

# Paladin

## Nombre de sorts par jour

Niveau de sorts	1°	2°	3°	4°
Nombre				

Nombre de PVs guéris par jour par imposition des mains

Nombre de guérisons des maladies par semaine

Dégâts supplémentaires lors d'un châtement du mal

### Sorts en mémoire :

Niv.	Comp.				Nom du sort	Appris <input type="checkbox"/>	Utilisé <input type="checkbox"/>
	V	G	M	F			
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Renvoi des morts vivants

Niveau (niveau de paladin -2)

Nb. utilisations par jour (3 + mod CHA)   
(emprise sur les morts vivant augmente ce nombre)

Destrier : \_\_\_\_\_

### Caractéristiques du destrier :

DV = VD = CA = Att =  
 Dpl sil = Detec =  
 Discr = Perc audit =  
 JS Ref = JS Vig = JS Vol =  
 FOR = DEX = CON =  
 INT = SAG = CHA =  
 R.M. =  
 PV =

## LE DESTRIER DU PALADIN

Le destrier du paladin diffère sensiblement des animaux du même type. Pour un paladin de taille moyenne, il prend généralement la forme d'un cheval de guerre lourd; pour un paladin de petite taille, ce sera un poney de guerre (tous deux sont détaillés dans le *Manuel des Monstres*). Le MD peut éventuellement accepter un autre type de monture, comme par exemple un chien de selle pour un paladin halfelin. Quoi qu'il en soit, le destrier est une créature magique, pas un animal. Il possède les pouvoirs suivants:

Niveau du paladin	DV sup.	Armure naturelle	Bonus Force	Int	Spécial
5-7	+2	+4	+1	6	Esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, transfert de jet de sauvegarde
8-10	+4	+6	+2	7	
11-14	+6	+8	+3	8	Injonction
15-20	+8	+10	+4	9	Résistance à la magie

**Niveau du paladin.** Le niveau du personnage. Si le destrier perd un ou plusieurs niveaux suite à une absorption d'énergie, considérez-le comme la monture d'un paladin de niveau correspondant.

**DV sup.** Ces DV sont des d8 que l'on rajoute aux pv normaux du destrier. Le bonus de Constitution est appliqué à tous, comme d'habitude. N'oubliez pas que les DV supplémentaires améliorent le bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde.

**Armure naturelle.** Le bonus indiqué vient s'ajouter à la CA normale de la monture. Il représente la résistance surnaturelle du destrier de paladin.

**Bonus de For.** Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

**Int.** La valeur d'Intelligence du destrier.

**Esquive surnaturelle.** Si le destrier est pris pour cible par une attaque automatisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts). Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, cette faculté est un pouvoir extraordinaire.

**Transfert d'effet magique.** Si le paladin le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier, si ce dernier se trouve à moins de 1,50 mètre de distance. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si cette dernière s'éloigne trop de son maître (au-delà de 1,50m). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le destrier revient à côté du paladin. Le PJ a aussi l'option de lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du destrier (créature magique).

**Lien télépathique.** Le paladin bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les montures intelligentes voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains; les incompréhensions sont donc toujours possibles. Cette faculté est un pouvoir surnaturel.

En raison du lien unissant le destrier à son maître, celui-ci a le même rapport que sa monture à un lieu ou à un objet (voir Les familiers, page 34).

**Transfert de jet de sauvegarde.** Le destrier utilise son jet de sauvegarde de base ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux.

**Injonction.** La monture peut utiliser ce pouvoir magique contre toutes les créatures de son type (pour les chevaux et poneys de guerre, cela signifie tous les chevaux, poneys, ânes et mulets) ayant moins de DV qu'elle. Le destrier peut se servir de ce pouvoir une fois par jour tous les deux niveaux du paladin. L'effet est le même que celui du sort de même nom (on considère que la monture peut automatiquement se faire comprendre de tous les animaux normaux de même type). Comme il s'agit d'un pouvoir magique, le destrier doit réussir un jet de Concentration (DD 21) pour y faire appel si son maître se trouve en selle et au combat. En cas d'échec, le pouvoir ne fonctionne pas, mais la tentative est tout de même décomptée du quota quotidien.

**Résistance à la magie.** La résistance à la magie de la monture est égale au niveau du paladin + 5. Si un adversaire tente d'affecter magiquement le destrier, il doit réussir un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) au moins égal au jet de résistance à la magie de la monture.

# Paladin

**TABLE 3-15: PALADINS**

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	—Nombre de sorts par jour—			
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	+0	+2	+0	Détection du Mal, grâce divine, imposition des mains, santé divine	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Aura de bravoure, châtement du Mal	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Guérison des maladies (1/semaine), renvoi des morts-vivants	—	—	—	—
4	+4	+1	+4	+1		0	—	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Destrier de paladin	0	—	—	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	Guérison des maladies (2/semaine)	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+5	+2		1	—	—	—
8	+8/+3	+2	+6	+2		1	0	—	—
9	+9/+4	+3	+6	+3	Guérison des maladies (3/semaine)	1	0	—	—
10	+10/+5	+3	+7	+3		1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3		1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Guérison des maladies (4/semaine)	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4		1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Guérison des maladies (5/semaine)	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Guérison des maladies (6/semaine)	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6		3	3	3	3

**TABLE 1-1: MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET SORTS EN BONUS** **Caractéristique = SAGESSE**

Valeur	Modificateur	—Sorts en bonus (par niveau de sorts)—									
		0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
1	-5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2-3	-4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-5	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6-7	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8-9	-1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3
etc.											

## A chaque nouveau niveau :

- Gagner (1d10 + mod. de constitution) PVs
- Attribuer (2 + mod. d'intelligence) points de compétences (voir p. 59 manuel du joueur)
- Ajuster le bonus à l'attaque et les JS (3-15)
- Consulter le tableau 3-2, et choisir s'il le faut un don ou augmenter une caractéristique
- Consulter le tableau 3-15, afin de prendre en compte les nouveaux pouvoirs
- A partir du niveau 4, le nombre de sorts par jour augmente (tableaux 3-15 et 1-1)

**TABLE 3-2: EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU**

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise	Degré de maîtrise	Augmentation de caractéristique	
		max. (cc)	max. (cac)	Dons	
1	0	4	2	1 <sup>er</sup>	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	2 <sup>e</sup>	—
4	6000	7	3 1/2	—	1 <sup>re</sup>
5	10000	8	4	—	—
6	15000	9	4 1/2	3 <sup>e</sup>	—
7	21000	10	5	—	—
8	28000	11	5 1/2	—	2 <sup>e</sup>
9	36000	12	6	4 <sup>e</sup>	—
10	45000	13	6 1/2	—	—
11	55000	14	7	—	—
12	66000	15	7 1/2	5 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>
13	78000	16	8	—	—
14	91000	17	8 1/2	—	—
15	105000	18	9	6 <sup>e</sup>	—
16	120000	19	9 1/2	—	4 <sup>e</sup>
17	136000	20	10	—	—
18	153000	21	10 1/2	7 <sup>e</sup>	—
19	171000	22	11	—	—
20	190000	23	11 1/2	—	5 <sup>e</sup>