



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE NOBLE CHEVALIER



Image © Wizards of the Coast

LE NOBLE CHEVALIER

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

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Martial, Manuel des Joueurs de Faerûn (optionnel)

Introduction

Cette aide de jeu présente le noble chevalier (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème destiné à servir de combattant monté au sein d'un groupe ou à incarner un PNJ d'importance. 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 essentiellement de posséder le Codex Martial, mais il est conseillé d'avoir accès aux deux manuels suivants.

Bibliographie

CM : Codex Martial

MdJdF : Manuel des Joueurs de Faerûn

Description

Les nobles chevaliers sont pour la plupart les fils de riches nobles de quelque contrée. Ayant grandi dans le luxe et l'opulence, leur seule source d'excitation se trouve dans l'ardeur du combat et la fièvre de la bataille. Ils ont tous bénéficié d'un sérieux entraînement aux armes, généralement par un précepteur, mais ils ne font pas preuve de la même maîtrise que ceux qui ont appris sur le terrain. Cavaliers émérites, ils ap-

précient les joutes et ne manquent pas une occasion de faire démonstration de leurs talents. Mais leur principal trait, qui les différencie des guerriers de tout poil, est leur code de l'honneur très strict. Par celui-ci, ils sont liés à des règles de bienséance et d'honneur, même pendant un combat, qui sont souvent perçues par leurs ennemis comme une faiblesse. En réalité, c'est là leur plus grande force. Car leur dévotion et leur respect des lois en font des adversaires implacables et souvent résistants au-delà de l'humainement possible, mais aussi des individus inspirés qui s'attirent facilement la sympathie de ceux qui les entourent. De fait, ils sont souvent accompagnés d'autres héros lorsqu'ils partent à l'aventure, et se plaisent à les commander au combat.

Combat

Le noble chevalier est toujours le premier membre d'un groupe à foncer au combat. Peut-être moins réactif que ses compagnons, il peut toutefois compter sur son intrépide monture pour l'emmener rapidement au cœur de l'action. Sa tactique est généralement des plus simples. Il charge dans la mêlée avec sa lance d'arçon avant s'en prendre à l'ennemi le plus fort, si possible le chef. Son épée fait généralement le reste. Mais si ses compagnons sont en danger, le chevalier n'hésitera pas à s'interposer et à se mettre en danger pour les protéger.



NOBLE CHEVALIER 1

Humain Guerrier 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d10+2 (12 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : lance d'arçon (+4 corps à corps, 1d8+3/x3,) ; ou épée longue (+4 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Attaque à outrance : lance d'arçon (+4 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou épée longue (+4 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés a cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon)

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +1

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

Compétences : Dressage (4) +6, Equitation (4) +5, Intimidation (4) +6

Dons : Attaque au galop, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : lance d'arçon, épée longue, crevice de maître, écu en acier, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle, cheval léger, 10 po

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Don et équipement régionaux. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr, échangez l'équipement régional et le don Cavalier émérite. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don et l'équipement dans son entier.



NOBLE CHEVALIER 2

Humain Guerrier 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d10+4 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : lance d'arçon de maître (+7 corps à corps, 1d8+3/x3,) ; ou épée longue de maître (+6 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Attaque à outrance : lance d'arçon de maître (+7 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou épée longue de maître (+6 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés à cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon)

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +1

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

Compétences : Dressage (5) +7, Equitation (5) +8, Intimidation (5) +7

Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : lance d'arçon de maître, épée longue de maître, crevice de maître, écu en acier de maître, 2 *potions de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle, destrier léger, 5 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.

NOBLE CHEVALIER 3

Humain Guerrier 2 / Paladin 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d10+6 (27 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+1 Dex, +8 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : lance d'arçon de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/x3,) ; ou épée longue de maître (+7 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Attaque à outrance : lance d'arçon de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou épée longue de maître (+7 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés a cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement du Mal (1/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +1

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

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (2) +2, Dressage (5) +7, Equitation (6) +9 (+2 en selle), Intimidation (5) +7

Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : lance d'arçon de maître, épée longue de maître, harnois de maître, écu en acier de maître, *potion de soins modérés*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 20 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.



NOBLE CHEVALIER 4

Humain Guerrier 2 / Paladin 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (34 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : lance d'arçon de maître (+9 corps à corps, 1d8+3/x3,) ; ou épée longue de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Attaque à outrance : lance d'arçon de maître (+9 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou épée longue de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés à cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement du Mal (1/jour)

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

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

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

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (4) +4, Dressage (5) +7, Equitation (7) +10 (+2 en selle), Intimidation (5) +7

Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : lance d'arçon de maître, épée longue de maître, *harnois +1*, *écu en acier +1*, *potion de soins importants*, *fiolle de lustrargent*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 40 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.

NOBLE CHEVALIER 5

Humain Guerrier 2 / Paladin 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d10+10 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : lance d'arçon de maître (+11 corps à corps, 1d8+4/x3,) ; ou épée longue de maître (+10 corps à corps, 1d8+4/19-20)

Attaque à outrance : lance d'arçon de maître (+11 corps à corps, 1d8+4/x3) ; ou épée longue de maître (+10 corps à corps, 1d8+4/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés a cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement 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 +4, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 14

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Diplomatie +4, Dressage (5) +7, Equitation (8) +11 (+2 en selle), Intimidation (5) +7, Psychologie (1) +2

Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : lance d'arçon de maître, épée longue de maître, *harnois +1*, *écu en acier +1*, *bracelets de Force +2*, *potion de soins importants*, *fiolle de lustrargent*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 10 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.



NOBLE CHEVALIER 6

Humain Guerrier 2 / Paladin 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d10+12 (49 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *lance d'arçon* +1 (+12 corps à corps, 1d8+5/x3,); ou *épée longue* +1 (+11 corps à corps, 1d8+5/19-20)

Attaque à outrance : *lance d'arçon* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+5/x3,); ou *épée longue* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d8+5/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés à cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement du Mal (1/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (8 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (5/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 14

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Diplomatie +4, Dressage (5) +7, Equitation (9) +12 (+2 en selle), Intimidation (5) +7, Psychologie (3) +4

Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Attaque en puissance, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : *lance d'arçon* +1, *épée longue* +1, *harnois* +1, *écu en acier* +1, *bracelets de Force* +2, *potion de soins importants*, *fiolle de lustrargent*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 20 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts mémorisés* (1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort).
1^{er} - *Bénédiction d'arme*.

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.

NOBLE CHEVALIER 7

Humain Guerrier 2 / Paladin 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d10+14 (57 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : *lance d'arçon* +1 (+13 corps à corps, 1d8+5/x3,) ; ou *épée longue* +1 (+12 corps à corps, 1d8+5/19-20)

Attaque à outrance : *lance d'arçon* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+5/x3,) ; ou *épée longue* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+5/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés à cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement du Mal (2/jour)

Particularités : aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (10 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoi des morts-vivants (5/jour), sorts, destrier de paladin

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +12, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 14

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Diplomatie +6, Dressage (5) +7, Equitation (10) +13 (+2 en selle), Intimidation (5) +7, Psychologie (5) +6

Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Attaque en puissance, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : *lance d'arçon* +1, *épée longue* +1, *harnois* +1, *écu en acier* +1, *bracelets de Force* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *heaume de thaumaturgie I*, *potion de soins importants*, *fiolle de lustrargent*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 30 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts mémorisés* (1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 11+niveau du sort). 1^{er} - *Bénédiction d'arme*.

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.



NOBLE CHEVALIER 8

Humain Guerrier 2 / Paladin 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 8d10+24 (72 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +8/+13

Attaque : *lance d'arçon* +1 (+15 corps à corps, 1d8+6/x3,) ; ou *épée longue* +1 (+14 corps à corps, 1d8+6/19-20)

Attaque à outrance : *lance d'arçon* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d8+6/x3,) ; ou *épée longue* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d8+6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés à cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement 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), sorts, destrier de paladin, *guérison des maladies* (1/semaine)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +15, Vol +7

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 16

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (5) +5, Diplomatie (2) +9, Dressage (5) +8, Equitation (11) +14 (+2 en selle), Intimidation (5) +8, Psychologie (5) +6

Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Attaque en puissance, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : *lance d'arçon* +1, *épée longue* +1, *harnois* +1, *écu en acier* +1, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *heaume de thaumaturgie I*, *potion de soins importants*, *fiolle de lustrargent*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 40 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts mémorisés* (2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 11+niveau du sort).
1^{er} - *Bénédiction d'arme, protection contre le Mal*.

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.

NOBLE CHEVALIER 9

Humain Guerrier 2 / Paladin 6 / Preux chevalier^{CM} 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d10+27 (81 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+1 Dex, +10 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +9/+14

Attaque : *lance d'arçon* +1 (+16 corps à corps, 1d8+6/x3,) ; ou *épée longue* +2 (+16 corps à corps, 1d8+7/19-20)

Attaque à outrance : *lance d'arçon* +1 (+16/+11 corps à corps, 1d8+6/x3,) ; ou *épée longue* +2 (+16/+11 corps à corps, 1d8+7/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés a cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement 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), sorts, destrier de paladin, *guérison des maladies* (1/semaine), bonus au combat monté (*lance d'arçon* +1), bonus d'Equitation (+2), connaissance courtoise

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +17, Vol +9

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 16

Compétences : Connaissances (noblesse et royaume) (5) +6, Diplomatie (3) +10, Dressage (5) +8, Equitation (12) +17 (+2 en selle), Intimidation (6) +9, Psychologie (5) +6

Dons : Arme de prédilection (*lance d'arçon*), Attaque au galop, Attaque en puissance, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement, Puissance divine^{CM}

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : *lance d'arçon* +1, *épée longue* +2, *harnois* +2, *écu en acier* +1, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *beaume de thaumaturgie I*, *potion de soins importants*, *fiolle de lustrargent*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 40 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts mémorisés* (2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 11+niveau du sort). 1^{er} - *Bénédiction d'arme, protection contre le Mal*.

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.



NOBLE CHEVALIER 10

Humain Guerrier 2 / Paladin 6 / Preux chevalier^{CM} 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d10+30 (89 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +10 armure, +4 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +10/+15

Attaque : *lance d'arçon* +1 (+17 corps à corps, 1d8+6/x3,) ; ou *épée longue* +1 *sainte* (+16 corps à corps, 1d8+6/19-20, +2d6 contre les adversaires d'alignement mauvais)

Attaque à outrance : *lance d'arçon* +1 (+17/+12 corps à corps, 1d8+6/x3,) ; ou *épée longue* +1 *sainte* (+16/+11 corps à corps, 1d8+6/19-20, +2d6 contre les adversaires d'alignement mauvais)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la lance d'arçon)

Attaques spéciales : dégâts doublés à cours d'une charge montée (triplés avec une lance d'arçon), châtiement du Mal (2/jour), charge mortelle (1/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), sorts, destrier de paladin, *guérison des maladies* (1/semaine), bonus au combat monté (*lance d'arçon* +1, *épée* +1), bonus d'Equitation (+2), connaissance courtoise

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +18, Vol +10

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 16

Compétences : Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Diplomatie (4) +11, Dressage (5) +8, Equitation (13) +18 (+2 en selle), Intimidation (7) +10, Psychologie (5) +6

Dons : Arme de prédilection (*lance d'arçon*), Attaque au galop, Attaque en puissance, Cavalier émérite^{MdJdF}, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement, Puissance divine^{CM}

Langues : Commun

Environnement : Cormyr

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Equipement : *lance d'arçon* +1, *épée longue* +1 *sainte*, harnois +2, *écu en acier* +2, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, *heaume de thaumaturgie I*, *potion de soins importants*, *potion d'espoir*, *fiolle de lustrargent*, sac à dos d'équipement d'aventurier, selle de guerre, destrier lourd, 40 pp

Alignement : loyal bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts mémorisés* (2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 11+niveau du sort). 1^{er} - *Bénédiction d'arme*, *protection contre le Mal*.

Don régional. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que le Cormyr ou si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don Cavalier émérite.