




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **Aliénor de Montclair, la fausse paladine**

Aliénor de Montclair, la fausse paladine

vendredi 20 juillet 2007, par [JyP](#)

 Fière paladine, noble de haute naissance, Aliénor avait tout pour devenir un fier combattant du bien, d'autant plus que son vieux père lui avait bien appris l'art de la mêlée, où de fiers chevaliers se poutrent à coups de boucliers. Malheureusement, Aliénor a rencontré un puissant vampire, trop heureux de soumettre cette servante de la lumière... et de l'entraîner dans les profondeurs du monde, en Outreterre.

Aliénor n'enlève jamais son armure, pour qu'on ne devine pas sa nature de mort-vivant (odeur, vêtements putréfiés...). Se parfume assez lourdement à l'encens pour donner le change. Vu qu'elle a de la religion, ça se passe pas trop mal. En Outreterre, vu la faune exotique, elle peut assez facilement passer pour un chevalier errant presque normal, l'absence d'ombre et de reflet dans un miroir s'expliquant par des créatures voleuses d'ombres, et elle ne se prive pas de proposer ses services aux groupes d'aventuriers crédules... pour les éliminer un par un.

Une autre version d'Aliénor est proposée, où elle accède à la rédemption : [Aliénor de Montclair, paladine vampire](#)

ALIENOR

mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M

Humaine vampire paladine déchue 3, FP 5, NGE 11

Init +5, **Sens** Vision dans le noir sur 18 mètres, Détection (Sag) 0+8+2, Perception auditive (Sag) 0+8+2

Langues : Commun, Commun des profondeurs, Gnome

CA 29 (+1 Dex, +6 naturelle, +8+1 armure, +2+1 bouclier) pris au dépourvu 28, contact 11

BBA/lutte : +3/+8

Réf +4 **Vig** +3 **Vol** +2

Attaque : coup (+8 corps à corps, 1d6+5) ou épée longue (+9 corps à corps, 1d8+6)

Outrance : épée longue (+5 corps à corps, 1d8+6) et bouclier (+5 corps à corps, 1d8+3)

Caractéristiques. For 20, Dex 12, Con -, Int 15, Sag 12, Cha 19.

Compétences. Artisanat (armures) (Int) 5, Bluff (Cha) 0+8, Concentration (Con) 0, Connaissances (noblesse et royauté) (Int) 2, Connaissances (religion) (Int) 2, Déplacement silencieux (Dex) 0+8-5-1, Diplomatie (Cha) 4, Discrétion (Dex) 0+8-5-1, Dressage (Cha) 0, Équitation (Dex) 1, Fouille (Sag) 0+8, Premiers secours (Sag) 2, Psychologie (Sag) 2+8.

Dons. Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat à deux armes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du renversement et Vigilance.

Attaques spéciales. Absorption d'énergie (Sur), Absorption de sang (Ext), Création de rejetons (Sur), Créatures des ténèbres (Sur), Domination (Sur) DD



15

Particularités. Résistance à l'électricité (10) et au froid (10), État gazeux (Sur), Guérison accélérée (Ext), Pattes d'araignée (Ext), Réduction des dégâts (Sur), Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext), Transformation (Sur), immunisé contre les sorts de détection de pensées et de détection du mensonge, ainsi que contre toutes les tentatives faites pour déterminer son alignement par magie (NLS+d20 DD 14 pour surmonter)

Possessions. Armure familiale (harnois +1) (2650 po), écu en acier (+1) d'attaque (4170 po), épée longue gnome (+1) (2315 po), cristaux d'augmentation [1] de l'épée : Froid (+1d6 dégâts, 3000 po), Vampire (+3 PV, 30 max, 1500 po), anneau de barrière mentale (8000 po), outils de maître armurier (55 po), cristaux et monnaie pour

300 po.

(ces possessions correspondent à celles d'un PNJ NGE 11 – si vous voulez utiliser Aliénor comme simple rencontre FP 5, disons qu'elle se réduit en cendres lorsqu'elle est vaincue et qu'il ne reste que le cristal vampire dans le tas de poussières. Si vous voulez en faire un PJ – mauvais – il faut rajouter pour 45000 po de matériel).

Notes

[1] cf le supplément *Magic Item Compendium*