



## **DONS**

### De niveau

- Niv 1 : Détaché du monde ( le PJ est un Extérieur natif, pas un humanoïde. Il a la vision dans le noir sur 18m et bénéficie d'un bonus +2 en diplomatie)
- Niv 3 : Attaque en puissance

## **LANGUES**

- D'office    Commun, elfique  
Supp.       Céleste et sylvestre

## **CARACTERISTIQUES RACIALES**

- +2 en Intelligence, -2 en Constitution
- Taille moyenne
- Vitesse de déplacement 9m
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil
- Bonus racial +2 aux jets de sauv. / sorts et effets magiques de l'école des enchantements
- Vision nocturne et dans le noir (18m)
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive
- Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent.
- Classe de prédilection : magicien

## **CARACTERISTIQUES DE CLASSE**

- Maniement des armes, armures et boucliers : tous sauf pavois
- Aura de bien
- Châtiment du mal (une fois par jour jusqu'au niv 4, il ajoute son bonus de charisme au jet d'attaque et inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau de paladin)
- Détection du mal (comme le sort) à volonté
- Grâce divine (bonus de mod. de charisme à ses jets de sauvegarde)
- Imposition des mains  
Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau x son bonus de Charisme.  
Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite  
L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.  
Il peut aussi faire une attaque de contact au corps à corps, sans AO contre les morts-vivants
- Aura de bravoure  
Immunité contre la terreur magique ou non  
Tous ses alliés situés à 3 m ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cela fonctionne tant qu'il est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.
- Santé divine (immunité à toutes les maladies)
- Renvoi des morts vivants  
Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.  
Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant trois niveaux de moins que lui avec un bonus de +2 (connaissance religion DM5)
- Destrier du paladin (niveau 5)
- Sorts divins (paladin) préparés à l'avance. La sagesse est la caractéristique primordial (niveau de sort ; DD de sauvegarde)

## SAUVEGARDES

<b>Vigueur</b>	7	Con.	0	Pal	4	Cha.	3
<b>Réflexe</b>	5	Dex.	1	Pal	1	Cha.	3
<b>Volonté</b>	6	Sag.	2	Pal	1	Cha.	3

Immunité à toutes les maladies et à la terreur. Il gagne aussi un bonus de +2 contre les sorts et effets d'enchantement.

Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil

## CARACTERISTIQUES DE COMBAT

• **Initiative** 1 Dex.

• **Combat au corps à corps**

Epée longue	1d20+ 8	=BBA : 5	+For. : 3	<b>Dgt 1d8+ 3</b>	T Critique 19-20/x2
Dague	1d20+ 8	=BBA : 5	+For. : 3	<b>Dgt 1d4+ 3</b>	PT Critique 19-20/x2
Ecu	1d20+ 8	=BBA : 5	+For. : 3	<b>Dgt 1d4+ 3</b>	C Critique /x2

• **Combat à distance** \*

Arc long *	1d20+ 7	=BBA : 5	+Dex. 1 1	<b>Dgt 1d8</b>	30 m, Critique x3
Dague	1d20+ 6	=BBA : 5	Dex. 1	<b>Dgt 1d4+ 3</b>	3m Critique 19-20/x2

\* de maître

• **Classe d'armure**

Maximale	17	10+armure(4)+Bouclier(2)+Mod.Dex(1)
Contact	11	10+Mod.Dex(1)
Surpris	16	10+armure(4)+Bouclier(2)

• **Points de vie** Mod Const = 0

Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	<b>47</b>	
Paladin	1d10	10	10	10	8	9																

## MAGIE

• Sorts de paladin /jour

Niv	1	2	3	4
	1*			

\*Bonus de sagesse élevé +1/niv1  
Préparation à l'avance

## EQUIPEMENT et POIDS TRANSPORTABLE

En bleu équipement spécifique à la Main des Mystères

<b>Vêtements</b>	1 kg	Tenue de voyage, chevalière, symbole sacré en argent et anneau magique d'Alessandro. <i>Gantelet de la Main des mystères (0.5 kg)</i>
<b>Armes</b>	7 kg	Epée longue+fourreau 2 kg Dague 0,5 kg Arc long + Carquois + 20 flèches +10 flèches d'épuisement 3,5 kg
<b>Arm. Boucli</b>	20 kg	Ecu d'acier et chemise de mailles
<b>Sac</b>	9,250 kg	outré (2kg), 3 rations (1,5kg), couverture d'hiver (1,5kg), torche (0,5kg), plume d'écriture, 2 parchemins, allume feu, encre, trousse de secours (0,5kg), outil d'artisan (2,5kg), baume d'oubli, huile de résistance à la magie (0.5kg) <i>silence de pas</i>
<b>Richesse</b>	0,22 kg	4 po et 9 pa et 9 pc 22 pièces
<b>Poids transportable</b>		Léger - 38kg Intermédiaire < 76,5kg Lourd < 115kg
		<b>Poids transporté</b> <b>37,47 kg avec sac</b> <b>et 29,02 kg sans sac</b>

## DESCRIPTION PHYSIQUE

*Des cheveux rivière d'or flottent sur ses épaules et encadrent un visage opale, aux traits fins, et juvénile toutefois atténué par l'expression de gravité que suggère son regard pépète d'or dessiné par des sourcils cuivrés. Selon les critères des Ar-Tel'Quessir, il est assez grand, lui donnant un port des plus altiers.*

*Il porte une chemise de maille aux reflets soleil sous une tunique à capuchon d'une couleur vert absinthe. Des lanières de cuir croisent son torse servant de maintien et d'attache à son carquois dorsal positionné au côté de son arc long d'ébène. Une lame longue et une dague dans un fourreau de cuir est ceinte à sa hanche. La garde de la longue lame est incrustée d'un croissant de lune et sur le départ de la lame il est écrit à l'encre d'or « O n n a k' T a h l » signifiant Lame Gardienne. Une chevalière orne son index de la main gauche. Il y est représenté une rune blanche d'Espruar sur un fond vert, symbole de sa noble famille. Le symbole sacré en argent du Père des Elfes pend à son cou. Le croissant lunaire est également dessiné sur son écu d'acier coloré dans le même ton que celui de sa tunique.*

## DESCRIPTION MENTALE

*Etre prédestiné à la plus noble vocation qu'il soit fait porter de lourdes responsabilités sur les épaules. Shalan les assume, n'en retirant ni gloire ni honneur, hormis la fierté personnelle de tenir son engagement envers le Père des Elfes. Comme la plupart des siens, il est patient, réfléchi et sérieux, si ce n'est encore plus du fait de sa vocation. Il sait faire preuve d'une grande compassion et voue un amour sans fin pour son Peuple...*

## BACKGROUND

*En 1255, L'Année des Flammes Rugissantes*

*Le ciel s'embrasait d'une couleur aurore  
Caressant la terre d'une couverture d'or.  
Le sourire lunaire s'éclipsait avec douceur  
Saluant ce nouveau jour béni de bonheur.*

*Ce calme doux du départ de la nuit  
S'évanouit dans les pleurs et les cris  
Du nouveau né qui découvre la vie.*

*Il fut alors nommé Shalan, le fils du soleil,  
En présage d'un destin d'Elu sans pareil  
Celui de protéger le Peuple et ses merveilles...*

*Shalan (fils du soleil) du clan Symbaern naquit ainsi à Eternelle Rencontre.*

*Il appartient à une très vieille famille d'Ar-Tel-quessir. Elle est l'une de celle qui a réussi à survivre après la chute de Myth Drannor. Le patriarche est le millénaire magicien Yalathanil qui vit la plupart du temps reclus dans sa demeure. Certains virent la naissance de Shalan comme un oracle, un signe du Père des elfes. En effet, peu nombreux sont voués à devenir paladin du Seigneur de la Seldarine*

### **Son éducation**

*Shalan, fils unique, est le fruit de l'union entre Clathys, abjuratrice à la Tour du Soleil et Elvowen, prêtre de Corellon. Il fut principalement élevé par son père, persuadé que le seigneur de la Seldarine avait tissé pour son fils un heureux destin. Religion, escrime, tir à l'arc, et étiquette, lui furent enseignés pour qu'il détienne des fondements solides pour servir la Seldarine. Il aurait aimé passer plus de temps avec sa mère et partager avec elle son art de la magie mais en tant que magicienne de la Tour du Soleil elle occupait de lourdes responsabilités dans la défense de l'île verte. D'ailleurs les événements qui suivirent lui donnèrent malheureusement raison ...*

### **En 1371, L'Année que certains bardes ont appelée Le Crépuscule des Elfes**

*Eternelle Rencontre, un refuge à l'abri des changements, un lieu imperméable à l'usure du temps et à l'influence du monde ? La désillusion fut totale. En effet, les Bêtes Ténébrantes des Sorciers rouges, les Dévoreurs de Malar, et les cupides mercenaires guidés par l'assassin Nimesin parvinrent à percer les défenses de l'île Verte en apportant la désolation et la mort... Elle ne dut son salut que grâce à l'intervention héroïque de la vénérée Reine Amalaruil. La plupart des Tel'Quessir restèrent soutenant la souveraine à reconstruire et à transcender les splendeurs de l'île. Certains accompagnèrent le prince Lamruil à la recherche d'un nouveau royaume. D'autres répondirent à l'appel d'Arvandor.*

*Shalan, comme ses parents, survécurent de cette attaque sanglante. Ils perdirent de nombreux frères et sœurs d'armes. La désillusion était totale : si des humains la monstruosité n'était guère une surprise, que des Ar'Tel'Quessirs trahissent la reine jusqu'à faire couler le sang du Beau Peuple était une idée inconcevable pour le jeune noble. Pourtant, les faits étaient incontestables. La remise en question était totale à un tel point que l'idée de rejoindre la terre des Royaumes n'était plus tabou. Oui ! La croisade du chevalier de la Seldarine serait sur la terre des hommes et sur ce qu'il fut autrefois la terre de gloire d'antan des elfes : le Cormanthor.*

### **En 1372, quand tu ne sais pas où tu vas, retourne de là d'où tu viens**

*Le voyage sur le navire royal du Cygne des mers avait laissé tout le temps au jeune noble de méditer sur les événements passés et sur l'avenir. Il avait lu avec appétit un ouvrage excellemment écrit par un vénérable Olin Gisir de Labelas. Il portait à la connaissance de l'existence d'une communauté elfique qui était restée au Cormanthor après la grande Retraite. Cette communauté portait le nom de Brisétoile. Il alertait aussi sur le danger qu'il encourait de laisser la magie du Mythal et des portails aux mains d'inconnus et notamment il soupçonnait les drows de vouloir détourner cette magie à des fins peu enviables. Perdu dans le chaos, le chevalier de la Seldarine avait senti que c'était le bon moment pour retourner sur les terres de ses ancêtres. Mais d'Eternelle Rencontre au Cormanthor, un bien trop long chemin l'attendait. Fort heureusement, il avait eu connaissance qu'un demi elfe antiquaire des quartiers des affaires d'Eauprofonde détenait un anneau magique. Son ancien propriétaire au nom d'Alessandro utilisait cet anneau pour se téléporter au cœur d'une tour, située dans le Cormanthor, qui lui servait d'étude, de laboratoire*

*Cet anneau, il n'était pas le seul à le convoiter. En effet, lorsqu'il alla à l'encontre de l'antiquaire, il fit connaissance avec un Ar'Tel'Quesselle au nom de Eärfalas, qui se présenta comme Faern de la confrérie des gardiens sylvestres. Elle était accompagnée par deux humains, une moniale et un druide, qui allaient devenir les futurs compagnons de quête de Shalan. L'anneau les téléporta comme prévu au coeur de la Tour d'Alessandro. Il leur fallut affronter gnolls, rats sanguinaires, plantes voraces, et pièges mortels avant de pouvoir enfin découvrir le ciel du Cormanthor. Dans ce périple, le chevalier de la Seldarine fit la rencontre de la fameuse communauté elfique de Brisétoile lui apprenant que l'Ile des gémissements était devenue la villégiature de drows et de leurs serviteurs gnolls. Il apprit aussi que des enfants y étaient captifs. Chevalier qu'il est il ne pouvait qu'aller à leur rescousse....*

*Au coeur de ce périple, Shalan perdit certains compagnons, et en trouva d'autres ainsi vont la vie et la mort . Il apprécia particulièrement la rencontre avec un humain forestier, protégé par les fées, qui effaça par son courage et ses valeurs tous les préjugés que l'elfe pouvait avoir à l'encontre des humains. L'assaut sur l'Ile fut d'une violence terrible car les adversaires les attendaient de pied ferme. Le serviteur de Corellon put mettre en pratique tout son art martial de l'escrime en combinant l'énergie divine conférée par une dévotion sans faille auprès du Seigneur de la Seldarine. Alors qu'il sentait la victoire proche, Shalan fut éclipsé par magie...*