

Vêla de Torm

Race	Humain (Rashémenie)		
Age	26 ans		
Taille / Poids	1.75m / 61 kg		
Région natale	(Mettre la Région de Féerune d'origine)	Avatar en	105*148
Niveau	5		
Expérience	1000		
Classe	Paladin		
Alignement	Loyal bon (0/0)		<i>« citation qui peut caractériser le personnage. »</i>
Divinité	Torm		
Gilde	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 : $(2 + \text{modif. INT} + 2) \times 4 + 4 = 20$
 Nombre de points de compétence par niveau : $(2 + \text{modif. INT} + 2) + 1 = 5$

Compétences de classe : (*=innées)

Malus d'armure de -4.

- Artisanat (origamie)* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$
- Concentration* : $2(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CON}) = +3$
- Connaissances (noblesse et royauté) : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +4$
- Connaissances (religion) : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +4$
- Diplomatie* : $7(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +10$
- Dressage : $5(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CHA}) = +8$
- Equitation* : $7(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +9$
- Premier secours* : $7(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +9$
- Profession (investigation) : $3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +5$
- Psychologie* : $8(\text{Degré}) + 2(\text{modif. SAG}) = +10$

Compétences hors-classe : (*=innées)

Malus d'armure de -4.

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

Dons

- -Auréole de Lumière
- -Combat Monté
- -Arme de prédilection: Épée à deux mains (Ô)

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'épaulera dans son combat permanent contre le Mal (voir 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

Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Attaque au corps à corps : $+6/+1\text{BBA}$</p> <ul style="list-style-type: none"> • Épée à 2 mains : $6\text{BBA}+2(\text{FOR})+1(\text{don})=1\text{d}20+9$ <p>Dégâts: $2\text{d}6+3$ crit: $19-20/\text{x}2$. (4Kg)</p> <p>• Dague de maître : $6\text{BBA}+2(\text{FOR})+1(\text{arme de maître})=1\text{d}20+9$</p> <p>Dégâts: $1\text{d}4+2$ crit: $19-20/\text{x}2$. (500gm)</p> <p>Attaque à distance :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dague de maître : $6\text{BBA}+2(\text{DEX})+1(\text{arme de maître})=1\text{d}20+9$ <p>Dégâts: $1\text{d}4+2$ crit: $19-20/\text{x}2$.</p> <p>• Arc court : $6\text{BBA}+2(\text{DEX})=1\text{d}20+8$</p> <p>Dégâts: $1\text{d}6$ crit: $\text{x}3$</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, 10d6 de dégâts, Réflexe DD17 pour demi-dégâts). <p>• CA :10= $10+5$ Pro de l'armure + 2 modificateur de DEX + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. =17</p> <p>Contact : 10= $10+2$ modificateur de DEX + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux. =12</p> <p>Pris au dépourvu :10= $10+5$ Pro de l'armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.=15</p> <p>• Dés de vie : $\text{d}10$; Points de vie : $10+1(\text{modif. CON})+8+1(\text{niv}2)+7+1(\text{niv}3)+10+1(\text{niv}4)+9+1(\text{niv}5)=49$</p> <p>Nombre de sorts par jour : (2/0/0/0)</p> <p>Sorts mémorisés : détection du mal (à volonté), Faveur Divine :+1 att. +1 dégâts.</p> <p>*</p> <p>• Nombre de renvoi par jour Morts vivants : $3+3(\text{Cha})=6/\text{jour}$</p> <p>- Jet de renvoi des Morts-vivants : $1\text{d}20+3(\text{Cha})+0(\text{bonus})=1\text{d}20+3$</p>
Sorts	

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 court :
- 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)
- Boite 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
- 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

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.

RICHESS:

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 Vêla de Torm

Nom: Abby

Cheval de guerre lourd

Créature magique de taille G

Dés de vie : 5d8+9 (48 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

Attaque : sabot (+6 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+6 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

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

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4 , Saut +2+4(don course)=6 +12 vitesse.

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

. **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

Description
physique
Description
psychologique
Background