



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE PALADIN

LE PALADIN



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,
PAR SEPHIREL, LLOCHLYN
& L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

AVANT-PROPOS

Le paladin est une classe de base pour *Donjons et Dragons* 3.5 proposée dans le *Manuel des Joueurs*, un des trois livres de base, censé donc être utilisable par n'importe quel joueur. Le principe du paladin est de combattre pour une cause supérieure qui justifie au moins en partie les aventures qu'il va mener. Mais dans sa version d'origine, le paladin ne possède pas de réelle représentation mécanique de cet aspect, à part le fait d'être le champion de l'accumulation de bonus numériques interminables. Cet article présente une règle optionnelle mise au point par Saphirel et Llochlyn, avec l'aide d'autres membres du *Scriptorium*, pour rendre au paladin ses lettres de noblesse. Il présente des pouvoirs uniques, dont la disponibilité dépend essentiellement du code d'honneur du paladin. Pour utiliser cette aide, vous n'avez besoin que du *Manuel des Joueurs*.

PALADIN

Vous trouverez la description du paladin dans le *Manuel des Joueurs* de D&D.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux paladins.

Caractéristiques. En tant que combattants, les paladins se doivent de privilégier la Force et la Constitution par-dessus tout. Mais le Charisme est également une caractéristique cruciale pour les nombreux pouvoirs liés au divin de cette classe.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

NOTE DE L'AUTEUR

Le paladin ne dispose plus de limites d'alignements. Il choisit lui-même le cadre de ses pouvoirs. « Je protégerai les innocents », « je massacrerai les sectes maléfiques », « je servirai mon roi jusqu'à la mort », « je garantirai l'expansion de mon pays natal » sont autant de possibilités, qui peuvent être combinées. Imaginez n'importe quoi du moment qu'il est vraisemblable que votre paladin pourra s'y consacrer pendant la campagne et que vous et votre MD êtes d'accord sur l'ensemble.

Mais dans ce cas, pourquoi se composer un code complexe ? N'est-ce pas plus « optimisé » de se faire un code avec une seule phrase ? Et bien ça dépend. Un code simple offre peu de restrictions, donc moins de chances de conflits entre les différentes parties de celui-ci. Par contre, un code plus complexe est certes plus contraignant, mais il peut par conséquent intervenir dans plus de situations et permettre à votre personnage de déployer son imposant arsenal plus souvent. À vous de voir.

Compétences de classe

Les compétences de classe du paladin (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Langues, Premiers secours (Sag), Profession (Int) et Psychologie (Sag). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du paladin.

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

Code d'honneur. Un paladin suit obligatoirement un code d'honneur. Celui-ci se présente sous la forme d'une ou plusieurs phrases simples, prises en accord avec le MD et délimitées avec lui, qui définissent les obligations auxquelles il doit se conformer pour utiliser ses pouvoirs (voir Prouesses, plus bas). Le code comprend au moins une phrase, et peut en comporter davantage si le joueur le souhaite.

Aura de paladin (Ext). Dès le niveau 1, la présence du paladin renforce le moral et l'intégrité de ses alliés. Tout allié en vue du paladin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre la peur, les effets de charme et de coercition. Ce bonus augmente de +1 tous les 6 niveaux de paladin par la

suite (+2 au niveau 7, +3 au niveau 13, +4 au niveau 19, etc.).

Prouesses (Sur). Dès le niveau 1, le paladin gagne l'accès à deux prouesses. Par la suite, tous les niveaux pairs, il peut choisir une nouvelle prouesse connue qui lui est accessible en fonction de son niveau de paladin.

Lorsque le paladin commence une nouvelle rencontre (martiale, sociale ou autre), un certain nombre de ses prouesses sont considérées comme disponibles, en fonction de l'adéquation entre cette rencontre et son code d'honneur personnel. Chacune d'entre elle pourra ainsi être utilisée une fois dans la rencontre si les conditions le permettent.

- *rencontre allant à l'encontre d'au moins une partie du code sans le servir* : aucune prouesse disponible. Le paladin ne peut plus recourir à celles-ci ni à son aura tant qu'il n'a pas fait pénitence ;
- *rencontre ne servant aucun des aspects du code du paladin mais n'allant pas à son encontre, ou servant une partie de la cause du paladin en allant à l'encontre d'une autre partie* : le paladin pourra au cours de la rencontre utiliser une de ses prouesses uniquement ;

- *rencontre servant au moins en partie la cause du paladin ou présentant un intérêt pour celle-ci sans en enfreindre une partie* : toutes les prouesses du personnage sont disponibles.

Par défaut, toute rencontre mettant en jeu la vie du personnage ou des personnes qui lui sont les plus chères, ou leurs intérêts fondamentaux sont considérées comme servant la cause du paladin (après tout, s'il meurt, sa cause sera desservie), tant qu'elles ne vont pas directement à l'encontre de son code d'honneur.

Les prouesses dont l'effet s'applique à une attaque impliquant un jet d'attaque (Châtiment, Sacrifice divin, Frappe anathème, Epée de conscience et Fureur) ne se cumulent pas entre elles : la prouesse la plus récemment déclenchée annule la précédente. Les prouesses sont décrites dans la suite, dans la rubrique du même nom.

Exploit (Sur). Chaque fois que le personnage et ses alliés se trouvent dans une situation critique et que le MD l'accorde, le paladin peut recourir à un exploit (et à un seul) au cours de la rencontre. Le pouvoir utilisé correspond en quelque sorte à une nouvelle prouesse disponible pour cette rencontre

uniquement. Le paladin la choisit au moment qu'il juge le plus propice. Les exploits sont décrits dans la suite, dans la rubrique du même nom.

Vocation (Ext). Au niveau 3, le paladin choisit une vocation de manière irréversible. Celle-ci conditionne l'obtention de pouvoirs spéciaux tout au long de sa carrière, ainsi que deux nouvelles prouesses que le paladin ne peut sélectionner que s'il a choisi la vocation correspondante et dispose du niveau requis. Il les sélectionne dans ce cas à la place d'autres prouesses, il ne les obtient pas en plus. Les vocations et leurs effets sont décrits dans la suite, dans la rubrique du même nom.

LE PALADIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Prouesses connues
1	+1	+0	+2	+2	Aura de paladin +1, code d'honneur, exploit	2
2	+2	+0	+3	+3		3
3	+3	+1	+3	+3	Vocation	3
4	+4	+1	+4	+4		4
5	+5	+1	+4	+4		4
6	+6/+1	+2	+5	+5		5
7	+7/+2	+2	+5	+5	Aura de paladin +2	5
8	+8/+3	+2	+6	+6		6
9	+9/+4	+3	+6	+6		6
10	+10/+5	+3	+7	+7		7
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7		7
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8		8
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	Aura de paladin +3	8
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9		9
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9		9
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+10		10
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+10		10
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+11		11
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+11	Aura de paladin +4	11
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+12		12



Prouesses

PROUESSES DE NIVEAU 1-5

Châtiment : Le personnage ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) à une attaque au corps à corps, et l'attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires par tranche de 2 niveaux de paladin.

Combativité : *Action libre*. Le paladin gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de classe + son bonus de Charisme (s'il en a un). S'ils n'ont pas tous été utilisés, ceux restant disparaissent au début de son prochain tour.

Entente tacite : *Action libre*. Le personnage choisit un être intelligent intimement lié au code qu'il a choisi (ce qui peut aller d'une personne à protéger jusqu'à la divinité du personnage, si elle existe). Lors de l'utilisation de cette prouesse, le paladin peut obtenir une réponse claire et précise concernant les intentions ou la volonté de cette personne, sans que celle-ci ait besoin de parler ou même d'être présente. Ce pouvoir ne permet pas d'interroger les connaissances de la cible, ou quoi que ce soit d'autre que ses intentions, mais son effet persiste durant toute la rencontre. Le paladin ne peut toutefois pas changer la cible de cette prouesse durant la rencontre.

Fatalité : Cette prouesse s'utilise lorsqu'un ennemi cible un des alliés du paladin, où qu'il se trouve. Le paladin devient immédiatement la cible du pouvoir ou de l'attaque en question. S'il s'agit d'une attaque, le personnage subit un malus de -4 à la CA et si le pouvoir autorise un jet de sauvegarde, le paladin subit un malus de -4 à celui-ci.

Grâce divine : Rajoute le bonus de Charisme du personnage à un jet de sauvegarde ou à sa CA contre une attaque.

Intuition : Après au minimum une minute de conversation avec la cible de ce pouvoir, le personnage peut instinctivement déterminer si

la cible est majoritairement favorable à son code d'honneur ou non. La cible peut user de Bluff pour masquer ses sentiments, mais le paladin bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe au jet opposé pour dévoiler la supercherie. Pour le reste de la rencontre, le personnage bénéficie d'un bonus égal à $\frac{1}{4}$ de son niveau de classe (+1 minimum) aux jets basés sur le Charisme avec cette personne.

Sacrifice divin : Le paladin active cette prouesse au prix d'une action libre. Le paladin peut ensuite sacrifier, dans le même round et à chaque fois qu'il porte une attaque, jusqu'à 10 pv pour que sa prochaine attaque de corps à corps bénéficie d'un bonus aux dégâts de +1d6 par tranche de 2 pv perdus. Ses effets ne se cumulent pas avec Châtiment.

Seconde chance : Cette prouesse s'utilise lorsque le paladin réalise un test de compétence. Elle permet au personnage de relancer ce test, avec un bonus de +4 au jet. Il doit conserver le second résultat, même s'il est pire que le premier.

PROUESSES DE NIVEAU 6-11

Indomptable : *Action libre*. Le personnage tente immédiatement un jet de sauvegarde contre un effet de charme ou de coercition l'affectant (les effets n'autorisant pas de jet de sauvegarde ne sont pas affectés). Qu'il soit ou non réussi, le paladin peut agir pendant ce tour de jeu comme si aucun effet de ce type ne l'affectait, et bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de l'école d'Illusion.



Parole inspirée : Permet d'effectuer un jet de Diplomatie en une action complexe, avec un malus de -5 (au lieu de -10 normalement), -1/3 niveaux de paladin. Le personnage peut également choisir d'utiliser cette prouesse pour obtenir à la place un effet d'Apaisement des émotions (DD 10 + ½ niveau de classe + mod. Cha).

Présence majestueuse : *Action simple*. Le paladin effectue un test d'Intimidation qui produit ses effets contre chaque ennemi qui a une ligne de vue dégagée jusqu'à lui. Chacun effectue son test opposé séparément.

Protection d'autrui : *Action simple*. Cette prouesse offre à une cible située à moins de 18 mètres les mêmes avantages que le sort du même nom, le paladin étant celui qui reçoit l'autre moitié des dégâts infligés. La cible peut annuler les effets de cette prouesse en réussissant un jet de Volonté (DD 10 + ½ niveau de paladin + bonus Cha). Une fois lancée, les effets de cette prouesse durent aussi longtemps que dure la rencontre, le paladin pouvant la rompre à tout moment, mais pas la cible.

Sentence : *Action simple*. Le personnage doit être en mesure de parler. Une phrase qu'il prononce produit les effets du sort *malédiction* sur une cible à moins de 18m (Volonté, annule, DD 10 + ½ niveau de paladin + mod. Cha).

Suggestion : Après au minimum une minute de conversation avec la cible de ce pouvoir, le personnage peut recourir à cette prouesse pour donner à l'une de ses phrases les effets du sort du même nom, la cible étant l'un de ses interlocuteurs ou une personne l'écoutant. Cette prouesse ne peut pas être utilisée lorsqu'un danger imminent menace la cible (combat, par exemple). Niveau de lanceur de sort égal au niveau de paladin, DD 10 + ½ niveau de paladin + mod. Cha.

PROUESSES DE NIVEAU 12-17

Cri de ralliement : *Action de mouvement*. Les alliés capables d'entendre la voix du paladin voient leur état de fatigue diminuer d'un cran pour un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du paladin (un personnage épuisé devient fatigué, un personnage fatigué n'a pas de malus) et bénéficient pendant cette durée d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence. De plus, ces mêmes alliés peuvent retenter immédiatement un jet de sauvegarde contre tout effet de

peur qui les affecte, avec un bonus de +4. Les effets n'autorisant pas de jet de sauvegarde ne sont pas affectés.

Épée de conscience : Le paladin attaque l'âme de sa cible. Cette prouesse s'active au prix d'une action libre, et pendant un round, chaque attaque du paladin qui atteint sa cible provoque un affaiblissement temporaire de caractéristique chez celle-ci si elle rate un test de Volonté (DD 10 + ½ niveau de paladin + mod. Cha). Elle souffre alors d'un affaiblissement de Sagesse et de Charisme égal à la moitié du bonus de Cha du personnage.

Flamme de vie : Cette prouesse s'utilise au prix d'une action immédiate quand le paladin perd en un round un nombre de points de vie au moins égal à la moitié de ses PV maximum actuels. Celui-ci peut alors considérer une de ses prouesses déjà employée (sauf Flamme de vie) lors de cette rencontre comme n'ayant pas été utilisée (ce qui lui permet d'y recourir à nouveau).

Frappe anathème : *Action immédiate*. Utilisable lorsque le paladin lance une attaque de corps à corps. Si l'attaque touche, le paladin ajoute son bonus de Cha aux dégâts et la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + ½ niveau de paladin + mod. Cha) sous peine de subir un effet spécial. Cet effet est choisi au moment où le paladin choisit cette prouesse et ne peut être modifié par la suite, dans la liste suivante : assourdi (pour la rencontre), aveuglé (1d4 rounds), étourdie (un round), fiévreux (1D4 rounds).

Inquisition : Après au minimum une minute de conversation avec la cible de ce pouvoir, le paladin l'empêche de proférer des mensonges. Pour tout le restant de la rencontre, la cible doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + ½ niveau de paladin + mod. Cha) chaque fois qu'elle souhaite mentir consciemment au paladin (cette prouesse ne prévient donc pas les mensonges involontaires). Si elle échoue, elle ne peut pas proférer de mensonge, mais peut toujours préférer se taire. Ce pouvoir est un effet de coercition.

PROUESSES DE NIVEAU 18+

Fureur : *Action libre*. Jusqu'au prochain tour du personnage, celui-ci peut relancer tous les jets de son choix. Il doit néanmoins accepter le second résultat même s'il est moins favorable. Il ne peut recourir à aucune autre prouesse, et l'effet de toute



prouesse en cours s'arrête dès que celle-ci commence. A la fin du round et pour le reste de la rencontre, le personnage est fatigué. S'il était déjà fatigué, il devient épuisé à la place. Un personnage épuisé ne peut recourir à cette prouesse.

Quête : Après au minimum une minute de conversation, le personnage peut cibler un de ses interlocuteurs avec cette prouesse, qui reproduit le sort Quête. La cible peut résister à cette prouesse par un jet de Volonté (DD 10 + ½ niveau de paladin + bonus Cha) si et seulement si elle n'est pas d'habitude amicale envers celui-ci (les effets temporaires, comme ceux de Souveraineté, ne suffisent pas) ou si la quête assignée n'est pas directement en rapport avec le code d'honneur du paladin.

Souveraineté : Lorsque le personnage utilise cette prouesse, l'attitude de toutes les personnes présentes dans la rencontre devient amicale (ou serviable si elle était déjà amicale). Les cibles ayant moins de DV que le personnage sont automatiquement affectées et sont persuadées d'avoir agi avec le personnage de leur plein gré. A la fin de la rencontre, chacune peut effectuer un jet de volonté (DD 10 + ½ niveau + mod. Cha) pour ne pas conserver cette nouvelle attitude de manière permanente. Si le jet est réussi, elle retourne à son attitude initiale.

Les cibles ayant au moins autant de DV que la cible et n'étant pas déjà serviables peuvent effectuer un test d'1d20 + nombre de DV + mod. Sag contre un test de Diplomatie ou d'Intimidation du personnage, au choix. Si elles le réussissent, leur attitude est amicale en présence du personnage, mais passé le délai d'une heure, elles deviennent inamicales (ou hostiles si elles l'étaient déjà), et ne pourront plus être affectés par cette prouesse du paladin. Si ce jet est manqué, elles subissent les mêmes effets que les cibles ayant moins de DV. Les effets de ce pouvoir sont rompus immédiatement si le personnage attaque physiquement une personne affectée.

Témérité : Le paladin peut utiliser cette prouesse alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial). Il effectue alors un jet de Vigueur (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont annulés. Ce pouvoir ne peut être utilisé si le personnage n'a pas conscience du danger ou s'il est pris au dépourvu.

Exploits

Abnégation : *Action immédiate*. Utilisée lorsque le personnage meurt. Jusqu'à un allié par niveau du personnage présent dans un rayon de 100m bénéficie d'un effet de Résurrection suprême, ou de Guérison suprême s'il était encore en vie. Le paladin ne pourra plus jamais être ressuscité par quelque moyen que ce soit.

Baroud d'honneur : Lorsque le paladin tombe à 0 pv ou moins, il bénéficie d'un tour complet en action immédiate. Cela ne change rien à son initiative habituelle. Tous les dégâts subis durant son action sont ignorés, de même que les points de vie qu'il pourrait récupérer.

Dernier carré : Tant que le personnage est en vie, ses alliés qui peuvent le voir ou l'entendre sont immunisés aux effets de peur, bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets d'attaque, de sauvegarde, de dégâts et de compétence. Les ennemis du personnage en mesure de le voir ou de l'entendre et ayant moins de DV que lui subissent un malus équivalent aux mêmes jets.

Signe de Dieu : *Action simple*. Confère au personnage les attributs d'un demi-céleste ou d'un demi-fiélon pour la rencontre en cours.

NOTE DE L'AUTEUR

Les exploits sont un effet cinématographique, et n'ont pas été comptés dans l'équilibrage de la classe. C'est un outil bonus pour produire des scènes héroïques, et vous pouvez aussi bien l'utiliser pour pimenter l'histoire que l'ignorer. Ce pouvoir sert à faire avancer l'histoire et non à rendre le paladin plus puissant.

Mon conseil : utilisez-les avec parcimonie dans des situations où seuls les exploits peuvent faire la différence. Ca valorise le rôle des PJ et leur capacité à s'en sortir, et vous évite parfois les malaises d'une situation autrement inextricable sans deus ex machina (rencontre martiale contre un adversaire trop puissant, danger au-dessus des ressources des personnages). Par contre, il n'est pas nécessaire d'y avoir recours si les PJ font des âneries et se mettent eux-même dans des situations difficiles à partir de choses gérables. Les exploits ne sont pas là pour sauver la mise et permettre n'importe quoi.



Vocations

CAVALIER ERRANT

Le paladin obtient un destrier qui lui est lié magiquement. Il s'agit généralement d'un destrier de guerre lourd ou léger, ou d'un chien de selle pour les personnages de taille P, auquel peut être substitué toute monture d'une puissance comparable avec accord du MD. Tous les niveaux impairs après le niveau 3, la monture gagne 2 DV, un bonus de +1 dans une caractéristique physique au choix, son bonus d'armure naturelle augmente d'un point. Elle gagne également les avantages suivants en fonction du niveau du personnage :

- **Niveau 3** : Lien télépathique (voir effet dans l'encadré sur le destrier de paladin dans le *Manuel des Joueurs*) ;
- **Niveau 5** : vitesse de déplacement +3 m ;
- **Niveau 9** : Esquive totale ;
- **Niveau 15** : Esquive extraordinaire.

Si la monture du paladin est tuée au combat, celui-ci perd immédiatement 200 PX par niveau et doit passer un mois à dresser une nouvelle monture pour établir un lien identique avec celle-ci.

Prouesses supplémentaires :

Guérison de destrier (niveau 6-11) : *Action libre*. Le paladin peut utiliser cette prouesse afin de rendre 2 PV/niveau de paladin à sa monture liée.

Fléau déchaîné (niveau 12-17) : Au cours d'une attaque à outrance, le paladin sacrifie l'ensemble de ses attaques pour que lui et sa monture liée portent chacun une attaque sur chaque ennemi à portée

de corps à corps. Chaque attaque du paladin bénéficie d'un bonus aux dégâts égaux à son modificateur de Charisme. Ce pouvoir ne peut se combiner avec aucune autre prouesse du paladin, et ne peut être utilisé sans la monture liée du personnage.

SAINT

Le personnage peut utiliser des pouvoirs magiques, un nombre de fois par jour égal à 3 + mod Cha.

Lors du choix de cette vocation, il choisit de canaliser l'énergie négative ou positive. Ce choix

est irrévocable. Sauf indication

contraire, ces pouvoirs prennent une action simple et sont utilisables au contact uniquement, et sont considérés comme des pouvoirs magiques (Mag). Pour les effets reproduisant des sorts déjà existants, le paladin est considéré comme ayant un niveau de lanceur de sorts égal à la moitié de son niveau de paladin.

Si le personnage a choisi de canaliser l'énergie positive, il peut dépenser une utilisation de son pouvoir pour obtenir un des effets suivants :

- **Niveau 3** : Imposition des mains. Une cible vivante récupère un nombre de points de vie égal au niveau du paladin + son modificateur de Charisme ; ce pouvoir blesse les morts-vivants sur une attaque de contact réussie ;
- **Niveau 5** : Renvoi/destruction des morts-vivants. Comme l'aptitude de prêtre du même nom, avec un niveau de prêtre égal au niveau du personnage ;
- **Niveau 7** : *guérison des maladies* ;
- **Niveau 9** : *délivrance de la paralysie* ;
- **Niveau 11** : *délivrance des malédictions* ;
- **Niveau 13** : *guérison de la cécité/surdité* ;
- **Niveau 15** : *annulation d'enchantement* ;
- **Niveau 17** : *neutralisation du poison* ;
- **Niveau 19** : *pénitence*.

Si le personnage a choisi de canaliser l'énergie négative, il peut dépenser une utilisation de son pouvoir pour obtenir un des effets suivants :

- **Niveau 3** : Imposition des mains. Une cible morte-vivante récupère un nombre de points de



vie égal au niveau du paladin + son modificateur de Charisme ; ce pouvoir blesse les vivants sur une attaque de contact réussie ;

- **Niveau 5** : Intimidation/contrôle des morts-vivants. Comme l'aptitude de prêtre du même nom, avec un niveau de prêtre égal au niveau du personnage ;
- **Niveau 7** : *mise à mort* (DD 12 + mod Cha) ;
- **Niveau 9** : *immobilisation de personne* (DD 12 + mod. Cha) ;
- **Niveau 11** : *cécité/surdité* (DD 13 + mod Cha) ;
- **Niveau 13** : *contagion* (DD 13 + mod Cha) ;
- **Niveau 15** : *ténèbres profondes* ;
- **Niveau 17** : *empoisonnement* (DD 14 + mod Cha) ;
- **Niveau 19** : *symbole de douleur* (DD 15 + mod Cha).

Prouesses supplémentaires :

Marque de la justice (niveau 6-11) : *Action simple.* En touchant sa cible au contact, le paladin émet une condition de comportement que celle-ci doit respecter (par exemple, ne pas attaquer le personnage ou ses alliés). Si celle-ci va à l'encontre de cette injonction, elle tombe sous le coup d'une *malédiction* choisie par le paladin au moment de l'utilisation de la prouesse. La cible a droit à un jet de Volonté (DD 10 + ½ niveau de paladin + mod. Cha) pour annuler les effets de cette prouesse. Les ordres suicidaires, l'attaque du paladin ou de ses alliés sur la cible rompt immédiatement l'effet, et celui-ci peut être rompu par tous les moyens habituels de lutte contre *malédiction*.

Dernier souffle (niveau 12-17) :

Action simple.

Permet de reproduire les effets du sort du même nom : il s'agit d'un *rappel à la vie* sur une cible au contact. La cible doit être morte depuis un round au maximum. Le paladin subit 1d4 dégâts par DV de la cible.



COMMANDANT LÉGENDAIRE

Cette vocation offre au personnage plusieurs avantages selon son niveau actuel :

- **Niveau 3** : Déférence (Ext). Tout personnage rencontré par le paladin est au pire indifférent envers lui et ne peut pas être inamical ou hostile. Les personnages possédant un bonus de Sagesse ou de Charisme, ou un bonus de base aux jets de Volonté supérieur ou égal au bonus d'aura du paladin ne sont pas concernés.
- **Niveau 5** : Aura de désespoir (Sur). La simple présence du paladin sur le champ de bataille déprime ses opposants. Tout ennemi situé dans les 18m du personnage subit un malus de -1 à tous ses jets de sauvegarde. Ce malus augmente d'un point tous les 6 niveaux par la suite ;
- **Niveau 9** : Légende (Ext). Le paladin choisit un groupe de personnes en rapport avec son code d'honneur. Tout membre de ce groupe a une attitude de base un cran plus favorable envers lui (amical par défaut). Au niveau 15, les membres du groupe sont de deux crans plus favorables envers le personnage initialement.

Prouesses supplémentaires :

Vertu de l'exemple (niveau 6-11) : Cette prouesse s'utilise au prix d'une action libre lorsque le personnage amène un de ses adversaires à 0 pv ou moins. Les ennemis du personnage ayant une ligne de vue dégagée sur la scène doivent alors effectuer un jet de Volonté (DD 10 + ½ niveau de paladin + mod Cha). Celles qui échouent sont secouées pour le reste de la rencontre et cessent immédiatement le combat. Si elles sont menacées ou que leurs alliés le sont, elles restent secouées mais peuvent continuer à combattre.

Fascination (niveau 12-17) : Cette prouesse nécessite que le personnage motive des cibles (ayant au plus 4 DV de moins que lui) qui ont déjà une attitude amicale ou serviable pendant au moins 10 minutes. Elles deviennent alors fanatiques (cf. *Campagnes Légendaires*) pour une heure ou jusqu'à la fin de la prochaine rencontre martiale, selon ce qui survient le plus tôt. Cette prouesse peut être utilisée hors rencontre, mais elle ne produit d'effet que si le combat qui s'ensuit entre dans le cadre du code d'honneur du paladin.