



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **Le vieux fou des marais**

Le vieux fou des marais

vendredi 20 juillet 2007, par [JyP](#)

Vieil homme à la longue barbe blanche, à la peau de bronze noircie par le soleil, habillé de peaux de bêtes, mais sale, crotté, avec un air un peu toqué... Bref, il mérite amplement son surnom, "le vieux fou des marais" !

Il n'en a pas toujours été ainsi : jeune paysan hindou d'une contrée pauvre, la foi chevillée au corps, avec d'autres pèlerins, il est autrefois parti en pèlerinage jusqu'aux lointaines terres de l'orient. Après bien des déroutes, attaques de brigands et autres calamités réservées aux pèlerins, ayant appris à survivre seul en pleine nature, il est enfin arrivé à destination, ce que très peu de pèlerins pouvaient accomplir. Dans une sorte de monastère Shangri-La, il pouvait enfin prier avec ses compagnons de foi, pendant une dizaine d'années... Jusqu'à ce qu'un dragon n'attaque le monastère et détruise tout !

La foi ébranlée, à nouveau seul en pleine nature, il est descendu des montagnes, pour arriver dans un monde complètement étranger : les gens avaient la peau blanche, parlaient une autre langue, les plantes étaient différentes...

Il s'est alors installé dans les marécages, où il a peu à peu appris à vivre en harmonie avec la nature. Mais étant complètement étrange par rapport aux autochtones, il s'est peu à peu enfermé dans son rôle de vieux fou des marais : s'il parle la langue du cru, c'est à la troisième personne ("Le vieux fou des marais est d'accord !"), et il émaille la conversation de termes étranges : chakras, avatars, harmonie, points vitaux...

LE VIEUX FOU DES MARAIS

humain guerrier 1, rôdeur 1, moine 1, druide 1
âge 60 ans

LB humanoïde taille M

Init +1, **Sens** Détection +7, Perception Auditive +7

Langues Commun, hindou, druide

CA 21 pris au dépourvu 20, contact 21

PV 20 (DV 1d10+3d8)

Ref 4+1, **Vig** 8+0, **Vol** 4+5

Déplacement 9m (6 cases)

Mêlée : bâton (+9 corps à corps, 1d6+3) ou mains nues (+8 corps à corps, 1d6+3)

Outrance : bâton (+7/+7 corps à corps, 1d6+3) ou mains nues (+6/+6 corps à corps, 1d6+3)

BBA +2 , lutte +4

Caractéristiques For 14, Con 10, Dex 13, Int 13, Sag 21 [[1](#)], Cha 12

Capacités spéciales *endurance aux énergies destructives*, CA exalté +5, frappe exaltée (+1, magie), Combat à mains nues (1d6), déluge de coups (-2/-2), Empathie sauvage, 1er ennemi juré (+2) : gobelinoïdes, Compagnon animal, instinct naturel

Dons : Voeu sacré [exalté] [[2](#)], Voeu de pauvreté [exalté], Arme de prédilection (bâton), Attaque intuitive [exalté], Pistage, Némésis [exalté], Coup étourdissant, Course, Compagnon exalté [exalté] [[3](#)]



Compétences Art de la magie (Int) 1, Artisanat (menuiserie) (Int) 4, Connaissances (nature) (Int) 5+2+2, Déplacement silencieux (Dex) 1, Détection (Sag) 2, Diplomatie (Cha) 0+2, Discrétion (Dex) 1, Dressage (Cha) 2, Équitation (Dex) 2, Escalade (For) 2, Intimidation (Cha) 2, Natation (For) 2, Perception auditive (Sag) 2, Premiers secours (Sag) 2, Saut (For) 2, Survie (Sag) 5+2+2.

Possessions bâton, dague, sacoches à composantes, symbole sacré en bois, habit de moine, nourriture

Sorts 3/3, NLS 1, DD 15 + niveau du sort

Sorts préparés :

niveau 0 : Purification de nourriture et d'eau, Repérage, Soins superficiels

niveau 1 : Enchevêtrement, Grand pas, Passage sans traces

Compagnon animal : Loup céleste

Créature magique (extraplanaire) de taille M

Alignement : Neutre Bon

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe, châtiment du mal

Particularités : odorat, vision nocturne, vision dans le noir (18m), Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité 5, Résistance à la magie 7

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 11, Dex 16, Con 14, Int 3,

Sag 14, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception auditive +4, Survie +2 [4]

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

Attaques spéciales.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, la créature céleste peut porter une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais avec un bonus aux dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20).

Croc-en-jambe (Ext). Un loup parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +1 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Notes

[1] Ce personnage mise à fond sur la Sagesse : pour les sorts de druide, pour la CA (moine), pour l'attaque (attaque intuitive). C'est la petite combo !

[2] les dons exaltés sont tirés du supplément *Les Chapitres Sacrés*

[3] Pour les optimisateurs : voici l'enchaînement des niveaux et des dons :

Voeu sacré : humain, Voeu de pauvreté : niveau 1, Arme de prédilection : guerrier 1, Attaque intuitive : exalté 1, Pistage : rôleur 1, Némésis : exalté 2, Coup étourdissant : moine 1, Course : niveau 3, Compagnon exalté : exalté 4

[4] Le loup bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.