0**  
 INITIATIVE

**9 m**  
 VITESSE

Maximum de points de vie **15**

**POINTS DE VIE ACTUELS**

**POINTS DE VIE TEMPORAIRES**

Total **2d8**  
 DÉS DE VIE

Succès     
 Échecs     
 JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Bâton	+3	1d6+1 contondant
Serpe	+3	1d4+1 tranchant

Bâton. Corps à corps : +3 (1d6+1 contondant ; polyvalente (1d8))  
 Serpe. Corps à corps : +3 (1d4+1 tranchant ; légère)

**ATTAQUES ET INCANTATIONS**

Elle est de nature très serviable, souhaite protéger nature & animaux, loyal à son organisation mais à peur de l'inframonde & chance

**TRAITS DE PERSONNALITÉ**

**IDÉAUX**

**LIENS**

**DÉFAUTS**

Forme sauvage (FP 1/4, 2/repos, 1h)  
 Sort mineur supplémentaire \*  
 Récupération naturelle (1 niv, max niv 5)  
 Vision dans le noir (18 m)  
 Menaçant \*  
 Endurance implaquable  
 Attaques sauvages  
 Éternel vagabond

**CAPACITÉS ET TRAITS**

**14** SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

**Armes** gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance

**Armures** armures légères et intermédiaires, boucliers

**Outils** kit d'herboriste, tambour

**Langues** commun, orc, draconique, druidique

**MAÎTRISES ET LANGUES**

PC 0  
 PA 0  
 PE 0  
 PO 10  
 PP 0

Bâton, serpe, armure de cuir, ustensiles de cuisinier, focaliseur druidique/branche de gui, 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 56 kg - Coût 40.2 po  
 Poids des pièces 0.1 kg

**ÉQUIPEMENT**



# Khavdarga Baruunkheeriin

NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

1,60 m (M)

TAILLE

70 kg

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

<https://pin.it/5uqXAbL>

## APPARENCE DU PERSONNAGE

## ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Sauvageon (Nomade tribal)

Pour Dragons (Studio Agate)

Khav (Khavdarga.) Baruunkheeriin (les grandes steppes de l'ouest p255, 264 Encyclo) : que cherche t-elle? Que fait-elle, où va-t-elle?

Son clan amurru (nomade) des steppes de l'ouest (Baruunkheeriin) tourment autour de Tengeer'chuluu (le sanctuaire de la pierre du ciel) et des cités sédentaires (suurin) autour de kourganes (des collines artificielles abritant un mausolée collectif ou individuel); lors de sa révélation à la nature, elle a tissé un lien avec l'Arbre Yksittäinen et son mentor l'a amené à la grande nécropole Ayangaba'üül (en passant par la cité marchande de Lihyân). C'est lors de ce séjour à la nécropole qu'elle acquiert sa peur de l'inframonde

## CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

## HISTOIRE DU PERSONNAGE

## TRÉSOR

