



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE GARANT DE LA PAIX



Image © Wizards of the Coast

LE GARANT DE LA PAIX

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR ORGONE

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Cette aide de jeu présente le garant de la paix (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème destiné à servir d'adversaire d'élite pour un groupe d'aventuriers ne respectant pas les lois dans une grande ville. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. L'utilisation de cette aide de jeu nécessite uniquement les trois livres de base.

Description

Les garants de la paix sont des champions du bien et de la loi. Résidant principalement dans les grandes villes et mégapoles, ils vouent leur vie à combattre le crime organisé, qu'il sévisse à l'intérieur ou à l'extérieur de leur cité. Adulés par la population qu'ils aident et protègent, les garants de la paix sont les ennemis jurés des guildes de voleurs ou d'assassins. Souvent officiers dans la milice, les garants de la paix sont généralement accompagnés par un groupe de miliciens expérimentés. Les garants de la paix ne combattent pas pour tuer, mais pour arrêter, puis faire juger les criminels. Pour y arriver, les garants de la paix usent des techniques de destruction d'arme et préfèrent infliger des dégâts non létaux (le don science du coup non léthal est un don optionnel qui permet d'infliger des dégâts non létaux sans subir de malus au jet d'attaque). Les garants de la paix sont très attachés à leur cité. Ils ne suivront donc pas un groupe d'aventuriers, à moins que celui-ci ne poursuive un but particulièrement juste.

Combat

Les garants de la paix combattent de façon loyale. Ils évitent au maximum d'avoir recours à la force et préfèrent toujours assommer leurs adversaires plutôt que de les tuer. Habités à poursuivre des voleurs, les garants de la paix préfèrent les armures peu encombrantes. Dès qu'ils agissent en dehors des centres urbains, les garants de la paix expérimentés font appel à leur destrier de paladin.

Nouveau don

SCIENCE DU COUP NON-LÉTAL (GÉNÉRAL)

Avantage. Le personnage peut infliger des dégâts non-létaux à l'aide de n'importe quelle arme sans subir aucun malus à l'attaque.

Normal. Un personnage qui tente d'infliger des dégâts non-létaux avec une arme infligeant normalement des dégâts létaux subit un malus de -4 à tous ses jets d'attaque.



GARANT DE LA PAIX 1

Humain Paladin 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d10+1 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 armure), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : épée à deux mains (+4 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup de poing (+4 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+4 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup de poing (+4 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (1/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 15

Compétences : Connaissances (religion) (1) +1, Equitation (3) +3, Premiers secours (4) +6 (+2 avec la trousse), Psychologie (4) +6

Dons : Attaque en puissance, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée à deux mains, armure d'écailles, fronde, 20 billes, trousse de premiers secours, 10 po

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -



GARANT DE LA PAIX 2

Humain Paladin 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d10+2 (17 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 15 (+5 armure), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : épée à deux mains (+5 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup de poing (+5 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+2 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+5 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup de poing (+5 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+2 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (1/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (4 pv)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +4

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 15

Compétences : Connaissances (religion) (2) +2, Dressage (1) +3, Equitation (3) +3, Premiers secours (5) +7 (+2 avec la trousse), Psychologie (4) +6

Dons : Attaque en puissance, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée à deux mains, cuirasse, arc long composite de force (+3), 60 flèches, trousse de premiers secours, 20 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

GARANT DE LA PAIX 3

Humain Paladin 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d10+3 (24 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+6 armure), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : épée à deux mains de maître (+7 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup de poing (+6 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+3 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains de maître (+7 corps à corps, 2d6+4/19-20) ; ou coup de poing (+6 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+3 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (1/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (6 pv), aura de bravoure, santé divine

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 15

Compétences : Connaissances (religion) (3) +3, Dressage (1) +3, Equitation (5) +5, Premiers secours (5) +7 (+2 avec la trousse), Psychologie (4) +6

Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 3

Équipement : épée à deux mains de maître, *cuirasse* +1, arc long composite de force (+3), 60 flèches, trousse de premiers secours, 45 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -



GARANT DE LA PAIX 4

Humain Paladin 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d10+4 (30 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+6 armure), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+8 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou coup de poing (+7 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+4 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+8 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou coup de poing (+7 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+4 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (1/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (12 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (6/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Connaissances (religion) (5) +5, Dressage (1) +3, Equitation (5) +5, Premiers secours (6) +8 (+2 avec la trousse), Psychologie (4) +6

Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 4

Equipement : *épée à deux mains* +1, *cuirasse* +1, arc long composite de force (+3), 60 flèches, trousse de premiers secours, 15 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).
1^{er} - *Bénédiction*.

GARANT DE LA PAIX 5

Humain Paladin 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d10+5 (37 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+6 armure, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+9 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou coup de poing (+8 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+5 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+9 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou coup de poing (+8 corps à corps, 1d3+3) ; ou arc long composite de force (+3) (+5 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (2/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (15 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (6/jour), destrier de paladin

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +7

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Connaissances (religion) (5) +5, Diplomatie +5, Dressage (1) +3, Equitation (7) +7, Premiers secours (6) +8 (+2 avec la trousse), Psychologie (5) +7

Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *épée à deux mains* +1, *cuirasse en mithral* +1, arc long composite de force (+3), 60 flèches, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, trousse de premiers secours, 35 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).
1^{er} - *Bénédiction*.

Destrier lourd de paladin

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection (4) +5, Perception auditive (5) +6

Dons : Course, Endurance, Esquive



GARANT DE LA PAIX 6

Humain Paladin 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d10+6 (43 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+6 armure, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *épée à deux mains* +1 (+11 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+10 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +1 (+11/+6 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+10/+5 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+7/+2 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (2/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (18 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (6/jour), destrier de paladin, *guérison des maladies* (1/semaine)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +8

Caractéristiques : For 18, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Connaissances (religion) (5) +5, Diplomatie (3) +8, Dressage (1) +3, Equitation (7) +7, Premiers secours (6) +8 (+2 avec la trousse), Psychologie (5) +7

Dons : Attaque en puissance, Combat monté, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 6

Equipement : *épée à deux mains* +1, *cuirasse en mithral* +1, arc long composite de force (+4) de maître, 60 flèches, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelet de Force* +2, trousse de premiers secours, 5 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).
1^{er} - *Bénédiction, protection contre le Mal.*

Destrier lourd de paladin

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection (4) +5, Perception auditive (5) +6

Dons : Course, Endurance, Esquive

GARANT DE LA PAIX 7

Humain Paladin 7

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d10+7 (50 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+6 armure, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : épée à deux mains +1 miséricordieuse (+12 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+11 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+8 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains +1 miséricordieuse (+12/+7 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+11/+6 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+8/+3 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (2/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (21 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (6/jour), destrier de paladin, *guérison des maladies* (1/semaine)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +8

Caractéristiques : For 18, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 16

Compétences : Connaissances (religion) (5) +5, Diplomatie (3) +8, Dressage (1) +3, Equitation (10) +10, Premiers secours (6) +8 (+2 avec la trousse), Psychologie (5) +7

Dons : Attaque en puissance, Combat monté, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 7

Équipement : épée à deux mains +1 miséricordieuse, cuirasse en mithral +1, arc long composite de force (+4) de maître, 60 flèches, anneau de protection +1, cape de résistance +1, gantelet de Force +2, trousse de premiers secours, 5 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} - *Bénédiction, protection contre le Mal*.

Destrier lourd de paladin

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection (4) +5, Perception auditive (5) +6

Dons : Course, Endurance, Esquive



GARANT DE LA PAIX 8

Humain Paladin 8

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 8d10+8 (56 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+7 armure, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse (+13 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+12 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+9 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse (+13/+8 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+12/+7 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+9/+4 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (2/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (24 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (6/jour), destrier de paladin, *guérison des maladies* (1/semaine)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +8

Caractéristiques : For 18, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 17

Compétences : Connaissances (religion) (5) +5, Diplomatie (6) +11, Dressage (1) +3, Equitation (10) +10, Premiers secours (6) +8 (+2 avec la trousse), Psychologie (5) +7

Dons : Attaque en puissance, Combat monté, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 8

Équipement : épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse, cuirasse en mithral +2, arc long composite de force (+4) de maître, 60 flèches, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelet de Force* +2, trousse de premiers secours, 5 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} - *Bénédiction, protection contre le Mal* ; 2^e - *Zone de vérité*.

Destrier lourd de paladin

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : sabot (+10 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 sabots (+10 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Particularité : odorat, vision nocturne, esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde, vitesse supérieure

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con 18, Int 7, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection (5) +6, Perception auditive (6) +7

Dons : Course, Endurance, Esquive

GARANT DE LA PAIX 9

Humain Paladin 9

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d10+9 (63 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21(+7 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +9/+13

Attaque : épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse (+14 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+13 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+10 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse (+14/+9 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+13/+8 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+10/+5 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (2/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (27 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (6/jour), destrier de paladin, *guérison des maladies* (2/semaine)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +9

Caractéristiques : For 18, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 17

Compétences : Connaissances (religion) (5) +5, Diplomatie (6) +11, Dressage (1) +3, Equitation (10) +10, Premiers secours (6) +8 (+2 avec la trousse), Psychologie (8) +10

Dons : Attaque au galop, Attaque en puissance, Combat monté, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 9

Équipement : épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse, cuirasse en mithral +2, écu en acier +1 animé, arc long composite de force (+4) de maître, 60 flèches, anneau de protection +1, cape de résistance +1, gantelet de Force +2, trousse de premiers secours, 25 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} - *Bénédiction, protection contre le Mal* ; 2^e - *Zone de vérité*.

Destrier lourd de paladin

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : sabot (+10 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 sabots (+10 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Particularité : odorat, vision nocturne, esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde, vitesse supérieure

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con 18, Int 7, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection (5) +6, Perception auditive (6) +7

Dons : Course, Endurance, Esquive



GARANT DE LA PAIX 10

Humain Paladin 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d10+10 (69 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21(+7 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +10/+14

Attaque : *épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse* (+15 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+14 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse* (+15/+10 corps à corps, 2d6+7/19-20) ; ou coup de poing (+14/+9 corps à corps, 1d3+4) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (3/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (30 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (6/jour), destrier de paladin, *guérison des maladies* (2/semaine)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +9

Caractéristiques : For 18, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 17

Compétences : Connaissances (religion) (5) +5, Diplomatie (9) +14, Dressage (1) +3, Equitation (10) +10, Premiers secours (6) +8 (+2 avec la trousse), Psychologie (8) +10

Dons : Attaque au galop, Attaque en puissance, Combat monté, Science de la destruction, Science du combat à mains nues, Science du coup non-létal

Langues : Commun

Environnement : Grandes villes et métropoles

Organisation sociale : patrouille (1 plus 3-10 miliciens)

Facteur de puissance : 10

Équipement : *épée à deux mains en adamantium +1 miséricordieuse*, *cuirasse en mithral +2*, *écu en acier +1 animé*, arc long composite de force (+4) de maître, 60 flèches, *anneau de protection +1*, *cape de résistance +1*, *gantelet de Force +2*, *phylactère d'ascendant sur les morts-vivants*, trousse de premiers secours, 25 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} - *Bénédiction, protection contre le Mal* ; 2^e - *Zone de vérité*.

Destrier lourd de paladin

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : sabot (+10 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 sabots (+10 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Particularité : odorat, vision nocturne, esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde, vitesse supérieure

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con 18, Int 7, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection (5) +6, Perception auditive (6) +7

Dons : Course, Endurance, Esquive