



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **Olivier le paladin**

Olivier le paladin

chevalier errant & traque-beste

mercredi 20 juin 2007, par [JyP](#)

Avec ses compagnons [Roland le furieux](#) et [L'archevêque Turpin](#), Olivier fait partie d'un trio de chevaliers errants à la recherche d'aventures et de gloires. Ils sont pour le moment mandés comme traques-bestes, pour occire un [dragon](#).

Ces 3 personnages sont bien sûr inspirés de la Chanson de Roland : Olivier est raisonnable, ne combat que si nécessaire, c'est un diplomate né et un excellent cavalier.

OLIVIER

humain paladin 6 kensai 4 [[1](#)]

NB humanoïde taille M

Init+1, Sens

Détection +1, Perception Auditive +1,

Langue :Commun, Elfique

CA26, contact 11, pris

au dépourvu 25

PV 77 (10 DV)

Immunités :terreur,

maladies

Réf+8, **Vig** +13,

Vol +11

Déplacement :

6m (4 cases)

Mêlée :épée longue

+17/+12 (1d8+7)

BBA +10, **lutte** +13

Dons de combat : Expertise du combat, Combat monté, Science

du désarmement

Capacités de combat : châtiment

du Mal, montée de puissance, renvoi des morts-vivants

Caractéristiques :For

17, Con 16, Dex 12, Int 13, Sag 12, Cha 18

Capacités spéciales :Aura de Bien, châtiment du Mal (2/jour),

détection du Mal, Grâce divine, imposition des mains,

Aura de bravoure, santé divine, Renvoi des morts-vivants, destrier

de paladin, *Guérison des maladies* (1/semaine), code de conduite,

arme distinctive (+4), montée de puissance, influence du ki, vœu de sujétion : ne combattre

que par force de nécessité

Dons :

Arme de prédilection, Expertise du combat, Endurance, Combat monté,

Science du désarmement

Compétences :Concentration

+8, Connaissances (noblesse) +6, Connaissance (religion) +6, Diplomatie

+24, Dressage +9, Equilibre +6, Equitation +20, Premiers Secours +6,

Psychologie +11

Possessions :

épée longue (+1) en fer froid, *écu* (+2) en mithril,

harnois (+3) en mithril, *tabard immaculé* (Diplomatie +4),

bride enchantée (Equitation +7), *selle de pégase* (



vol, 5 minutes, 1 fois/jour), barde (cotte de mailles),
4 parchemins
de *résistance aux éléments* (50min, 60 dégâts, NLS
5)

Destrier de paladin

Sens :odorat, vision

dans le noir, Détection +8, Perception auditive +9

CA23, contact 10, pris

au dépourvu 22

PV39 (6d8+18 DV)

Réf+6, **Vig** +8,

Vol +3

Déplacement :10,5m

(7 cases)

Mêlée :

sabot (+7 corps à corps, 1d6+4)

outrance :2 sabots (+7

corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps,
1d4+2)

BBA +4, **lutte**

+12

Dons :Course, Endurance,

Vigilance

Notes

[1] Kensai : Classe de prestige du Codex Martial