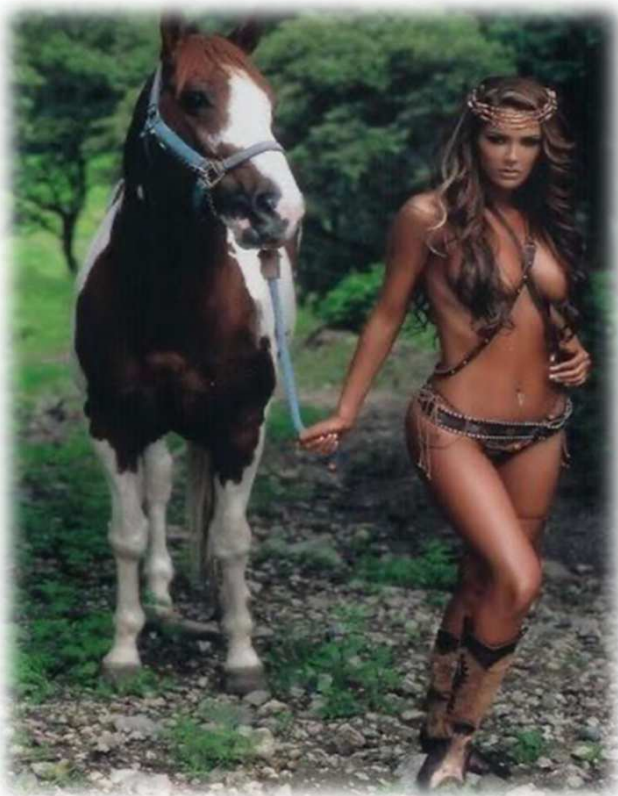


ILMARË VALAR de la Maison de Russandol

Cavalière de Béram



ILMARË VALAR de la Maison de Russandol

Année : 1061 Date de création 23-déc-18
Classe : Cavalier Titre : Haut Chevalier Niv : 9
Race : Haut Elfe Sex : Féminin (Vierge) Age : 65 ans Taille : 1m52 Poids : 45 kg Alignement : Chaotic Bon
Dieu : SIR BERNLAD DE HAUTDESERT Talent acquis : Garde forestier
Couleur Peau : Blanche Couleur Yeux : Verts Couleur Cheveux : Blond Beauté : 16 Class : UUC

Langues : Commun, Gnome, Hobbit, Gob, Hobgob Autres : 90% sorts esprit*, infra 6"

Elfique, Alignement, Orc, Gnoll Porte secrètes 1-3 sur 1d6

A vu un fantôme Immunisé à la peur

(*) : Séduction, charme, domination, paralysie, motif hypnotique, métempsycose, possession, sommeil, suggestion et psyonic blast

Force
18 65

Toucher +2	Dégâts +3	Poids 1500	Portes 1- 4	Barreaux 25%
------------	-----------	------------	-------------	--------------

Intelligence
11

Langues +2	Chance de connaître	Mini	Maxi
------------	---------------------	------	------

Sagesse
15

Niv 1 Niv2 Niv3 Niv 4			
Ajust attaq magic +1	Bonus	Echec	

Dextérité
17

Ajust réaction +2	Ajust Projectiles +2	Ajust CA -3
-------------------	----------------------	-------------

Constitution
17

Ajust Vie +3	Choc méta 97%	Résurrection 98%	Nb résuc 0
--------------	---------------	------------------	------------

Charisme
14

Nb Suivants 6	Ajustement Loyauté +5%	Ajust. Réac +10%
---------------	------------------------	------------------

Classe d'Armure :

Armure Portée Full Plate +2 (+7)	CA	0 (-5)
Bouclier Petit +2	Bonus	-3
Autres	Bonus	
Ajustement dextérité		-3
CA de Dos 0	CA Optimale	-6 (-11)

Vitesse de Déplacement 9"

Jets de Protection :

Paralysie / Poison / Mort magique	8
Pétrification / Polymorphose	9
Baguettes et Batons magiques	10
Souffles	9
Sortilèges	11

Bonus Sages +1 Dext +2 Bouclier +2
Illusions +2 Anneau +1

Armes :

Toucher AC 0	12
Attaques	5/2

Charge : +2 au touché & Dmg x2
x2 aux dés de dommage
+2 à la lance sur monture

Armes	Bonus Toucher		Dommages		Bonus Dégâts	
	Force	Magie	P / M	Gde	Force	Magie
Cimeterre +3	+4	+3	1-8	1-8	+3	+3
Lance	+4	+1	3-9	3-18	+3	+1
Arc	+3	+2	1-6	1-6	+3	+2
Cimeterre de Speed						

Points de Vie 124 (Debout jusqu'à -11) XP 286 298
Full plate 58 (26 et 16 par + de l'armure)

Le Cavalier

Le cavalier doit chercher à rester vertueux et à respecter le code de chevalerie. Les vertus chevaleresques sont les suivantes :

Générosité

Honneur

Bonne Foi

Bravoure

Gloire

Altruisme

Courtoisie

Fierté

Rendre service noblement avec joie

Défendre sa noble cause jusqu'à la mort

Être courageux et audacieux dans le respect des règles

Accomplir des prouesses militaires au service de son Seigneur

Rendre honneur à tous ceux de statut supérieur

Se faire respecter et obéir de ceux de statut inférieur

Mépriser ceux qui sont vils et ignobles

Respecter ses pairs et ses égaux

La guerre est la fleur de la chevalerie

La mort plutôt que le déshonneur

Le combat est la gloire

La gloire personnelle prime sur tout dans la bataille

Mort à tous les adversaires de la cause

Blason / Etendard

Grand bouclier verdoyant bardé d'une croix



Possessions

32 760 PO Chez moi

1 260 PO Sur moi

Couverture, flasque huile, miroir

Gourde, Miroir en argent petit

Briquet, tente, corde (30m), lanterne, bourse

Huile flasque, torches x3, grappin, rations (3 sem.)

1 repas copieux, lembas x4, boussole

Belladone 8 brins, 1 repas copieux

Objets Magiques

Full +2 peut passer à +7 le temps d'un combat - 9" (Reste 5 charges) + Aura de terreur à 9m 1/jour

Cimeterre +3 de speed / Lance +1 / Flèches+2 x5 / Bouclier +2

Anneau +1 (MD)

Sac de contenance / Lentilles d'aigle

Anneau de saut 4/Jour

Heaume de compréhension des langues et de lecture de la magie

Sheet of smallness (VA p102)

Fétiche de guérison des blessures

Anneau d'étoiles filantes (MG) (DM p 126)

Bottes de lévitation

Cape de la Raie Manta

Potions

Agrandissement

Invisibilité x2

Fire résistance

Fire breath (p90)

Huile d'acide résistance

Extra soins (3d4+15) x5

Parchemins

Parchemin de protection vs pétrification

Guérison x3

Speed

Respiration aquatique

Eau Pure (DM p122)

Eau bénite x3

Chez moi

Un pur sang arabe à la robe noire et un d'un blanc immaculé.

Full Plate + 1

Distille en cuir +1

Cimeterre +2



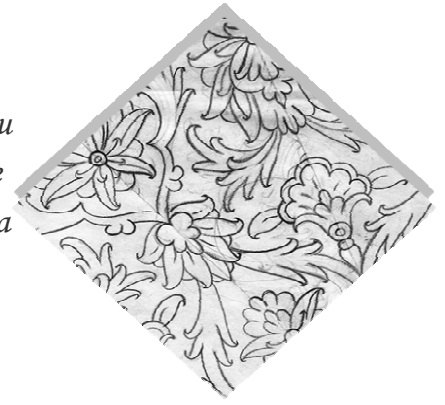
Cimeterre de rapidité +3

Cette arme magique permet à son porteur d'attaquer systématiquement le premier au cours d'un round de mêlée, même si sa vitesse et son temps de réaction sont affectés par un effet magique quelconque. Elle augmente également son nombre d'attaques par round de un ; de sorte que s'il possédait une attaque par round, il peut en porter deux à l'aide du cimeterre. Cette augmentation s'ajoute à tous les autres bonus d'attaque éventuels du porteur (tels que ceux d'un sort de hâte, par exemple).

Une fois que le porteur du cimeterre a effectué sa première attaque, l'ordre des attaques restantes dans le round est déterminé normalement. Ainsi, si le porteur a droit à 3 attaques, il se peut qu'il frappe une première fois avant tout le monde, puis ne puisse placer ses deux attaques restantes qu'à la fin du round s'il a fait un mauvais jet d'initiative.

Sheet of smallness

Un article magique de ce genre semble n'être rien de plus qu'un morceau de tissu bien fait - peut-être une sorte de couverture ou de feuille tissée de lin ou de soie très fin. Un côté aura un motif plus grand que l'autre, ou peut-être un côté sera blanc, l'autre noir. Dans tous les cas, il y aura une aura d'altération détectable à partir de ce tissu si la magie est vérifiée.



Cet objet fait rétrécir tout objet magique qu'il contient à 1/12 de sa taille et de son poids normaux. Si l'article est ensuite enveloppé dans la feuille de manière à toucher le verso du matériau, il repoussera à sa taille et à son poids normaux. Notez que cet objet n'a aucun effet sur les artefacts, les reliques ou le matériel vivant - il n'affecte que les objets magiques ordinaires non vivants - et aucun objet rétréci de cette manière n'est fonctionnel ou utilisable sous une forme réduite. Le changement de taille nécessite deux tours à accomplir, soit en rétrécissement, soit en restaurant à la taille normale.



Anneau Etoiles Filantes

Cet anneau possède deux modes de fonctionnement - nocturne et souterrain -, qui ne s'appliquent tous deux que dans une certaine obscurité. Pendant la nuit, en extérieur, il possède les pouvoirs suivants :

Lumières dansantes (une fois par heure)

Lumière, comme le sort du même nom (deux fois par nuit), portée de 36 mètres

Boule de foudre (décrit ci-dessous; une fois par nuit)

Etoiles filantes (spécial)

Le pouvoir de boule de foudre génère de 1 à 4 boules de foudre, au choix du porteur. Ces globes lumineux ressemblent à des lumières dansantes, et le porteur les contrôle comme il contrôlerait ces dernières. Les sphères possèdent une portée de 36 mètres et une durée de 4 rounds. Elles peuvent parcourir jusqu'à 36 mètres par round. Chacune d'elles mesure 90 cm de diamètre, et toute créature qui la touche ou s'en approche à moins de 1,5 mètre la fait exploser (Jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié - en considérant que la créature a mis la main entre les éclairs). En fonction de leur quantité, les boules de foudre infligent les dégâts suivants :

Nb de boules de foudre	Nb de points de dégâts chacune
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Les boules de foudre peuvent être émises une par une ou toutes à la fois, en l'espace d'un round ou au fur et à mesure des besoins du porteur au cours d'une même nuit.

Les étoiles filantes sont des projectiles lumineux qui laissent derrière eux une trace scintillante, un peu comme une nuée de météores. L'anneau peut en générer 3 par semaine, simultanément ou l'une après l'autre. Les étoiles filantes infligent 12 points de dégâts à l'impact, et explosent (comme une boule de feu) sur 3 mètres de diamètre en infligeant 24 points de dégâts.

Toute créature touchée encaisse les dégâts de l'impact plus ceux de l'explosion. Toute créature se trouvant dans le rayon de l'explosion a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour n'encaisser que la moitié des dégâts (soit 12 points). La portée des étoiles filantes est de 21 mètres ; si elles ne heurtent aucun corps solide avant d'avoir parcouru cette distance, elle explosent à ce moment. Les étoiles filantes se projettent toujours en ligne droite. Toute créature se trouvant sur leur trajectoire doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi elle est touchée. Si elle se trouve dans un rayon de 6 mètres du porteur de l'anneau, elle subit une pénalité de -3 sur son jet de sauvegarde ; si elle se trouve dans un rayon de plus de 6 mètres mais moins de 12 mètres, elles subit une pénalité de -1 ; et au-delà elle effectue son jet normalement

En intérieur de nuit ou dans un souterrain, l'anneau des étoiles filantes possède les pouvoirs suivants :

Lueur féérique (deux fois par jour), comme le sort de prêtre du même nom

Nuée d'étincelles (une fois par jour)

La nuée d'étincelles est un nuage d'étincelles violettes brillantes, qui se déploie en éventail sur une distance de 6 mètres à partir de l'anneau, et sur une largeur de 3 mètres. Toute créature se trouvant dans cette zone encaisse 2d8 points de dégâts si elle ne porte aucune armure métallique et/ou aucune arme métallique. Dans le cas contraire, elle encaisse 4d4 points de dégâts.

La portée, la durée et la zone d'effet de ces pouvoirs sont celles minimum du sort de même nom, sauf indication contraire. Leur temps d'invocation est de 5.

L'Histoire d'Ilmarë

Ilmarë Valar de la Maison de Russandol a grandi dans une riche et noble famille de Hauts Elfes dans la forêt non loin des terres du baron Lorivade.

Suite à un très violent incendie, les elfes de cette maison perdirent leurs terres et tous leurs biens. Ils s'éparpillèrent à travers le monde pour essayer de se trouver une nouvelle vie.

*La jeune Ilmarë, contrainte de travailler, se mis au service de Gyl Barnarth, un riche fermier pour qui elle exécutait toute sortes de basses tâches.
Son seul plaisir était de rendre visite le soir à Galomée, une licorne de la forêt avec qui elle avait grandi.*

*Un soir, Barnarth la suivit dans la forêt et tenta d'abuser d'elle. Galomée vint à son secours et tua ce gros porc.
Ilmarë s'enfuit alors avec Galomée vers le Nord-est.*

*Après plusieurs jours de fuite elles rencontrèrent un groupe de soldats du royaume de Béram.
Le sergent présent remarqua ses talents de cavalière et il lui fût proposé d'intégrer les*

Galomée

HD: 4+4

AC: 2

PV: 30

Att: 3

TAC: 15

DMG: 1-6/1-6/1-12

Domage charge: 2-24

Immunisée au poison (~~A voir pour le cavalier~~)

JP dito mago Niv 11

Porte dim. 1/3

Immunisée à charme, paralysie et incantation mortelle

