

# PALADIN (NIVEAU 1)

*Jeune paladin, Seelah croit que c'est à cause d'elle qu'Acemi est morte, et arbore depuis la même coiffure en public. Elle espère poursuivre le noble travail qu'Acemi a commencé.*

## SEELAH

Humaine paladin de Iomédaé 1  
Humanoïde (humain) de taille M, LB  
Init +0; Sens Perception +1

### DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (+5 armure, +2 bouclier)

pv 13 (1d10+3)

Vig +4, Réf +0, Vol +3

### ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps épée longue, +5 (1d8+3/19-20)

Distance arc court, +1 (1d6/x3)

Attaques spéciales châtiment du mal 1/jour (+2 à l'attaque et à la CA, +1 aux dégâts)

Pouvoir magique de Paladin (NLS 1; concentration +3)

A volonté – détection du mal

### CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 15

BBA +1; BMO +4; DMD 14

Dons Arme de prédilection (épée longue)\*, Attaque en puissance

Compétences Connaissance (religion) +4, Diplomatie +6, Psychologie +5, Survie +2; Pénalité d'armure –5

Traits expert en armures\*, pauvre\*

Langues Commun, Osirien

Particularités aura (Bon faible), code de conduite

Équipement de combat eau bénite; Autre Équipement armure d'écaille, écu en bois, épée longue, arc court et 20 flèches, bâton éclairant (2), sac à dos, symbole sacré en bois, ration de survie (4), 13 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Seelah.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Attaque en puissance** Avant d'attaquer, Seelah peut choisir d'avoir une pénalité de -1 à ses jets d'attaque au corps-à-corps et de manœuvre de combat jusqu'à son prochain tour, et gagner un bonus de +2 aux dégâts avec ses attaques de corps-à-corps.

**Aura** Seelah a une aura de bien égale à son niveau de paladin. Elle peut être détectée par un sort de *détection du bien*.

**Châtiment du mal** Une fois par jour, en une action rapide, Seelah peut désigner une cible en vue qu'elle veut châtier. Si elle est mauvaise, Seelah ajoute son bonus de Charisme aux jets d'attaques et son niveau de paladin aux dégâts contre elle. Si c'est un extérieur du sous-type mauvais, un dragon d'alignement mauvais, ou un mort-vivant, le bonus aux dégâts de la première attaque passe à 2 par niveau de paladin. L'attaque passe outre les RD des créatures.

Seelah gagne aussi un bonus de parade à sa CA égal à son bonus de Charisme contre les attaques de sa cible. Le châtiment dure jusqu'à ce que la cible meure ou que Seelah se repose et regagne la faculté de refaire un Châtiment. Si Seelah tente un châtiment sur une créature qui n'est pas mauvaise, le châtiment est perdu.

**Code de conduite** Si Seelah commet volontairement un acte mauvais, elle perd toutes ses capacités de paladin.

**Détection du mal** Par une action simple, et aussi souvent qu'elle le souhaite, Seelah peut détecter la présence du mal dans un cône de 12 cases.

Dans sa jeune vie, Seelah a affronté de nombreuses tragédies. La perte de son foyer a conduit sa famille vers la cité de Solku, au Katapesh, où elle perdit tous ses proches lors d'un raid gnoll. A 14 ans, elle se retrouvait orpheline et sans le sou dans les rues d'une ville étrange, faisant ce qu'elle pouvait pour survivre – volant, mendiant, escroquant les voyageurs, et même en tenant de tracer sa route en tant que mercenaire. Finalement, une troupe de paladins de Iomédaé vint à Solku pour aider à la défense de la cité contre les hordes de gnolls. Immédiatement séduite par l'acier étincelant de ces défenseurs étrangers, Seelah déroba un de leur casque, un grand heaume blasonné par un oiseau doré.

Lors de la Bataille de Grêle Rouge, Seelah réalisa qu'un des plus vaillants chevaliers, une femme nommée Acemi, combattait sans son casque. Tandis qu'elle gardait la porte de Solku, cette dernière reçut un coup mortel au crâne, repoussant l'assaut ce jour-là, mais mourant de ses blessures pendant la nuit.

Déchirée par les remords, Seelah approcha du corps d'Acemi tandis que ses compagnons préparaient le bûcher funéraire. Ils observèrent silencieusement Seelah placer le casque volé sur la tête de la défunte, puis grimpèrent sur le bûcher à ses côtés. Les paladins savaient depuis le début que Seelah avait dérobé ce heaume, mais Acemi leur avait interdit de le récupérer, espérant que le casque permettrait à l'orpheline de gagner assez d'argent pour quelques repas. Cette nuit-là, les chevaliers de Iomédaé enrôlèrent Seelah. Et bien qu'elle accepta la mort d'Acemi, Seelah regrette encore le vol qui la conduisit dans les bras de Iomédaé. Les années passant, la culpabilité de Seelah se transforma en un amour profond et sincère pour sa déesse.

Le jeune paladin porte la même coiffure qu'Acemi et s'entraîne sans relâche au maniement de l'épée longue. Ainsi, elle espère poursuivre le travail entamé par Acemi avant sa mort. C'est la moindre chose que Seelah semble pouvoir faire pour réparer la mort qu'elle a causée.



*“Iomédaé est mon guide et ma force.  
Elle dirigera mon épée au cœur du mal !”*

# PALADIN (NIVEAU 4)

*Jeune paladin, Seelah croit que c'est à cause d'elle qu'Acemi est morte, et arbore depuis la même coiffure en public. Elle espère poursuivre le noble travail qu'Acemi a commencé.*

## SEELAH

Humaine paladin de Iomédaé 4  
Humanoïde (humain) de taille M, LB  
Init +0; Sens Perception +1  
Aura de bravoure (2 cases)

### DÉFENSE

CA 22, contact 10, pris au dépourvu 22 (+10 armure, +2 bouclier)  
pv 40 (4d10+12)  
Vig +9, Réf +4, Vol +8  
Immunités maladie, peur

### ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)  
Corps à corps épée longue +1, +9 (1d8+4/19-20)  
Distance arc long composite de maître, +5 (1d8+3/x3)  
Attaques spéciales canalisation de l'énergie positive (DD15, 2d6),  
châtiment du mal 2/jour (+3 à l'attaque et à la CA, +4 aux dégâts)  
Pouvoir magique de Paladin (NLS 4 ; concentration +7)  
A volonté – détection du mal  
Sorts de Paladin préparés (NLS 1 ; concentration +4)

1<sup>er</sup> – restauration partielle

### CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 16  
BBA +4; BMO +7; DMD 17  
Dons Arme de prédilection (épée longue)\*, Attaque en puissance,  
Imposition des mains supplémentaire\*  
Compétences Connaissance (religion) +7, Diplomatie +10, Psychologie  
+8, Survie +2 ; Pénalité d'armure –6  
Traits expert en armures\*, pauvre\*

Langues Commun, Osirien

Particularités aura (Bon modérée), code de conduite, grâce (fiévreux),  
imposition des mains (2d6, 7/jour)

Équipement de combat baguette de soins légers (15 charges), eau  
bénite ; Autre Équipement harnois +1, écu en bois, épée longue +1,  
arc long composite (For +4) de maître et 20 flèches, bâton éclairant  
(2), sac à dos, symbole sacré en argent, ration de survie (4), 44 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Seelah.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Attaque en puissance** Avant d'attaquer, Seelah peut choisir d'avoir une pénalité de -2 à ses jets d'attaque au corps-à-corps et de manœuvre de combat jusqu'à son prochain tour, et gagner un bonus de +4 aux dégâts avec ses attaques de corps-à-corps.  
**Aura** Seelah a une aura de bien égale à son niveau de paladin. Elle peut être détectée par un sort de détection du bien.  
**Aura de Bravoure** Tant que Seelah est consciente, tous ses alliés à 2 cases d'elle gagnent un bonus de moral de +4 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

**Canalisation de l'énergie positive** Seelah peut dépenser 2 utilisations de son imposition des mains pour libérer une vague d'énergie positive. Cette énergie peut être utilisée pour blesser les créatures morts-vivantes, ou soigner les créatures vivantes. L'énergie canalisée crée un rayonnement qui affecte toutes les créatures d'un type donné (soit vivants soit morts-vivants) dans un rayon de 6 cases (9 m) autour de Seelah. C'est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Seelah peut choisir si elle est ou non comprise dans les effets de la canalisation. Elle doit être capable de brandir son symbole sacré pour utiliser cette capacité.

**Châtiment du mal** Deux fois par jour, en une action rapide, Seelah peut désigner une cible en vue qu'elle veut châtier. Si elle est mauvaise, Seelah ajoute son bonus de Charisme aux jets d'attaques et son niveau de paladin aux dégâts contre elle. Si c'est un extérieur du sous-type mauvais, un dragon d'alignement mauvais, ou un mort-vivant, le bonus aux dégâts de la première attaque passe à 2 par niveau de paladin. L'attaque passe outre les RD des créatures. Seelah gagne aussi un bonus de parade à sa CA égal à son bonus de Charisme contre les attaques de sa cible. Le châtiment dure jusqu'à ce que la cible meure ou que Seelah se repose et regagne la faculté de refaire un Châtiment. Si Seelah tente un châtiment sur une créature qui n'est pas mauvaise, le châtiment est perdu.

**Code de conduite** Si Seelah commet volontairement un acte mauvais, elle perd toutes ses capacités de paladin.

**Détection du mal** Par une action simple, et aussi souvent qu'elle le souhaite, Seelah peut détecter la présence du mal dans un cône de 12 cases.

**Imposition des mains** Seelah peut guérir 2d6 points de dégâts par un contact, en une action simple (ou une action rapide si elle se soigne). Elle peut aussi blesser les morts-vivants en réussissant une attaque de contact au corps-à-corps qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Grâce** Lorsque Seelah utilise imposition des mains, elle guérit aussi l'état "fiévreux" de sa cible.

**Sorts** Seelah peut lancer le sort suivant. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.

*Restauration partielle* : ce sort dissipe les effets magiques qui réduisent une des caractéristiques de la créature, ou soigne 1d4 points de réduction temporaire d'une caractéristique. Il retire aussi l'état "fatigué" ou réduit l'état "épuisé" à "fatigué"

A 14 ans, elle se retrouvait orpheline et sans le sou dans les rues de Solku, après que sa famille ait été tuée par un raid gnoll. Elle était contrainte de voler et mendier pour survivre. Quand une troupe de paladins de Iomédaé vint pour aider à la défense de la cité contre les hordes de gnolls, Seelah déroba un de leur heaume. Lors de la Bataille de Grêle Rouge, Seelah réalisa que le plus vaillant des chevaliers –Acemi– combattait sans casque. Tandis qu'elle gardait la porte de Solku, Acemi reçut un coup mortel au crâne, repoussant l'assaut ce jour-là, mais mourant de ses blessures pendant la nuit. Déchirée par les remords, Seelah approcha du corps d'Acemi tandis que ses compagnons préparaient le bûcher funéraire, et plaça le casque volé sur la tête de la défunte, et fut rejoint par ses compagnons sur le bûcher. Cette nuit-là, les chevaliers de Iomédaé enrôlèrent Seelah. Elle regrette encore le vol qui la conduisit dans les bras de Iomédaé.



*"Iomédaé est mon guide et ma force.  
Elle dirigera mon épée au cœur du mal !"*

# PALADIN (NIVEAU 7)

*Jeune paladin, Seelah croit que c'est à cause d'elle qu'Acemi est morte, et arbore depuis la même coiffure en public. Elle espère poursuivre le noble travail qu'Acemi a commencé.*

## SEELAH

Humaine paladin de Iomédaé 7  
Humanoïde (humain) de taille M, LB

Init +0; Sens Perception +1

Aura de bravoure (2 cases)

### DÉFENSE

CA 25, contact 10, pris au dépourvu 25 (+11 armure, +4 bouclier)

pv 67 (7d10+21)

Vig +11, Réf +6, Vol +10

Immunités maladie, peur

### ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps épée longue +1, +13/+8 (1d8+5/19-20)

Distance arc long composite +1, +8/+3 (1d8+5/x3)

Attaques spéciales canalisation de l'énergie positive (DD16, 4d6),  
châtiment du mal 3/jour (+3 à l'attaque et à la CA, +7 aux dégâts)

Pouvoir magique de Paladin (NLS 7; concentration +10)

A volonté – détection du mal

Sorts de Paladin préparés (NLS 4; concentration +7)

2<sup>ème</sup> – splendeur de l'aigle

1<sup>er</sup> – faveur divine, restauration partielle

### CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 16

BBA +7; BMO +11; DMD 21

Dons Arme de prédilection (épée longue)\*, Attaque en puissance,  
Enchaînement, Frappe décisive, Imposition des mains  
supplémentaire\*

Compétences Connaissance (religion) +10, Diplomatie +13, Psychologie  
+11, Survie +2; Pénalité d'armure –5

Traits expert en armures\*, pauvre\*

Langues Commun, Osirien

Particularités aura (Bon forte), code de conduite, grâce (fiévreux,  
guérison des maladies), imposition des mains (3d6, 8/jour), pacte  
divin (arme +1, 1/jour)

Équipement de combat *baguette de soins modérés* (38 charges), eau  
bénite; Autre Équipement *harnois +2, écu en bois +2, épée longue +1,*  
*arc long composite* (For+5) +1 et 20 flèches, *ceinturon de force de géant*  
*+2, cape de résistance +1, bâton éclairant (2), sac à dos, symbole sacré*  
en argent, ration de survie (4), 99 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Seelah.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Attaque en puissance** Avant d'attaquer, Seelah peut choisir d'avoir une  
pénalité de -2 à ses jets d'attaque au corps-à-corps et de manœuvre de  
combat jusqu'à son prochain tour, et gagner un bonus de +4 aux dégâts  
avec ses attaques de corps-à-corps.

**Aura** Seelah a une aura de bien égale à son niveau de paladin. Elle peut être  
détectée par un sort de détection du bien.

**Aura de Bravoure** Tant que Seelah est consciente, tous ses alliés à 2 cases  
d'elle gagnent un bonus de moral de +4 à leurs jets de sauvegarde contre  
les effets de terreur.

**Canalisation de l'énergie positive** Seelah peut dépenser 2 utilisations de  
son imposition des mains pour libérer une vague d'énergie positive. Cette  
énergie peut être utilisée pour blesser les créatures morts-vivantes, ou  
soigner les créatures vivantes. L'énergie canalisée crée un rayonnement  
qui affecte toutes les créatures d'un type donné (soit vivants soit morts-  
vivants) dans un rayon de 6 cases (9 m) autour de Seelah. C'est une  
action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Seelah peut  
choisir si elle est ou non comprise dans les effets de la canalisation. Elle  
doit être capable de brandir son symbole sacré pour utiliser cette  
capacité.

**Châtiment du mal** Trois fois par jour, en une action rapide, Seelah peut  
désigner une cible en vue qu'elle veut châtier. Si elle est mauvaise, Seelah  
ajoute son bonus de Charisme aux jets d'attaques et son niveau de  
paladin aux dégâts contre elle. Si c'est un extérieur du sous-type  
mauvais, un dragon d'alignement mauvais, ou un mort-vivant, le bonus  
aux dégâts de la première attaque passe à 2 par niveau de paladin.  
L'attaque passe outre les RD des créatures. Seelah gagne aussi un bonus  
de parade à sa CA égal à son bonus de Charisme contre les attaques de sa  
cible. Le châtiment dure jusqu'à ce que la cible meure ou que Seelah se  
repose et regagne la faculté de refaire un Châtiment. Si Seelah tente un  
châtiment sur une créature qui n'est pas mauvaise, le châtiment est  
perdu.

**Code de conduite** Si Seelah commet volontairement un acte mauvais, elle  
perd toutes ses capacités de paladin.

**Détection du mal** Par une action simple, et aussi souvent qu'elle le  
souhaite, Seelah peut détecter la présence du mal dans un cône de 12  
cases.

**Enchaînement** En une action simple, Seelah peut effectuer une unique  
attaque de corps à corps. Si elle touche, elle fait normalement les dégâts  
et peut attaquer un adversaire adjacent au premier (et à portée). Elle ne  
peut faire qu'une attaque supplémentaire, et subit un malus de -2 à la CA  
jusqu'à son prochain tour.

**Frappe décisive** Lorsqu'elle effectue une attaque, Seelah peut faire une  
seule attaque à son bonus maximal qui fera plus de dégâts si elle touche.  
Elle lance les dés de dégâts deux fois et les ajoutent avant de compter les  
autres bonus. Ces dés bonus ne sont pas multipliés en cas de coup  
critique.

**Imposition des mains** Seelah peut guérir 3d6 points de dégâts par un  
contact, en une action simple (ou une action rapide si elle se soigne). Elle  
peut aussi blesser les morts-vivants en réussissant une attaque de contact  
au corps-à-corps qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Grâce** Lorsque Seelah utilise imposition des mains, elle guérit aussi l'état  
"fiévreux" et les maladies de sa cible.

Orpheline et sans le sou dans les rues de Solku, après que sa famille ait  
été tuée par un raid gnoll, Seelah volait et mendiait pour survivre. Des  
paladins de Iomédaé vinrent pour défendre la cité contre les hordes de  
gnolls, et Seelah déroba un de leur heaume. Le chevalier Acemi



combattait sans casque et reçut un coup mortel au crâne, repoussant  
l'assaut ce jour-là, mais mourant de ses blessures pendant la nuit.  
Déchirée par les remords, Seelah approcha du corps d'Acemi et grimpa  
sur le bûcher. Les chevaliers de Iomédaé enrôlèrent Seelah.

**"Iomédaé est mon guide et ma force.  
Elle dirigera mon épée au cœur du mal !"**