

Sylvain, finalisation de ton elfe paladin :

Si tu veux jeter un œil sur ta feuille (en l'état actuel) va au bas de ce pdf
!! La taille et le Poids sont faux !!

Merci de répondre aux questions en m'envoyant un message privé sur le forum

Au boulot maintenant :

Fais un tirage de 5 D6 et donnes moi le résultat

Fais un tirage de 1 D6 et donnes moi le résultat

Quelle est **la dernière arme que tu souhaites avoir sur ta feuille** (s'il y en a !) en plus du Cimenterre et de l'Arc long ? - **Toutes les armes du D&D 3.5 (sauf exotiques) sont accessibles.**

Sur tes **10800 po**, je vois que tu as sélectionné en équipement :

- a) Cimenterre (**15 po**)
 - b) Arc Long et carquois de 20 Flèches (**76 po**)
-

Il te reste donc 10709 po.

Pour mémoire quelques coûts :

- +1 sur ton cimenterre (2315 po)
 - +1 sur ton arc (2375 po) → les flèches tirées sont considérées comme magique +1
 - Arc composite (FOR +2) (200 po) → permet d'ajouter bonus FOR aux dégâts des flèches
-

Peux tu **m'indiquer par retour si tu investis quelque chose dans une armure (magique ou non), un bouclier (magique ou non) et / ou un objet magique procurant de la CA.**

Choisis déjà dans la table plus bas ton armure et ton bouclier. Prends le coût correspondant.

Si tu veux les rendre magiques, ajoute suivant le type de ton armure et de ton bouclier les montants indiqués dans la table (attention pas plus de +1).

L'utilisation du Mithril pour une Armure ou un Bouclier permet d'augmenter de 2 la Max Dex, de réduire de 10% le Malus sorts et d'améliorer de 3 la Pénalité (0 max) : Coût +1000 po pour une armure légère ou un bouclier, +4000 po pour une armure moyenne.

	Prix	Bonus CA	Max Dex	Pénalité	Vitesse	Poids	De Maître	+1
Light armor								
Padded	5 gp	1	8	0	30 ft.	10 lb.	+155 po	+1000 po
Leather	10 gp	2	6	0	30 ft.	15 lb.	+160 po	+1000 po
Studded leather	25 gp	3	5	-1	30 ft.	20 lb.	+175 po	+1000 po
Chain shirt	100 gp	4	4	-2	30 ft.	25 lb.	+250 po	+1000 po
Medium armor								
Hide	15 gp	3	4	-3	20 ft.	25 lb.	+165 gp	+1000 po
Scale mail	50 gp	4	3	-4	20 ft.	30 lb.	+200 gp	+1000 po
Chainmail	150 gp	5	2	-5	20 ft.	40 lb.	+300 gp	+1000 po
Breastplate	200 gp	5	3	-4	20 ft.	30 lb.	+350 gp	+1000 po
Heavy armor								
Splint mail	200 gp	6	0	-7	20 ft.	45 lb.	+350 gp	+1000 po
Banded mail	250 gp	6	1	-6	20 ft.	35 lb.	+400 gp	+1000 po
Half-plate	600 gp	7	0	-7	20 ft.	50 lb.	+750 gp	+1000 po
Full plate	1,500 gp	8	1	-6	20 ft.	50 lb.	+1,650 gp	+1000 po
Shields								
Buckler	15 gp	1	—	-1	—	5 lb.	+165 gp	+1000 po
Shield, light wooden	3 gp	1	—	-1	—	5 lb.	+153 gp	+1000 po
Shield, light steel	9 gp	1	—	-1	—	6 lb.	+159 gp	+1000 po
Shield, heavy wooden	7 gp	2	—	-2	—	10 lb.	+157 gp	+1000 po
Shield, heavy steel	20 gp	2	—	-2	—	15 lb.	+170 gp	+1000 po
Shield, tower	30 gp	43	2	-10	—	45 lb.	+180 gp	+1000 po

L'utilisation d'un pavais (Shield, tower) s'accompagne d'un malus de -2 sur les jets de Toucher

Une armure ou un bouclier magique doit être aussi de Maître

Une armure ou un bouclier de Maître procure une amélioration de 1 de la Pénalité (aux tests compétences) si elle existe

Tu peux également opter pour les objets magiques renforçant la CA ci-dessous :

Anneau de Protection +1	(2000 po)
Amulette d'Armure naturelle +1	(2000 po)

Si par ailleurs tu investis dans un objet magique qui augmente l'une des caractéristiques de 2 pts, précise-le également par retour. Ces objets sont les suivants :

Gauntlets of ogre power (For +2)	(4,000 po)
Gloves of Dexterity +2 (Dex +2)	(4,000 po)
Headband of intellect +2 (Int +2)	(4,000 po)
Periapt of Wisdom +2 (Sag +2)	(4,000 po)
Amulet of health +2 (Con +2)	(4,000 po)
Cloak of Charisma +2 (Cha +2)	(4,000 po)

Nota : Si tu veux pouvoir utiliser une baguette de soins légers (50 charges 1d8+1) n'oublies pas de garder au moins 750 po pour l'acheter ...

Ton destrier est un **Cheval de Guerre léger, céleste**.

Merci d'avance.

PS: si en plus tu trouves un portrait à me proposer, ne te gênes pas....

Elfe

Paladin 5

Descriptif : Sexe M -- Taille : 157 Centimètres -- Poids: 45 Kg

COMPOSITION D'ARMURE

AC12

de Contact12

au Dépourvu10

PV23

Points de Vie Courant

Mod Temp.

MAX

bonus DEX

Malus

aux Tests

0

Echec

Sorts

0%

Le Malus aux Tests s'applique **toujours** aux compétences :
Déplacement Silencieux - Discrétion - Acrobaties - Equilibre - Escalade - Escamotage - Evasion - Saut On **double** ce malus pour **Natation**.
Si le personnage ne possède pas les dons de port d'Armure et Bouclier ad hoc alors ce **Malus s'applique également** à ses **Jets d'attaque**, aux jets de **FOR ou DEX** et aux jets de toutes les **compétences associées**.

Résiste à la MAGIE

... aux DEGATS

0

Résistances Temporaires :

NIVEAU5

Niv Négatif

XP

Pts

Expérience

10 001

FOR

Force

14

Courant / Mod

DEX

Dextérité

14

CON

Constitution

8

INT

Intelligence

9

SAG

Sagesse

13

CHA

Charisme

16

JETS DE SAUVEGARDE

Mod Temp.

REF

DEX

Réflexes

+6

VIG

CON

Vigueur

+7

VOL

SAG

Volonté

+5

ENCH

SAG

Enchantements

+7

ILLU

SAG

Illusions

+5

POIS

CON

Poison

+7

SORT

SAG

Sortilèges

+5

TERR

SAG

Terreur

+5

INITIATIVE

+2

Mouvement

9,0 m

Bonus LUTTE

+7

LANGUES PARLEES

Commun -- Elfe --

COMPETENCES PRIORITAIRES

● Déplacement Silencieux (DEX) +2

● Discrétion (DEX) +2

● Détection (SAG) +3

● Fouille (SAG) +1

● Perception Auditive (SAG) +3

Connaissances Locales (INT)

Connaissances Mystères (INT)

Connaissances Nature (INT)

Connaissances Noblesse (INT)

Connaissances Plans (INT)

Connaissances Religions (INT)

Connaissances (INT)

COMPETENCES

Acrobaties (DEX)

Aïchémie (INT)

● (INT) -1

● (INT) -1

● (INT) -1

● (INT) -1

● (INT) -1

● (INT) -1

Art de la Magie (INT)

● Bluff (CHA) +3

● Concentration (CON) +3

● Contrefaçon (INT) -1

● Crochetage (DEX)

● Décryptage (INT)

● Déguisement (CHA) +3

● Désamorçage Sabotage (INT)

● Diplomatie (CHA) +3

● Dressage (CHA)

● Empathie avec Animaux (CHA) +3

● Equilibre (DEX) +2

● Equitation (DEX) +6

● Escalade (FOR) +2

● Escamotage (DEX)

● Estimation (INT) -1

● Evasion (DEX) +2

● Intimidation (CHA) +3

● Langage Secret (SAG)

Langue

Lecture sur les Lèvres (INT)

● Maîtrise des Cordes (DEX) +2

● Natation (FOR) +2

● Premiers Secours (SAG) +1

(SAG)

(SAG)

(SAG)

● Psychologie (SAG) +1

● Renseignements (CHA) +3

● Représentation (CHA)

● Saut (FOR) +2

● Scrutation (INT)

● Sens de l'Orientat

● Natation (SAG) +1

● Survie (SAG) +1

● Utiliser Objets Magiques (CHA)

● Chant (CHA) +3

● Danse (DEX) +2

● Eloquence (CHA) +3

● Etiquette (INT)

● Compétences pouvant s'utiliser de façon innée

Toucher de l'Attaque

Dégâts Attaque

Effet critique de l'attaque

+7

Cimenterre

Magie

1d6+2

Magie

Crit. 18 - 20

Dégâts x2

Notes:

+7

Arc long

Magie

1d8

Magie

Crit. 20

Dégâts x3

Notes:

+5

Magie

Magie

Crit.

Notes:

+5

Magie

Magie

Crit.

Notes:

Capacités Raciales :

Vision Nocturne

Immunité à Sommeil

Détection des passages secrets

Capacités Classes:

Châtiment du Mal : 2/jour

Imposition des mains

Santé divine

Détection du Mal

Aura de Bien

Aura de bravoure

Destrier de paladin

Grâce divine

Renvoi des morts-vivants

DONS:

Combat monté | Attaque au galop

Talents martiaux et Armes maîtrisées
Maniement des boucliers Maniement du pavois Maniement des armes courantes Maniement des armes de guerre Port des armures légères Port des armures intermédiaires Port des armures lourdes
Dons Déjà Inclus dans les Scores
Maniement des boucliers Maniement du pavois Maniement des armes courantes Maniement des armes de guerre Port des armures légères Port des armures intermédiaires Port des armures lourdes Loup solitaire
DESCRIPTIFS CAPACITES & DONSSeuls compétences et dons aux effets non inclus sont décrits
Vision Nocturne Permet de voir deux fois plus loin qu'un humain normal dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, les couleurs et les détails restent toujours parfaitement distincts.
Immunité à Sommeil Immunité contre toutes les formes de sommeil magique.
Détection des passages secrets Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, les elfes ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent.
Aura de Bien 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.
Aura de bravoure Le paladin est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.
Destrier de paladin Dès qu'il a atteint le niveau 5, un paladin peut appeler un destrier intelligent, puissant et loyal qui l'épaule dans son combat permanent contre le Mal (voir plus loin). Cette monture est généralement un destrier lourd (pour un paladin de taille M) et un poney de guerre (pour un paladin de taille P). Une fois par jour, et par une action complexe, le paladin peut appeler auprès de lui son destrier depuis les royaumes célestes où il réside. Le destrier apparaît immédiatement à côté du paladin et reste sur ce plan pendant 2 heures par niveau du paladin. Celui-ci peut cependant le renvoyer à tout moment par une action libre. Le paladin convoque toujours la même créature lors de chaque appel, mais il peut la libérer de son service (par exemple, si elle est devenue trop vieille pour l'assister dans sa croisade). Quand la monture apparaît, elle est en pleine santé, quels que soient les dégâts qu'elle ait pu subir lors de sa dernière apparition. Elle conserve son équipement d'un appel à l'autre (y compris la barde, la selle, les fontes et ainsi de suite). Appeler ce destrier est un pouvoir de type invocation (appel). Si le destrier vient à mourir, il disparaît immédiatement, laissant son équipement derrière lui. Le personnage est incapable d'appeler un autre destrier pendant trente jours (mais il récupère immédiatement cette capacité s'il obtient entre temps un nouveau niveau de paladin), et ce même si la monture est rappelée à la vie d'une façon ou d'une autre. Pendant cette période de trente jours, le paladin subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts d'armes.
Grâce divine Un paladin de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).
Renvoi des morts-vivants Un prêtre (paladin) possédant ce pouvoir et quel que soit son alignement, est capable d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombis, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie). Chaque jour, un prêtre (paladin) peut tenter de repousser ou d'intimider les morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Le test se fait avec 1d20 + modificateur de charisme. Suivant son résultat, le prêtre (paladin) sera capable d'affecter un nombre maximum de DV de créatures. Si ce nombre permet d'affecter au moins une créature, le prêtre (paladin) lancera 2D6 + son niveau (son niveau -3) + modificateur de charisme. Il obtient ainsi le nombre effectif de morts-vivants repoussés. Si le niveau du prêtre (le niveau du paladin -3) est au moins deux fois plus grand que le nombre de DV de morts-vivants effectivement affectés alors ils sont directement détruits. Un prêtre (paladin) ayant atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) obtient un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.
Châtiment du Mal Un paladin peut tenter (un certain nombre de fois par jour) 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. Si le personnage utilise 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.
Imposition des mains Un paladin dont la valeur de Charisme est au moins de 12 peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau que multiplie son bonus de Charisme. Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple. Le paladin peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le paladin décide du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.
Santé divine Le paladin est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.
Détection du Mal Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets maléfiques. Un paladin peut utiliser à volonté une détection du Mal.
Combat monté Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'Équitation. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire. (Le test d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).
Attaque au galop Lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque alors pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'ils chargent.

Sorts Mémorisables par jour	Niv	1	2	3	4
		1			

[illegible]