

Caydic Croc Blanc

Paimblanc
Cédric

July 8, 2024

Description

Description physique: Caydic est un Barbare de taille moyenne, les cheveux mi-long hirsutes, avec une barbe fournie, et qui possède des yeux verts. On peut apercevoir une cicatrice sur l'avant bras gauche.

Nom: Caydic Croc Blanc

age: 25

langue: nain,commun, infernal

Classe: Barbare(lvl 2)-Rôdeur(lvl 3)-Guerrier lupidé(lvl 1)-Bellimorphe(lvl 3)-Paladin de la liberté(lvl4).

Race: Humain

Attaque de base/lutte: (+12/+7/+2)/+17

Initiative: +1

PV: 143 (DV 3d12+4d10+3d8+3d8+(3 × 13) = 117, 2 × 13 = 26)

Attaques: Épée Bâtarde enchanté au feu(+18/+13/+8 cac, 1d10+1d6(feux)+4+1) ou
épée en cristal(+17/+12/+7cac, 1d8(froid)+1d6(froid)+4+1),ou
Marteau Saint(+17/+12/+7cac, 1d8++4+1+2d6(Mal)) ou
Fléau d'arme léger de maître(+17/+12/+7cac, 1d8++4+1) ou
épée longue en argent(+17/+12/+7cac, 1d8-1++4+1)

CA: 24(+1 Dex, +8 Harnois, +5 Pavois) Dépourvu=CA, Contact 11
21(+1 Dex, +5 Cuirasse, +5 Pavois) Dépourvu=CA, Contact 11

caractéristique: For 18+2(+4+1), Dex 10(+0+1), Con 16+4(+3+2), Sag 8(-1), Int 13(+1), Cha 14+1(+2+1)

JS: Réf: +13 (base +6, Char +2+1, Dex +1, anneau de résistance +3), Vig:19 (base +8, Con +3+2, Char +2+1, anneau de résistance +3)), Vol:+9 (base +4, sagesse -1, Char +2+1, anneau de résistance +3))

Espace occupé/allonge: 1m50/1m50

Vitesse de déplacement: 12m (9m avec Harnois)

caractéristique transformation jeune loup artique

Force:28+2 (9 +1)	CA total:13+2+1+8-2+5=28
Dextérité:14+2 (+2+1)	CA dépourvu=CA normal
Constitution:24 (+7+2)	CA Contacts: 13+2+1-1=16
Sagesse:8 (-1)	Réf:11(base+7, Char +2+1, Dex +1), Vig:18(base +8, Con +5+2, Char +2+1), Vol:10(base +8)
Intelligence:13 (+1)	Vitesse:12
Charisme:14+2 (+2+1)	attaques: une morsure(+22+1/17+1/+12+1, 1d6+1d4+9+1 de froid)
PV max:159+26=185	attaque spéciale: souffle glacé(4d4 sur un cône de 4m50 tous les 1d4 rounds)
allonge:3.00m	

Dons et compétence(lvl 13)

Les dons:

Expertise de combat: (1 → 5 malus de jet et bonus de CA)

science du croque en jambe: (+4 au test au croc en jambe)

attaque en puissance: (1 → 5 bonus de dégât et malus de jets)

arme de prédilection(région)(épée bâtarde): bonus de base à l'attaque (+1)

attaque sauté: Lors d'une charge double dégât attaque en puissance ×2)

Rage supplémentaire: gagne 2 rage supplémentaire par jour. 3 rounds + Constitution

Bouclier divin: Par une action simple Sacrifie un renvoi de mort vivant pour ajouter modif Charisme(+2+1) à la CA de bouclier

Aptitudes de classe:

Barbare

rage: (For(+4), Con(+4): +2 PV/lvl, volonté(+2), Ca(-2), dure 3 + Constitution rounds)

esquive instinctive: Ca dépourvu= CA

Rôdeur

empathie sauvage: 1d20 + lvl rôdeur+ cha)

pistage :Utilisation de survie pour pister

maniement à deux armes

ennemi juré(créature magique): bonus +2 dégât,bluff,perception auditive, psychologie, survie,dét

Endurance: Peut dormir avec son armure sans subir de fatigue.

Paladin de la liberté

Aura de bien, châtiment du mal(1/j), Détection du mal, grâce divine, imposition des mains(26pv)

Aura de détermination: Immunisé contre les effets de coercition, alliés à moins de 3 mètre bénéficie d'un bonus de morale +4 contre ceux-ci

santé divine: Immunisé contre toutes les maladies

destrier: Peut appeler un Destrier

renvoi de mort vivant: Peut renvoyer les mort vivant 3++2+1fois par jour.

Bellimorphe

arme morphique

immunité morphique Immunisé contre les coup critiques et les étourdissements

corp morphique +4 Force, +4 Constitution lorsque transformée

allonge morphique Permet d'augmenter, lorsque transformer, de +1.50m.

Transformation lupidée(jeune loup artique): rage (For(+6), Con(+4): +2 PV/lvl,Dex(+4), volonté(+2), Ca(-2))

les compétences:(lvl 13)

Nom	degrés de maitrise	total
intimidation(For ou Cha):	6	10+1 ou 8+1
saut(For):	12+6(saut en longueur)	16+1+6(saut en longueur)
survie(Sag):	12	11(+5 si pistage)
Natation(For):	6	10+1
Artisanat(Int):	4	5
escalade(For):	6	10+1(-6 si Harnois)
art du mensonge(Sag):	4	3
contact animal(Cha):	4	6+1
connaissance géographique(Int):	7	8
connaissance en nature(Int):	9	10
connaissance exploration souterraine(Int):	4	5
connaissance religion(Int)	9+2(Tempus)+2(Auril)	10+2(Tempus)+2(Auril)
connaissance plan(Int):	8	9
connaissance mystère(Int):	9+4(créature magique)	10+4(créature magique)

Les objets au lvl 13

armes

épée bâtarde de maître enchantement lvl1 de feu: +2 au jet d'attaque,
 $1d10 \Rightarrow 19 - 20 / \times 2 + 1d6$ dégât de feu

épée longue en argent: $1d8 - 1 \Rightarrow 19 - 20 / \times 2$

épée longue en cristal enchantement au froid +1: $1d8 + 1d6 \Rightarrow 19 - 20 / \times 2$

arc court composite de maître anchantment foudre +1: $1d6 + 4 (\Rightarrow \times 3) + 1d6$ de foudre

marteau de guerre sainte $1d8 + 4 + 2d6$ contre le Mal $\Rightarrow \times 3$

épée courte de foudre $1d6 + 4 + 1d6$ de foudre

armure et bouclier

Harnois d'écaille dragon enchantement forme animal *bonus* + 3: (CA +8) S'adapte à la forme animale

Pavois enchantement +1: (CA +5)

Pavois animé

cuirasse: (CA +5)

objets magique:

Bracelet de force(2) : Force +2

pierre de rage Permet à l'utilisateur d'utiliser rage

anneau de pistage(5): +5 en pistage

Ceinture de dextérité(2): +2 Dextérité

botte de patinage

amulette anti-détection

Bandeau de Charisme(2) +2 Charisme

Chapeau marron avec ruban rouge

Gantelet de Kelemvor Achève un ennemi et récupère son nb de DV.

amulette de constitution +4

Boussole

anneau de résistance +3

Havresac d'Evrard 2000 PO

Corne fabriquant de l'eau

Potions:

2 potion d'agrandissement

0 Potion de soin léger: $1d8 + 3pv$

5 Potion de soin modérer: $1d8 + 5$

2 potion de soin moyen: $2d8 + 7$

1 potion de réduction 10

1 potion ralentissement du poison

1 potion d'aide

2 potion neutralisation du poison

autres objets:

chandelier en os

Sac sans fond 2000PO

Pendentif d'Aurile

3 feu grégeois

94 torches

2 dents de dragons

tesson de natation +2

tesson de artisanat +5

tesson de contrefaçon

20 flèches

9 carreaux

Mei

Nom: Mei

Race: Destrier lourd

Dv: 5d8+18(43pv)

Initiative: +1

Vitesse de déplacement: 15m(10 cases)

CA: 18(+1 Dex,-1 taille, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte: +4/+12

Attaque: sabot(+8 cac, 1d6+4)

Attaque à out: 2 sabot(+8/ cac, 1d6+4) et mordre(+2 cac, 1d3+1)

Espace occupé/allonge: 3m/1m50

Attaque spé: –

Particularité: odorat , vision nocturne, Esquive Extraordinaire,lien télépathique, transfert d'effet magique,transfert de jet de sauvegarde

Caractéristique: For 19, Dex 13, Con 18, Int 6, Sag 13, Cha 6

JS: Réf: 6, Vig: 9, Vol: 6

Compétence: Détection:+6 Saut:+7

Don: Course, endurance