

Laueria Caldorm

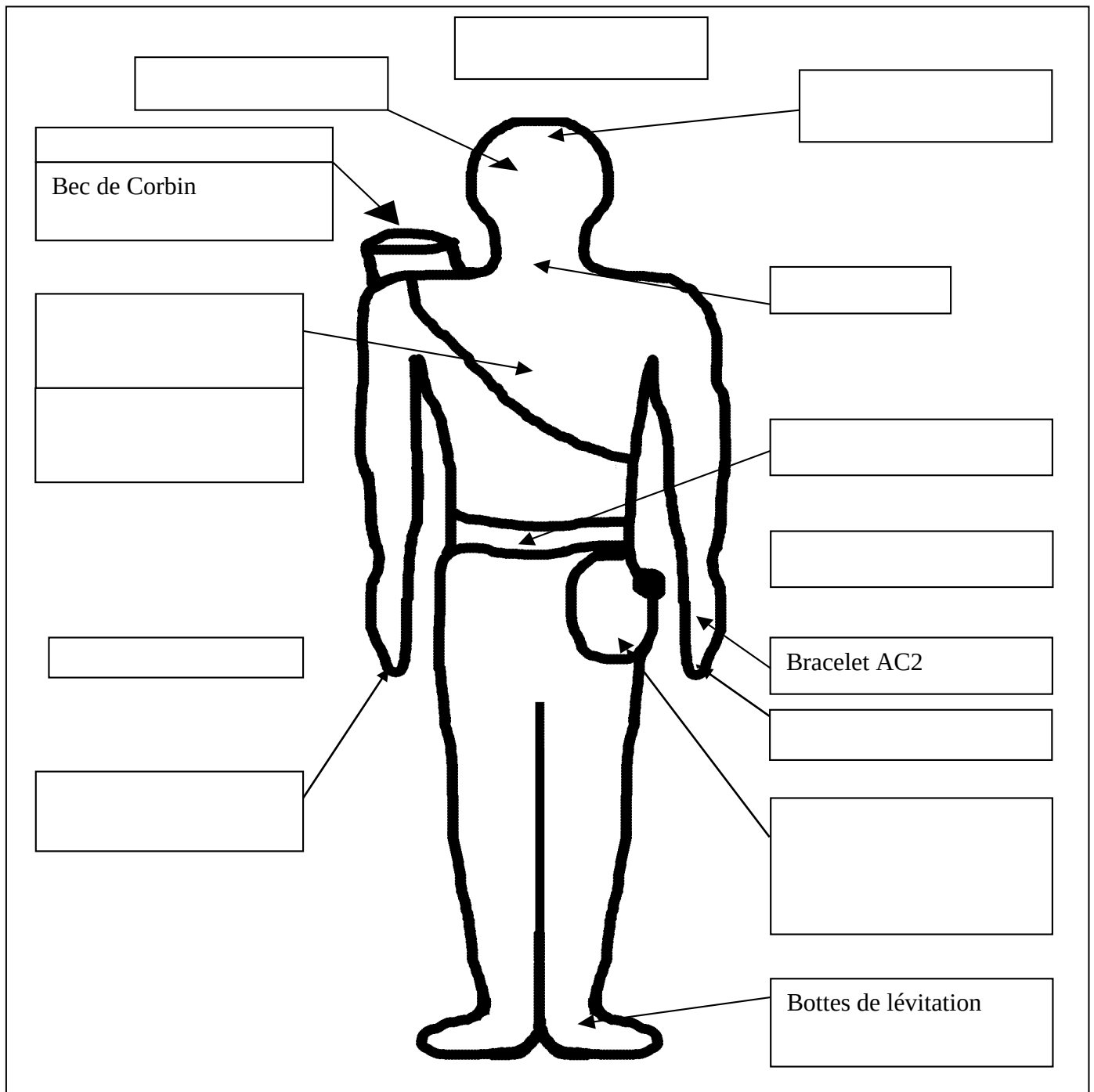


EQUIPEMENT TRANSPORTE (Poche, sac, ceinture) POTIONS

Baguette de résurrection	17	Amulette de protection vitale	
Bâtons de soins	43	Bottes de lévitation	
Bâtonnets de foudre	35	Fleche directionnelle	
Bâtonnets de négation	23	Cube de résistance au froid	
		Encens de méditation	
Parchemin : Protection breath weapon drag		Chapelet de prière	
Parchemin : protection acid		Fétiche de protection contre le poison	
		Phylactères des longues années	
		AC2 ???	

Potions :
Treasure finding
Clairvoyance
Invisibilité
Guérison x4
Huile éthérée
Dragon control black ???
Huile d'impact 3 doses
Fire breath
Oil of timelessness

EQUIPEMENT PORTE



EQUIPEMENT STANDARD

Eau maudite	Phosphore	Symbole religieux	Ecailles de serpents	Grains de sucre, amande, matière grasse
Symbole maudit	Mercure	Os en poudre	Poussière de laiton/or	Crème pour les yeux
Souffre	Tige droite et rigide en métal	Morceaux d'écorce	Encens	Petit miroir

EQUIPEMENT A LA MAISON

Laueria consacre sa vie à son Dieu Mórr auprès de qui elle a appris tout ce qu'elle sait. Au début de sa vie elle n'était pas dévouée à ce Dieu sombre, elle se consacrait au Dieu Illuminas Dieu de la lumière, Dieu réputé comme juste qui ne prend aucun vivant avant leur fin naturel et s'attache à ramener à la lumière ceux qui se tournent vers le chaos. Il oriente les morts vers leur dernière demeure en s'attachant à protéger leur repos éternel.

Le massacre de sa famille lorsqu'elle avait 17 ans d'une rare violence l'a amené à douter de ce Dieu qui n'a pas protégé sa famille. Elle a renié son Dieu qui ne s'est pas occupé de leurs âmes puisqu'ils sont morts violemment et surtout parce qu'elle estime que ce n'était pas leur heure. Elle s'est alors tournée vers Mórr. Mórr qui protège et sert toutes les âmes des morts et s'assure qu'elles sont guidées en sûreté dans le Royaume d'Ombre. Ce Dieu est le dieu de la mort et souverain du monde souterrain (ou "Monde d'En Bas"). On le décrit généralement comme un homme grand au port aristocratique, l'air détaché et légèrement lugubre. Il est aussi le Dieu des rêves, puisque le Pays des Rêves est proche des Royaumes d'Ombres et peut tisser de terribles rêves et illusions.

Principes et doctrines :

- - Ils ne peuvent jamais refuser de conduire un service funéraire si on leur demande de le faire
- - Ils ne doivent ni déranger, ni même entrer dans un site funéraire dûment placé sous la protection de Mórr.
- - Ils ne doivent jamais amener un mort-vivant à l'existence sauf s'ils y sont spécialement autorisés par Mórr (par un présage, un rêve ou une divination).
- L'existence des créatures mort-vivantes sert le culte de Mórr.

Au sein de cette confrérie, Laueria fait partie d'une guilde secrète la **Guilde des Funestes Augures**. Leur mission est d'identifier et de combattre tout ce qui pourrait mettre en péril leur culte (les ennemis sont nombreux). On les reconnaît parce qu'ils sont liés à un animal particulier, Lauéria est liée à un chat gigantesque qui l'accompagne partout ou tout au moins n'est jamais loin si nécessaire. Il s'appelle Metgor, outre sa compagnie, il la protège quand elle doit se reposer, l'aide dans ces incantations et participe au combat.

Intelligence	8-10	
Alignement	Loyal Mauvais	
Classe d'armure	0	
Mouvement	18''	
Dés de vie	6 (42PV)	
ThACO	15	
#Att	3	
Dommages	1-4/1-4/1-6	
Attaques spéciales	Etouffement	
Défenses spéciales	Psionic blast, invisibility	
Résistance à la magie	25%	
Taille	60cm au garrot	

S'il arrive à sauter sur une proie avec ses 4 pattes en touchant à +5 au-dessus de son taco ajusté, il s'agrippe à sa victime et l'étouffe en 1-4 rounds.

Cette Guilde particulière l'amène à être constamment sur les routes pour combattre ses ennemis.

De ce fait elle déteste tout ce qui se rapproche de son ancien Dieu, la lumière et toutes les créatures s'y rapprochant, mais elle croit que chacun à sa place les plus forts en premier et les plus faibles en dernier. C'est la raison pour laquelle elle s'est démenée pour être très puissante.

Elle est plutôt grande, les yeux noirs et le crâne rasé comme tous les adeptes du culte de Mórr.

Joueur

Nathalie

1054

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de création

05/07/2017

Laueria Caldorm

Classe

Clerc

Titre

Archiprêtre

Niveau

22

Race

Blanche

Sexe

F

Age

50

Poids

60 kg

Taille

1,77 m

Dieu

Morr

Talents acquis

Classe sociale

MMC

Couleur de peau

Blanc

Couleur des yeux

Noir

Couleur des cheveux

chauve

Autres : tatouages visage et crâne

Signes particuliers

Beauté : Belle mais air dur

Alignement : Loyal mauvais

Langues

Dépends de la race et de l'intelligence

Vision

Détection

Immunité

Widsom Immunity

Ecoute

Résistances

Cause fear, Charm person, Command, Friends, Hypnotism, Forget, Hold person, Ray of enfeeblement, Scare, Beguiling, domination, Fear, Charm monster, Confusion, Emotion, Fumble, Suggestion, Telempathic projection

Force

F18

F19

Ajustement

toucher

dommages

Ajustement poids

4500

Défonçage porte

7-8(3°)

Torsion barreau

50%

Intelligence

I16

I16

langues additionnelles

5

Chance de connaître les sorts

\

Min. de sorts/niv.

\

Max. de sorts/niv.

\

Sagesse

S18

S22

Ajustement d'attaque magique

4

Echec sorts

0%

Dextérité

D16

D17

Ajustement réaction

+2

Ajustement projectiles

+2

Ajustement classe d'armure

-3

Constitution

C16

C16

Ajustement point de vie

+2

Choc métabolique

95%

Chance de résurrection

96%

Nbre de résurrections

4

Charisme

Ch11

Ch11

Beauté : 11

Nbre max. de suivants

4

Ajustement loyauté

N

Ajustement réaction

N

Nbre de sorts / niveau

Niveau 1 : 9 + 3 = 12

Niveau 2 : 9 + 3 = 12

Niveau 3 : 9 + 3 = 11

Niveau 4 : 9 + 4 = 13

Niveau 5 : 9 + 4 = 13

Niveau 6 : 6 + 3 = 13

Niveau 7 : 3 + 1 = 8

Classe d'armure

Armure portée

Bracelet AC2

CA

2

Bouclier portée

Bonus

Autres

Cape +4, Anneau +4

Bonus

-8

Dextérité

Bonus

-2

CA de Dos

-6

CA de Face

-8

CA Optimale

-8

Jets de protection

Paralyzation/Poison/Mort Magique

2

Bonus sagesse +4

Pétrification/Polymorph

5

Bonus dextérité +2

Baton/Baguette/Batonnet

6

Bonus objets +4 cape +4 anneau

Souffles

8

Sorts

7

Psionic Blast

0

-1

-2

Armes utilisées

Toucher ACO

9

Att./Round

2

To hit Back +2

Pénalité de non- maîtrise -2

Arme

Force

Magie

P/M

G

Force

Magie

Commentaires

Bec de Corbin

+3(+2)

+4

1-8

1-6

+3(+7)

+4

-1 sur CA

Epée batarde

+3(+2)

+4

2-8

2-16

+3(+7)

+4

0 sur CA

Masse d'arme

+3(+2)

+4

2-7

1-6

+3(+7)

+4

-1 sur CA

Points de vie

-10 -9 -8 -7 -6 -5 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

Tiré : 87; Total 131

Ajustement +2

Vitesse de déplacement

Pied

Vol

Nage

12"

"

"

Aptitudes Spéciales

Points d'expérience

Bonus 10 %

3,262,500 xp

Niv.Sup.à:

3,375,001 xp