

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 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
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 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
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 ^{er}	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	2 ^e	—
4	6000	7	3 1/2	—	1 ^{re}
5	10000	8	4	—	—
6	15000	9	4 1/2	3 ^e	—
7	21000	10	5	—	—
8	28000	11	5 1/2	—	2 ^e
9	36000	12	6	4 ^e	—
10	45000	13	6 1/2	—	—
11	55000	14	7	—	—
12	66000	15	7 1/2	5 ^e	3 ^e
13	78000	16	8	—	—
14	91000	17	8 1/2	—	—
15	105000	18	9	6 ^e	—
16	120000	19	9 1/2	—	4 ^e
17	136000	20	10	—	—
18	153000	21	10 1/2	7 ^e	—
19	171000	22	11	—	—
20	190000	23	11 1/2	—	5 ^e