

VELADORN DESPANA *Le tourmenté*



Veladorn Despana *Le Tourmenté*

Année : 1061

Date de création : 18 mai 2013

Niv : 10

Titre : Dread Lord

Classe : Anti Paladin Race : Drow Sex : Masculin Age : 48 ans Taille : 1m65 Poids : 70 kg Alignement : Loyal Mauvais
 Dieu : Mephistopheles Talent acquis : Bucheron
 Couleur Peau : Noire Couleur Yeux : Mauve Couleur Cheveux : Blancs Beauté : 15 Classe sociale : LLC (Orphelin)

Langues : Commun, Alignement, Elfe, Drow, Gobelin, Orc
 Orc, Gnome, Hobbit, Hobgobelin, Gnoll

Drow : 90% charme et sommeil - Infra 20m
 +2 au jet de surprise
 %age de MR dans le domaine drow

Force

18 <small>82</small>	Toucher +2	Dégats +4	Poids 1500	Porte 1- 4	Barreau 30%
19 <small>Full</small>	Toucher +3	Dégats +7	Poids 4500	Porte 7/8 (3)	Barreau 50%
25 <small>Sous l'eau</small>	Toucher +7	Dégats +14	Poids 15 000	23/24 (9/10)	100%

Resist froid non magic
 Aura of fear sur 3m

Intelligence

13	Langues +3	Chance de connaître	Mini	Maxi
-----------	-------------------	---------------------	------	------

Sagesse

16	Ajust attaq magic +2	Bonus	Niv 1 2	Niv2 2	Niv3	Niv 4	Echec 0%
-----------	-----------------------------	-------	----------------	---------------	------	-------	-----------------

Dextérité

18	Ajust réaction +3	Ajust Projectiles +3	Ajust CA -4
-----------	--------------------------	-----------------------------	--------------------

Constitution

16	Ajust Vie 2	Choc méta 95%	Résurrection 96%	Nb résuc 0
-----------	--------------------	----------------------	-------------------------	-------------------

Charisme

14	Nb Suivants 6	Ajustement Loyauté 5%	Ajust. Réaction 10%
-----------	----------------------	------------------------------	----------------------------

Classe d'Armure :

Armure Portée	Full Plate	CA	-2 (Full +3)
Bouclier	26 + 1x13 pv	Bonus	_____
Autres		Bonus	+2 vs bons conjurés
Ajustement dextérité			-4
CA de Dos -2		CA Optimale	-6

Jets de Protection :

Immunisé Peur / Poison / Maladie

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

Vitesse Déplacement **6"** Backstab **+2 x 1**

Bonus Sagesse **+2** Dext **+2** Autres ci-dessous
+1 Anti-Paladin / +3 Cape / +2 vs bons conjurés
-2 vs le feu

Armes :

TACO	11
Att/Rnd	3/2
Spé hâche	2/1

Armes	Bonus Toucher			Dommages		Bonus Dégâts		
	Force	Magie	SPEX2	P / M	Gde	Force	Magie	SPEX2
Hâche 2 mains	+3	+2	+3	2-12	3-18	+7	+2	+3
Hâche de l'Hiver	+2	+3(6)	+3	1-10	2-12	+7	+3(6)	+3
Dague	+2	+2		1-4	1-3	+7	+2	

Points de Vie
 106
 XP
 861 175

-2 au toucher à la lumière - 30% de dispel magic SMITE GOOD 1/J : +10% touché - + 1 dmg/par niveau vs créatures bonnes
Hâche de l'Hiver + 6 vs créatures du feu - Malus de -2 contre le feu

Objets en aventure

Anneau de retour de sort (Main droite)

Anneau d'accumulation de sorts enchanté au 27ème : (Poche)

Projectiles Magiques – 27ème.

Image miroir – 27ème.

Charme Monstre – 27ème.

Anneau de résistance au feu (Main gauche)

Collier d'adaptation (Cou)

Double hache à 2 mains +2 – Interdit le port de bouclier/buckler.

Bâtonnet de feu (20 charges – DM p131) : Mains brûlantes – Pyrotechnie - Boule de feu - Mur de feu.

Bâtonnet de succor qui ramène au Conseil des dragons, au centre des Dents du Dragon x2.

Cape +3

Dague +2

Lord Yaras's

Yaras's spellbook (from the world of Ansalon), contains the following prayers, only once : Voir dans le livre de sorts.

Shadow lanterne :

Cette lumière d'apparence banale irradie faible ment le mal. Si elle est alimentée par de l'huile provenant de graisse de cadavres humains, son faisceau générera 5-8 ombres qui serviront le possesseur de l'appareil aussi longtemps qu'il brûle. Quand l'huile est consommée les ombres vont disparaître. Le temps de combustion typique est d'une heure

Les ombres étant projetées par la lanterne, elles ne peuvent pas trop s'éloigner de celle-ci. De même, la lumière de la lanterne doit être visible pour que les ombres puissent être projetées.

HD 3+3 / PV 25 / AC7 / At 1 / Dmg 2-5 + 1 pt de force / Immunisé sommeil, charme paralysie et froid / Indétectable à 90% sauf en cas de lumière violente.

Full Plate +3 rouge de Petr (Absorbe 16x3 pts soit 48 pts de coup / -2 pts par dé d'attaque) :

Encaisse 100pv d'électricité / jour puis résistance à l'électricité (½ ou ¼ - JP à +4).

Libre action.

25 en force sous l'eau et 19 à la surface.

Téléportation sans erreur 1 fois/jour.

Régénération : 2 pv/tour. – Armure : 1pv/heure.

At. will : La full peut se transformer en vêtements ou en un mouchoir.

Donne 30% incompressible de dispel magic à toute arme tranchante utilisée par le porteur.

Héaume action sous-marine.

Eau aérée at. will (autour du porteur et sur le château).

Commande le sous-marin et ses gardiens par la pensée si situé dans le même plan.

Dans le dos : Propulsion calamar à 12'' et pointe à 36'' pendant 2d10 round.

Bottes à jet d'encre : 2 fois/jour de 10m3 sous l'eau uniquement - JP à -2 ou cécité 2d4 rounds.

Continual darkness at. will (autour du porteur et sur le château), option continual light tournant en haut de la tour = phare.

Fusion d'armure : la full peut intégrer une autre full pour y ajouter ses pouvoirs mais reste +3.

Si niveau porteur ≥ 11 capacité de passage at. will dans le plan éthéré/retour sur le PMP.

Si détruite, se reconstitue en un an sur le plan éthéré et reviens à son porteur si aucun anti-paladin d'un niveau supérieur ne l'a trouvée d'ici là.

Pelecco Halcin, Hache de l'hiver

C'est une hache de guerre Frostbrand +3/+6 contre les créatures du feu, forgée sur le plan des Glaces éternelles, et enfermant l'énergie d'une créature élémentaire de glace.

Ses dégâts se tirent sur 1d10, au lieu du 1d8 traditionnel.

Elle donne à son porteur les pouvoirs suivants :



En plantant la lame dans le sol, Pelecco Halcin fait jaillir du sol une lame de glace de 15m de long x 1,5m de hauteur. Les créatures dans l'aire d'effet subissent les mêmes dégâts qu'un coup de hache, bonus de force compris. Ce pouvoir est utilisable 1 / 2R. Un touché doit être réussi sur chacune des victimes, avec les mêmes bonus que si le coup avait été donné par la hache elle-même.

En faisant tourner Pelecco Halcin autour de lui-même, le porteur génère une lame de glace circulaire qui permet de tenter un jet d'attaque sur toutes les créatures présentes dans un rayon de 1,5m autour du porteur. Les créatures touchées subissent les mêmes dégâts que ceux provoqués par une attaque classique avec la Hache. Ce pouvoir est utilisable 1 / 2R.

La hache peut être lancée sur une cible, vivante ou non. Si le touché est réussi, la hache se plante, inflige ses dégâts et congèle la cible (JP / Petrification). La cible reste gelée tant que la hache y reste plantée. Dès que celle-ci est retirée, la cible se dégèle instantanément et reprend vie. La hache peut revenir à son propriétaire si celui-ci l'ordonne.

Le porteur souffre d'un Malus de -2 contre le Feu.

Elle est enchantée au 15ème Niveau

Potions

Soins majeur Clair audience Poison 10/20 (3 doses) Guérison (x4) Elixir de jeunesse
2 doses oil of sharpness

Parchemins

Sieste (N7)
Soins mineurs x4 (N7)
Protection vs Démon type 4
Protection vs plantes.
Création d'un campement (N7) x2
Protection contre la magie



Monture

ELBENHIR, cheval de guerre lourd bardé de métal rouge – Int. 12 – HD 5d8+5 soit 38 PV – AC 3 – 3 Att. 1/6 1/4 1/4 – Il apparait magiquement à demande. S'il meurt, il faut attendre 1an et un jour pour le rappeler.
Une Double hache à 2 mains non magique est harnachée à la monture ainsi qu'une Rod of Flailing (Arcana p94).

Possessions

152 985 Pièces d'Or – Sur Moi : 3 200 Pièces d'Or en gemme et Monnaie.

Equipement

Briquet	Corde 30 mètres	Grappin	Lanterne à faisceau
Bourse	Chapelet	Huile (6 doses)	Torches x3
Eau maudite (4 fioles) 2 bouteilles de Whisky et 2 de Rhum.	Rations de fer (3 semaines)	4 repas copieux	Grande et chaude couverture

Signes particuliers

A mangé avec TIAMAT un mouton cuit par ses soins + a soigné TIAMAT avec 3 soins mineurs
Connait le Seigneur LORT / Connait les Rémorhaz
Conseil des Dragons : TIAMAT, BAHAMUTH, FLASHBURN et LUX
A été mandaté par Bahamut pour une mission contre des gobelins. A vu Orcus et a refusé un souhait (Normal en fait).

Objets chez moi (Sous-marin)

Arc +2 et 48 flèches +2.
Full plate +4.
Cape + 2 - Epée courte +2.
2 peaux de loup des glaces.
6 mois « all inclusive » au Poisson Frit, avec picole raisonnable et raisonnée.



Sorts de Niveau 1 (6)

Soins Mineurs 1d4+4 (5)
Bénédiction
Endure heat (1)
Endure cold
Vénération

Darkness
Capture de pensée
Création d'eau
Invisibilité animaux

Bonne Fortune
Connaissance de la direction
Gardien Sacré
Invisibilité Undead

Sorts de Niveau 2 (6)

Perception Alignements
Paralysie (1)
FindTrap (2)
Résistance au feu
Silence (2)
Slow Poison

Allègement
Résistance au Froid
Coffre véloce
Musique des sphères
Poing aqueux
Sieste

Altération du temps
Aura de bien être
Moment Propice
Veille surnaturelle
Résistance acide et corrosion (1)

Sorts de Niveau 3 (2)

Death Door (1)
Continual Darkness
Localisation Objets
Dispel Magic (1)
Désenvoutement

Choix du futur
Détection des esprits
Forme éthérée
Main secourable
Prémonition infallible

Création d'un campement
Détection extra dimensionnelle
Invocation esprit animalier
Marche sur les eaux
Protection vs le plan négatif

Sorts de Niveau 4 (2)

Exorcisme
Protection vs bien 3m
Soins Majeurs
Dimensional Folding (1)
Divination

Bâton à serpent
Contre poison
Ancre dimensionnelle
Solipsisme (1)

Abaissement des eaux
Libre action
Bassin divinatoire
Rappel à la vie (ou inversé)

Sorts de Niveau 5 (1)

Changement de plan
Expiation
Quête Religieuse
Vision réelle (1)

Communion
Fléau d'insectes
Rappel à la vie

Dissipation du bien
Pilier de feu
Soin ultime soit 3d4+15

Lord Yaras's

animate dead, animate object, augury, blade barrier, bless, commune, conjure animals, continual light, cure blindness, cure critical wounds, cure light wounds, cure serious wounds, detect magic, dispel evil, dispel magic, divination, earthquake, flame strike, heal, hold person, unholy word, insect plague, lower water, prayer, protection from evil 10' radius, raise dead, remove curse, resist fire, sanctuary, silence 15' radius, spiritual hammer, and word of recall.

Habilités

CAUSE DISEASE : Au 1er Niveau, l'Anti-Paladin peut infliger à toute créature une Maladie aléatoire (Jet de Constitution annule), une fois parsemaine. Cette Faculté peut être utilisée deux fois par semaine au 6e Niveau, et trois fois au 12e.

DETECT GOOD : Dès le 1er Niveau, l'Anti-Paladin a la possibilité de détecter le Bien de la même manière que le sort « Detect Good ». Cette Faculté est innée et l'Anti-Paladin n'a pas besoin de lancer de sort pour l'activer. Il lui suffit de se concentrer pendant un round sur un endroit ou un individu pour que cette Faculté fonctionne. Elle peut être utilisée à volonté, mais l'Anti-Paladin doit pouvoir se concentrer pendant un round entier.

SAVING THROWS : Un Anti-Paladin reçoit un bonus de +1 à tous ses jets de protection.

UNHOLY AURA : L'Anti-Paladin produit en permanence une aura maléfique qui le protège des attaques des créatures conjurées d'alignement Bon. Cette aura lui donne un bonus de +2 à sa Classe d'Armure et un bonus de +2 sur tous ses Jets de Protection contre de telles créatures. L'aura empêche également tout contact physique avec de telles créatures. Ces créatures voient leurs Attaques naturelles échouer automatiquement, et elles reculent si ces Attaques naturelles sont leurs seules Attaques.

UNHOLY VIGOR : L'Anti-Paladin est immunisé à tous les poisons et maladies, quelles que soient leurs origines.

BLIGHTED TOUCH : Un Anti-Paladin peut infliger 2 pv de Dégâts par Niveau, une fois par jour, en touchant une créature.

TURN UNDEAD : Au 3e Niveau, l'Anti-Paladin gagne la possibilité de chasser ou contrôler les Morts-Vivants, comme un Clerc de 2^{ème} Niveau. Cette Faculté augmente à chaque Niveau, et lors du jet de dé, l'Anti-Paladin est considéré comme un Clerc de 1 Niveau inférieur au sien.

UNHOLY MOUNT : Au 4e Niveau, l'Anti-Paladin gagne la possibilité d'appeler sa Monture Maléfique. L'Archi-Diable vénéré par l'Anti-Paladin lui accorde en général cette Faculté en récompense de sa fidélité ou d'un service particulier. Cette monture est plus intelligente que la normale, plus forte aussi, très loyale et prête à aider son maître dans l'accomplissement du mal sous toutes ses formes. Cette monture est en général un Cheval de Guerre, mais elle pourrait être aussi un Nightmare si l'Anti-Paladin a particulièrement bien servi son Archi-Diable. Si la Monture Infernale venait à mourir, un an et un jour doivent se passer avant que l'Anti-Paladin ne puisse en appeler une nouvelle.

AURA OF FEAR : Au 6e Niveau, l'Anti-Paladin devient immunisé à la Peur (magique ou autre), et il peut également créer autour de lui (dans un rayon de 3m) une Aura de Peur, similaire au sort « RemoveFear » inversé.

SMITE GOOD : Une fois par jour, un Anti-Paladin de 9e Niveau ou plus peut essayer de Châtier le Bien avec l'une de ses Attaques de mêlée. « Smite Good » ajoute le modificateur de Charisme de l'Anti-Paladin (Ajustement réaction) au Jet de touché, et provoque 1 pt de Dégât supplémentaire par Niveau de l'Anti-Paladin. Cette Faculté ne peut être utilisée que sur des créatures d'alignement Bon.

UNHOLY WORD : Au 12e Niveau, un Anti-Paladin peut canaliser toute l'énergie maléfique de son Archi-Diable et invoquer le pouvoir inverse du Sort « Holly Word ». Cette Faculté ne peut être utilisée qu'une fois par mois.

BASE POWER DROW (1 par jour – 1 round /niv +1 sans Chasamer) :

- Lumières dansantes (PH p67).
- Aura féérique (PH p54).
- Darkness.
- Lévitacion.
- Know alignement.
- Détection de la magie.

SPECIAL POWER DROW/MEPHISTOPHELES :

- Au niv. 5, une résistance totale au froid non magique.
- Au niv.10, une résistance au froid magique (1/4 ou 1/2 sur JP).
- Au niv. 15, une résistance totale au froid.



Le Château de VELADORN le tueur de paladins

Château en ruine qui ressemble à un récif /île rocheuse avec caméléon power 100% afin de se fondre dans le décor.

Le château navigue sur l'eau 24''ou sous l'eau 12'' grâce à ses 4 tunnels/cavernes « calamar » (Système ouverture fermeture avec des champs de force, 2 à l'arrière, 1 à l'avant, 1 par côté) + poches de ballaste avant ou arrière = Montée descente 6'' (Immersion en 2 rounds, bulles d'air visible à la surface).

Zone d'eau aérée autour de la partie sup de la plateforme permanente (sauf si volonté du possesseur), périscope dans la tour.

Longueur=40m - Largeur = 15m - Hauteur = 40m (inclus la tour).

Magie : Continual darkness at will, option continual light tournant en haut de la tour = phare.

Téléportation sans erreur 2 fois par semaine, pas de changement de plan possible.

Régénération : Château : 50 pv /jour (Bâtiments = 2000 pv - Ballaste = 300pv - Tunnels = 500pv).

Gardiens : 1pv/ heure

Gardiens 2 Géants des récifs : HD18 - PV 140 - AC0 - Force =+4/+10 - 2 at. 1-10+10 - Jet rochers 2-20+10.

2 Golems de pierre : HD14 - PV 60 - AC-4 - 2 at. 3-24 - Armes +2 pour le toucher - Immunité sorts.



Orrery of the Inner Planes

Ce dispositif mécanique enchanté a été incorporé dans une horloge. Il montre la position relative des planètes, des lunes, des étoiles et des jonctions des plans intérieurs. Il permet à un navigateur compétent de guider un navire afin qu'il puisse voyager dans les plans intérieurs : les plans élémentaires de la Terre, l'air, l'eau et le feu, le plan Éthéré et le Plan Matériel Primaire. L'appareil permet également au navire de se déplacer à travers les éléments : Glisser à travers la pierre élémentaire, naviguer sous l'eau élémentaire, voler les vents élémentaires, et naviguer indemne à travers les lacs de feu. L'orrery assure la régénération du navire et des passagers contre tout dommage causé par les intempéries. Il aide un navire à attraper des vents éthérés, et il peut faire léviter un navire normal sur le Plan de matériel primaire, lui permettant de voler sur des vents normaux.

Cet objet magique nécessite un navire sur lequel monter l'orrery et une vérification de navigation réussie à utiliser. Si le contrôle de compétence échoue, l'orrery envoie le navire et ses passagers à travers le plan éthéré à un endroit aléatoire sur un plan intérieur de choix du DM.

L'anti Paladin

La jeunesse

Emeric a grandi dans les robes du clergé du temple de la Déesse VITARI (Déesse de la vie et de la guérison). Sans parents, il consacra ensuite le début de sa vie d'homme à l'orphelinat qui l'avait accueilli.

Il y célébrait l'office et dévouait sa vie aux enfants leur apportant amour et soutien.

Las des voleurs de tout acabit qui tentaient toujours de dérober les maigres richesses de cette communauté, il décida de prendre les armes au moment où ses études religieuses l'avaient élevé au titre de Parfait.

Il se trouva plutôt doué dans le maniement des armes, la sécurité et la plénitude revinrent.

Sa plus grande joie vint de la visite du Seigneur de l'île sur laquelle il vivait. Ce puissant sorcier lui fit part de sa volonté de créer une noble école de magie et il demanda de lui confier tous les enfants de plus de 13 ans qui le souhaitaient afin qu'ils puissent être initiés aux secrets des arcanes, ce que fit avec bonheur Emeric.

5 ans passèrent ainsi où il put perfectionner son art du combat dans la loyauté propre aux Paladins, mais un jour il comprit que l'école de magie n'existait pas. Les enfants qui y étaient conduit étaient sacrifiés et leur sang pur abreuva la noire magie du Seigneur.

Fou de rage, il se rendit à la tour du Sorcier pour le détruire avec en souvenir les sourires de tous les enfants qu'il avait livrés.

Cependant l'Archimage fut de très loin le plus puissant et au lieu de le tuer, changea sa moralité au prix de sortilèges terribles et de grandes tortures.

Pour sceller cette corruption, le mage lui offrit de magnifiques objets magiques.

Après avoir failli, Emeric se mit alors au service de MEPHISTOPHELES et continua d'acheminer les enfants vers leur funeste sort.

Voyant poindre le nouveau destin d'Emeric, les Grands Prêtres de VITARI entrèrent dans une colère vengeresse et ils invoquèrent leur Divinité.

Ainsi Emeric fut changé en Ilyhiiris (ElfDrow), renégat parmi les ombres, loin pour toujours de la lumière et son tourment commença.

Il prit alors le nom de VELADORM DESPANA le Tourmenté, Anti Paladin de notre bon Royaume de Norwold.



Niveau	BtH	XP	Titre	Facultés Speciales
1	+0	0	Hellspawn	Cause Disease (1/semaine), Detect Good, Unholy Aura, Unholy Vigor, Blighted Touch (2 pv/Niveau)
2	+1	2 700	Blackguard	
3	+2	5 500	Dark Avenger	Turn Undead (Niveau -2)
4	+3	12 000	Dark Templar	Unholy Mount
5	+4	24 000	Blood Knight	
6	+5	48 000	Unholy Champion	Cause Disease (2/semaine), Aura of Fear
7	+6	95 000	Deathbringer	
8	+7	180 000	Damned Prince	
9	+8	360 000	Infernal Knight	Smite Good, Sorts de Clerc
10	+9	700 000	Dread Lord	
11	+10	1 000 000	Diabolus	
12	+11	1 300 000	Anti-Paladin	Cause Disease (3/semaine), Unholy Word
+1	+1	+ 300 000	Anti-Paladin	

Niveau	Niveau du sort de Clerc (*)						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1						
2	1						
3	1	1					
4	2	1					
5	2	2					
6	3	2	1				
7	3	2	2				
8	3	3	2	1			
9	4	3	2	2			
10	4	4	2	2	1		
11	5	4	3	2	1		
12	5	4	4	2	2	1	
13	5	4	4	3	3	1	
14	6	5	4	3	3	1	
15	6	6	5	4	3	2	
16	6	6	6	5	3	2	
17	6	6	6	6	3	2	
18	7	6	6	6	3	2	1
19	7	7	6	6	4	2	1
20	7	7	7	6	5	3	1

(*): Capacités accrues de par la formation cléricale de Veladorm