



Celedor

Cheval de guerre lourd
 Créature magique de taille G
 Alignement {loyal bon}
 Destrier du paladin Shalan Symbaern

Niveau global 6

CARACTERISTIQUES

Force	19	4	Intelligence	6	-2	Bonus de +1 en force (paladin 5) et intelligence 6 (paladin 5)
Dextérité	13	1	Sagesse	13	1	
Constitution	17	3	Charisme	6	-2	

COMPETENCES

Niv 4 (base de l'animal = 7), +2 (niveau 5-6)

	Classe	Total	DM	Mod.		Div	Commentaires	Coût
Détection		4	3	Sag	1			3
Perception auditive		7	6	Sag	1			6
Saut		16	0	For	4	12	+4 (don course) + 12 (vitesse)	0
								9

DONS

De niveau

Niv 1 à Course et endurance

3

Niv 6 : Arme naturelle supérieure (sabots)

SAUVEGARDES

Vigueur	8	Con.	3	Base	5	0	Ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est faible. (Voir la Table : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.)
Réflexe	6	Dex.	1	Base	5	0	
Volonté	3	Sag.	1	Base	2	0	

. **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).

. **Esquive surnaturelle.** 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.

CARACTERISTIQUES DE COMBAT

• **Initiative** 1 Dex.

• **Combat au corps à corps**

Attaque de base/lutte : +4/+12 BBA 4 Malus Taille -1

Attaque au sabot : (+7 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d8+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2)

[Note : malus de 5 / morsure car arme secondaire)

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

• **Classe d'armure**

Maximale 18 10+Armure naturelle(4 de base +4 de paladin)+Mod.Dex(1)- taille (1)

Contact 10 10+Mod.Dex(1)-Taille (1)

Surpris 17 10+Armure naturelle(4 de base +4 de paladin)- taille (1)

• **Points de vie** Mod Const = 3

Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1d8	8	5	8	4	6	8														
	3	3	3	3	3	3														

57

POUVOIRS ET CAPACITES

- Vision dans le noir
- Odorat
- Esquive surnaturelle (Ext).
- 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 (monture magique).

Habillage 13 Selle d'équitation, mors et bride (13 kg),

Shalan 91 Base 58 kg
+ équipement 37 kg

Barde Néant

Poids transportable Léger - 150 kg
Intermédiaire < 300 kg
Lourd < 450 kg

114 kg avec Shalan et 13 sans