

Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde

Race Humain (Rashémenie)
Avatar en 105*148
Age 26 ans
Taille / Poids 1.75m / 61 kg
Région natale (Mettre la Région de Féerune d'origine)
Niveau 7
Expérience 21650
Classe Paladin

Alignement Loyal bon (0/0) Divinité Torm Guilde Ordre du Corbeau
Force 14 (+2) Intelligence 14 (+2)
Dextérité 14 (+2) Sagesse 14(+2)
Constitution 13 (+1) Charisme 16 (+3)

Compétences Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+modif. INT+2)x4 +4= 20
Nombre de points de compétence par niveau : (2+modif. INT +2) +1= 5
Compétences de classe : (*=innées)
Malus d'armure de -4.

- Artisanat (origamie)* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = +2
 - Concentration* : 0(Degré) + 1(modif. CON) +3(cc)= +4
 - Connaissances (noblesse et royauté) : 2(Degré) + 2(modif. INT) +3(cc)= +7
 - Connaissances (religion) : 2(Degré) + 2(modif. INT) 3+(cc)= +7
 - Dressage : 6(Degré) + 3(modif. CHA) +3(cc.)= +12
 - Equitation* : 5(Degré) + 2(modif. DEX)+3 (cc.) +3 (trait)= +13
 - Premier secours* : 6(Degré) + 2(modif. SAG) +3(cc)= +11
 - Profession (investigation) : 1(Degré) + 2(modif. SAG) +3(cc)= +6
 - Psychologie* : 6(Degré) + 2(modif. SAG)+3(cc)= +11
 - Social: 6(degré)+3(chr)+3(cc)=12
- Compétences hors-classe : (*=innées)

Malus d'armure de-4.

- Bluff* : 0(Degré) + 3(modif. CHA) = +3
- Contrefaçon* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = +2
- Déguisement* : 0(Degré) + 3(modif. CHA) = +3
- Déplacement silencieux* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = +2 (0 si malus)
- Détection* : 0(Degré) +2(modif. SAG) = +2
- Discrétion* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = +2 (0 si malus)
- Equilibre* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = +2 (0 si malus)
- Escalade* : 0(Degré) + 2(modif. FOR) = +2 (0 si malus)
- Estimation* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = +2
- Evasion* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = +2 (0 si malus)
- Fouille* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = +2
- Intimidation* : 1(Degré) + 3(modif. CHA) = +4
- Maîtrise des cordes* : 0(Degré) + 2(modif. DEX) = +2
- Natation* : 0(Degré) + 2(modif. FOR) = +2 (-2 si malus)
- Perception auditive* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2
- Renseignements* : 0(Degré) + 3(modif. CHA) = +3
- Représentation* : 0(Degré) + 3(modif. CHA) = +3
- Saut* : 0(Degré) + 2(modif. FOR) = +2 (0 si malus) -6 (+2 de FOR, -2 d'armure, -6 de ta vitesse de déplacement de 6m)
- Survie* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2

Dons --Auréole de Lumière

-Combat Monté

-Arme de prédilection: Épée a deux mains (Ô)

-Attaque au galop

-Nomade monté(trait régional)Le personnage acquiert le don Maniement d'une arme de guerre

Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde

(arc court composite, cimenterre et lance d'arçon). De plus, il bénéficie d'un bonus de +3 aux tests d'Équitation.

Langues commun+langue région natale(Rashémien)+Modif INT+2 : Céleste, Tuigan.

Caractéristiques

Raciales

-
-
-
-
-
-

Caractéristiques

de

Classe

- Armes et armures. Le paladin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

- Aura de Bien (Ext). Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort détection du Mal), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.

- Châtiment du Mal. 1/jour

Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Par exemple, un paladin de niveau 13 armé d'une épée longue infligera 1d8+13 points de dégâts (plus tous les autres modificateurs, comme ceux de Force, de magie, etc.). Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants, le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5, 3 au niveau 10, 4 au niveau 15 et 5 au niveau 20).

- Détection du Mal (Mag). Un paladin peut utiliser à volonté une détection du Mal, reproduisant les effets du sort.

*Aura de Bravoure: Dès le niveau 2, le paladin est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à moins de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets magiques de terreur. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

* Grâce Divine: Bénéficie d'un bonus sur jet de sauvegarde égal à son bonus de charisme.

*Santé divine: Le paladin est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

*Imposition des mains : niv X bonus de charisme.

*Santé Divine:Le paladin est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

-Renvois des morts vivants.

Destrier du paladin: Dès qu'il a atteint le niveau 5, le personnage peut appeler un destrier intelligent, puissant et loyal qui l'épaula dans son combat permanent contre le Mal (voir

Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde

encadré page 45). Généralement, ce destrier prend la forme d'un cheval de guerre lourd (pour un paladin de taille M) ou d'un poney de guerre (pour un paladin de taille P).

Si le destrier vient à mourir, le PJ peut en appeler un autre après avoir attendu un an et un jour. La nouvelle monture a d'emblée tous les pouvoirs correspondant au niveau de son maître.

Code de conduite. Le paladin est obligatoirement loyal bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et ses pouvoirs. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c'est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à aider les gens dans le besoin (à condition qu'ils ne cherchent pas à utiliser le paladin dans un but chaotique ou maléfique), et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.

Guérison des maladies (Mag). À partir du niveau 6, le paladin peut lancer **guérison des maladies** (comme le sort du même nom) une fois par semaine. Tous les 3 niveaux suivants, il dispose d'une utilisation hebdomadaire supplémentaire (2 par semaine au niveau 6, 3 au niveau 9, etc.).

Jets de

Sauvegarde

- Vigueur : $5(\text{Base})+1(\text{modif. CON})+3(\text{grâce divine})=+9$
- Réflexes : $2(\text{Base})+2(\text{modif. DEX})+3(\text{grâce divine})=+7$
- Volonté : $2(\text{Base})+2(\text{modif. SAG})+3(\text{grâce divine})=+7$

•

Caractéristiques

en Combat

Attaque au corps à corps : $+7/+1\text{BBA}$

- Epée à 2 mains : $7\text{BBA}+2(\text{FOR})+1(\text{don})=1\text{d}20+10$

Dégâts: $2\text{d}6+3$ crit: $19-20/x2$. (4Kg)

- Dague de maître : $7\text{BBA}+2(\text{FOR})+1(\text{arme de maître})=1\text{d}20+10$

Dégâts: $1\text{d}4+2$ crit: $19-20/x2$. (500gm)

Attaque à distance :

- Dague de maître : $7\text{BBA}+2(\text{DEX})+1(\text{arme de maître})=1\text{d}20+10$

Dégâts: $1\text{d}4+2$ crit: $19-20x2$.

- Arc court : $7\text{BBA}+2(\text{DEX})=1\text{d}20+9$

Dégâts: $1\text{d}6$ crit: $x3$

- 17 flèches

- 6 flèches de maître (+1 à l'attaque)

- 3 flèches tonnerres (DD 15 en vigueur sous peine d'être assourdi.

(-4 à l'initiative, 20% d'échec de sorts ayant une composante verbale))

-5 flèches explosives (Effet : boule de feu de 12 mètres de diamètre, $10\text{d}6$ de dégâts, Réflexe DD17 pour demi-dégâts).

- CA : $10+5$ Pro de l'armure + 2 modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier +

Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde

éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. =17

Contact : 10= 10 + 2 modificateur de DEX + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.
=12

Pris au dépourvu :10= 10 + 5 Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus
issus de classe, de traits raciaux.=15

• Dés de vie : d10 ; Points de vie : 10+1(modif. CON)

+8+1(niv2)+7+1(niv3)+10+1(niv4)+9+1(niv5)+7+1(niv.6)+3+1(niv7)=61

Sorts Nombre de sorts par jour : (2/0/0/0)

Sorts mémorisés : détection du mal (à volonté), Faveur Divine :+1 att. +1
dégâts.

*Arme magique

• Nombre de renvoi par jour Morts vivants; niv. de prêtre équivalent 7-3=4:

4+3(Cha)=7/jour

- Jet de renvoi des Morts-vivants : 1d20+3(Cha)+0(bonus) = 1d20+3

Inventaire • Vêtements portés : : tunique (Bleu électrique foncé), armure et gantelet 1.5
kg.

• Armure : Cuirasse ;Armure : intermédiaire

-Bonus d'armure/bouclier : +5

-Bonus de DEX max : +3

-Malus d'armure aux tests : -4

-Risque d'échec des sorts profanes : 25%

-Poids : 15kg

-Zones couvertes: 3(Crâne), 13 et 22(Jambes), 24 et
25(Poitrine), 26-29(Flancs).

Sd 10 et Rs 25

-Zone couverte (cuir): 30(Bassin)

Sd 2 et Rs 10

-Vitesse de déplacement: 9mètre, (6 mètres avec armure)

- Porté ;

-Arme ; Épée à deux mains; 2d6+3 19- 20(x2) 4Kg

-Dague de maître ; 1d20+8

Dégâts: 1d4+2 crit: 19-20/x2. (500gm)

-arc cour :

- 17 flèches

- 6 flèches de maître (+1 à l'attaque)

- 3 flèches tonnerres

-5 flèches explosives

-symbole divin.

-talisman d'invisibilité (.05g)

-total 21Kg.

Sur destrier ;

• Sac (Poids à vide : 250gr, Poids actuel :9.660 Kg). Contenu : objet (5.069Kg).

-outre d'eau 2 litre 3.5Kg

-2x ration de survies (1kg.)

-Pierre à aiguiser (500g)

-Boîte de potion -Potion de soins modérés (250g) 2/8+10pv

-2x potion de soins légers (80g ch.=160g) 1/8pv

-Antidote (poison +5 vigueur poison)

-Potion restauration partiel (1/4 caractéristique)

-2x trousse de premier secours (500g ch=1Kg)+2 premier secours.

-5x onguents de soins (100g ch=500g) 1/4 de pv.

-Pipe

-Blague à tabac (250g)

-2x Herbe du guerrier (+2 force, 1d3 heures: fatigue 24 heures)

-couverture de laine,1.5kg

Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde

-1x outre d'eau en peau. 1 kg a vide ch. (2 litre d'eau= 2.5kg +1 Kg outre= 3.5Kg ch) . une sur destrier..

-Peau d'ours.

-Cape.

*1 poche d'avoine 10 Kl

*10 kl de légumineuse

*10 kl de pomme de terre, navet, carotte oignons.

*1 petit chaudron de 3 litre.

*1 nécessaire de cuisine.(4Kg)

*1 bâche imperméable de 3 mètres par 3 mètres.

*Quelques mètres de cordelette.

Richesse Trésor : **81pp, 193 PO, 3 PA, 5 PC**, Poids : (nb de pièces 149x 0,01kg) =1.49kg havresac)

Charge • Inventaire: Barde: 20kg ; Brides et mors: 0.5kg ; Selle de guerre:20Kg

Charge transportable Charge légère 115kg, Charge intermédiaire entre 115 -> 230 Kg, Charge lourde entre 230 -> 345 Kg.

RICHESSSE:

CHARGE:

• Poids transportable : Charge légère 21.5kg, Charge intermédiaire entre 21.5 et 43Kg, Charge lourde entre 43-65Kg.

• Poids transporté : 20.5kg, sans sac : 18.5kg.

• Encombrement : Léger

[Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].

Destrier Abby (destrier du paladin)

* Destrier ; de Vëla de Torm

Nom: Abby

Cheval de guerre lourd

Créature magique de taille G

Dés de vie : 6d8+9 (54 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 21(-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle, +3 Barde +4 Paladin), contact 14, pris au dépourvu 20

BBA:+4

Attaque de base : +4/+11

bonus de lutte de 12 (+4 BBA +4 for +4 taille)

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2) -5att sec.

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne , esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effets magique, transfert de jet de sauvegarde.

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 19 (+4)(18+1pal.), Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +5 , Saut +2+4(don course)=6 +15 vitesse, +8(charge légère)

Dons :

-**Course**; (5xvitesse, +4 saut)

- **Endurance** (Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les test de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le

Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde

lendemain.)

-Attaque en puissance.

Spécial:

-*Esquive surnaturelle (Ext)*. Si le destrier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts.

-*Lien télépathique (Sur)*. Le paladin bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les montures intelligentes voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains ; les incompréhensions sont donc toujours possibles.

-*Transfert d'effet magique*. Si le paladin le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si celle-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le destrier revient à côté du paladin. De plus, le personnage peut lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du destrier (créature magique).

-*Transfert de jet de sauvegarde*. Le destrier peut utiliser son bonus de base aux sauvegardes ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. La monture applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et elle n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).