

**POLYMARCH**

# PALADIN

## TABLE DES MATIÈRES

<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	<b>2</b>
<b>Background</b>	<b>4</b>
<b>POLYMARCH</b>	<b>6</b>
Stats	6
Senses	6
Defense	6
Movement	6
Saves	6
Magic	6
Overcast	6
Grâce du Paladin	7
Châtiment du mal	7
Expert cavalier	7
Expert en armes	7
Cleave	7
Two Weapon Fighting	7
Weapon Focus 1-2	
Effet: +2 attack rolls	8
Weapon Specialization 1-2	
Effet: +4 damage rolls	8
Improved Critical (Melee)	8
Attaques	8
Équipement	8
Platemail	8
Longsword M1	8
Heavy Steel Shield M1	8
Composite Longbow M1	9

Argent comptant	9
<b>Special Actions</b>	<b>9</b>
Parade avec bouclier	9
<b>SORTS DIVINS</b>	<b>10</b>

# Background

Polymarch est un paladin 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 Cerberus. Les fondateurs, à l'époque habitants de l'Arche, ont rejeté ce Dieu après de nombreux événements majeurs, et sont venus s'établir sur île qu'ils nommeront Cerberus.

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

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

---

Polymarch était au fond de l’eau, en pleine méditation. Cela faisait quelques heures qu’il était au fond de ce lac. Il avait enlevé les algues du fond du lac pour avoir une vue plus dégagée. Cela lui avait pris pas mal de temps.

Telle était la vie de Polymarch ces derniers temps. Il se savait investi de grands pouvoirs, mais le censeur n’était pas d’accord pour qu’il gâche ses énergies sur le peuple de Cerberus. *“Tu as mieux à faire que d’aider ces infidèles. Qu’ils se fassent buter par des bandits ou écraser par un géant, quelle différence? Concentre toi plutôt sur ta méditation. Il faut que tu développes ton esprit. Considères-toi extrêmement chanceux d’avoir le censeur Sylla comme tuteur!”*

Sur ces dernières paroles, le visage du censeur Sylla du sable devant lui. Polymarch n’était pas encore vendu aux idées du censeur. Son baptême, sa brève rencontre avec Archon représentait ses meilleurs moments. Mais à présent il se sentait comme à l’école militaire. Cependant, ses progrès étaient incroyables. Il n’aurait jamais cru atteindre un tel niveau lorsqu’il était chevalier pour la famille Stoneheart.

Quelques minutes plus tard, le censeur Sylla était de retour. Ce n’était pas normal. Le censeur lui parlait toujours une fois par semaine au maximum. *“Je viens de recevoir des instructions importantes. Trouve le rôdeur nommé Thalès, et engage toi avec lui”*.

# 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 +12  
Fortitude +15

#### Movement

Speed 30ft  
Stealth 1d20+9

#### Magic

Caster Level: 7  
Spell DC: 19  
Spells per level: 7

#### Senses

Perception 1d20+11

## Class Features

### Overcast

Lorsque le lanceur de sorts utilise un niveau de sort supérieur pour lancer un sort donné, ce sort obtient un bonus de dégâts calculé de la façon suivante:

#### Option 1.

Si le sort utilise des dés de dégâts (exemple Fireball), alors chaque niveau de sort supérieur augmente les dés de 50%.

#### **Exemple:**

Level 3 Fireball: d6  
Level 4 Fireball: d9  
Level 5 Fireball: d12

#### Option 2.

Si le sort utilise des dégâts fixes, alors chaque niveau de sort supérieur augmente les dégâts de 50%.

#### **Exemple:**

Level 6 Harm: 10 dégâts par caster level

Level 7 Harm: 15 dégâts par caster level  
Level 8 Harm: 20 dégâts par caster level  
Level 9 Harm: 25 dégâts par caster level

### **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**

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**

### **Two Weapon Fighting**

Le personnage peut effectuer une attaque itérative supplémentaire, mais il faut que cette attaque soit faite avec une arme secondaire, par exemple un coup de tête, un coup de pied ou une deuxième épée.

### **Weapon Focus 1-2**

**Effet:** +2 attack rolls

### **Weapon Specialization 1-2**

**Effet:** +4 damage rolls

### **Improved Critical (Melee)**

**Effet:** La chance de faire un coup critique augmente sur toutes les armes de mêlée (shield, épée, club etc)

## **Attaques**

2 attaques par tour, et une attaque avec l'arme off-hand.

- 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:  $1d20+13$ , 20, x3
  - Damage:  $1d8+11$
- Heavy Steel Shield M1:
  - Attack Roll:  $1d20+13$
  - Damage:  $1d4+11$ , 19-20, x2

## **Équipement**

### **Platemail**

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

## Special Actions

### **Parade avec bouclier**

*Le personnage pare un ou plusieurs coups en utilisant son bouclier. Le bouclier peut également bloquer des flèches.*

**Effet:** Bonus de 50% au jet de Reflex, +50% à l'attack roll

**Temps:** Swift. **Consomme :** 1 attaque itérative

# 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.

**CL**=7

**DC** = 19 (10 +  $\frac{1}{2}$  7 + 6)

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

**NbrSorts** = 7 (4 + CHA/2)

## Level 0

Create Water

Detect Magic

Detect Poison

[Water Key](#)

## Level 1

Blessed Water

Endure Elements

Firebelly

Guardian Armor

Longshot

Magic Weapon

Sun Metal

DeadEye's Arrow

Cure Light Wounds (15 hp)

Divine Favor (+3 attack rolls/damage rolls)

Remove Sickness

Murderous Command

Ice Armor

Stunning Barrier

Sanctuary

[Water Blade](#)

## Level 2

Bull's Strength

Cat Grace

Paladin's Sacrifice

Martyr's Bargain

Sacred Bond

Resist Energy

Weapon of Awe

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.

### Level 4

Wall of Water

Fonctionne comme [Wall of Stone](#) mais le mur est fait en eau, et le mur dure une heure par caster level.

