Character Name	Player	Alignment	Current XP	Next Level XP	XP Change
Sir Balderic Bédivère	Olivier	LG	23000	35000	

Class	Race	Campaign	Deity	XP Speed(S/M/F)
Paladin	human	Les Terres Volées	lomedae	M

Level	Size	Age	Gender	Height	Weight	Eyes	Hair
8	M	19	M	5' 10"	158	vert	bruns et court

Ability	Score	Mod	Temp Score	Temp Mod
STR	16	3	18	4
DEX	12	1	12	1
CON	12	1	12	1
INT	12	1	12	1
WIS	10	0	10	0
CHA	18	4	20	5

Hero Points

Caster Level 5

	TOTAL	Current HP	Nonlethal Damage	Hit Dice	Damage Reduction
HP	84				

AC 26 = **10** + 10 (Armor) + 3 (Shield) + 1 (Dex) + 0 (Dodge) + 0 (Size) + 1 (Natural) + 1 (Deflect) + 0 (Misc)

TOTAL

Touch	12	**Flat-footed**	25
CMD	24	**FCMD**	23

INIT Total 1 = Dex 1 + Misc 0

Speed	Armor Type
20	Medium

Light Load	100
Med Load	200
Max Load	300
Over Head	300
Off Ground	600
Push/ Drag	1500

Saving Throws	Total	=	Base	+	Ability Mod	+	Magic Mod	+	Misc Mod	+	Temp Mod
FORTITUDE	14	=	6	+	1	+	2	+	5	+	0
REFLEX	10	=	2	+	1	+	2	+	5	+	0
WILL	13	=	6	+	0	+	2	+	5	+	0

	Total Attack Bonus	=	Base Attack Bonus	+	Str Mod	+	Size Mod	+	Misc Mod	+	Temp Mod
MELEE	+12/+7	=	8/3	+	4	+	0	+	0	+	0
CMB	+12/+7	=	8/3	+	4	+	0	+	0	+	0
RANGED	+9/+4	=	8/3	+	1	+	0	+	0	+	0

Weapon	Total Attack Bonus	Damage	Critical	Range
long sword Master work cold iron (+1 from ABP)	14/9	D8+5	19-20/x2	
Special Properties	Ammunition	Weight	Size	Type
cold iron		4	M	S

Weapon	Total Attack Bonus	Damage	Critical	Range
lance ancestrale masterwork (+1 from ABP)	13/8	D8+5	x3	
Special Properties	Ammunition	Weight	Size	Type
reach, +1 au jet d'attaque en charge		10	M	P

Weapon	Total Attack Bonus	Damage	Critical	Range
longbow	9/4	D8+4	x3	100'
Special Properties	Ammunition	Weight	Size	Type
Master Work de force +4	20	3	M	P

Weapon	Total Attack Bonus	Damage	Critical	Range
dagger	12/7	D4+4	19-20/x2	
Special Properties	Ammunition	Weight	Size	Type
		1	M	P or S

Armor/Protective Item	Worn	Type	AC Bonus	Check Pen	Max Dex
Full plate master work (+1 from ABP) of the champion	☑	heavy	10	-5	1
Special Properties			Weight	Spell Fail	Speed
			50	35%	20'

Shield/Protective Item	Worn	Type	AC Bonus	Check Pen	Max Dex
heavy steel shield spell storing (+1 from ABP)	☑		3	-2	
Special Properties			Weight	Spell Fail	Speed
(chargé d'un bestow curse)			10	15%	

Feats & Special Abilities

~ Class abilities ~	~ Feats ~	~ Automatic Bonus Progression ~	~ Favored class: ~
Detect Evil at will	(H1) Mounted Combat	Str +2, Cha +2, resistance+2, deflection +1	Paladin
Smite Evil 3/j (+5 att, +8 dmg, bypass DR, lasts 1 day)	(1) Ride-By Attack	armure +1/+1, arme +1/+1 natural armor +1	Favored class bonus: +6HP
Aura of Good (faint)	(3) Weapon Focus (longsword)		Favored class bonus: skill diplo +1, ride +1
Lay on hands 9/j (cure 4d6)	(5) Power Attack (-3 attack + 6 damage)		
Mercy : Fatigued Diseased(caster level 8)	(7) Spirited Charge (dégâts x2 , x3 avec la lance)		~ Trait ~
Divine Grace (+5 misc à tous les save)			arme ancestrale (lance +1 en charge)
Divine Health			
Aura of Courage (immune to fear, +4 vs fear within10f			~ Racial ~
Channel Positive Energy 4d6, DC19 (2 lay on hands)			Skilled
Divine Bond : celestial spirit ('+2' pendant 8 mn)			
defending, flaming, keen, merciful (+1),			Level
axiomatic, disruption, flaming burst, holy (+2),			(4) +1 charisme
speed (+3), and brilliant energy (+4)			(8) + 1 force
aura of resolve (immune charm,+4 vs charm within 10			

Skills [Auto Fill | Update CS | Clear]

Skill Name	Key Ab	CS	Skill Mod		Ab Mod		Rank		Misc Mod	ACP
Acrobatics	Dex	☐	-6	=	1	+	0	+	0	-7
Appraise	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Bluff	Cha	☐	5	=	5	+	0	+	0	0
Climb	Str	☐	-3	=	4	+	0	+	0	-7
Craft	Int	☑	1	=	1	+	0	+	0	0
Diplomacy	Cha	☑	9	=	5	+	1	+	0	0
Disable Device	Dex	☐	-6	=	1	+	0	+	0	-7
Disguise	Cha	☐	5	=	5	+	0	+	0	0
Escape Artist	Dex	☐	-6	=	1	+	0	+	0	-7
Fly	Dex	☐	-6	=	1	+	0	+	0	-7
Handle Animal	Cha	☑	15	=	5	+	7	+	0	0
Heal	Wis	☑	4	=	0	+	1	+	0	0
Intimidate	Cha	☐	5	=	5	+	0	+	0	0
Knowledge (Arcana)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (Dungeoneering)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (Engineering)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (Geography)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (History)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (Local)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (Nature)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (Nobility)	Int	☑	5	=	1	+	1	+	0	0
Knowledge (Planes)	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Knowledge (Religion)	Int	☑	5	=	1	+	1	+	0	0
Linguistics	Int	☐	1	=	1	+	0	+	0	0
Perception	Wis	☐	0	=	0	+	0	+	0	0
Perform	Cha	☐	5	=	5	+	0	+	0	0
Profession soldat	Wis	☑	8	=	0	+	5	+	0	0
Ride	Dex	☑	7	=	1	+	8	+	0	-5
Sense motive	Wis	☑	4	=	0	+	1	+	0	0
Sleight of hand	Dex	☐	-4	=	1	+	0	+	0	-5
Spellcraft	Int	☑	5	=	1	+	1	+	0	0
Stealth	Dex	☐	-4	=	1	+	0	+	0	-5
Survival	Wis	☐	0	=	0	+	0	+	0	0
Swim	Str	☐	-1	=	4	+	0	+	0	-5
Use magic device	Cha	☐	5	=	5	+	0	+	0	0
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
		☐		=		+		+		
Total Skill Points:							26			

Other Possessions

Item	Weight (lbs)	Loc
outfit cold weather (+5 au jet contre le temps froid)	7	torso
backpack	2	équipped
Argent ?		backpack
chalk		backpack
fishhook		backpack
holy symbol		backpack
corde (15m)	10	backpack
saw	1	backpack
sunrod	1	backpack
waterskin	4	backpack
ioun torch		
Strom, - cheval lourd entrainé au combat		horse
selle militaire (40 lbs)		horse
lance (10lbs)		horse
horse shoes game	3	horse
bedroll	5	horse
arrows(20)	1	horse
chain shirt barding	50	horse
signal horn	2	horse
corde(15m)	10	horse
torch	5	horse
horseshoes of Zephir	4	horse
Total Weight:	105	

Currency

Languages

commun	celestial

Spell Saves

Save DC	LEVEL	Spells /Day	Bonus Spells
	0		0
16	1st	1	2
17	2nd	1	1
	3rd		
	4th		
	5th		
	6th		
	7th		
	8th		
	9th		

Psionics

Manifester Level			Key Ability
Base	Bonus	Max	Current

Spells & Powers

Number of Spells/Powers Known (Bards, Sorcerers, Psions & Psi Warriors)

0	1st	2nd	3rd	4th
5th	6th	7th	8th	9th

Spell/Power Name	# Cast /Mem	Spell/Power Name	# Cast /Mem
bless : Allies gain +1 on attack rolls and saves against fear.			
bless water: Makes holy water.			
bless weapon : Weapon strikes true against evil foes.			
create water : Creates 2 gallons/level of pure water			
cure light wounds : Cures 1d8 damage + 1/level (max +5).			
detect poison : Detects poison in one creature or small object			
detect undead : Reveals undead within 60 ft.			
divine favor : You gain +1 per three levels on attack and damage r	1		
endure element : Exist comfortably in hot or cold regions			
Grace : (swift) Until the end of your turn, your movement does not	1		
Knight's Calling : You compel an enemy to come and fight you. On	1		
magic weapon : Weapon gains +1 bonus			
PFC :+2 to AC and saves, plus additional protection against chaos			
PFE :+2 to AC and saves, plus additional protection against evil.			
Rally Point: You create a spot that has the power to briefly hearten			
read magic:Read scrolls and spellbooks			
resistance : Subject gains +1 on saving throws			
Restoration, Lesser : Dispels magical ability penalty or repairs 1d4			
Veil of Positive Energy : +2 to AC and saves (10 m / lev) against a			
virtue : Subject gains 1 temporary hp.			
word of resolve : ally reroll a save against fear or charm			
Bestow Grace (+ 4 aux saves sur une creature good) 1 mn/level			
Bull's Strength (+4 force , 1mn/level)			
Eagle Splendor (+4 charisme 1mn/level)			
Fire of Entanglement (swift action, target entangled sur un smite e	1		
Instant armor			
Light Lance (holy lance +1 pour 1+1round/level ou lumière sur 9	1		
Magic siege Engine (+1 au engin de siege)			
Owl's Wisdom (+4 sagesse 1mn/level)			
Paladin Sacrifice (range short, take damage/effect from other)			
PFE communal			
PFC communal			
Remove paralysis			
Righteous vigor (1 round/level, +1 D8 PDV +1 moral bonus par hit)			
Resist Energy			
Saddle Surge (1/round level, +1 ride +1 damage par 5 feet de dép			
Weapon of Awe (1mn/level, +2 sacred bonus au damage, target sh			
Zone of Truth			

Description
Beau brun musclé aux yeux verts. 70 inches pour 158 livres Habillé pour monté à cheval. et équipé d'un blouson de cuir renforcé et d'une épée longue.

Contacts / Friends
Sa soeur Blanche restée à Restov. Son cheval Strom
Enemies
esclavagiste

Personality
Veut bien faire et faire le bien. A un sens aigu de la moral. Respectueux de la loi mais cela passe après la morale.
Character Traits
courageux
Character Flaws
charge d'abord et réfléchie après. Cela devrait passer avec un peu d'expérience au combat, s'il survit. sens moral trop rigide. manque de souplesse dans ses relations avec autrui, en particulier à parfois du mal à accepter les 'nécessaires' compromis politiques.

Statistic Block [NPC Gen Import] [Generate Statblock]

Condition and Effects

Additional Information

Other Notes

Biographie Sir Balderic Bédivère et sa soeur Blanche sont maintenant les deux derniers survivants de la famille noble des Bédivère. La famille a fuit les guerres de l'ouest et émigré en Brevoy il y a une cinquantaine d'année. Elle exploitait une petite propriété excentrée en bordure de rivière et en lisière de la forêt et à l'ouest de Restov. Balderic étudait au temple de Iomedae, à quelques lieux de la propriété familiale, s'occupant des écuries du temple (et de son cheval Strom), méditant et priant, et apprenant le métier des armes. L'insécurité grandissante dans la région avait décidé les villageois à organiser régulierement des rondes de surveillance et Balderic était enchanté de pouvoir les accompagner à cheval. C'était l'été, ces rondes lui permettait d'échapper un peu à l'atmosphère stricte du temple. C'est au retour d'une ces rondes qu'il apercu une fumée noire et épaisse du coté de chez lui. Fou d'inquietude, il galopa au plus vite jusqu'à chez lui, la milice, à pied, le suivant au mieux. Hélas, trop tard, la maison et la grange étaient déjà en flamme. Etendus sur la terrasse de la maison, trois corps sans vie gisaient au soleil. Ses parents et le forgeron avaient payé leur résistance de leur vie !!!! un peu plus loin, trois autres corps, 2 humains et un orc, avaient été trainés puis abandonnés. Des bandits !!! La résistance n'avait pas été vaine. Un peu plus loin , près du fleuve, des bandits/esclavagistes embarquaient de force les derniers métayers sur leurs bateaux. Des cris stridents le sortirent de sa stupeur. A la lisière de la forêt, trois retardataires, deux Kobolds et un orc monstrueux étaient en train d'emmener sa soeur Blanche qui se débattait comme elle pouvait. Sans réfléchir; Balderic saisit la lance familliale qui gisait près du corps de son père,bondit Strom , et partit au grand galop, espérant intercepter le petit groupe de bandits avant qu'ils ne rejoignent le bateau et le reste de la bande. Iomedae visiblement était avec lui ce jour là !!! Il charga l'orc et la lance le transperça net , comme une des citrouilles qu'il décimait lorsqu'il jouait au chevalier dans les champs. Voyant cela les deux kobolds donnèrent un coup de dague à Blanche qui se débattait toujours, la lachèrent et coururent rejoindre les autres bandits aux bateaux. Balderic, descendit de cheval aussitôt de cheval pour panser sa soeur gravement blessée et évanouie. Avec un peu de retard, la milice arriva sur les lieux. Voyant cela, les bandits larguèrent les amarres. Le butin et les futurs esclaves étaient à bord. Il n'y avait rien à gagner à engager un combat supplémentaire. Un étendard représentant un cerf les narguait du haut d'un mat d'un des bateaux. Malgré l'aide de la milice, il fut impossible d'arrêter l'incendie qui se propagea aux champs également. Seule bonne nouvelle, Blanche avait survécu au coup de dague. Balderic et sa soeur récupérèrent le peu de bien qu'ils leur restaient et de partirent s'installer quelques temps à Restov plus sure. C'est là que Balderic entendit parler de cette mission. Excellente occasion pour enquêter sur ce Seigneur-Cerf et gagner de quoi vivre. Et si en plus , il pouvait participer à pacifier la région et libérer les anciens métayers de ses parents, il pourrait peut-être restaurer le domaine familiale. Sa soeur, Blanche, reste à Restov, dans une petite chambre qu'ils ont pu louer. Elle a trouvé une place de bibliothéquaire au temple. Il lui laisse leur derniers sous, fit ses adieux et partit rejoindre ses nouveaux compagnons.

Private Notes