



ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE :

FOI :

ALIGN :

PORTRAIT

CRI DE GUERRE  
OU DEVISE :

ALLIÉS :

SIGNES  
PARTICULIERS :

ENNEMIS :

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

OUTILS & LANGUES

OUTILS MAÎTRISÉS

EXPERT.

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ

ÉCRIT

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES

NB.

NB.



# PALADIN – Table & Aptitudes

## POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de paladin.

Points de vie au niveau 1 : 10 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + modificateur de Constitution à chaque niveau de paladin.

## MAÎTRISES

Armures : toutes les armures, boucliers.

Armes : armes courantes, armes de guerre.

Outils : aucun.

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme.

Compétences : 2 parmi Athlétisme, Intimidation, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion.

## ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une arme de guerre et un bouclier (a) ou deux armes de guerre (b) ;
- cinq javelines (a) ou n'importe quelle arme de corps-à-corps courante (b) ;
- un paquetage d'ecclésiastique (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- une cotte de mailles et un symbole sacré.

## PERCEPTION DIVINE

Le paladin perçoit le mal et le bien : il peut utiliser une action pour mettre ses sens en éveil pour détecter de telles forces. Le paladin repère alors tout céleste, fiélon ou mort-vivant se trouvant dans un rayon de 18 m et n'étant pas caché derrière un abri total. Il en connaît la nature mais ne décèle pas leurs identités. Il repère aussi tout objet consacré ou profané. Il peut utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à 1 + modificateur de Charisme entre deux repos longs.

## IMPOSITION DES MAINS

Le paladin dispose d'un réservoir de pouvoir de guérison. Il peut ainsi redonner un nombre de PV équivalent à 5 fois son niveau de paladin. Il peut aussi guérir un malade ou un empoisonné en puisant 5 PV dans son réservoir. Cette aptitude n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

## STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, le paladin se spécialise dans un style de combat.

**Armes à deux mains.** Le paladin qui combat avec une arme de corps-à-corps à deux mains (ou polyvalente) et qui fait 1 ou 2 avec un dé de dégâts peut relancer son dé de dégâts mais doit conserver le nouveau résultat.

**Défense.** Le paladin qui porte une armure gagne +1 en CA.

**Duel.** Le paladin qui combat avec une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

**Protection.** Le paladin qui porte un bouclier peut utiliser son bouclier pour protéger une créature située dans un rayon de 1,5 m, à condition qu'il voit son assaillant : ce dernier est désavantagé sur son jet d'attaque contre la créature protégée.

## SORTS

À partir du niveau 2, le paladin est capable d'utiliser la magie divine.

**Préparer et lancer des sorts :** Le paladin peut préparer un nombre total de sorts égal au modificateur de Charisme + le niveau de paladin. Chaque sort lancé coûte alors un emplacement de sorts correspondant. Certains sorts peuvent être lancés à des niveaux plus élevés. Un paladin

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Emplacements de sorts				
			1	2	3	4	5
1	+ 2	Perception divine, imposition des mains	-	-	-	-	-
2	+ 2	Style de combat, sorts, châtement divin	2	-	-	-	-
3	+ 2	Santé divine, serment sacré	3	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	3	-	-	-	-
5	+ 3	Attaque supplémentaire	4	2	-	-	-
6	+ 3	Aura de protection	4	2	-	-	-
7	+ 3	Aptitude de serment sacré	4	3	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	4	3	-	-	-
9	+ 4	—	4	3	2	-	-
10	+ 4	Aura de courage	4	3	2	-	-
11	+ 4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	-	-
13	+ 5	—	4	3	3	1	-
14	+ 5	Contact purificateur	4	3	3	1	-
15	+ 5	Aptitude de serment sacré	4	3	3	2	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	2	-
17	+ 6	—	4	3	3	3	1
18	+ 6	Amélioration d'auras	4	3	3	3	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	3	2
20	+ 6	Aptitude de serment sacré	4	3	3	3	2

recupère l'ensemble de ses emplacements de sorts après un repos long. De même, il peut préparer une nouvelle liste de sorts après un repos long à condition de passer 1 minute à prier ou à méditer par niveau de sorts préparés.

**Caractéristique d'incantation et DD d'un jet de sauvegarde :** la caractéristique d'incantation d'un paladin est le Charisme ; son DD d'un jet de sauvegarde est 8 + modificateur d'attaque de sorts (soit bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

**Focaliseur d'incantation :** un paladin peut utiliser un symbole sacré pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

## CHÂTIMENT DIVIN

À partir du niveau 2, le paladin qui frappe une créature avec une arme de corps-à-corps peut utiliser un emplacement de sorts pour infliger des dégâts radiants à cette créature. Il inflige alors 2d8 dégâts supplémentaires pour un emplacement de sorts de niveau 1 (+1d8 par niveau de sorts supérieur jusqu'à un maximum de 5d8). Les dégâts sont augmentés de 1d8 supplémentaire si la cible est un mort-vivant ou un fiélon.

## SANTÉ DIVINE

À partir du niveau 3, le paladin est immunisé contre les maladies.

## SERMENT SACRÉ

À partir du niveau 3, le paladin prête un serment qui l'engage à tout jamais et qui lui offre certaines aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 7, 15 et 20.

**Sorts de serment.** À chaque serment correspond une liste de sorts. Lorsque le paladin atteint le niveau d'apprentissage de ses sorts, ils sont toujours considérés comme préparés en plus des sort habituellement préparés.

**Conduit divin.** Le serment permet au paladin de conduire l'énergie divine avec des effets divers selon le serment prêté. Une fois utilisé, le paladin doit achever un repos (court ou long) pour utiliser

de nouveau cette aptitude.

## AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le paladin gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

## ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le paladin peut attaquer deux fois au lieu d'une lorsqu'il choisit l'action attaquer pendant son tour.

## AURA DE PROTECTION

À partir du niveau 6, quand le paladin ou un allié se trouvant dans un rayon de 3 m doit réaliser un jet de sauvegarde, il bénéficie d'un bonus équivalent au modificateur de Charisme du paladin (avec un minimum de +1). Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 m.

## AURA DE COURAGE

À partir du niveau 10, le paladin et toute créature amicale se trouvant dans un rayon de 3 m ne peut être effrayé tant que le paladin est conscient. Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 m.

## CHÂTIMENT DIVIN AMÉLIORÉ

À partir du niveau 11, le paladin déborde d'énergie vertueuse si bien que tous les coups portés avec une arme de corps-à-corps sont imprégnés d'énergie divine. Toute créature touchée avec une arme de corps-à-corps subit en plus 1d8 dégâts radiants (pouvant être cumulés avec un classique châtement divin).

## CONTACT PURIFICATEUR

À partir du niveau 14, le paladin peut utiliser une action pour mettre fin à un sort qui l'affecte lui ou une créature consentante qu'il touche.

Il peut utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme (minimum 1 fois). Il récupère les utilisations dépensées après un repos long.