




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **Aliénor de Montclair, paladine vampire**

Aliénor de Montclair, paladine vampire

vendredi 20 juillet 2007, par [JyP](#)

 En suçant le sang d'une créature divine, [Aliénor de Montclair, la fausse paladine](#) a été l'objet d'un miracle : sa nature mauvaise a été lavée, elle a retrouvé sa conscience, ses comportements d'avant sa transformation en vampire. Ayant été sanctifiée, elle a perdu nombre de ses pouvoirs maléfiques, et est plus que jamais déterminée à éradiquer tous les vampires de la surface de la terre. Enfin, surtout d'Outreterre pour le moment, vu qu'elle a conservé toutes les faiblesses des vampires, dont la vulnérabilité au soleil.

J'ai simplement appliqué l'archétype « créature sanctifiée » des Chapitres Sacrés au personnage vampire, pour accomplir cette transformation. A noter que cela nécessite normalement un sort exalté de niveau 9, Sanctification du fiélon : une puissante magie a été nécessaire, n'importe quel vampire suçant une créature céleste ne devient pas sanctifié. Et de cette manière, ça correspond au background du chevalier vampire dans Sacred, un p'tit jeu vidéo style Diablo que j'aime bien.

ALIENOR

mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M
Humaine vampire sanctifiée paladine 3, FP6, NGE 13

Init +5, **Sens** Vision dans le noir sur 18 mètres, Détection (Sag) 0+8+2, Perception auditive (Sag) 0+8+2

Langues : Commun, Commun des profondeurs

CA 29 (+1 Dex, +6 naturelle, +8+1 armure, +2+1 bouclier) pris au dépourvu 28, contact 11

BBA/lutte : +3/+8

Réf +10 **Vig** +9 **Vol** +8

Attaque : coup (+8 corps à corps, 1d6+5) ou épée longue (+11 corps à corps, 1d8+8)

Outrance : épée longue (+7 corps à corps, 1d8+8) et bouclier (+5 corps à corps, 1d8+3)

Caractéristiques. For 20, Dex 12, Con -, Int 15, Sag 12, Cha 23.

Compétences. Artisanat (armures) (Int) 5, Bluff (Cha) 0+8, Concentration (Con) 0, Connaissances (noblesse et royauté) (Int) 2, Connaissances (religion) (Int) 2, Déplacement silencieux (Dex) 0+8-5-1, Diplomatie (Cha) 4, Discrétion (Dex) 0+8-5-1, Dressage (Cha) 0, Équitation (Dex) 1, Fouille (Sag) 0+8, Premiers secours (Sag) 2, Psychologie (Sag) 2+8.

Dons. Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat à deux armes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du renversement et Vigilance.

Attaques spéciales. Absorption de sang (Ext), Rayon de Lumière (Sur), Châtiment du mal

Particularités. Vision dans le noir sur 18 mètres, Résistance à l'électricité (10) et au froid (10), Guérison accélérée (Ext), Pattes d'araignée (Ext), Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext), Aura de menace (Sur), Cercle magique contre le mal (Sur) NLS=DV, Don des langues (Sur) NLS=DV, Aura de Bien (Ext), Détection du mal (Mag), Grâce divine (Sur), Imposition des mains (Sur), Aura de bravoure



(Sur), résistance à la magie (19), réduction de dégâts 3/-, immunisé contre les sorts détection de pensées et détection du mensonge, ainsi que contre toutes les tentatives faites pour déterminer son alignement par magie (NLS+d20 DD 14 pour surmonter).

Possessions. Armure familiale (harnois +1 en adamantium de résistance à la magie (19)) (52500 po), écu en acier (+1) d'attaque (4170 po), épée longue gnome (+3) (18315 po), cristaux d'augmentation [1] de l'épée : Froid (+1d6 dégâts, 3000 po), Vampire (+5 PV, 50 max, 6000 po), cape de charisme (+4) (16000 po), anneau de barrière

mentale (8000 po), outils de maître armurier (55 po), cristaux et monnaie pour 300 po.

(ces possessions correspondent à celles d'un PJ NGE 13, pour un PNJ de même niveau il faut enlever 75 000 po d'équipement)

Notes

[1] cf le supplément *Magic Item Compendium*