

POLYMARCH

PALADIN

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
Background	4
POLYMARCH	6
Stats	6
Senses	6
Defense	6
Movement	6
Saves	6
Grâce du Paladin	6
Châtiment du mal	6
Expert cavalier	6
Expert en armes	6
Cleave	7
Weapon Focus 1-2	
Effet: +2 attack rolls	7
Weapon Specialization 1-2	
Effet: +4 damage rolls	7
Improved Critical	7
Attaques	7
Équipement	7
Platemail magique	7
Longsword M1	8
Heavy Steel Shield M1	8
Composite Longbow M1	8
Argent comptant	8

Background

Polymarch est un prêtre d'Archon, le Dieu de l'Arche. Auparavant, les hommes de Cerberus habitaient l'Arche, le premier continent. Suite à certains événements majeurs, les ancêtres de Polymarch quittent l'Arche pour l'île de Cerberus.

Le culte d'Archon est interdit sur l'Arche. Les habitants de l'Arche ont rejeté ce Dieu après de nombreux événements majeurs, et sont venus s'établir sur l'Arche.

Polymarch doit donc prendre garde lorsqu'il utilise ses pouvoirs divins. Pour la plupart des habitants, les pouvoirs de Polymarch ressemblent à de la simple magie, mais soumise aux yeux d'un mage de Cerberus, cette magie sera révélée sous son vrai jour, et Polymarch sera alors en grand danger.

Polymarch vient d'une famille de chevaliers fidèles à la famille Stoneheart. Une fois sur Cerberus cependant, les années passent et la famille de Polymarch est dévastée par l'absence du Dieu Archon dans leur vie. Ce qui était auparavant une source de réconfort et d'ordre immuable n'est plus. De longues années passent pour cette famille pieuse, dont certains membres trouvent leur réconfort dans des activités auto-destructrices.

Un jour, Polymarch, jeune descendant d'une famille de chevaliers au service des Stoneheart, bercé par les histoires de gloire des faits d'armes et d'honneur de ses ancêtres, marche sur le chemin de Vlad, la grande ville du Nord. Il n'a alors que 18 ans, et poursuit un entraînement difficile pour devenir chevalier comme son père et servir la puissante famille Stoneheart.

Sur son chemin, il se fait interpellé par une femme en détresse. La femme dit que son enfant s'étouffe, et qu'elle a besoin d'aide rapidement. Polymarch saute de son cheval et fonce vers la chaumière. Il entre dans l'habitation.

C'est un guet-apens. Il n'y a pas d'enfant en difficulté. Polymarch reçoit un coup de gourdin derrière la tête. Malheureusement pour lui, le coup ne l'assomme pas, mais rend sa vision et son équilibre très précaires.

Polymarch dégaine son épée et pourfend le bandit au gourdin. Les six bandits restants s'approchent, mais voyant l'adresse de Polymarch, décident d'utiliser une approche plus sécuritaire. Deux d'entre eux empoignent une arbalète. Voyant cela, Polymarch fuit vers son cheval. Il reçoit les deux carreaux dans le dos, mais réussit quand même à remonter sur son cheval. Son cheval galope, et l'emmène loin du danger.

Mais Polymarch est mortellement touché. Il n'a pas de chance, s'il avait été proche de Vlad ou Cerberus, il aurait pu être soigné. Mais ici, au milieu des grandes plaines, il ne trouvera pas de magicien ni d'alchimiste pour l'aider.

Polymarch a toujours aimé la présence apaisante des rivières et des rivières.

Il aperçoit une jolie petite rivière et s'y dirige pour mourir.

Proche de la mort, dans ses derniers moments, Polymarch se rappelle des paroles de sa mère, chantées tant de fois dans sa jeunesse: *Polymarch, accepte l'eau. Laisse l'eau te bercer, l'eau te guider, tu es son héraut.*

Polymarch n'avait jamais compris le sens de ces paroles; sa famille avait toujours été fascinée par l'eau. Mais il allait faire plaisir à sa défunte mère une dernière fois.

Polymarch s'immerge dans l'eau de la rivière, avec son esprit dans un état d'acceptation de sa mort imminente. Soudainement, l'eau de la rivière entre par ses yeux, sa bouche avec grande violence. Polymarch sent son sang quitter son corps encore plus rapidement qu'avant, pour se mêler à l'eau de rivière. Il s'évanouit, ne pensant jamais se réveiller.

Le lendemain, Polymarch est réveillé par la langue de son cheval. Il se sent différent.

Ses blessures ont disparu. Il est plus grand, ses muscles plus gros et ses yeux se sont améliorés car ils sont devenus bleus.

Il se lève et aperçoit un arbre magnifique, gigantesque qui n'existait pas la nuit précédente. Au pied de cet arbre se trouve une armure de plates magnifique.

Un visage se dessine alors dans la rivière, et ce visage prononce son nom : *Polymarch...*

POLYMARCH

Paladin d'Archon

Niveau 5

Stats

HP 100 (5d15)

DEX +4

STR +5

CON +5

WIS +6

INT +3

CHA +6

BAB +5

Defense

AC 27

Flat-Footed 23

Touch 14

Saves

Will +16

Reflex +14

Fortitude +15

Movement

Speed 30ft

Stealth 1d20+9

Senses

Perception 1d20+11

Class Features

Grâce du Paladin

La grâce du Paladin est protectrice de son corps et de son esprit. Le paladin ajoute son score de charisme à tous ses jets de sauvegarde.

Châtiment du mal

Une fois par jour, Polymarch peut attaquer un adversaire avec toute sa volonté. Il obtient son bonus de charisme sur tous ses jets d'attaque, et son bonus de charisme + son niveau sur tous ses dégâts. Ces bonus fonctionnent seulement sur cet adversaire.

Ce skill peut être utilisé 1xCHA par jour (6 fois par jour).

Expert cavalier

Lorsque Polymarch effectue une attaque de charge en étant à cheval, il ajoute 50% à son attack roll, et triple les dégâts.

Expert en armes

Polymarch est confortable avec n'importe quelle arme et bouclier.

Cleave

Polymarch peut attaquer deux ennemis dans la même attaque si ces derniers sont côte à côte, et que l'attaque traverse l'armure de la première cible.

Feats

Weapon Focus 1-2

Effet: +2 attack rolls

Weapon Specialization 1-2

Effet: +4 damage rolls

Improved Critical

Effet: La chance de faire un coup critique augmente sur toutes les armes.

Attaques

2 attaques par tour.

- Longsword M1:
 - Attack roll: $1d20+5+5+2+1 = 1d20+13$, 17-20, x2
 - Damage: $1d8+4+7 = 1d8+11$
- Composite Longbow M1:
 - Range increment: 120ft
 - Attack roll: $1d20+13$, 19-20, x3
 - Damage: $1d8+11$
- Heavy Steel Shield M1:
 - Attack Roll: $1d20+13$
 - Damage: $1d4+11$, 19-20, x2

Équipement

Platemail magique

Une armure offerte par la rivière. C'est une armure lourde, mais elle ne gêne aucunement les mouvements de Polymarch.

Effet: +14 AC

Longsword M1

Une épée en fer, 4 pieds de long, et pesant 5 livres.

Heavy Steel Shield M1

Un lourd bouclier en fer. Si le bouclier est utilisé pour parer des projectiles ou des attaques, alors l'attack roll de parade augmente de 50%, et le jet de Reflex associé également.

Effet: +3 AC

Composite Longbow M1

Cet arc long nécessite un dos plutôt entraîné pour le tendre, ce qui n'est pas un problème pour Polymarch.

Argent comptant

200 pièces d'or

SORTS DIVINS

Le Difficulty Class des sorts de Polymarch varie en fonction de plusieurs facteurs, les principaux étant le caster level et le charisme de Polymarch.

DC = $19 (10 + \frac{1}{2} 6 + 6)$

Le nombre de sorts par jour, pour chaque niveau, est calculé de la façon suivante:

NbrSorts = $7 (4 + \text{CHA}/2)$

Level 0

Create Water

Detect Magic

Detect Poison

[Water Key](#)

Level 1

Blessed Water

Cure Light Wounds (15 hp)

Divine Favor

Remove Sickness

Murderous Command

Ice Armor

Stunning Barrier

Sanctuary

[Water Blade](#)

Level 2

Cure Medium Wounds (30 hp)

[Weak Telekinesis](#)

Level 3

Cure Serious Wounds (50 hp)

Cure Disease

Cure Poison

[Summon Water Elemental](#)

Crée un Water Elemental avec les statistiques suivantes. Polymarch ne peut contrôler qu'un seul Water Elemental à la fois.

Large Water Elemental

[Perception](#) +12

DEFENSE

AC 20 (touch 10)

hp 150

Reflex +18, **Will** +18

Immune [elemental traits](#)

OFFENSE

Speed 30 ft., swim 90 ft.

Melee

slam +12 (3d10+6)

slam +12 (3d10+6)

[Water Barrier](#)

Ce sort crée une barrière d'eau de 45 hp.

[Archon's Favor](#)

Demande à Archon une intervention divine.