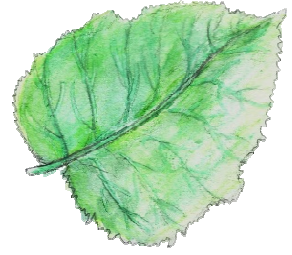


CLUARAN





CLUARAN

Date de création
13-févr-18

Année : 1060

Classe : **Druidesse**

Titre : **Initiée du 9ème cercle**

Niv : 11

Race : Humain Sexe : féminin Age : 39 ans Taille : 1m65 Poids : 52 kg Alignement : Neutre Absolu
Déesse : Ki Talent acquis : Herboriste
Peau, Blanche, bronzé yeux: Marrons, Couleur cheveux : Chatain foncé, Beauté 14, Classe sociale LUC

Langues :

Commun, Alignement, Druidique, Géant des collines, Dryade, Gnome
Sylvanien, Elfique, Dragon vert

A déjà vu un fantôme.

Force

9

Toucher +0	Dégâts +0	Poids +0	Porte 1-2	Barreaux 1%
-------------------	------------------	-----------------	------------------	--------------------

Intelligence

15

Langues 4	Chance de connaître	Mini	Maxi
------------------	---------------------	------	------

Sagesse

18

		Niv 1	Niv2	Niv3	Niv 4	
Ajust attaq magic +4	Bonus	2	2	1	1	Echec 0%

Dextérité

17

Ajust réaction +2	Ajust Projectiles -3	Ajust CA -3
--------------------------	-----------------------------	--------------------

Constitution

16

Ajust Vie +2	Choc méta 95%	Résurrection 96%	Nb résuc 1
---------------------	----------------------	-------------------------	-------------------

Charisme

17

Nb Suivants 10	Ajustement Loyauté 30%	Ajust. Réaction 30%
-----------------------	-------------------------------	----------------------------

Classe d'Armure :

Armure Portée Bracelet AC2 CA **2**

Bouclier NON Bonus

Autres Cape +2 Bonus **-2**

Ajustement dextérité **-3**

CA de Dos 0 **CA Optimale -3**

Vitesse Déplacement **12"**

Jets de Protection :

Paralyse / Poison / Mort magique **6**

Pétrification / Polymorphose **9**

Baguettes et Batons magiques **10**

Souffles **12**

Sortilèges **11**

Bonus Sagesse **+4** Dext **+2** Autres

Cape **+2 +2** Foudre et Feu (PH p21)

Armes :

Toucher AC 0 **14**

Attaques par round **1**

Bracelets : Enchevêtrement sur 19 et 20

Armes	Bonus Toucher		Dommages		Bonus Dégâts	
	Force	Magie	P / M	Gde	Force	Magie
Cimeterre	0	+3	1-8	1-8	0	+3
Bracelets 2att	+4	+2	1-8	1-4	0	+2
Fronde	0		2-5	2-7	0	

Points de Vie

95

XP

219 575

Objets Aventure

<i>Objets</i>	<i>Charges</i>	<i>Localisations</i>	<i>Observations</i>
<i>Bâtonnet détect. métaux minéraux</i>	11	<i>Sac</i>	
<i>Baguette de résurrection</i>	4	<i>Sac</i>	
<i>Cimeterre +3</i>		<i>Ceinture</i>	
<i>Ailes de Vol</i>		<i>Dos</i>	
<i>Cape +2</i>		<i>Dos</i>	
<i>Baton de Contrecoup</i>	11	<i>Dos</i>	
<i>Staff of Swarming Insects</i>	13	<i>Dos</i>	
<i>Anneau de marche des ondes</i>		<i>Main Droite</i>	
<i>Anneau de Résistance au Feu</i>		<i>Main Gauche</i>	
<i>Anneau de Sustainance</i>		<i>Poche</i>	
<i>Glands de Chênes anciens</i>	5	<i>Poche cousue</i>	
<i>Bracelet végétal</i>		<i>Poignets</i>	
<i>Ardoise d'Identification d'Objet</i>		<i>Sac</i>	

Potions et parchemins

<i>Forme gazeuse</i>	<i>Parchemin soins critiques x4 (2d4+9) et guérison x1</i>
<i>Potion de Soins Majeurs (x3)</i>	<i>Parchemin soin ultime x2 (3d4 +15)</i>
<i>Potion d'Extra Soin</i>	<i>Parchemin de protection contre le froid</i>
<i>Rapidité</i>	
<i>Ventriloquisme</i>	

Chez moi

<i>56 013 PO dont 2 000 PO sur moi en gemme</i>	<i>Dague +1</i>
<i>Cimeterre +2</i>	<i>Bracelets de Defence AC4</i>

Équipement

Briquet	Couverture x2
Belladone x6	Flasque Huile x2
Bougie x3	2 gourdes d'eau (1,5 litre)
Corde 30m	Un miroir
Sac à dos	4 repas copieux
Torche x2	Rations (3 semaines)
Grappin	Plantes du Druides
Cheval et équipement	Boussole
Pied de biche	

Transformation en animal 3/jour + récupération de 10 à 60% des PV manquants

Glands de Chênes anciens

5 glands de chênes anciens, lui permettant en les jetant par terre, de retourner auprès d'un chêne connu (défini sur la feuille de son perso), accompagné de 1-4 compagnons. Chêne connu : Chez moi dans Norwold dans la baronnie de Milandrine (A valider par Renaud s'il est OK).

Staff of Swarming Insects

Ce type de bâton est généralement assez court et assez gros. Lorsqu'il est trouvé, il est recouvert d'une grande partie de sculptures finement sculptées représentant toutes sortes d'insectes volants et piquants ailés (Abeilles, mouches à chevreuil, mouches à cheval, guêpes, etc...). Tout personnage de type cleric qui le détient peut créer un essaim d'insectes de ce type qui coûte une charge. La portée est de 6" + 1" par niveau du PJ. Le nombre d'insectes produits est de 60 plus 10 par niveau du PJ. Tous les 10 insectes infligeront 1 point de dégâts à la victime indépendamment de la classe d'armure. **Notez, cependant, que les insectes n'affecteront pas les créatures plus grandes que la taille d'un homme.** Quand une cible vulnérable est attaquée par l'essaim d'insectes volants, la créature sera incapable de faire autre chose que de tenter de détruire l'essaim. L'attaque dure 1 round. Chaque fois que le bâton est utilisé, l'une des formes d'insecte gravées dans sa surface en bois disparaîtra, il est donc facile de déterminer le nombre de charges qui restent dans le bâton. Cependant, il ne peut pas être rechargé.

Bâton de Contrecoup

Ce bâton de chêne est l'équivalent d'une arme magique +3 (si vous utilisez la table de type d'arme contre modificateur d'armure, traitez-le comme le type d'arme le plus favorable contre chaque type d'armure donné). Il inflige 1d6+3 points de dégâts si son porteur dépense une charge, 1d6+6 si son porteur dépense 2 charges, et 1d6+9 si son porteur dépense 3 charges (le maximum possible).

Bracelet Végétal

Tressés magiquement avec des branches de chênes et des lierres. Donne : AC2

Permet d'attaquer une ou plusieurs cibles #ATT : 2, pour 1-8/1-4 +2 dommages

Considérées comme +2 attaques et dommages, bonus dextérité pour le touché

Fait un enchevêtrement sur un touché de 19-20 sur la cible.

Passage sans trace at will

Speak with plant at will

Plant Growth : 1F/J

Enchevêtrement : 1F/j

Communication avec la nature : 2F/S

Pass plant : 3F/semaine

Staff of Swarming Insects ↓



Livre de Prières

Sorts du Premier Niveau (5+2 (Sagesse))

<u>Amitié animale</u>	<u>Délect. Magic</u>	<u>Enchevêtrement</u>	<u>Langage animal</u>
<u>Passage Sans Trace</u>	<u>Purification de l'eau</u>	<u>Aura Féérique</u>	<u>Prévision du Temps</u>
<u>Délect. Pièges Sylvestre</u>	<u>Invisibilité animaux</u>	<u>Localisation animaux</u>	<u>Shillelagh</u>
<u>Cérémonie</u>	<u>Détection de poison</u>	<u>Perception d'équilibre</u>	<u>Pluie</u>
<u>Parchemin druidique localisation des animaux 1/jour</u>			

Sorts du Deuxième Niveau (5+2 (Sagesse))

<u>Catalepsie</u>	<u>Charme Personne</u>	<u>Flamme</u>	<u>Métal Brulant</u>
<u>Distortion du Bois</u>	<u>Localisation des Plantes</u>	<u>Obscurcissement</u>	<u>Piège à Feu</u>
<u>Soin Mineur (x2)</u>	<u>Peau D'écorce</u>	<u>Aquagenèse</u>	<u>Croc-en-Jambe</u>
<u>Baies magiques</u>	<u>Eau divinatoire</u>	<u>Lame de feu</u>	<u>Retardement du poison</u>

Sorts du Troisième Niveau (3+1 (Sagesse))

<u>Contre-Poison</u>	<u>Embrouillement</u>	<u>Guérison des Maladies</u>	<u>Invoc, de la Foudre</u>
<u>Respiration Aquatique</u>	<u>Protéc, contre le Feu</u>	<u>Arbre</u>	<u>Incov. Insectes</u>
<u>Lithomorphose</u>	<u>Paralyse Animale</u>	<u>Piège Sylvestre</u>	<u>Pyrotechnie</u>
<u>Croissance d'épines</u>	<u>Perception des alignements</u>	<u>Rayon d'étoiles</u>	<u>Trombe d'eau</u>

Sorts du Quatrième Niveau (3+1 (Sagesse))

<u>Contrôle Température 3m.</u>	<u>Dissipation de la Magie</u>	<u>Embrassement</u>	<u>Forêt Hallucinatoire</u>
<u>Paralyse végétale</u>	<u>Langage des plantes</u>	<u>Invoc créatures sylvestre</u>	<u>Invocation Animale I</u>
<u>Porte végétale</u>	<u>Protéc. Contre foudre</u>	<u>Répulsion des insectes</u>	<u>Soins Majeurs</u>

Sorts du Cinquième Niveau (2)

<u>Bâton à Serpent</u>	<u>Bouclier anti-plantes</u>	<u>Communion avec Nature</u>	<u>Contrôle des Vents</u>
<u>Croissance Animale</u>	<u>Fléau d'Insectes</u>	<u>Invocation Animale II</u>	<u>Mur de Feu</u>
<u>Passe-Plantes</u>	<u>Transmutation de Pierre en Boue</u>		
<u>Rayon de lune</u>	<u>Pierre acérée</u>		

Sorts du Sixième Niveau (1)

<u>Bouclier anti animal</u>	<u>Chêne vivant</u>	<u>Débilité mentale</u>	<u>Graines de feu</u>
<u>Invocation animale 3</u>	<u>Invocation élém. de feu</u>	<u>Invocation du temps</u>	<u>Mur d'épines</u>
<u>Répulsion du bois</u>	<u>Soin ultime</u>	<u>Transit végétal</u>	<u>Transmut water to dust</u>



Historique des Aventures

L'échiquier - 1056 : Dans la baronnie de Dinin Naherth, un tournoi d'échec s'organise dans une petite ville. Le gagnant de toutes les épreuves aura l'honneur de se battre contre un jeu ensorcelé par un vieux prêtre. Malheur : l'échiquier disparaît et trois jeunes filles ; Feasty, Lupa surnommé Mono et Cluaran parte à la recherche de l'objet volé. Après de grosses erreurs qui aura value la mort de Cluaran, et le manque de point de vie pour tout le groupe : ce dernier arrivera face à une tour qu'ils pourront explorer grâce à une flasque d'huile éthérée. Au dernier étage : un mage, Smirell, garde le coffre contenant le plateau d'échec que nos aventurières parviendront à vaincre pour

La quête de l'épée d'argent - 1057 : Dans le petit village de Vilnius, de nombreux aventuriers se retrouvent par hasard dans une auberge. Une simple affiche les conduira à un petit monsieur, expliquant que son village était victime d'une terrible malédiction : celle de l'hiver éternel. Après 3 jours de voyage, les neuf aventuriers arrivent dans le village de Torhynn, où les températures y sont négatives, et y rencontrent le maire. Ce dernier donne une piste : il se pourrait que la malédiction soit liée à une étrange ruine. Le groupe s'y rend donc, et après quelques fortuites rencontres avec des hommes-rats, ils finissent par abattre le roi des rats garou, laissant à découvert un étrange trône cachant une épée. Ils libèrent les elfs étant prisonniers dans les ruines. L'un d'entre eux reconnut son arme plantée dans le trône, il parvint à la récupérer, et ce geste semble défaire la malediction planant sur le village de Torhynn, c'est ainsi que ce petit village fut sauvé. (Rencontres: Blast, L'éxye, Wann Hellen, Faldar, Nawel, Blake, Ultrogothe et Yorfidüag Asha.)

Les chevauchés de la Camarde - 1058 : Un groupe d'aventurier se retrouvent suite à une missive signée du roi dans une des maisons de Dinin Naherth, où une certaine Alissa la Patricienne les reçoit. On leur informe alors que le baronnet, Sir Maltus Fharo, ne donne plus de nouvelles depuis quelques mois déjà. Le groupe part donc à sa recherche. Ils arrivent à Galnar, où une grande masse noire se dresse au dessus d'eux, et où de nombreux morts-vivants les attaquent. Ils trouvent ensuite la forteresse du baronnet des deux lacs, qui semblait posséder par un fantôme. Ils rencontrent également Ammilar, qui leur donne de précieuses informations pour la suite, telle que l'existence d'un clerc, d'un magicien et d'un dragon qui serait à l'origine de tout cela, et qu'il faudrait reformer le marteau de la vie brisé en morceaux, se situant au nord-ouest de la baronnie, qui pourrait détruire la pierre de la mort pour lever la malédiction. Les aventuriers décident donc d'aller voir sur une petite île au centre d'un des lacs à l'ouest. Ils y découvrent une grotte, un gros trésor, et une étrange pierre de charbon qui semble être la pierre de la mort. Ils déduisent que cette caverne est habitée par le dragon dont on leur parlait. Pour retrouver tous les morceaux, ils passeront premièrement à Conna où des hommes scorpions cachaient le premier morceau du marteau, puis sur le chemin ils croisèrent un crabe de glace qui gardaient le deuxième, pour finalement trouver le dernier morceau dans des taureaux métalliques. N'étant pas assez puissant pour affronter le dragon s'il était dans sa caverne, les aventuriers préférèrent aller à la capitale pour trouver du renfort et rapporter les faits. Une conseillère d'Alissa les soigne et leurs informe que Sir Gui de Brad a des informations essentielles à leur fournir. Ils le retrouvent, et apprennent qu'il faudra d'abord détruire la pierre avant de refermer un seuil qui est l'origine de cette vague de mort vivant qui envahit la baronnie. Le groupe retourne donc à la grotte du dragon bien équipé, détruit ce qui leur paraît être la pierre de la mort, et aborde le seuil pour le refermer. Mais ils oublient un détail : la pierre était censée faire disparaître les nuages. Ils retournent à la capitale, sauf la cavalière du groupe qui se sera faite tuer sur place, pour réparer leur erreur. Ils parviennent cette fois ci à trouver la vraie pierre dissimulée par une porte magique, la brise et ferme le seuil, en sauvant la baronnie de ce désastre. Un des aventurier devient d'ailleurs Baron par la suite. (Rencontres : Ilmarë Valar et Astrian. Retrouvailles : Ultrogothe, Yorfidüag Ashana, L'éxye et mon homme scorpion charmé Raoul)