

# Daera Mycelis

NOM DU PERSONNAGE

Ermite

HISTORIQUE

Firbolg

ESPÈCE

Druide - Gardien

CLASSE

Cercle des Spores

SOUS-CLASSE

3

NIVEAU

PX

POINTS DE VIE

DÉS DE VIE

JETS CONTRE LA MORT

TEMP

27

MAX

DÉPENSÉS

MAX

SUCCÈS

ÉCHECS

BONUS DE MAÎTRISE

+2

INTELLIGENCE

-

10

MODIFICATEUR VALEUR

☒ +2 Sauvegarde

☐ - Arcanes

☐ - Histoire

☐ - Investigation

☒ +2 Nature

☒ +2 Religion

FORCE

-

10

MODIFICATEUR VALEUR

☐ - Sauvegarde

☐ - Athlétisme

INITIATIVE

+2

VITESSE

9m

PERCEPTION PASSIVE

15

CLASSE D'ARMURE

15

BOUCLIER

ARMES & SORTS MINEURS

| Nom                        | Bonus Att / DD | Dégâts & Type       | Notes                               |
|----------------------------|----------------|---------------------|-------------------------------------|
| Bâton                      | +2             | 1d6 (Contondant)    |                                     |
| Gourdin Magique            | +5             | 1d8 + 3 (Magique)   |                                     |
| Gourdin Magique + Symbiote | +5             | 1d8 + 1d6 + 3       | 1d8 + 3 (magique) + 1d6 (nérotique) |
| Fléchettes (6/18m)         | +4             | 1d4 + 2 (Perforant) |                                     |

HISTOIRE & PERSONNALITÉ

Daera a grandi parmi un cercle de druides qui craignaient la pourriture autant qu'ils vénéraient les arbres. Lui a choisi l'autre voie : celle des spores, lentes et patientes, qui recyclent tout. Il offre cette même douceur implacable à ceux qu'il croise.

Il a appris à entendre la voix collective des champignons qui relient toutes choses. Il voyage maintenant pour protéger ce fragile réseau, réparant ce qui peut l'être et laissant la décomposition reprendre là où le monde s'accroche trop fort.

Alignement

Neutre Bon

APPARENCE

Grand firbolg élancé au regard doux et lointain. Daera a des boucles brunes en bataille et un visage calme presque absent. Il porte des vêtements de cuir souple et une large cape, couverts de poussière de spores et de petits talismans en forme de champignons.

LANGUES

Commun, Géant (Firbolg), Sylvestre, Druidique (Druide)

ENTRAÎNEMENTS & MAÎTRISES

ARMURES ☒ Légères ☒ Interméd. ☐ Lourdes ☒ Boucliers

ARMES

Armes simples, armes martiales

OUTILS

Kit d'herboriste (Druide),

Kit d'empoisonneur (Ermite)

PIÈCES

| PC | PA | PE | PO | PP |
|----|----|----|----|----|
| ▲  | ▲  | ▲  | ▲  | ▲  |
| ▼  | ▼  | ▼  | ▼  | ▼  |



## CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

MODIFICATEUR  
D'INCANTATION

## DD DE SAUVEGARDE CONTRE LES SORTS

**BONUS D'ATTAQUE  
AVEC UN SORT**



## EMPLACEMENTS DE SORTS

|          | Total | Dépensés                                                                            |          | Total                                                                               | Dépensés                                                                            |
|----------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| NIVEAU 1 | 4     | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> | NIVEAU 4 | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> |
| NIVEAU 2 | 2     | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> | NIVEAU 5 | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> |
| NIVEAU 3 |       | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> | NIVEAU 6 | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> |

## CAPACITÉS DE CLASSE

• **Forme Sauvage :** ☐ ☐

Action Bonus pour se transformer en Rête.

4 formes connues (FP  $\leq 1/4$ , sans vitesse de vol).  
Récupères 1 utilisation après un repos court,  
toutes après un repos long.

Gardes les PV et les scores INT/SAG/CHA, les traits de classe, langues et dons Stats du bloc de la bête pour le reste.

Gagnes des PV temporaires = niveau de druide quand prends une forme (3 PV temp. niv.3).

• **Compagnon sauvage** : Dépense un emplacement de sort ou une utilisation de forme sauvage pour lancer Familier spirituel (Find Familiar) sans composantes matérielles. Le familier est de type Fée.

• **Halo de spores (passif)** : Entouré de spores nécrotiques. Quand une créature s'approche dans un rayon de 3 m ou commence son tour dans ce rayon, réaction pour lui infliger 1d4 dégâts nécrotiques. JS de CON pour éviter les dégâts. 1d6/1d8/1d10 aux niveaux 6/10/14.

• **Symbiote** : Action, dépenser une utilisation de Forme sauvage pour activer une symbiose au lieu de se transformer. Pendant 10min, gagne 4 x niveau de druide PV temporaire.

Dégâts de Halo de spores passent à 2d4  
Attaques au corps à corps avec une arme ou  
arme naturelle infligent 1d6 nécrotiques supplé-  
mentaires à chaque touche

### SORTS MINEURS • SORTS PRÉPARÉS

[illegible]

### TRAITS D'ESPÈCE

- **Magie Firbolg** : Détection de la Magie, Déguisement (1 utilisation / repos long).

• **Pas de Traces :** Action Bonus - Deviens invisible jusqu'au début du prochain tour, ou jusqu'à la prochaine attaque / sort qui inflige un DD (1 utilisation / repos court).

- **Puissamment Bâti** : Considéré comme une taille de plus pour porter, pousser, tirer, soulever.

· **Parler aux bêtes et aux plantes** : Capacité de communiquer de manière limitée avec les bêtes et les plantes, elles comprennent le sens des mots. Avantage aux jets de charisme pour les influences.

## References

## Cupriseur

• **Médecin de bataille** : avec une trousse de soins, soigne une créature à 1,5m par une action. [La créature dépense un dé de vie. (Résultat = Dé de vie de la créature + bonus de maîtrise)]

- **Relance de soins** : Sur un lancer de dés pour prendre des PVs, un 1 est relancé une fois.

## ÉQUIPEMENT

- Chemise de mailles (CA 13)
- Bâton
- 6 Fléchettes
- Carnet de notes, herbier
- Vêtements simples
- Kit d'herboriste
- Kit d'empoisonneur
- Trousse de soins

### Lien avec des objets magiques

☐☐☐