
PALADIN

La compassion nécessaire pour toujours faire le bien, le désir de faire respecter la loi, et la force requise pour triompher des séides du mal, telles sont les armes du paladin. Rares sont ceux qui montrent la pureté d'âme et la dévotion permettant de suivre une voie aussi exigeante, mais ceux qui y parviennent se voient récompensés au centuple par leur dieu, qui leur confère le pouvoir de protéger, de soigner et de châtier. Dans un monde de magiciens corrompus, de prêtres malfaisants, de dragons sanguinaires et de démons issus du plus profond des enfers, les paladins représentent la flamme ultime qui ne doit en aucun cas s'éteindre.

Aventure. Les paladins prennent leur tâche très au sérieux, mais préfèrent dire qu'ils partent en "quête" plutôt qu'à l'aventure. Même une mission en apparence anodine est perçue comme une épreuve, une occasion de montrer son courage, d'améliorer ses compétences martiales et de faire le bien. Mais c'est lorsqu'ils conduisent une campagne contre les forces du Mal que les paladins se sentent dans leur élément, pas quand ils pillent des ruines.

Profil. La puissance divine protège les paladins et leur confère certains pouvoirs. Elle les défend contre les attaques, les immunise contre les maladies, leur permet de se soigner et les empêche de succomber à la peur. Les paladins peuvent également faire usage de ce pouvoir pour aider les autres, en soignant leurs blessures ou en guérissant leurs maladies. Enfin, des talents spécifiques leur permettent de combattre le Mal sous toutes ses formes. Même les paladins débutants savent le détecter, et ceux qui ont acquis un tant soit peu d'expérience ont la faculté de repousser les morts-vivants. Enfin, ils peuvent appeler à leur côté un puissant destrier, plus intelligent et plus fort qu'un cheval de guerre normal.

Alignement. Les paladins doivent impérativement être d'alignement loyal bon, et ils perdent instantanément tous leurs pouvoirs s'ils en changent. Ils doivent également suivre un code de conduite en accord avec cet alignement.

Religion. Les paladins n'ont pas besoin de vénérer un dieu. Pour la plupart, servir la justice est une cause suffisante. Dans leur immense majorité, ceux qui éprouvent le besoin de prier un dieu choisissent Héronéus, dieu de la Bravoure, les autres lui préférant Pélor, dieu du Soleil. Les paladins qui sont les fidèles d'un dieu observent scrupuleusement leurs devoirs religieux; ils sont toujours accueillis à bras ouverts dans les temples de leur divinité.

Antécédents. On ne choisit pas de devenir paladin. Ceux qui suivent cette voie le font après avoir été appelés et avoir accepté leur destinée. Nul ne peut devenir paladin par la pratique et l'entraînement. La nature profonde du personnage doit être là au départ, et il est impossible de l'acquérir à force de travail. Certains de ceux qui sont appelés à suivre cette voie refusent, préférant vivre une autre existence.

La plupart des paladins ont l'illumination à l'adolescence. Généralement, ils deviennent alors l'écuyer ou l'assistant d'un paladin expérimenté, se forment à son contact durant

plusieurs années, et partent enfin, seuls, pour défendre la cause du Bien et de la Loi. D'autres paladins ne découvrent leur vocation que plus tard, après s'être choisis une autre carrière. Quels que soient leurs antécédents, tous les paladins se considèrent comme des frères d'armes, même s'ils sont de pays, de races ou de religions différents. Le lien universel qui les unit transcende les simples questions d'ordre culturel.

Races. Ambitieux comme ils le sont, les humains font d'excellents paladins. Les demi-elfes, qui montrent parfois ce trait de caractère de leur parent humain, peuvent eux aussi recevoir l'appel. Quelques nains sont paladins, mais c'est toujours un choix terrible pour eux, qui les oblige à faire passer leur devoir avant leur famille, leur clan et leur roi. Les paladins elfes sont rares, et, la plupart du temps, ils entreprennent des quêtes qui les mènent loin de chez eux car leur alignement loyal crée un décalage avec leurs frères elfes. Les membres des autres races entendent rarement l'appel.

Chez les humanoïdes sauvages, les paladins sont virtuellement inexistantes.

Autres classes. Même si les paladins sont des êtres à part, ils s'associent avec joie à ceux dont les talents complètent les leurs. Ils sont particulièrement efficaces au côté de prêtres bons et loyaux, mais apprécient de travailler avec tous les gens courageux, honnêtes et prêts à tout pour défendre les justes causes. Ils ne tolèrent pas les actes maléfiques chez leurs compagnons, mais sont prêts à accepter les différences de ces derniers. Charismatiques, dignes de confiance et respectés de tous, ils font d'excellents chefs de groupe.

Rôle. Le paladin est principalement un combattant de corps à corps, mais il apporte d'autres talents à une équipe d'aventuriers. Il peut ainsi être un guérisseur en second et son Charisme élevé en fait un bon chef.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les guerriers ont les particularités suivantes

Caractéristiques. Le Charisme joue un grand rôle dans les pouvoirs du paladin, tant au niveau des soins qu'il dispense que de la protection dont il dispose et des morts-vivants qu'il peut renvoyer. La Force est également importante, en raison de son influence sur les combats. Un minimum de 14 en Sagesse est nécessaire pour avoir accès aux sorts du 4e niveau, et il lui faut au moins 11 pour pouvoir jeter le moindre sort.

Alignement. Loyal bon.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences du paladin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Int) et Psychologie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) × 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de paladin :

Armes et armures. Le paladin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Aura de Bien (Ext). Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.

Châtiment du Mal. Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Par exemple, un paladin de niveau 13 armé d'une épée longue infligera 1d8+13 points de dégâts (plus tous les autres modificateurs, comme ceux de Force, de magie, etc.). Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants, le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5, 3 au niveau 10, 4 au niveau 15 et 5 au niveau 20).

Détection du Mal (Mag). Un paladin peut utiliser à volonté une *détection du Mal*, reproduisant les effets du sort.

Grâce divine (Sur). Un paladin de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

Imposition des mains (Sur). À partir du niveau 2, un paladin dont la valeur de Charisme est au moins de 12 peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau × son bonus de Charisme. Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.

Le paladin peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le paladin décide

du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.

Aura de bravoure (Sur). Un paladin de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Santé divine (Sur). Un paladin de niveau 3 est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Lorsque le paladin atteint le niveau 4, il acquiert le pouvoir de renvoi des morts-vivants. Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant trois niveaux de moins que lui.

Sorts. Dès le niveau 4, un paladin peut lancer un petit nombre de sorts divins (du même type que ceux des druides, prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Un paladin doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de paladin. Pour préparer ou lancer un sort, un paladin doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1^{er} niveau, Sag 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du paladin.

Comme les autres lanceurs de sorts, le paladin ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le paladin. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Quand la Table : le paladin indique que le paladin peut lancer "0" sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un paladin de niveau 4), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les paladins ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un paladin prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure*. Un paladin peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de paladin, à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sort préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu'au niveau 3, le paladin n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de paladin.

Destrier de paladin (Mag). Dès qu'il a atteint le niveau 5, le personnage peut appeler un destrier intelligent, puissant et loyal qui l'épaule dans son combat permanent contre le Mal (voir plus loin). Cette monture est généralement un destrier lourd (pour un paladin de taille M) et un poney de guerre (pour un paladin de taille P).

Une fois par jour, et par une action complexe, le paladin peut appeler auprès de lui son destrier depuis les royaumes

célestes où il réside. Le destrier apparaît immédiatement à côté du paladin et reste sur ce plan pendant 2 heures par niveau du paladin. Celui-ci peut cependant le renvoyer à tout moment par une action libre. Le paladin convoque toujours la même créature lors de chaque appel, mais il peut la libérer de son service (par exemple, si elle est devenue trop vieille pour l'assister dans sa croisade). Quand la monture apparaît, elle est en pleine santé, quels que soient les dégâts qu'elle ait pu subir lors de sa dernière apparition. Elle conserve son équipement d'un appel à l'autre (y compris la barde, la selle, les fontes et ainsi de suite). Appeler ce destrier est un pouvoir de type invocation (appel).

Si le destrier vient à mourir, il disparaît immédiatement, laissant son équipement derrière lui. Le personnage est incapable d'appeler un autre destrier pendant trente jours (mais il récupère immédiatement cette capacité s'il obtient entre temps un nouveau niveau de paladin), et ce même si la monture est rappelée à la vie d'une façon ou d'une autre. Pendant cette période de trente jours, le paladin subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts d'armes.

Guérison des maladies (Mag). À partir du niveau 6, le paladin peut lancer *guérison des maladies* (comme le sort du même nom) une fois par semaine. Tous les 3 niveaux suivants, il dispose d'une utilisation hebdomadaire supplémentaire (2 par semaine au niveau 6, 3 au niveau 9, etc.).

Code de conduite. Le paladin est obligatoirement loyal bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et ses pouvoirs. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c'est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à aider les gens

dans le besoin (à condition qu'ils ne cherchent pas à utiliser le paladin dans un but chaotique ou maléfique), et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.

Compagnons. Le paladin peut faire partie d'un groupe réunissant des personnages d'alignement bon ou neutre, mais il ne s'associera jamais avec quelqu'un qu'il sait malfaisant. De même, il ne peut pas rester en compagnie de quelqu'un qui bafoue sans cesse son code de conduite. Enfin, il ne peut louer les services d'hommes d'armes que si ces derniers sont bons et loyaux.

Anciens paladins

Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut, ses sorts, ses pouvoirs et son destrier (mais pas sa formation au maniement des armes et au ports des armures). Il est alors incapable de progresser en niveaux dans cette classe. Il récupère son statut et ses capacités s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*). Comme tout le monde, le paladin peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (moine excepté) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir paladin, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là). La voie du paladin requiert une grande constance. Quand on s'y engage, il faut laisser toutes les autres carrières de côté. Et si jamais l'on en dévie, il devient impossible de la retrouver.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour			
						1er	2e	3e	4e
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Bien, châtement du Mal (1/jour), <i>détection du Mal</i>	-	-	-	-
2	+2	+0	+3	+0	Grâce divine, imposition des mains	-	-	-	-
3	+3	+1	+3	+1	Aura de bravoure, santé divine	-	-	-	-
4	+4	+1	+4	+1	Renvoi des morts-vivants	0	-	-	-
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (2/jour), destrier de paladin	0	-	-	-
6	+6/+1	+2	+5	+2	<i>Guérison des maladies</i> (1/semaine)	1	-	-	-
7	+7/+2	+2	+5	+2		1	-	-	-
8	+8/+3	+2	+6	+2		1	0	-	-
9	+9/+4	+3	+6	+3	<i>Guérison des maladies</i> (2/semaine)	1	0	-	-
10	+10/+5	+3	+7	+3	Châtiment du Mal (3/jour)	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3		1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	<i>Guérison des maladies</i> (3/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	Châtiment du Mal (4/jour), <i>guérison des maladies</i> (4/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	<i>Guérison des maladies</i> (5/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	Châtiment du Mal (5/jour)	3	3	3	3

LE DESTRIER DU PALADIN

Un destrier de paladin possède des pouvoirs et des caractéristiques bien supérieurs aux animaux de la même espèce. La monture usuelle pour un paladin de taille M est un destrier lourd et pour un paladin de taille P, ce sera un poney de guerre (tous deux sont détaillés ci-dessous). On peut éventuellement accepter un autre type de monture, comme par exemple un chien de selle (pour un paladin halfelin) ou un grand requin (si la campagne se déroule dans un milieu aquatique). Pour tous les effets qui tiennent compte du type d'une créature, il est considéré comme une créature magique plutôt qu'un animal. (Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et ses dés de vie, son bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, ses points de compétences et ses dons ne sont pas affectés.)

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

Profil des destriers de paladin. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant, en faisant les modifications suivantes.

DV sup. La monture obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un prêtre), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est faible. (Voir la Table : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un destrier de paladin lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de la monture. Il représente la résistance surnaturelle du destrier de paladin.

Aj. de Force. Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

Int. La valeur d'Intelligence du destrier.

Esquive surnaturelle (Ext). Si le destrier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts.

Lien télépathique (Sur). 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.

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, comme un maître avec son familier.

Transfert d'effet magique. Si le paladin le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si celle-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le destrier revient à côté du paladin. De plus, le personnage peut lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. 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).

Transfert de jet de sauvegarde. Le destrier peut utiliser son bonus de base aux sauvegardes ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. La monture applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et elle n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

Vitesse supérieure (Ext). La vitesse de déplacement du destrier augmente de +3 mètres.

Injonction (Mag). Une fois par jour tous les deux niveaux du paladin, sa monture peut utiliser ce pouvoir contre toutes les créatures d'une espèce voisine de la sienne (pour les destriers et poneys de guerre, cela signifie tous les chevaux, poneys, ânes et mulets) ayant moins de DV qu'elle. L'effet est le même que celui du sort de même nom, mais le destrier doit réussir un test 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. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 du niveau du paladin + le modificateur de Charisme du paladin) pour annuler l'effet.

Résistance à la magie (Ext). La résistance à la magie de la monture est égale au niveau du paladin + 5. Si un ennemi tente d'affecter le destrier avec un sort, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du destrier.