

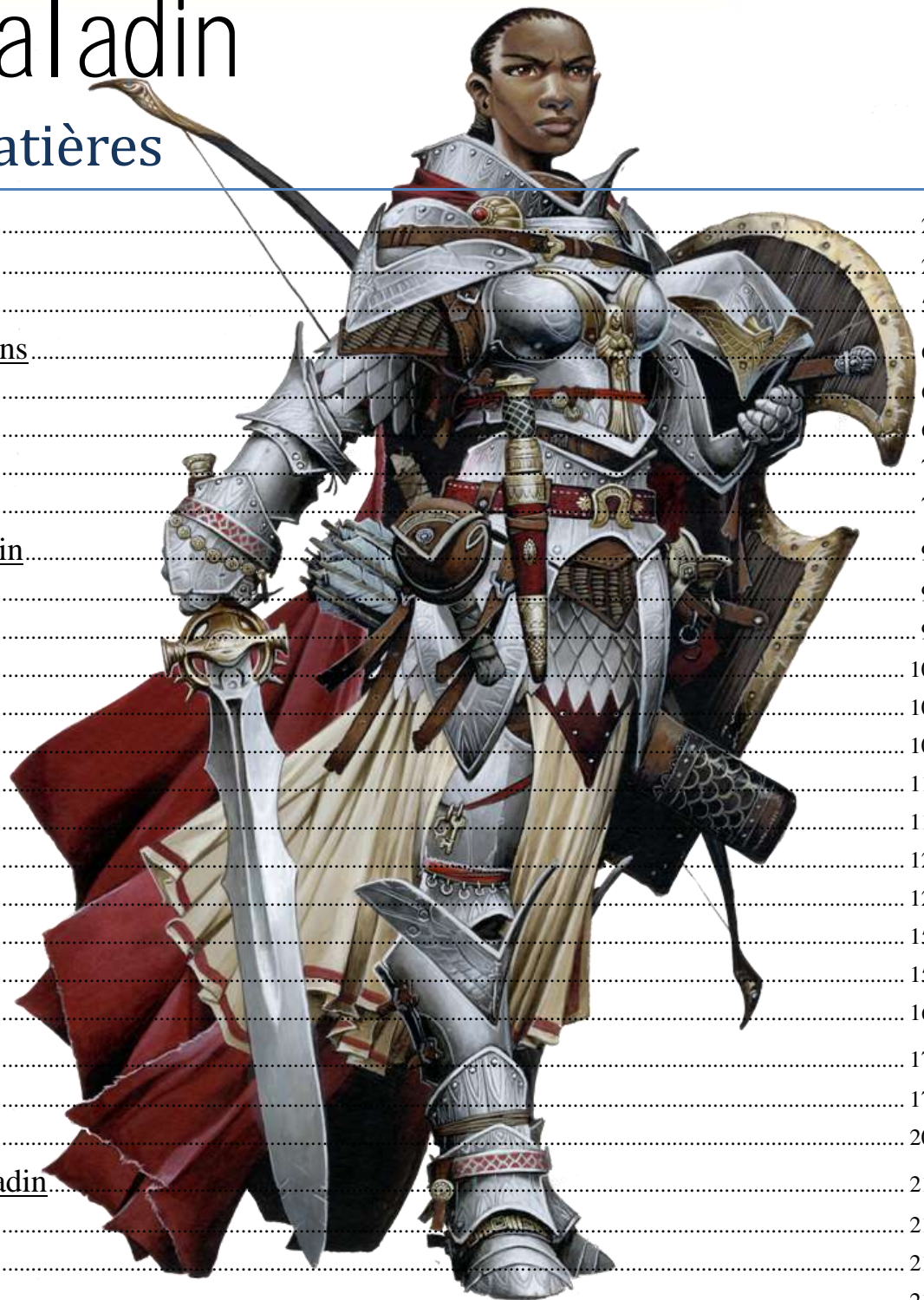
# PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

## Le Paladin

### Table des matières

<b><u>Le paladin</u></b> .....	2
Descriptif de la classe .....	2
Anciens paladins.....	5
<b><u>Liste des sorts de paladins</u></b> .....	6
Sorts de paladin de 1er niveau.....	6
Sorts de paladin de 2e niveau.....	6
Sorts de paladin de 3e niveau.....	7
Sorts de paladin de 4e niveau.....	7
<b><u>Les archétypes de paladin</u></b> .....	9
Bouclier béni .....	9
Chasseur divin .....	9
Chevalier empyréen.....	10
Chevalier étincelant.....	10
Défenseur divin .....	10
Fléau des morts-vivants .....	11
Guerrier de la lumière sainte .....	11
Hospitalier .....	12
Paladin assermenté.....	12
Saint pistolet.....	15
Saint tacticien .....	15
Serviteur sacré .....	16
<b><u>Antipaladin</u></b> .....	17
Descriptif de la classe .....	17
Anciens Antipaladins.....	20
<b><u>Liste des sorts d'antipaladin</u></b> .....	21
Sorts d'antipaladin de niveau 1.....	21
Sorts d'antipaladin de niveau 2.....	21
Sorts d'antipaladin de niveau 3.....	21
Sorts d'antipaladin de niveau 4.....	22
<b><u>Les archétypes de l'antipaladin</u></b> .....	23
Chevalier du sépulcre.....	23



# Le paladin

À travers quelques rares et vertueux élus, on peut voir briller la puissance divine. Ces âmes nobles qu'on appelle paladins dévouent leur épée et leur vie au combat contre le mal. À la fois chevaliers, croisés et justiciers, les paladins ne cherchent pas seulement à propager la justice divine mais également à incarner les enseignements des divinités vertueuses qu'ils servent. Pour atteindre ces objectifs ambitieux, ils adhèrent à un code de moralité et de discipline extrêmement strict. En récompense de leur droiture, ces champions sacrés reçoivent des capacités qui les aident à mener leur quête à bien : le pouvoir de repousser le mal, de soigner les innocents et d'encourager les fidèles. Même si leurs convictions les amènent parfois à entrer en conflit avec ceux qu'ils voudraient sauver, les paladins viennent à bout des incassantes épreuves qui testent leur foi par de viles tentations. Ils mettent leur vie en danger pour faire le bien et se battent pour préparer un avenir meilleur.

**Rôle.** Les paladins sont pour leurs alliés comme des phares au milieu du chaos de la bataille. Ils sont redoutables quand ils combattent le mal, mais ils peuvent également fortifier les combattants du bien et les aider dans leurs croisades. Leurs capacités magiques et martiales en font également de bons protecteurs et des alliés capables de redonner à ceux qui ont été vaincus la force de continuer à se battre.

**Voir aussi la liste des sorts de paladins.**

**Voir les archétypes du paladin.** Bouclier béni (UC) / Chasseur divin (UC) / Chevalier empyréen (UC) / Chevalier étincelant (APG) / Défenseur divin (APG) / Fléau des morts-vivants (APG) / Guerrier de la lumière sainte (APG) / Hospitalier (APG) / Paladin assermenté (UM) / Saint pistolet (UC) / Saint tacticien (UC) / Serviteur sacré (APG).

**Voir aussi l'antipaladin et son archétype.** Chevalier du sépulcre (UC)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1e	2e	3e	4e
1	+1	+0	+2	+2	aura du bien, détection du mal, châtement du mal 1/jour	-	-	-	-
2	+2	+0	+3	+3	grâce divine, imposition des mains	-	-	-	-
3	+3	+1	+3	+3	aura de courage, santé divine, grâce	-	-	-	-
4	+4	+1	+4	+4	canalisation d'énergie positive, châtement du mal 2/jour	0	-	-	-
5	+5	+1	+4	+4	pacte divin	1	-	-	-
6	+6/+1	+2	+5	+5	grâce	1	-	-	-
7	+7/+2	+2	+5	+5	châtement du mal 3/jour	1	0	-	-
8	+8/+3	+2	+6	+6	aura de fermeté	1	1	-	-
9	+9/+4	+3	+6	+6	grâce	2	1	-	-
10	+10/+5	+3	+7	+7	châtement du mal 4/jour	2	1	0	-
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7	aura de justice	2	1	1	-
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8	grâce	2	2	1	-
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	châtement du mal 5/jour	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9	aura de foi	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9	grâce	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+10	châtement du mal 6/jour	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+10	aura de droiture	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+11	grâce	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+11	châtement du mal 7/jour	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+12	champion sacré	4	4	3	3

## Descriptif de la classe

**Alignement.** Loyal Bon.

**Dés de vie.** d10.

### Compétences de classe

Les compétences de classe du paladin sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (noblesse) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

**Points de compétence par niveau.** 2 + modificateur d'Intelligence.

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

**Aura de Bien (Ext).** Un paladin génère une aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), dont la puissance correspond à son niveau de paladin.

**Détection du Mal (Mag).** Un paladin peut détecter le Mal à volonté, comme par le sort de détection du Mal. Par une action de mouvement, le paladin peut se concentrer sur un objet ou un individu unique distant de 18 m (12 cases) ou moins pour déterminer s'il est d'alignement Mauvais et pour connaître la puissance de son aura comme s'il l'avait étudié pendant trois rounds. Lorsqu'il se concentre sur un objet ou un individu, le paladin ne détecte pas le Mal sur les autres objets ou individus à proximité.

**Châtement du Mal (Sur).** Une fois par jour, un paladin peut faire appel aux pouvoirs du bien dans son combat contre le mal. Par une action rapide, le paladin désigne comme cible de son châtement du Mal un ennemi qu'il peut voir. Si la cible est d'alignement Mauvais, le paladin ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) à ses jets d'attaque et son niveau de paladin à tous les jets de dégâts à l'encontre de sa cible. Si la cible est un Extérieur du sous-type Mal, un dragon d'alignement Mauvais ou un mort-vivant, le bonus aux dégâts passe à 2 points de dégâts par niveau du paladin pour la première attaque qui touche l'adversaire. Dans tous les cas, le châtement du mal ignore toutes les réductions de dégâts de la cible.

De plus, lorsqu'un châtement du Mal est en cours, le paladin gagne un bonus de parade à sa CA égal à son bonus de Charisme (s'il en a un) contre les attaques portées par la cible du châtement du Mal. Si le paladin désigne une créature qui n'est pas d'alignement Mauvais, le châtement est dépensé mais n'a aucun effet.

L'effet du châtement du Mal persiste jusqu'à ce que la cible soit morte ou jusqu'à ce que le paladin se repose et récupère son quota d'utilisations de cette capacité. Au niveau 4 et tous les trois niveaux par la suite, le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir, comme indiqué dans la Table "Le Paladin", avec un maximum de sept utilisations quotidiennes au niveau 19.

**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 peut soigner ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple toucher. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau de paladin + son modificateur de Charisme. Chaque utilisation permet de soigner 1d6 points de vie par tranche de deux niveaux de paladin et nécessite une action simple (sauf si le paladin soigne ses propres blessures, auquel cas une action rapide suffit). Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, cette capacité ne nécessite qu'une seule main de libre pour être utilisée.

Le paladin peut également utiliser ce pouvoir de guérison pour infliger des blessures aux morts-vivants, à hauteur de 1d6 points de dégâts par tranche de deux niveaux de paladin. Cette utilisation du pouvoir nécessite un jet d'attaque de contact au corps à corps et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les morts-vivants ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde contre ces dégâts.

**Aura de bravoure (Sur).** Un paladin de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). De plus, tous ses alliés situés à 3 m (2 cases) 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 (Ext).** Un paladin de niveau 3 est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle.

**Grâce (Sur).** Au niveau 3 et tous les trois niveaux par la suite, un paladin peut choisir une grâce. Chaque grâce ajoute un effet supplémentaire à sa capacité d'imposition des mains. Chaque fois que le paladin impose les mains pour soigner les blessures d'une créature, celle-ci bénéficie également des effets supplémentaires relatifs à toutes les grâce que le paladin a choisies. Une grâce peut annuler un état préjudiciable infligé par une maladie, une malédiction ou un poison sans pour autant soigner l'affliction elle-même. L'état préjudiciable en question réapparaît après une heure, à moins que la grâce ait effectivement supprimé l'affliction qui le causait.

Au niveau 3, le paladin peut sélectionner une des grâce suivantes :

- **Fatigué** : la cible n'est plus fatiguée.
- **Fiévreux** : la cible n'est plus fiévreuse.
- **Secoué** : la cible n'est plus secouée.

Au niveau 6, les choix suivants s'ajoutent à la liste des grâce disponibles :

- **Chancelant** : la cible n'est plus chancelante, sauf si elle a exactement 0 point de vie.

- **Guérison de la maladie** : l'imposition des mains du paladin agit également comme un sort de *guérison des maladies* avec un NLS égal au niveau du paladin.

- **Hébéété** : la cible n'est plus hébéété.

Au niveau 9, les choix suivants s'ajoutent à la liste des grâce disponibles :

- **Délivrance de la malédiction** : l'imposition des mains du paladin agit également comme un sort de *délivrance des malédictions* avec un NLS égal au niveau du paladin.

- **Effrayé** : la cible n'est plus effrayée (le paladin doit posséder la grâce *Secoué* avant de pouvoir choisir cette option).

- **Épuisé** : la cible n'est plus épuisée (le paladin doit posséder la grâce *Fatigué* avant de pouvoir choisir cette option).

- **Guérison du poison** : l'imposition des mains du paladin agit également comme un sort de *neutralisation du poison* avec un NLS égal au niveau du paladin.

- **Nauséeux** : la cible n'est plus nauséuse (le paladin doit posséder la grâce *Fiévreux* avant de pouvoir choisir cette option).

Au niveau 12, les choix suivants s'ajoutent à la liste des grâce disponibles.

- **Aveugle** : la cible n'est plus aveugle.

- **Assourdi** : la cible n'est plus assourdie.

- **Étourdi** : la cible n'est plus étourdie.

- **Paralysé** : la cible n'est plus paralysée.

Ces effets se cumulent. Par exemple, lorsqu'un paladin de niveau 12 impose les mains, il guérit 6d6 points de dégâts et peut également supprimer les états préjudiciables fatigué et épuisé en plus de soigner les maladies et de neutraliser les poisons. Une fois qu'une grâce a été sélectionnée, ce choix ne peut plus être modifié.

**Canalisation d'énergie positive (Sur).** Lorsque le paladin atteint le niveau 4, il acquiert la capacité surnaturelle de canaliser de l'énergie positive avec un niveau effectif de prêtre égal à son niveau de paladin (voir la description de cette capacité chez le prêtre). Chaque canalisation d'énergie consomme deux utilisations de sa capacité d'imposition des mains. Il s'agit d'une capacité basée sur le Charisme.

Voir aussi les variantes de canalisation des prêtres.

**Sorts.** Dès le niveau 4, un paladin peut lancer un petit nombre de sorts divins appartenant à la liste des sorts de paladins. Un paladin doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour préparer ou lancer un sort, un paladin doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts du paladin est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme 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 dans la Table "Le Paladin". En plus de cela, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée. Quand la Table "Le Paladin" indique que le paladin peut lancer quotidiennement 0 sort d'un niveau donné, il ne dispose, pour ce niveau de sorts, que des sorts en bonus que peut lui accorder un Charisme élevé (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus").

Chaque jour, le paladin doit passer une heure à prier et à méditer afin de renouveler son quota journalier de sorts. Le paladin peut préparer et lancer n'importe quel sort de la liste des paladins, pour autant qu'il puisse lancer des sorts de ce niveau. Il doit cependant choisir quels sorts 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 son niveau de paladin -3.

**Pacte divin (Mag).** Lorsque le paladin atteint le niveau 5, un lien divin se tisse entre lui et son dieu. Celui-ci peut prendre une des deux formes suivantes. Une fois qu'une forme a été choisie, ce choix ne peut plus être modifié.

- **Arme sacrée.** La première forme de lien permet à un paladin d'enchanter son arme par une action simple en faisant appel à un esprit céleste qui lui accorde son aide pendant une minute par niveau de paladin. Lorsqu'il est appelé, l'esprit fait briller l'arme comme une torche. Au niveau 5, cet esprit donne à l'arme un bonus d'altération de +1. Tous les trois niveaux suivants, l'arme gagne un bonus d'altération de +1 supplémentaire, jusqu'à un maximum de +6 au niveau 20. Ces bonus peuvent être ajoutés directement à l'arme et cumulés avec les bonus qu'elle possède déjà et ce jusqu'à un maximum de +5. Ces bonus peuvent également être utilisés pour ajouter l'une des propriétés suivantes à l'arme : acérée, axiomatique, de destruction, de feu, de feu intense, de lumière, de rapidité, gardienne, miséricordieuse ou sainte. Ajouter une de ces propriétés coûte une quantité de bonus équivalente au coût de la propriété (voir ici). Ces propriétés s'ajoutent à celles que l'arme possède déjà mais les propriétés en double ne se cumulent pas. Si l'arme n'est pas magique, il faut lui ajouter un bonus d'altération d'au moins +1 avant de pouvoir lui conférer des propriétés. Les bonus et les propriétés donnés par l'esprit sont déterminés lorsqu'il est appelé et ne peuvent donc être modifiés que lorsque l'esprit est appelé à nouveau. L'esprit céleste n'accorde aucun bonus si quelqu'un d'autre que le paladin tient l'arme, mais les bonus réapparaissent si l'arme revient dans la main du paladin. Ces bonus ne s'appliquent qu'à une seule tête si l'arme est une arme double. Un paladin peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux suivants, pour un total de quatre utilisations quotidiennes au niveau 17.

Si une arme est détruite alors qu'elle est liée à un esprit céleste, le paladin doit attendre de gagner un niveau ou que trente jours se soient écoulés avant de pouvoir utiliser cette capacité à nouveau. Pendant cette période d'attente, le paladin subit un malus de -1 à tous les jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il combat avec une arme.

- **Destrier.** La seconde forme de lien permet à un paladin d'acquérir les services d'un destrier plus intelligent, fort et loyal que la moyenne, qui viendra l'aider dans sa croisade contre le mal. Il s'agit généralement d'un cheval lourd (pour un paladin de taille M) ou d'un poney (pour un paladin de taille P), mais des montures plus exotiques comme un sanglier, un chameau ou un chien sont également possibles. Le destrier suit les mêmes règles que les compagnons animaux des druides, avec un niveau de druide effectif égal au niveau du paladin. Les montures ainsi liées au paladin possèdent une Intelligence d'au moins 6.

Une fois par jour, le paladin peut appeler son destrier auprès de lui en utilisant une action complexe. Cette capacité est équivalente à un sort d'un niveau égal au tiers du niveau du paladin. Le destrier apparaît immédiatement à côté du paladin. Un paladin peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus chaque jour tous les quatre niveaux par la suite, pour un total de quatre fois par jour au niveau 17.

Au niveau 11, le destrier acquiert l'archétype céleste (voir le *Bestiaire Pathfinder*) et est désormais considéré comme une créature magique lorsqu'il s'agit de déterminer les effets des sorts. Au niveau 15, le destrier gagne une résistance à la magie égale au niveau du paladin + 11.

Si le destrier vient à mourir, le paladin doit attendre de gagner un niveau ou que trente jours se soient écoulés avant de pouvoir utiliser cette capacité à nouveau. Pendant cette période d'attente, le paladin subit un malus de -1 à tous les jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il combat avec une arme.

**Aura de fermeté (Sur).** Un paladin de niveau 8 est immunisé contre les sorts et les pouvoirs magiques de charme. De plus, tous ses alliés situés à 3 m ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de charme.

Cette aptitude fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Aura de justice (Sur).** Au niveau 11, un paladin peut sacrifier deux utilisations de sa capacité du châtement du Mal pour permettre à tous ses alliés situés à 3 m ou moins d'utiliser un châtement du Mal avec ses propres bonus. Les alliés doivent utiliser ce châtement du Mal avant que le prochain tour du paladin commence et les bonus persistent pendant une minute. Ce pouvoir s'utilise par une action libre. Les créatures d'alignement Mauvais ne tirent aucun avantage de l'aura de justice.

**Aura de foi (Sur).** Au niveau 14, les armes d'un paladin sont considérées comme dotées de l'alignement Bon lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts. De plus, toutes les attaques faites contre un ennemi dans un rayon de 3 m autour du paladin sont également considérées comme dotées de l'alignement Bon lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts.

Cette capacité fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Aura de droiture (Sur).** Au niveau 17, un paladin gagne une RD 5/Mal et est immunisé aux sorts et aux pouvoirs magiques de coercition. De plus, tous ses alliés situés à 3 m ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de coercition.

Cette aptitude fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Champion sacré (Sur).** Au niveau 20, un paladin devient un véritable réceptacle de la puissance de son dieu. Sa RD augmente jusqu'à 10/Mal. Chaque fois qu'il utilise un châtement du Mal et frappe un Extérieur d'alignement Mauvais, celui-ci est également soumis à un bannissement dont le NLS est égal au niveau du paladin (l'arme et le symbole sacré du paladin comptent automatiquement comme objets que la cible hait). Le châtement du Mal se termine immédiatement après que l'effet de bannissement et les dégâts de l'attaque ont été appliqués. De plus, chaque fois que le paladin canalise de l'énergie positive ou utilise une imposition des mains pour guérir une créature, il soigne toujours le maximum de points de vie.

**Code de conduite.** Le paladin est obligatoirement Loyal Bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et ses pouvoirs, en dehors des compétences de maniement d'armes, de port d'armures et d'utilisation de boucliers.

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 partir à l'aventure avec des alliés d'alignement Bon ou Neutre mais il évitera de collaborer avec des

personnes d'alignement Mauvais ou avec ceux qui bafouent sans cesse son code de conduite. Dans des circonstances exceptionnelles, un paladin pourra s'associer avec des créatures d'alignement Mauvais mais seulement avec comme but de venir à bout d'un plus grand mal. Le paladin devrait chercher à recevoir régulièrement un sort de pénitence pendant ce genre d'alliance inhabituelle et il devrait immédiatement mettre un terme à celle-ci s'il a l'impression de faire plus de mal que de bien. Enfin, le paladin ne peut louer les services d'hommes d'armes et accepter les suivants que s'ils sont Bons et Loyaux.

## Anciens paladins

Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd ses sorts et ses aptitudes (y compris la collaboration de son destrier, mais pas sa formation en matière d'armes, d'armures et de boucliers). Il ne peut plus gagner de niveaux de paladin. Il récupère son statut et ses capacités et peut à nouveau progresser en tant que paladin s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*).



# Liste des sorts de paladins

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

**Ordre de présentation.** Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

**Dés de vie.** Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

**Niveau de lanceur de sorts.** La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

**Créatures et personnages.** Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

## Sorts de paladin de 1er niveau

- **Appel du chevalier (APG).** Oblige la cible à s'avancer vers le personnage et à le combattre.
- **Arc-bâton (UC).** Un arc court peut servir de gourdin et un arc long de bâton.
- **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- **Bénédiction d'arme.** Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement Mauvais.
- **Bénédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau bénite.
- **Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- **Connaître son ennemi (AdM).** Bonus de +10 à un test de Connaissance des monstres.
- **Cor de poursuite (AdM).** Crée trois notes entendues à des kilomètres.
- **Création d'eau.** Crée huit litres d'eau pure/niveau.
- **Défi du héros (APG).** Permet au personnage de se servir de l'imposition des mains quand il tombe inconscient.
- **Défier le mal (APG).** La créature est fiévreuse si elle refuse de combattre le personnage.
- **Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
- **Détection du poison.** Détecte le poison chez une créature ou un petit objet.
- **Diagnostic (AdM).** Détecte et identifie les maladies.
- **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- **Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Grâce (APG).** Les mouvements ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.
- **Hostilité forcée (UC).** Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.
- **Langue de miel (APG).** Le personnage lance 2 dés pour les tests de Diplomatie et conserve le meilleur.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.

- **Litanie de paresse (UC).** Une cible n'est plus en mesure de faire d'attaques d'opportunité pendant 1 round.
- **Métal solaire (UC).** L'arme touchée émet une gerbe de flammes.
- **Monture de guerre (AdM).** Un animal devient entraîné au combat.
- **Mot de fermeté (AdM).** Les alliés relancent un jet de sauvegarde contre le charme ou la peur.
- **Ordre libérateur (UC).** La cible fait un test d'Évasion par une action immédiate avec un bonus.
- **Perspécacité tactique (UC).** Le personnage gagne un bonus supplémentaire aux jets d'attaque ou à la CA dû à sa position sur le champ de bataille.
- **Point de ralliement (APG).** La case donne des bonus aux créatures bonnes.
- **Protection contre le Chaos.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Requiem pour les fantômes (APG).** Les créatures intangibles reçoivent la moitié des dégâts des armes non magiques.
- **Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- **Sanctification de cadavre (AdM).** Empêche un cadavre de devenir mort-vivant.
- **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.
- **Tir longue distance (UC).** Bonus de +3 m au facteur de portée de toutes les armes à distance.
- **Voile d'énergie positive (APG).** +2 CA, +2 aux jets de sauvegarde contre les morts-vivants.

## Sorts de paladin de 2e niveau

- **Accorder la grâce (APG).** Le sujet gagne un bonus aux jets de sauvegarde égal au modificateur de Charisme du personnage.
- **Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.
- **Arme merveilleuse (APG).** L'arme gagne +2 aux jets de dégâts.
- **Armure instantanée (APG).** Convoque une armure qui remplace temporairement l'équipement actuel du personnage.
- **Armure sans effort (UC).** L'armure du personnage ne réduit plus sa vitesse de déplacement.
- **Aura de bravoure supérieure (APG).** Augmente la puissance de l'aura de bravoure du paladin.
- **Bénédiction de vie et de courage (APG).** +2 aux jets de sauvegarde contre la peur et la mort.
- **Bouclier sacré (AdM).** Accorde la protection du bouclier du personnage à un tiers.
- **Délivrance de la paralysie.** Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.
- **Enchevêtrement flamboyant (APG).** Le châtimeur du mal du personnage enchevêtre également son ennemi.
- **Endurance aux énergies destructives (partagé) (UC).** Comme endurance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Engin de siège magique (UC).** L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts.

- **Flèche de loi** (AdM). Blesse et hébète peut-être les créatures Chaotiques.
- **Flèche sacrée** (UC). Imprègne un projectile de puissance sacrée.
- **Force de taureau**. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- **Habilité en selle** (APG). Bonus aux dégâts quand le personnage se déplace sur sa monture.
- **Lance de lumière** (APG). Crée une colonne de lumière.
- **Lien sacré** (F) (APG). Lance les sorts de soins de contact de loin.
- **Litanie de défense** (UC). Double le bonus d'altération d'une armure.
- **Litanie de prévention** (UC). Deux attaques d'opportunité de plus pendant 1 round.
- **Litanie de vertu** (UC). Une unique créature Mauvaise reçoit plus de dégâts de la part des créatures qui possède une aura Bonne.
- **Litanie d'éloquence** (UC). Fascine une créature pendant 1 round.
- **Litanie d'enchevêtrement** (UC). Enchevêtre une créature pendant un round.
- **Panoplie du champion** (AdM). Une armure ou un bouclier reçoit un bonus d'altération de +1 par tranche de 4 niveaux.
- **Protection contre la Loi (partagé)** (UC). Comme protection contre la Loi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Bien (partagé)** (UC). Comme protection contre le Bien mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Chaos (partagé)** (UC). Comme protection contre le Chaos mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Mal (partagé)** (UC). Comme protection contre le Mal mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection d'autrui** (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- **Ralentissement du poison**. Neutralise le poison pendant 1 heure/niv.
- **Résistance à la corruption** (APG). Protège la créature contre les dégâts des attaques basées sur les alignements.
- **Résistance aux énergies destructives**. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.
- **Sacrifice du paladin** (APG). Reçoit les dégâts et les effets destinés à une autre créature.
- **Sagesse du hibou**. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
- **Savoir manier une arme** (UC). Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.
- **Sillage de lumière** (APG). Traînée magique qui aide les créatures bonnes et gêne les Mauvaises.
- **Splendeur de l'aigle**. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- **Vigueur du juste** (APG). Améliore l'attaque à chaque coup.
- **Zone de vérité**. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

### Sorts de paladin de 3e niveau

- **Arme magique suprême**. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
- **Armure sainte** (APG). +1 CA/quatre niveaux (max +5).
- **Aura d'archon** (AdM). L'aura pénalise l'attaque et la CA des ennemis.

- **Bénédictio de la taupe** (AdM). 1 allié/niveau gagne vision dans le noir et +2 Discrétion.
- **Cercle magique contre le Chaos**. Comme protection contre le Chaos, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Cercle magique contre le Mal**. Comme protection contre le le Mal, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Délivrance des malédictions**. Libère une personne ou un objet d'une malédiction.
- **Détection du mensonge**. Révèle les mensonges délibérés.
- **Dissipation de la magie**. Annule sorts et effets magiques.
- **Élan de rapidité** (UC). La vitesse du personnage augmente. Quand il se déplace, il ignore les attaques d'opportunité et peut traverser l'espace occupé par des créatures plus grandes que lui.
- **Feu du jugement** (APG). Les créatures châtiées reçoivent des dégâts quand elles attaquent.
- **Flèche de l'aube** (UC). Les munitions ciblées émettent une énergie radiuse.
- **Guérison de destrier**. Guérison suprême sur la monture du PJ.
- **Guérison de la cécité/surdité**. Soigne la cécité ou la surdité.
- **Juggernaut mortel** (UC). La puissance du personnage augmente à chaque fois qu'il tue.
- **Lame de triomphe éclatant** (AdM). L'arme liée devient spectrale.
- **Litanie de fuite** (UC). Téléporte un allié agrippé pour le libérer.
- **Litanie de vision** (UC). Le personnage distingue les créatures et les objets invisibles situés dans les 9 m autour de lui.
- **Lumière du jour**. Vive lumière sur 18 m de rayon.
- **Manteau de colère** (APG). La cible gagne +1/quatre niveaux à tous les jets de sauvegarde.
- **Marques d'interdiction** (APG). 2 créatures doivent réussir des jets de Volonté si elles veulent s'attaquer.
- **Murmure sacré** (APG). Un murmure qui rend les créatures Mauvaises fiévreuses et offre un bonus aux bonnes.
- **Prière**. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
- **Ralentissement du poison (partagé)** (UC). Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Requiem pour les fantômes de groupe** (APG). Comme requiem pour les fantômes mais sur plusieurs créatures.
- **Résistance aux énergies destructives (partagé)** (UC). Comme résistance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Soins modérés**. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Transfert divin** (APG). Transfert des points de vie et donne une RD/mal à une créature.

### Sorts de paladin de 4e niveau

- **Accorder la grâce du champion** (AdM). La cible gagne des pouvoirs de paladin pendant 1 round/niveau.
- **Annulation d'enchantement**. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- **Coup retentissant** (APG). Attaque de corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.
- **Engin de siège magique supérieur** (UC). L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts.
- **Épée sainte**. L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.
- **Flammes de la vengeance** (APG). Les créatures châtiées subissent 3d8 points de dégâts.

- **Halo de gloire (APG).** Un dernier sursaut soigne les créatures bonnes et blesse les Mauvaises.
- **Le roi et la tour (APG).** Le personnage échange instantanément de place avec un allié.
- **Litanie de tonnerre (UC).** Une cible est sourde jusqu'à ce qu'on la débarrasse de cette condition et elle est confuse pour 1 round.
- **Litanie de vengeance (UC).** Les alliés qui attaquent la cible de ce sort gagnent un bonus de +5 aux jets de dégâts pendant 1 round.
- **Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- **Rappel de compagnon animal (AdM).** Comme rappel à la vie mais pour un compagnon animal.
- **Rejet du Chaos.** +4 à la CA contre les attaques des créatures Chaotiques.
- **Rejet du Mal.** +4 à la CA contre les attaques des créatures Mauvaises.
- **Repentir forcé (APG).** La cible se laisse tomber à terre et confesse tous ses péchés.
- **Réprobation (AdM).** Les membres de la religion du personnage fuient la cible marquée.
- **Restauration (M).** Rend niveaux et points de caractéristique perdus.
- **Retenir la main (APG).** Le sujet ne peut pas attaquer avec une arme de corps à corps.
- **Serment de paix (APG).** Accorde un bonus de +5 à la CA et une RD 10/mal, ne peut pas attaquer.
- **Serment de sacrifice (APG).** Subit les dégâts destinés à un allié pendant de nombreux rounds.
- **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Symbole de guérison (AdM).** La rune déclenchée soigne les créatures vivantes.



# Les archétypes de paladin

## Bouclier béni

*Quand le bouclier béni se retrouve confronté au mal, son premier réflexe n'est pas de se saisir d'une arme mais de son fidèle bouclier. C'est sa foi qui lui permet de protéger ses compagnons.*

**Bastion du bien (Sur).** Au niveau 1, le bouclier béni peut demander aux pouvoirs du bien de les protéger, ses alliés et lui, contre les forces du mal. Ce pouvoir fonctionne comme châtiment du mal mais le paladin ne gagne aucun avantage aux jets d'attaque et de dégâts. En revanche, les attaques que sa cible porte contre ses alliés (situés dans les 3 mètres (2 c)) infligent seulement la moitié des dégâts. Les attaques qui visent le paladin lui infligent la totalité des dégâts mais il bénéficie d'un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme contre les attaques qui viennent de la cible de ce pouvoir. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux (avec un maximum de +6 au niveau 20). Comme pour le châtiment du mal, si le paladin vise une créature qui n'est pas Mauvaise, le pouvoir est gâché et n'a aucun effet. Les dons, les pouvoirs et autres éléments qui augmentent le nombre d'utilisations quotidiennes du châtiment s'appliquent aussi au bastion du bien. Ce pouvoir remplace châtiment du mal.

**Bouclier saint (Sur).** Au niveau 4, le bouclier béni peut imprégner son bouclier de sa foi et protéger ainsi ses alliés. Tous les alliés adjacents gagnent un bonus de bouclier égal à celui du bouclier béni (ce qui inclut tout éventuel bonus d'altération). Ce bonus ne se cumule pas avec un autre bonus de bouclier. Le paladin émet autant de luminosité qu'un sort de *lumière* tant que la protection est active. Au niveau 11, sa protection s'étend à tous les alliés situés dans les 3 mètres (2 c) et la luminosité atteint celle d'un sort de *lumière du jour*. Au niveau 20, le paladin protège tous les alliés dans les 6 mètres (4 c). Quand le bouclier béni utilise ce pouvoir, il consomme deux utilisations quotidiennes de l'imposition des mains. Les effets durent 3 rounds plus un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme. Ce pouvoir remplace canalisation de l'énergie positive.

**Pacte divin (Sur).** Au niveau 5, au lieu de forger un lien avec une arme ou une monture, le paladin se lie à son bouclier. Par une action simple, il peut l'imprégner de l'esprit d'un céleste. Le lien dure 1 minute par niveau de paladin. Quand l'esprit arrive, le bouclier émet autant de lumière qu'une torche. Au niveau 5, l'esprit donne un bonus d'altération de +1 au bouclier. Ensuite, le bonus augmente de +1 tous les trois niveaux, jusqu'à un maximum de +6 au niveau 20. Le paladin peut ajouter ces bonus au bouclier, jusqu'à un maximum de +5. Ils se cumulent avec les éventuels bonus d'altération existants. Le paladin peut aussi les utiliser pour ajouter l'une des propriétés spéciales suivantes au bouclier : antiprojectiles, d'attaque, aveuglant, de défense (au choix), réfléchissant, de résistance à la magie (au choix).

Le paladin peut utiliser la propriété réfléchissant à chaque fois qu'il active son lien divin. L'ajout de ces propriétés consomme un nombre de bonus égal au prix de la propriété. Ces bonus s'ajoutent aux propriétés spéciales que le bouclier possède déjà mais si une propriété figure en double, elle n'apporte aucun avantage supplémentaire. Si le bouclier du paladin n'est pas magique, il faut lui ajouter un bonus d'altération minimum de +1 avant de lui donner une propriété spéciale. Le paladin choisit le bonus et les propriétés spéciales quand il appelle l'esprit et ne peut plus les changer par la suite. L'esprit céleste n'améliore pas le bouclier s'il se trouve entre les mains de quelqu'un d'autre que le paladin mais il les réactive dès qu'il entre de nouveau en sa possession. Le bouclier béni peut

utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 5 et, par la suite, une fois de plus tous les quatre niveaux, pour un maximum de quatre fois par jour au niveau 17. Si le bouclier est détruit alors que l'esprit céleste se trouve à l'intérieur, le paladin ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 30 jours ou jusqu'à ce qu'il gagne un niveau, selon ce qui se produit en premier. Pendant cette période, il subit un malus de -1 à la CA et aux jets de sauvegarde.

**Science du bastion.** Au niveau 11, le rayon d'action du bastion du bien passe à 6 mètres (4 c). Ce pouvoir remplace aura de justice.

**Bastion parfait.** Au niveau 20, le bouclier béni et ses alliés situés dans les 6 mètres (4 c) gagnent régénération 10 contre la cible du bastion du bien (cette régénération n'affecte pas les dégâts qui ne viennent pas de la cible). Ce pouvoir remplace champion sacré.

## Chasseur divin

*La plupart des paladins se jettent dans la mêlée et affrontent leurs ennemis face à face. Le chasseur divin préfère les attaquer de loin et les terrasser avant qu'ils ne menacent leurs alliés.*

**Tir de précision.** Le chasseur divin gagne Tir de précision comme don supplémentaire au niveau 1, même s'il ne remplit pas les conditions requises. Ce pouvoir remplace port des armures lourdes.

**Précision partagée (Sur).** Au niveau 3, quand le chasseur divin touche une créature avec une attaque de contact à distance, il fait bénéficier tous les alliés situés dans les 3 m des avantages du don Tir de précision jusqu'au début de son prochain tour. Pour profiter de cet avantage, les alliés doivent rester à moins de 3 m de lui et doivent pouvoir le voir et l'entendre. Ce pouvoir remplace l'aura de bravoure.

**Pacte divin (Sur).** Au niveau 5, le chasseur divin tisse un lien avec sa divinité. Ce pouvoir fonctionne comme le don de paladin ordinaire mais le chasseur se lie obligatoirement à une arme de jet ou à distance (mais pas à des munitions). En plus des propriétés citées, il peut appliquer longue portée, boomerang ou traqueuse à son arme. En revanche, il ne peut pas la faire bénéficier de défense ou destruction. Les propriétés spéciales d'une arme de jet fonctionnent normalement quand le paladin se sert de l'arme au corps à corps. Ce pouvoir remplace le pacte divin du paladin ordinaire.

**Grâce à distance (Mag).** Au niveau 6, le paladin peut dépenser deux utilisations quotidiennes de l'imposition des mains pour guérir une cible située à 1,50 m de distance par niveau de paladin. Ce pouvoir reste sans effet sur les créatures que blessent l'énergie positive, comme les morts-vivants. Ce pouvoir remplace la grâce de paladin de niveau 6.

**Aura d'attention (Sur).** Au niveau 8, le chasseur divin et ses alliés sont étrangement conscients de la position que chacun d'eux occupe sur le champ de bataille. Le paladin et les alliés situés à moins de 3 mètres (2 c) de lui n'offrent plus d'abri contre leurs propres attaques à distance, à moins qu'ils ne le désirent. En revanche, les alliés incapables de bouger ou d'entreprendre une action donnent toujours un abri aux ennemis, tout comme ceux qui sont pris au dépourvu. Pour utiliser ce pouvoir, le paladin et ses alliés doivent se voir et s'entendre. Ce pouvoir remplace aura de fermeté.

**Bénédictio du chasseur (Sur).** Au niveau 11, le chasseur divin peut, par une action rapide, dépenser une utilisation quotidienne de châtiment du mal pour bénéficier (ainsi que ses alliés) de Viser, Tir de précision et Science du tir de précision, même s'ils ne remplissent pas les conditions requises. Les effets durent une

minute. Les créatures Mauvaises ne bénéficient pas des avantages de ce pouvoir qui remplace aura de justice.

**Chasseur vertueux (Sur).** Au niveau 14, les armes du chasseur divin sont considérées comme Bonnes quand il s'agit de vaincre la réduction de dégâts. De même, toutes les attaques à distance de ses alliés situés à moins de 3 mètres (2 c) sont d'alignement Bon. Ce pouvoir fonctionne uniquement quand le chasseur est conscient et remplace aura de foi.

## Chevalier empyréen

*Le chevalier empyréen passe sa vie à servir les êtres célestes qui guident les mortels dans leur lutte pour atteindre la lumière.*

**Voix des sphères.** Au niveau 2, le chevalier empyréen apprend à lire et parler le céleste s'il en était incapable. Ce pouvoir remplace grâce divine.

**Allié céleste (Mag).** Au niveau 1, le chevalier empyréen peut convoquer un allié céleste par une action complexe. Ce pouvoir fonctionne comme *convocation de monstres I* mais sert seulement à invoquer des créatures célestes, des archons et des anges. Au niveau 6, il fonctionne comme *convocation de monstres II* et augmente ensuite d'un niveau de sort tous les deux niveaux, avec au maximum *convocation de monstres IX* au niveau 20. Chaque jour, le chevalier empyréen peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme (1 au minimum). Il ne peut convoquer qu'un allié à la fois. Ce pouvoir remplace imposition des mains et canalisation d'énergie positive.

**Pacte divin (Sur).** Au niveau 5, le chevalier empyréen forge un lien avec sa monture, comme avec le pouvoir de paladin ordinaire. La monture gagne l'archétype céleste au niveau 8. Au niveau 12, elle obtient des ailes (si elle était incapable de voler) et gagne une vitesse de vol égale à deux fois sa vitesse de base. Elle a une bonne manœuvrabilité. Si elle savait déjà voler, sa vitesse et sa manœuvrabilité augmentent jusqu'à atteindre au moins ce niveau. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme celui du paladin ordinaire.

**Cœur céleste (Sur).** Au fur et à mesure que le chevalier empyréen évolue, ses liens avec les royaumes célestes lui octroient une partie des pouvoirs et des défenses des anges. Au niveau 18, par une action rapide, le chevalier empyréen génère une aura de protection contre le mal. Elle se traduit par un bonus de parade de +4 à la CA et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs et les effets qui émanent de créatures Mauvaises. L'aura affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 6 m. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme un *cercle de protection contre le Mal*. Chaque jour, le chevalier empyréen peut utiliser ce pouvoir pendant 1 round par niveau de paladin. Ces rounds ne sont pas forcément successifs. Ce pouvoir remplace grâce.

**Champion empyréen.** Au niveau 20, le chevalier empyréen transcende les limites de sa condition mortelle. Sa RD passe à 10/Mal. Il est considéré comme un extérieur vis-à-vis des sorts et des effets magiques. Il obtient vision dans le noir à 18 m et vision nocturne. Il gagne un pouvoir surnaturel qui lui permet de déployer des ailes par une action simple. Sa vitesse de vol est égale à deux fois sa vitesse de base et il a une manœuvrabilité moyenne. Quand il utilise ce pouvoir, ses habits et son armure se modifient pour s'accommoder des ailes. Il peut les faire disparaître par une action gratuite. Contrairement aux autres extérieurs, on peut toujours ramener le chevalier empyréen d'entre les morts, comme s'il appartenait encore à son ancienne race. Ce pouvoir remplace champion sacré.

## Chevalier étincelant

*Dans la plupart des représentations, les paladins chevauchent une monture loyale. Mais le chevalier étincelant est le véritable symbole du cavalier courageux. Les chevaliers étincelants n'éloignent jamais de leur monture et sont toujours parés d'armures polies et étincelantes.*

**Cavalier doué (Ext et Sur).** Au niveau 3, le chevalier étincelant ne tient plus compte de sa pénalité d'armure lorsqu'il effectue un test d'Équitation. De plus, les montures qu'il chevauche bénéficient de sa capacité de Grâce divine et ajoutent donc son bonus de Charisme (s'il en a un) à tous leurs jets de sauvegarde. Cette capacité remplace Santé divine.

**Pacte divin (Sur).** En atteignant le niveau 5, le chevalier étincelant doit former un lien avec une monture. À part cette restriction, cette capacité fonctionne comme celle des paladins ordinaires.

**Charge du chevalier (Sur).** Au niveau 11, chaque fois que le chevalier étincelant est monté et charge un ennemi, son mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité, ni contre lui ni contre sa monture. De plus, si sa cible est également la cible de son châtiment du Mal et que l'attaque de charge touche, elle doit effectuer un jet de Volonté pour ne pas être paniquée pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du chevalier étincelant. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du chevalier étincelant + son modificateur de charisme. Cette capacité remplace Aura de justice.

## Défenseur divin

*Certains paladins se considèrent comme la dernière ligne de défense entre les hordes du Mal et les innocents qui tentent de survivre dans un monde difficile et sans pitié. Ces défenseurs consacrent leur vie à protéger les autres et à affronter des ennemis dont l'existence devrait rester inconnue des bonnes gens. Pour les aider dans leur mission sacrée, ils disposent de pouvoirs spéciaux qui leur permettent de se protéger eux-mêmes et de protéger ceux qui les entourent.*

**Défense commune (Sur).** Au niveau 3, un défenseur divin peut dépenser une utilisation de sa capacité d'imposition des mains par une action simple pour donner un bonus à tous ses alliés adjacents (y compris à lui-même). Au niveau 3, les alliés adjacents reçoivent un bonus sacré de +1 à la CA, au DMD et aux jets de sauvegarde. Ces bonus persistent pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du défenseur divin. Aux niveaux 9 et 15, ces bonus augmentent de +1.

Au niveau 6, ces bonus sont étendus à tous les alliés situés dans un rayon de 3 mètres (2c) autour du paladin. De plus, les alliés situés dans cette zone et possédant moins de 0 point de vie sont automatiquement stabilisés.

Au niveau 12, les bonus s'étendent à tous les alliés dans un rayon de 4,50 mètres (3 c) autour du paladin et ceux-ci sont immunisés contre les dégâts de saignement.

Au niveau 18, ces bonus s'étendent à tous les alliés dans un rayon de 6 mètres (4 c) autour du paladin et ceux-ci ont 25% de chances d'annuler toute attaque critique ou sournoise portée à leur rencontre. Ce pourcentage ne se cumule pas avec celui conféré par les propriétés d'armure *défense légère, intermédiaire* ou *lourde*. Les avantages octroyés par l'aura s'ajoutent les uns aux autres, mais les alliés n'en bénéficient que lorsqu'ils se trouvent au sein de la zone indiquée.

Cette capacité remplace Grâce.

**Pacte divin (Sur).** Au niveau 5, au lieu de développer un lien divin avec une arme ou une monture, un défenseur divin peut le faire avec son armure. Par une action simple, il peut améliorer son armure en faisant appel à un esprit céleste. L'aide persiste pendant 1 minute par niveau de paladin. Lorsque l'esprit est appelé, il fait briller l'armure comme une torche. Au niveau 5, l'esprit donne un bonus d'altération de +1 à l'armure. Ce bonus augmente de +1 pour chaque tranche de trois niveaux au-delà du niveau 5, jusqu'à un maximum de +6 au niveau 20.

Ces bonus peuvent être ajoutés à l'armure et cumulés avec les bonus qu'elle possède déjà jusqu'à un maximum de +3, ou ils peuvent être utilisés pour ajouter n'importe quelle(s) propriété(s) spéciale(s) parmi la liste suivante : *championne, défense légère, défense intermédiaire, défense lourde, invulnérabilité, résistance à la magie* (13, 15, 17 ou 19) ou *spectrale*. Chacune de ces propriétés nécessite une quantité de bonus égal à son coût.

Les bonus peuvent également être dépensés (selon les montants indiqués ci-après) pour ajouter une ou plusieurs des propriétés suivantes : *résistance aux énergies* (pour un bonus de +3), *résistance aux énergies supérieure* (pour un bonus de +5) ou *vertueuse* (pour un bonus de +4).

Ces bonus sont ajoutés aux propriétés que l'armure possède déjà, mais les propriétés dupliquées ne se cumulent pas.

Si l'armure n'est pas magique, il faut lui ajouter un bonus d'altération minimal de +1 avant de pouvoir lui octroyer d'autres propriétés. Les bonus et propriétés conférés par l'esprit sont déterminés lorsque celui-ci est appelé et ne peuvent pas être changés avant qu'il ne soit appelé à nouveau. L'esprit céleste n'accorde aucun bonus à l'armure si elle est portée par qui que ce soit d'autre que le défenseur divin, mais les bonus reprennent effet dès qu'il la revêt à nouveau. Un défenseur divin peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus par jour par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5, pour un total de 4 fois par jour au niveau 17.

Si une armure dotée d'un esprit céleste est détruite, le défenseur divin perd l'accès à cette capacité pendant 30 jours, ou jusqu'à ce qu'il gagne un niveau si cela se produit avant. Pendant cette période d'attente, le défenseur divin subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts par armes.

## Fléau des morts-vivants

*Les morts-vivants sont des abominations aux yeux des justes et des vertueux. Il n'est donc pas surprenant de constater que certains paladins se dévouent entièrement à l'éradication de ces horreurs maudites.*

**Châtiment du Mal (Sur).** Cette capacité fonctionne comme l'aptitude de paladin de même nom, si ce n'est que le fléau des morts-vivants n'inflige pas 2 points de dégâts par niveau lors de la première attaque réussie contre les dragons et les Extérieurs maléfiques. Par contre, il inflige 2 points de dégâts par niveau lors de toutes les attaques de châtiment effectuées contre un mort-vivant Maléfique.

**Aura de vie (Sur).** Au niveau 8, un fléau des morts-vivants irradie une aura de vie de 3 mètres (2 c) de rayon qui affaiblit les morts-vivants. Ces derniers subissent une pénalité de -4 aux jets de Volonté pour résister à l'énergie positive. De plus, l'énergie négative ne permet pas aux morts-vivants situés dans l'aura de récupérer des points de vie. Cette capacité remplace Aura de fermeté.

**Éradication des morts-vivants (Sur).** Au niveau 11, un fléau des morts-vivants peut, par une action simple, sacrifier une utilisation de sa capacité de châtiment du Mal et porter une unique attaque

au corps à corps contre un mort-vivant. Si l'attaque touche, le mort-vivant doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être détruit. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du niveau du fléau des morts-vivants + son modificateur de Charisme.

Les morts-vivants qui possèdent (au moins) deux fois plus de dés de vie que le fléau des morts-vivants ne sont pas affectés par cette capacité. Si l'attaque échoue, le châtiment du Mal est perdu et sans effet. Cette capacité remplace Aura de justice.

## Guerrier de la lumière sainte

*Certains paladins utilisent leurs dons pour faire jaillir la lumière sacrée qui brille dans leurs âmes. Ces paladins passent la majeure partie de leur vie à guider les autres vers le droit chemin en utilisant la pureté et la rédemption comme armes. Leur quête demande une grande patience et a un prix élevé.*

**Pouvoir de la foi (Sur).** Au niveau 4, un guerrier de la lumière sainte apprend à utiliser le pouvoir de sa foi pour accroître ses défenses et aider ses alliés. Cette capacité de classe remplace la capacité de lancement de sorts des paladins ordinaires. Un guerrier de la lumière sainte ne gagne aucun sort ni capacité de lancement de sorts : il ne possède aucun niveau de lanceur de sorts et ne peut utiliser ni objets à potentiel magique ni objets à fin d'incantation.

Au niveau 4, le guerrier de la lumière sainte acquiert une utilisation quotidienne supplémentaire de sa capacité d'imposition des mains. Il en gagne une autre tous les quatre niveaux au-delà du niveau 4. Par une action simple, il peut se servir d'une utilisation quotidienne d'imposition des mains pour faire appel au pouvoir de sa foi. Une aura lumineuse de 9 mètres (6 c) de rayon émane alors de lui. Tous les alliés situés dans cette zone (y compris le guerrier de la lumière sainte) reçoivent un bonus de moral de +1 à la CA ainsi qu'aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde contre la terreur qui persiste tant qu'ils restent dans la zone lumineuse. L'aura reste active pendant 1 minute.

Au niveau 8, l'aura lumineuse soigne le paladin et ses alliés de 1d4 points d'affaiblissement temporaire de caractéristiques comme le sort de *restauration partielle*. Chaque créature ne peut être soignée de la sorte qu'une seule fois par jour.

Au niveau 12, l'aura lumineuse fonctionne comme un sort de *lumière du jour* pour tout ce qui touche aux créatures sensibles à la lumière. De plus, elle donne aux alliés situés dans la zone une résistance de 10 points à un type d'énergie (choisi par le guerrier de la lumière sainte lors de l'activation de cette capacité).

Au niveau 16, l'aura lumineuse protège le guerrier de la lumière sainte et ses alliés contre les coups critiques. Chaque coup critique à l'encontre du guerrier de la lumière sainte ou d'un de ses alliés situé dans la zone de l'aura a 25% de chance d'être traité comme une attaque réussie normale. Cet effet ne se cumule pas avec les autres protections similaires (comme la propriété d'armure de *défense*).

Au niveau 20, l'aura lumineuse s'étend sur un rayon de 18 mètres (12 c). De plus, tous les bonus qu'elle offre augmentent. Le bonus moral à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde contre la terreur passe à +2. La quantité d'affaiblissement temporaire guérie passe à 2d4. La résistance contre un type d'énergie passe à 20 points. Et, finalement, la protection contre les coups critiques passe à 50%.

**Lumière éclatante (Sur).** Au niveau 14, un guerrier de la lumière sainte peut projeter un rayonnement de 9 mètres (6 c) de rayon de pure lumière blanche par une action simple. Les créatures Mauvaises situées dans ce rayonnement subissent 1d6 points de dégâts par tranche de 2 niveaux du paladin et sont aveuglées pendant 1 round. Les dragons maléfiques, les Extérieurs maléfiques et les

morts-vivants maléfiqes sont aveuglés pendant 1d4 rounds en cas d'échec du jet de sauvegarde. Un jet de Réflexes permet de diviser les dégâts par deux et d'annuler l'aveuglement. Le DD de ce jet vaut 10 + la moitié du niveau du guerrier de la lumière sainte + son modificateur de Charisme. Les créatures d'alignement Bon situées dans ce rayonnement sont guéries de 1d6 points de vie par 2 niveaux du paladin et reçoivent un bonus sacré de +2 aux tests de caractéristiques, jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence pendant 1 round. Un guerrier de la lumière sainte peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 14 et une fois de plus par jour aux niveaux 17 et 20. Cette capacité remplace Aura de foi.

## Hospitalier

*La compassion et les capacités de guérison des paladins sont célèbres. Les hospitaliers considèrent ces deux choses comme leurs devoirs les plus importants. Ils passent la plupart de leur temps à soigner les pauvres et à apporter aide et réconfort à ceux qui en ont besoin.*

**Châtiment du Mal (Sur).** Cette capacité fonctionne comme la capacité de paladin, mais l'hospitalier peut l'utiliser une fois de plus par jour au niveau 7 et tous les six niveaux par la suite (au lieu du niveau 4 et de tous les trois niveaux par la suite).

**Canalisation d'énergie positive (Sur).** Lorsqu'un hospitalier atteint le niveau 4, il acquiert la capacité de canaliser de l'énergie positive comme un prêtre dont le niveau est égal à son niveau de paladin -3. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Cela ne consomme pas d'utilisation de sa capacité d'imposition des mains comme c'est le cas pour les autres paladins. Cette capacité remplace la capacité de canalisation d'énergie positive des paladins ordinaires.

**Aura de guérison (Sur).** Au niveau 11, un hospitalier peut sacrifier une utilisation de sa capacité de canalisation d'énergie positive pour activer une aura de guérison de 9 mètres (6 c) de rayon pendant un nombre de rounds égal à son niveau de paladin. Les alliés situés dans cette aura (y compris l'hospitalier lui-même) sont automatiquement stabilisés s'ils ont moins de 0 point de vie, et ils sont immunisés contre les dégâts de saignement. De plus, les alliés qui passent un round entier au sein de l'aura (y compris le paladin) sont guéris d'une quantité de points de vie égale à leur nombre total de DV et ils peuvent effectuer un jet de sauvegarde contre chacune des afflictions dont ils souffrent (les malédictions, les poisons et les maladies par exemple). Le résultat de ce jet de sauvegarde est seulement utilisé pour progresser vers la rémission. Un échec n'entraîne aucune conséquence négative. Chaque allié ne peut être soigné qu'une seule fois par utilisation de cette aura et ne peut bénéficier du jet de sauvegarde supplémentaire qu'une seule fois par jour, même en cas d'expositions multiples à ce type d'aura. Cette capacité remplace Aura de justice.

## Paladin assermenté

*Les paladins sont des champions sacrés de la loi et du bien, mais certains se dévouent à des causes particulières avec un zèle exceptionnel. Ils jurent solennellement de résoudre des problèmes spécifiques ou de mourir en essayant.*

Tous les paladins observent un code de conduite, qu'il soit enseigné par leur ordre, transmis par les dieux ou inspiré par des convictions personnelles, mais le paladin assermenté se dévoue à une unique cause, ce qui lui donne des pouvoirs supplémentaires mais lui impose d'autres édits à respecter. Le paladin assermenté jure d'éliminer un certain aspect du mal. Ce puissant serment lui donne accès à de nouveaux sorts et modifie ou augmente ses pouvoirs.

Le paladin assermenté peut prêter plusieurs serments mais aucun ne doit remplacer ou modifier un même pouvoir de base du paladin. Par exemple, un paladin ne peut pas prêter serment contre la corruption et contre les wyrms car ils remplacent tous deux le pouvoir de classe aura de bravoure.

Les paladins qui prêtent serment peuvent faire une promesse sacrée à leur dieu ou à leur temple et jurer d'accomplir un exploit spécifique associé au serment. Par exemple, un paladin assermenté qui fait un serment de vengeance peut se donner pour mission de tuer le chef de guerre orque qui a rasé son village natal tandis qu'un paladin du serment contre les wyrms peut être chargé d'obtenir un pacte de non-agression avec une famille de dragons. Quand un paladin tient sa promesse, il a accompli son serment et peut l'abandonner s'il le désire. Il peut ensuite en prêter un autre, redevenir un paladin standard ou choisir un nouvel archétype.

Si un paladin viole le code de conduite de son serment, il perd les pouvoirs de classe associés au serment jusqu'à ce qu'il ait fait amende honorable. S'il viole son code de paladin, il perd ses pouvoirs de paladins et ceux liés à son serment.

**Divinité.** Certains serments sont plus compatibles avec certaines religions.

D'autres dieux peuvent autoriser ce genre de serment mais une divinité accepte rarement un serment qui entre en conflit avec ses enseignements.

**Code de conduite.** Le paladin assermenté doit obéir aux préceptes de son serment en plus du code de conduite spécifique exigé par son dieu. Dans certains cas, le code d'une divinité ou d'un ordre de paladins peut entrer en conflit avec les préceptes du serment. La plupart du temps, ceci veut dire qu'un paladin de ce dieu ou de cet ordre ne peut pas prêter ce serment (par exemple, un serment contre les wyrms est incompatible avec une divinité draconique bienveillante ou un ordre de paladins montés sur des dragons).

**Sorts de serment.** Le serment du paladin influe sur sa magie. Le paladin assermenté ajoute un sort de paladin à sa liste à chaque niveau de sort qu'il peut lancer (y compris pour ceux où il ne devrait gagner que des sorts supplémentaires si son bonus de Charisme le lui permet). C'est la nature du serment qui détermine les sorts à ajouter à la liste. Si le paladin a prêté plusieurs serments, il ajoute les sorts de chacun à sa liste.

Si un paladin assermenté a prêté plus d'un serment, il peut préparer le sort de serment qu'il désire dans l'emplacement attribué (comme un prêtre qui choisit entre ses deux sorts de domaine pour savoir celui qu'il place dans l'emplacement de sort de domaine).

## Serments

*Voici quelques exemples de serments pour un paladin assermenté. Il peut en exister d'autres, en rapport avec un ennemi ou un événement de campagne spécifique (comme l'élimination d'une guilde d'assassins ou la destruction d'un temple maléfiqes).*

### Serment de charité.

La charité ne se limite pas à donner de l'argent à un temple ou une cause, elle représente la nécessité de faire des sacrifices pour aider les autres. Ceux qui prêtent ce serment dédient leur vie à la protection de tous ceux qui ne peuvent pas se protéger eux-mêmes et donnent à ceux qui sont dans le besoin. Ces paladins sont généreux à l'excès, ce sont des amis fidèles et ils donnent sans qu'il soit besoin de demander. Les paladins qui font serment de charité donnent souvent un cinquième ou plus de leurs richesses à leur temple ou à leur communauté.

**Mains charitables (Sur).** Au niveau 2, un paladin qui a prêté ce serment soigne 50% de points de vie en moins quand il l'utilise



sur lui mais 50% de points de vie en plus quand il l'utilise sur autrui. S'il l'utilise pour blesser un mort-vivant, il inflige des dégâts normaux. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme imposition des mains et le remplace.

**Grâce de charité (Sur).** Au niveau 5, le paladin qui a prêté ce serment possède une plus grande latitude au niveau de ses grâces que les autres. À l'aube de chaque jour, il peut choisir ses grâces dans la liste disponible. Ce pouvoir remplace lien divin.

**Code de conduite.** Toujours proposer d'aider des créatures Bonnes qui semblent en avoir besoin. Toujours proposer d'aider les pauvres et les démunis. (Dans les villages, cette aide se traduit souvent par un don à une organisation religieuse charitable, pas par un paladin qui distribue ses pièces de cuivre à tous les mendiants de la rue.)

**Sorts de serment.** 1– pierre magique, 2– réparation intégrale, 3– panoplie magique, 4– transfert de sorts

#### *Serment de chasteté*

Le paladin chaste prouve sa pureté par ses actions et son abstinence vis-à-vis des activités romanesques. Beaucoup pensent que ce serment ne concerne que le sexe mais en réalité, il refuse le fait qu'une unique personne puisse avoir plus d'importance que tout le mal qui assaille le monde. Le paladin chaste rejette cet égoïsme et gagne des pouvoirs purificateurs.

**Pur d'esprit (Sur).** Au niveau 2, le paladin gagne un bonus sacré de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et les chimères et gagne un bonus égal à son modificateur de Charisme aux jets de Volonté. Ce pouvoir remplace grâce divine.

**Pur de corps (Sur).** Quand le paladin atteint le niveau 8, il a 50% de chances de transformer un coup critique ou une attaque sournoise en coup normal, comme s'il portait une armure de défense. Ce pouvoir remplace l'aura de fermeté.

**Code de conduite.** Ne jamais s'engager dans une relation amoureuse ni un acte sexuel.

**Sorts de serment.** 1– regain d'assurance, 2– confession<sup>APG</sup>, 3– héroïsme, 4– liberté de mouvement

#### *Serment contre la corruption*

Les curieuses entités étrangères qui remontent des profondeurs de la terre et des singulières contrées au-delà des cieux sont encore plus insidieuses que les diables sournois et plus destructeurs que des hordes en maraude. Quand un paladin prête ce serment, il devient un traqueur d'aberrations et protège les gens du peuple contre ces curieux dangers. Il travaille souvent en secret car il ne veut pas semer la panique en dévoilant sa mission. Les paladins ont parfois des bases secrètes dans les souterrains pour accéder aux égouts et aux étranges caveaux où vivent les créatures les plus aberrantes.

**Aura de pureté (Sur).** Au niveau 3, le paladin gagne un bonus sacré de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets des créatures de type aberration. Les alliés qui se trouvent dans les 3 mètres gagnent un bonus sacré de +1 à ces mêmes jets. Ce pouvoir fonctionne uniquement si le paladin est conscient, pas s'il est inconscient ou mort. Ce pouvoir remplace l'aura de bravoure.

**Flamme purificatrice (Mag).** Au niveau 11, le personnage peut dépenser deux utilisations de châtement contre le mal pour embraser sa lame d'une flamme bleue purificatrice pendant 1 minute. Cette flamme émet autant de lumière qu'une torche. Les aberrations qui se trouvent à moins de 6 mètres d'elle reçoivent un malus de -4 aux jets d'attaque contre le personnage et ses alliés tandis que les alliés qui se trouvent à moins de 6 mètres de la flamme gagnent un bonus

sacré de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets des aberrations. Ce pouvoir remplace aura de justice.

**Jeté dans le vide (Sur).** Au niveau 20, le paladin devient un conduit pour la puissance de son dieu. Sa RD passe à 10/mal. Quand il utilise le châtement du mal et réussit à frapper une aberration, cette dernière doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du paladin + modificateur de Charisme) ou être bannie dans l'oubli. Ce pouvoir ne tue pas la créature mais l'envoie dans un endroit reculé comme dans les profondeurs de la terre ou de l'espace (si c'est une créature issue de l'espace) et elle ne peut pas revenir d'elle-même avant au moins 100 ans.

Quand le paladin canalise de l'énergie positive ou utilise son imposition des mains pour soigner une créature, il guérit le montant maximal de points de vie possible. Ce pouvoir remplace celui de champion sacré.

**Code de conduite.** Chasser les aberrations et les empêcher de se promener librement et de blesser autrui. Les détruire si possible, sinon, les bannir.

**Sorts de serment.** 1– coup au but ; 2– sens aiguisés<sup>UM</sup>, 3– idiotie, 4– immunité contre les sorts

#### *Serment contre les fiélons*

Le paladin qui prête serment contre les démons, les diables, les infernaux et autres extérieurs maléfiques est constamment à l'affût d'une insurrection fiélone en ce monde s'y oppose immédiatement avec détermination. Il travaille souvent de concert avec des inquisiteurs, en quête d'indices de manipulation ou de possession.

**Aura d'ancrage (Sur).** Au niveau 8, l'aura du paladin gêne les déplacements extra-dimensionnels des extérieurs maléfiques. Elle s'étend sur 6 mètres autour de lui. Les extérieurs Mauvais qui tentent d'utiliser des pouvoirs comme porte dimensionnelle, changement de plan ou téléportation pour entrer ou sortir de la zone touchée par l'aura doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du paladin + modificateur de Charisme du paladin). En cas d'échec, le pouvoir ne fonctionne pas, comme si l'extérieur était affecté par une ancre dimensionnelle. Ce pouvoir fonctionne uniquement si le paladin est conscient, pas s'il est inconscient ou mort.

De plus, par une action immédiate, le paladin peut dépenser une utilisation de son pouvoir de châtement du Mal pour affecter un extérieur Mauvais situé dans les 9 mètres avec une ancre dimensionnelle. Cette ancre persiste même si le paladin meurt ou tombe inconscient.

Ce pouvoir remplace l'aura de fermeté.

**Réceptacle sacré (Sur).** Au niveau 9, le paladin qui a créé un lien divin avec une arme peut aussi utiliser ce lien pour améliorer son armure ou son bouclier avec des bonus d'amélioration ou lui ajouter l'une des propriétés suivantes : d'attaque, de défense ou de résistance à la magie. L'ajout de ces propriétés consomme un montant de bonus égal au prix de la propriété choisie (voir table 15-4 et 15-5 page 469 du Manuel des Joueurs). Le paladin peut répartir ses bonus de lien sacré entre son arme, son armure et son bouclier, comme bon lui semble. Ce pouvoir n'a aucun effet sur un paladin qui s'est lié à une monture.

Ce pouvoir remplace la grâce du niveau 9.

**Code de conduite.** Ne jamais laisser un extérieur Mauvais en vie s'il peut le détruire. Bannir ceux qu'il ne peut pas tuer. Purger le mal de tous ceux qui sont possédés.



**Sorts de serment.** 1– endurance aux énergies destructives, 2– détection de pensées 3– négation de l’invisibilité, 4– changement de plan

### Serment de loyauté

Pour la plupart des paladins, une parole donnée vaut plus que tout. Quand ils disent quelque chose, ils le font. Ceux qui prêtent ce serment mettent cet idéal à l’épreuve à chaque instant. La parole du paladin assermenté est une promesse, un lien sacré mais aussi une source de pouvoir au service du bien et de la loi. Il surveille chacune de ses paroles, de peur d’accepter quelque chose qu’il ne cautionne pas entièrement.

**Serment de loyauté (Sur).** Dès le niveau 1, une fois par jour en une action libre, le paladin assermenté peut choisir une créature consentante qu’il a en ligne de mire comme cible de son serment de loyauté. Quand il se trouve à côté d’elle, il lui donne un bonus sacré égal à son bonus de Charisme aux jets de sauvegarde et à la CA. Le serment de loyauté dure 1 minute ou jusqu’à ce que le paladin l’annule (par une action libre) ou le décharge (voir plus bas), selon ce qui se produit en premier.

Si la cible se fait toucher par un ennemi et que le paladin est à côté de cet ennemi, il peut, par une action immédiate, faire une unique attaque de corps à corps contre cet ennemi. Cela met un terme au serment de loyauté. Au niveau 4 et, par la suite, tous les trois niveaux, le paladin peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour. Ce pouvoir remplace châtement du mal.

**Gardien loyal (Sur).** Au niveau 8, quand la cible du serment de loyauté du paladin se fait toucher par une attaque de corps à corps ou à distance, si le paladin se trouve à côté d’elle, il peut dépenser une action immédiate pour que l’attaque le touche automatiquement à la place de la cible prévue. Ceci met un terme au serment de loyauté.

**Code de conduite.** Tenir toutes ses promesses. Ne jamais faire un serment ou une promesse à la légère. Ne jamais revenir sur un serment.

**Sorts de serment.** 1– colère<sup>APG</sup>, 2– aide, 3– main du berger, 4– message

### Serment contre la non-mort

Un paladin qui prête ce serment jure de restaurer l’état de mort naturel de tout cadavre animé qu’il rencontre et de détruire l’énergie du mort-vivant. Même si quelques paladins qui ont prêté ce serment reconnaissent que tous les morts-vivants ne sont pas maléfiques, la plupart sont plus que volontaires pour purger les morts-vivants Neutres et Bons avec les Mauvais.

**Détection des morts-vivants (Sur).** Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir standard de paladin à détecter le mal mais sur les créatures mortes-vivantes et non Mauvaises. Ce pouvoir remplace détection du mal.

**Aura spectrale (Sur).** Au niveau 3, l’armure du paladin est traitée comme si elle possédait la propriété spectrale. Ceci n’affecte ni son prix ni ses autres propriétés. Au niveau 9, ce pouvoir s’applique également au bouclier du paladin. Ce pouvoir remplace les grâces de paladin des niveaux 3 et 9.

**Aura de vie (Sur).** Au niveau 8, le paladin gagne un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques qui infligent des niveaux négatifs et aux jets de sauvegarde pour s’en débarrasser. Chaque allié situé dans les 3 mètres gagne un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde.

Ce pouvoir fonctionne uniquement si le paladin est conscient, pas s’il est inconscient ou mort. Ce pouvoir remplace l’aura de fermeté.

**Canalisateur supérieur (Sur).** Au niveau 11, le paladin peut canaliser l’énergie positive pour blesser les morts-vivants en dépensant une seule utilisation de son pouvoir d’imposition des mains au lieu de deux. Ce pouvoir remplace l’aura de justice.

**Code de conduite.** Détruire les morts-vivants. Apporter le repos aux pauvres âmes changées contre leur gré. Empêcher la souillure de la non-mort de contaminer les morts récents, en bénissant ou en brûlant leurs cadavres si nécessaire.

**Sorts de serments.** 1– sanctification de cadavre<sup>UM</sup>, 2– vision dans le noir, 3– lumière brûlante, 4– immobilisation de morts-vivants

### Serment contre la sauvagerie

Certains paladins sont des champions de l’ordre qui jurent de lutter contre les hordes de gobelinoïdes, d’orques, de barbares hostiles et autres sauvages qui empiètent sur les frontières de la civilisation ainsi que contre tous ceux qui rongent la société de l’intérieur, comme les guildes d’assassins et de voleurs. Les paladins qui prêtent ce serment s’attendent donc, encore plus que les autres, à devoir combattre de nombreuses créatures à la fois et développent des capacités spéciales pour gérer ce nombre.

**Allonge sacrée (Sur).** Au niveau 2, le paladin assermenté peut dépenser une utilisation de son pouvoir de châtement du mal pour augmenter son allonge naturelle de 1,50 mètre pendant 1 minute. Ce pouvoir ne se cumule pas avec le don Fente. Il remplace grâce divine.

**Briseur de horde (Sur).** Au niveau 11, quand le paladin touche un humanoïde Mauvais avec une attaque d’opportunité, il lui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Quand il utilise allonge sacrée, le paladin peut, à chaque round, faire un nombre d’attaques d’opportunité supplémentaires égal à son bonus de Charisme. Cette augmentation se cumule avec celles issues d’autres sources comme Attaque réflexe. Ce pouvoir remplace aura de justice.

**Code de conduite.** Toujours répondre à l’appel d’une communauté que menacent des sauvages. Être en première ligne pour défendre un village et être le dernier à se retirer.

**Sorts de serment.** 1– perception de la mort, 2– protection contre les projectiles, 3– rapidité, 4– puissance divine

### Serment contre les wyrms

Peu de dragons considèrent les races de plus petite taille comme leurs égaux. Pour la majorité d’entre eux, les humanoïdes sont soit de la nourriture, soit une gêne. Certains paladins jurent donc de protéger les gens contre les déprédations des dragons et de leurs parents. Pour quelques-uns, cela inclut les créatures de sang draconique (comme les demi-dragons ou même les ensorceleurs de lignage draconique). Ils se liguent alors avec des inquisiteurs pour débuser tous ceux dont les ancêtres ont été souillés par la magie des dragons. La plupart des paladins qui prêtent ce serment sont des amateurs de sensations dévoués à la cause du bien qui canalisent leurs pouvoirs divins de façon à affronter ces puissants ennemis de front.

**Échapper au souffle (Sur).** Au niveau 4, le paladin qui a prêté ce serment gagne esquivé totale, mais seulement contre le souffle de créatures de type draconique. Ce pouvoir remplace canalisation de l’énergie positive.

**Lien divin (Mag).** Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir standard de paladin en dehors des modifications suivantes. Si le paladin se lie à une arme il ne peut pas s’en servir pour ajouter les propriétés de lumière, de destruction ou de miséricorde mais il peut lui ajouter le pouvoir tueur (seulement contre les dragons). Si le paladin s’est lié à une monture, cette dernière gagne les immu-

nités basées sur l'aura mais cette aura n'affecte pas ses alliés. Ceci remplace le pouvoir de paladin standard lien divin.

**Frappe du tueur de dragons (Sur).** Au niveau 20, le paladin assermenté devient un véritable conduit pour la puissance divine. Sa DR passe à 10/mal. Quand il utilise châtiment du mal et réussit à frapper un dragon, ce dernier est soumis à une parole sacrée qui n'affecte que lui et utilise le niveau du paladin + 10 comme niveau de lanceur de sorts. Le châtiment se termine dès que l'effet de bannissement et les dégâts de l'attaque ont été appliqués. Quand le paladin canalise de l'énergie positive ou utilise son imposition des mains pour soigner une créature, il guérit le montant maximal de points de vie possible. Ce pouvoir remplace celui de champion sacré.

**Code de conduite.** Tuer les dragons maléfiques et autres dragons dangereux, qu'ils soient Mauvais ou non. Empêcher que les dragons souillent la lignée d'autres créatures. Protéger les innocents contre les déprédations des dragons.

**Sorts de serment.** 1– agrandissement, 2– endurance de l'ours, 3– vol, 4– peau de pierre

### *Serment de vengeance*

Tous les paladins défendent les principes du bien et de la loi mais parfois, ces idées doivent prendre un tour impitoyable et dangereux. Le paladin doit souvent faire justice à l'aide d'une vengeance exercée à l'encontre des immondes personnages qui transgressent les lois et le bien. Ces paladins assermentés traquent sans cesse ceux qui ont fait du mal, ce sont les instruments les plus efficaces et les plus implacables du jugement du Paradis.

**Canalisation de la colère (Sur).** Quand un paladin assermenté atteint le niveau 4, il peut dépenser deux utilisations de son pouvoir imposition des mains pour obtenir une utilisation supplémentaire de châtiment du mal. Ce pouvoir ne fonctionne pas chez un paladin qui ne dispose pas du châtiment du mal. Il remplace canalisation de l'énergie positive.

**Puissante justice (Sur).** Au niveau 11, le paladin assermenté peut dépenser une de ses utilisations de châtiment du mal pour accorder le même pouvoir à un allié situé dans les 3 mètres. L'allié bénéficie uniquement du bonus aux dégâts du paladin, pas de son bonus à l'attaque ni de sa capacité à franchir une RD. Ce pouvoir remplace aura de justice.

**Code de conduite.** Ne pas laisser le moindre mal me distraire de la poursuite d'une vengeance juste.

**Sorts de serment.** 1– colère<sup>APG</sup>, 2– confession<sup>APG</sup>, 3– bénédiction de ferveur<sup>APG</sup>, 4– courroux de l'ordre

## Saint pistolet

*Tous les paladins ne sont pas des chevaliers en armure scintillante. Les pistolets saints parcourent le monde pour trouver et éliminer le mal.*

**Armes et armures.** Le pistolet saint est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, des armes à feu et au port de l'armure légère.

**Voilà un pistolet.** Au niveau 1, le saint pistolet gagne Pistolier amateur comme don supplémentaire et la capacité de classe Armurier. Il reçoit également un vieux pistolet semblable à celui du pistolier. Ce pouvoir remplace détection du mal.

**Exploit divin.** Au niveau 2, le saint pistolet apprend l'exploit suivant. Il fonctionne comme un exploit de pistolier mais seul un pistolet saint peut s'en servir. Si le pistolet saint possède des ni-

veaux de pistolier, il peut dépenser des points d'audace de cette classe pour accomplir l'exploit.

**Tir de châtiment (Sur).** Le pistolet saint peut dépenser 1 point d'audace pour châtier un adversaire avec une arme à feu, par une action simple. Si sa cible est Mauvaise, le pistolet saint ajoute son bonus de Charisme et son niveau de paladin aux dégâts de l'arme à feu. Si la cible est un Extérieur de sous-type Mal, un dragon Mauvais ou un mort-vivant, le paladin ajoute un montant de dégâts égal à son modificateur de Charisme plus 2 points par niveau de paladin. Le tir de Châtiment ignore automatiquement la RD de la cible, quelle qu'elle soit. Ce pouvoir remplace châtiment du Mal.

**Pacte divin (Sur).** Au niveau 5, le pistolet saint forge un lien avec son dieu. Ce pouvoir fonctionne comme celui de paladin ordinaire mais s'applique uniquement à une arme à feu. En plus des pouvoirs indiqués, le pistolet saint peut ajouter fiable, longue portée ou traqueuse à son arme mais pas de défense, ni de destruction. Ce pouvoir remplace celui de paladin ordinaire.

**Sainte audace (Ext).** Au niveau 11, le pistolet saint gagne un nombre de points d'audace égal à son modificateur de Charisme (1 au minimum) et peut accomplir un unique exploit de pistolier. Il peut choisir n'importe lequel à condition qu'il soit exécutable par un pistolier de son niveau -4. Au niveau 14 puis tous les trois niveaux, il gagne un nouveau point d'audace et un autre exploit qu'un pistolier de son niveau -4 peut accomplir. S'il possède déjà des niveaux de pistolier, il gagne un bonus au nombre maximal de points d'audace qu'il peut atteindre chaque jour (égal à son modificateur de Charisme) mais il ne gagne pas de points supplémentaires en début de journée.

**Saint pistolier (Ext).** Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir de classe de champion sacré mais le bannissement se produit quand il touche un Extérieur Mauvais avec le tir de châtiment.

## Saint tacticien

*Le saint tacticien inspire ses alliés sur le champ de bataille. Il est à leurs côtés quoiqu'il arrive et grâce à ses conseils, ils parviennent à exploiter leur plein potentiel.*

**Champion des opprimés (Sur).** Une fois par jour et par une action rapide, le saint tacticien peut faire appel aux pouvoirs du bien pour l'aider à lutter contre le mal. Il gagne un bonus aux jets d'attaque contre les créatures Mauvaises égal à son bonus de Charisme et, s'il touche, il ajoute 1/2 niveau de paladin au jet de dégâts. Ce bonus dure 1 round par tranche de deux niveaux de paladin (1 au minimum). De plus, pendant 1 round après que le tacticien a touché une créature Mauvaise, tous les alliés situés dans les 9 mètres (6 c) (et qui ne sont pas Mauvais) gagnent un bonus de compétence aux jets d'attaque égal à 1/2 modificateur de Charisme contre cette créature. Ils gagnent également un bonus de compétence de +1 aux jets de dégâts. Le bonus aux jets d'attaque augmente de +1 tous les cinq niveaux de saint tacticien (avec un maximum de +5 au niveau 20). Le paladin peut donner ce bonus contre plus d'une créature à la fois. Pour en profiter, ses alliés doivent le voir et l'entendre et il doit être conscient. Au niveau 4 et ensuite tous les trois niveaux, le saint tacticien peut utiliser, chaque jour, champion des opprimés une fois de plus (avec un maximum de sept fois par jour au niveau 19). Ce pouvoir remplace châtiment du mal.

**Perspicacité tactique (Ext).** Au niveau 3, le saint tacticien gagne un don de travail en équipe comme don supplémentaire. Il doit remplir les conditions requises du don. Il gagne un don de plus tous les quatre niveaux après le 3, pour un maximum de cinq dons au niveau 19. Ce pouvoir remplace santé divine et pacte divin.

**Présence sur le champ de bataille (Sur).** Au niveau 3, le tacticien peut diriger ses alliés sur le champ de bataille. Par une action simple, il accorde un don de travail en équipe de sa connaissance à tous ceux situés dans les 9 mètres (6 c). Ce pouvoir ne fonctionne pas s'il est inconscient ou pris au dépourvu. Les alliés doivent le voir et l'entendre pour bénéficier des avantages de ce pouvoir. Le saint tacticien peut changer de don par une action rapide. Ce pouvoir remplace aura de bravoure.

**Guider le combat (Ext).** Au niveau 8, le paladin peut, par une action de mouvement, diriger ses alliés pour les placer dans une position avantageuse, et ce une fois par round. Chaque allié peut (s'il en est physiquement capable) se déplacer de 1,50 mètre (1 c) sans que cela lui coûte une action. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Pour faire ce mouvement, les alliés doivent voir ou entendre le paladin et ne pas être pris au dépourvu. Au niveau 15, les alliés peuvent faire un déplacement de 1,50 m en ignorant le terrain difficile. Ce pouvoir remplace aura de fermeté.

**Colère des opprimés (Sur).** Au niveau 11, le tacticien peut dépeindre deux utilisations de champion des opprimés pour améliorer ses effets. Ce pouvoir fonctionne comme champion des opprimés mais le bonus persiste jusqu'à ce que toutes les créatures frappées par le paladin succombent, que le pouvoir expire ou que le paladin se fasse tuer ou tombe inconscient, selon ce qui se produit en premier. Ce pouvoir remplace aura de justice.

**Présence indéniable (Sur).** Au niveau 20, le saint tacticien peut accorder un don différent aux alliés qu'affecte présence sur le champ de bataille. De plus, ses alliés et lui-même confirment automatiquement un coup critique contre une créature victime du pouvoir champion des opprimés (pas besoin de faire de jet pour confirmer). Ce pouvoir remplace champion sacré.

## Serviteur sacré

*En général, les paladins vénèrent les dieux du Bien et de la pureté mais certains vont plus loin et se dévouent à une divinité spécifique dont ils épousent la cause. En récompense de leur dévotion, ces serviteurs sacrés reçoivent des sorts supplémentaires et des alliés puissants. Les serviteurs sacrés doivent choisir une divinité à vénérer, dont l'alignement doit être Loyal Bon, Loyal Neutre ou Neutre Bon.*

Un serviteur sacré possède les aptitudes de classe suivantes.

### **Châtiment du Mal (Sur)**

Cette capacité fonctionne comme la capacité de paladin mais le serviteur sacré peut l'utiliser une fois de plus par jour au niveau 7 et tous les six niveaux par la suite (au lieu du niveau 4 et tous les trois niveaux par la suite).

**Sorts.** Au niveau 4, lorsqu'un serviteur sacré acquiert la capacité de lancer des sorts, il choisit également un domaine associé à sa divinité. Son niveau de prêtre effectif pour ce domaine est égal à son niveau de paladin -3. De plus, il gagne un emplacement de sort de domaine pour chaque niveau de sorts de paladin auquel il

a accès. Chaque jour, il doit préparer un sort provenant de son domaine dans chacun de ces emplacements.

**Pacte divin (Sur).** Au niveau 5, plutôt que de former un lien divin avec son arme ou sa monture, le serviteur sacré en tisse un avec son symbole sacré.

Par une action simple, il peut lier un esprit céleste à son symbole sacré pendant 1 minute par niveau de paladin. Lorsque cet esprit est appelé, il fait luire le symbole sacré comme une torche.

Au niveau 5, l'esprit offre un bonus. Pour chaque tranche de trois niveaux au-delà du niveau 5, il accorde un bonus supplémentaire.

Le paladin peut utiliser ces bonus de diverses manières pour accroître ses capacités de canalisation d'énergie positive et de lancement de sorts. Chaque bonus peut procurer l'une des améliorations suivantes : +1 NLS aux sorts de paladin lancés, +1 au DD du jet de sauvegarde nécessaire pour diviser par deux les dégâts d'une canalisation d'énergie lorsque celle-ci est utilisée pour blesser les morts-vivants, +1d6 à la canalisation d'énergie positive, +1 utilisation par jour de la capacité d'imposition des mains. Ces améliorations se cumulent entre elles et peuvent être choisies plus d'une fois. Les améliorations octroyées par l'esprit sont déterminées lorsque celui-ci est appelé et ne peuvent pas être modifiées avant qu'il soit à nouveau appelé.

Si le serviteur sacré augmente son nombre d'impositions des mains quotidiennes, ce choix reste immuable jusqu'à la fin de la journée et, une fois utilisées, les impositions supplémentaires ne sont pas renouvelées (même s'il appelle une nouvelle fois l'esprit ce jour-là).

L'esprit céleste n'offre aucune amélioration si le symbole sacré est entre les mains de qui que ce soit d'autre que le serviteur sacré, mais les avantages octroyés reprennent effet dès que le serviteur sacré récupère le symbole.

Le serviteur sacré peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus par jour par tranche de 4 niveaux au-delà du niveau 5, jusqu'à un maximum de 4 fois par jour au niveau 17.

Si le symbole sacré est détruit alors qu'il est occupé par un esprit céleste, le serviteur sacré perd accès à cette capacité pendant 30 jours, ou jusqu'à ce qu'il gagne un niveau si cela se produit avant. Pendant cette période d'attente, il subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts par armes.

**Appel d'un allié céleste (Mag).** Au niveau 8, un serviteur sacré peut demander de l'aide à sa divinité, sous la forme d'un puissant serviteur. Cette capacité lui permet de lancer *allié d'outreplan* une fois par mois en tant que pouvoir magique, sans avoir à payer ni le coût des composantes matérielles ni le serviteur (tant que la tâche est raisonnable). Au niveau 12, la capacité imite *allié majeur d'outreplan* et, au niveau 16, *allié suprême d'outreplan*.

Le NLS du serviteur sacré pour cet effet est égal à son niveau de paladin. Cette capacité remplace Aura de fermeté.

# Antipaladin

Cela ne se produit que rarement, mais certains paladins s'éloignent du chemin de la vertu. La plupart de ces guerriers saints égarés cherchent la rédemption et le pardon pour leurs mauvaises actions et récupèrent ensuite leurs pouvoirs en usant de piété, de charité et de puissants sortilèges. Mais ce n'est pas le cas de tous : afin d'assouvir leur désir de vengeance envers leurs anciens frères, de rares individus suffisamment sombres et dérangés s'adonnent activement au Mal et se tournent vers les puissances maléfiques qu'ils avaient autrefois combattues. Une maxime dit que, plus on s'élève et plus sévère sera la chute. Les antipaladins sont la preuve vivante que c'est bien la vérité : leur fierté et leur haine les rendent aveugles à la gloire des puissances qu'ils ont reniées.

Les antipaladins deviennent l'exact opposé de ce qu'ils étaient. Ils établissent des pactes avec des fiélons, prennent des vies innocentes et n'accordent d'importance qu'à leur quête personnelle de pouvoir et de richesse. Ces champions du Mal dirigent souvent des armées de créatures maléfiques et s'allient avec d'autres individus sombres afin de détruire tout ce qui est sacré et de tyranniser les faibles. Ce n'est donc pas étonnant que les paladins n'économisent aucun effort pour débarrasser le monde de ces individus malfaisants.

L'antipaladin est une classe modifiée qui utilise et altère de nombreuses facettes de la classe de base de paladin et qui ne peut pas vraiment être considérée comme une nouvelle classe à part entière. Les changements effectués renversent complètement les traits et le ton de la classe de paladin et permettent de représenter un tout autre archétype de l'imaginaire fantastique sans devoir construire une nouvelle classe à partir de zéro. Même s'il s'agit en quelque sorte d'une nouvelle version du paladin, cette classe modifiée peut être utilisée comme n'importe laquelle des classes de base présentées dans la première partie de ce chapitre.

**Rôle.** Les antipaladins sont les plus dangereux des héros maléfiques. Ils n'accordent aucune importance à la vie des autres et recherchent activement à semer la mort et la destruction au sein des sociétés organisées. Ils ne voyagent généralement qu'en compagnie d'individus qui leur sont soumis, sauf lorsqu'ils s'infiltrent parmi leurs ennemis pour les détruire de l'intérieur.

**Voir aussi la liste des sorts des antipaladins.**

**Voir aussi son archétype.** Le Chevalier du sépulcre (UC)

En tant que classe de paladin modifiée, l'antipaladin utilise la Table 2–11 pour déterminer son bonus de base à l'attaque, ses bonus de jets de sauvegarde et ses sorts par jour. Tous ces détails, ainsi que les nouvelles capacités de la classe, se trouvent sur cette table.

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1e	2e	3e	4e
1	+1	+0	+2	+2	aura du mal, détection du bien, châtimement du bien 1/jour	-	-	-	-
2	+2	+0	+3	+3	résistance maudite, toucher de la corruption	-	-	-	-
3	+3	+1	+3	+3	aura de lâcheté, vecteur de maladie, cruauté	-	-	-	-
4	+4	+1	+4	+4	canalisation d'énergie négative, châtimement du bien 2/jour	0	-	-	-
5	+5	+1	+4	+4	faveur des fiélons	1	-	-	-
6	+6/+1	+2	+5	+5	cruauté	1	-	-	-
7	+7/+2	+2	+5	+5	châtimement du bien 3/jour	1	0	-	-
8	+8/+3	+2	+6	+6	aura de désespoir	1	1	-	-
9	+9/+4	+3	+6	+6	cruauté	2	1	-	-
10	+10/+5	+3	+7	+7	châtimement du bien 4/jour	2	1	0	-
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7	aura de vengeance	2	1	1	-
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8	cruauté	2	2	1	-
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	châtimement du bien 5/jour	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9	aura de péché	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9	cruauté	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+10	châtimement du bien 6/jour	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+10	aura de dépravation	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+11	cruauté	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+11	châtimement du bien 7/jour	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+12	champion maudit	4	4	3	3

## Descriptif de la classe

**Alignement.** Chaotique Mauvais.

**Dés de vie.** d10.

**Compétences de classe.** Les compétences de classe de l'antipaladin sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

**Points de compétence par niveau :** 2 + modificateur d'Int.

**Armes et armures.** Les antipaladins sont formés à l'utilisation de toutes les armes courantes et armes de guerre ainsi qu'au port de

tous les types d'armures (lourdes, intermédiaires et légères) et des boucliers (à l'exception des pavois).

**Aura du Mal (Ext).** La puissance de l'aura de Mal (voir *détection du Mal*) qui entoure un antipaladin est égale à son niveau. Lorsqu'un paladin utilise sa capacité de Châtiment du Mal sur un antipaladin, il inflige 2 points de dégâts par niveau de paladin lors de la première attaque réussie.

**Détection du Bien (Mag).** Un antipaladin peut détecter le Bien à volonté, comme par le sort de *détection du Bien*. Par une action de mouvement, l'antipaladin peut se concentrer sur un objet ou un individu unique distant d'au plus 18 m pour déterminer s'il est d'alignement Bon et pour connaître la puissance de son aura comme s'il l'avait étudié pendant 3 rounds. Lorsqu'il se concentre



sur un objet ou un individu, l'antipaladin ne détecte pas le Bien sur les autres objets ou individus.

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, un antipaladin peut faire appel aux puissances du mal pour écraser les forces du bien. Par une action rapide, l'antipaladin désigne un ennemi situé dans son champ de vision et le prend pour cible de son châtiment du bien. Si la cible est d'alignement bon, l'antipaladin ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) à ses jets d'attaques et son niveau d'antipaladin à tous les jets de dégâts contre elle. Si la cible est un Extérieur du sous-type bien, un dragon d'alignement bon ou un individu d'alignement bon possédant des niveaux de prêtre ou de paladin, le bonus aux dégâts passe à 2 points de dégâts par niveau de l'antipaladin pour la première attaque réussie. Dans tous les cas, les attaques du châtiment du Bien ignorent toutes les réductions de dégâts dont la cible pourrait bénéficier.

De plus, lorsqu'un châtiment du Bien est en cours, l'antipaladin gagne un bonus de parade à sa CA égal à son bonus de Charisme (s'il en a un) contre les attaques portées par la cible du châtiment du Bien. Si l'antipaladin désigne une créature qui n'est pas d'alignement bon, le châtiment est dépensé, mais il n'a aucun effet.

L'effet du châtiment du Bien persiste jusqu'à ce que la cible soit morte ou jusqu'à ce que l'antipaladin se repose et récupère son quota quotidien d'utilisations de cette capacité. Au niveau 4 et tous les trois niveaux par la suite, l'antipaladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir, comme indiqué sur la Table 2-13, avec un maximum de sept utilisations quotidiennes au niveau 19.

**Résistance maudite (Sur).** Au niveau 2, l'antipaladin gagne un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

**Toucher de corruption (Sur).** À partir du niveau 2, un antipaladin peut faire apparaître des flammes maudites autour de ses mains et ainsi causer de terribles blessures à ceux qu'il touche. Chaque jour, il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à la moitié de son niveau d'antipaladin + son modificateur de Charisme. Par une attaque de contact, il peut infliger 1d6 points de dégâts par tranche de deux niveaux d'antipaladin. Ce pouvoir nécessite une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

L'antipaladin peut également utiliser cette capacité pour guérir les morts-vivants et ainsi soigner 1d6 points de vie par tranche de deux niveaux d'antipaladin.

Cette capacité peut être modifiée par tous les dons, sorts ou autres effets qui influencent la capacité d'imposition des mains des paladins. Par exemple, le don Imposition des mains supplémentaire donne à un antipaladin deux utilisations quotidiennes supplémentaires de sa capacité de toucher de corruption.

**Aura de lâcheté (Sur).** Il émane d'un antipaladin de niveau 3 une aura intimidante qui impose à tous les ennemis situés dans un rayon de 3 m un malus de -4 aux jets de sauvegarde contre la terreur. Les créatures qui sont normalement immunisées contre la terreur perdent cette immunité lorsqu'ils se trouvent dans cette aura. Cette capacité fonctionne seulement lorsque l'antipaladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Vecteur de maladie (Ext).** Au niveau 3, les puissances des ténèbres transforment l'antipaladin en symbole de corruption et de maladie. Il ne subit plus aucun affaiblissement temporaire ni autre pénalité à cause des maladies. Il peut encore les contracter et contaminer les autres mais il est immunisé contre leurs effets.

**Cruauté (Sur).** Au niveau 3 et tous les trois niveaux par la suite, un antipaladin peut choisir une cruauté. Chaque cruauté ajoute un

effet supplémentaire à sa capacité de toucher de corruption. Chaque fois que l'antipaladin inflige des dégâts par un toucher de corruption, la cible subit également les effets d'une des cruautés de l'antipaladin (le choix est fait lors de l'utilisation du toucher de corruption). La cible bénéficie d'un jet de Vigueur pour éviter cette cruauté. Si le jet est réussi, la cible subit les dégâts normaux mais pas les effets de la cruauté. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau de l'antipaladin + son modificateur de Charisme.

Au niveau 3, l'antipaladin peut sélectionner une des cruautés suivantes :

- **Fatigué** : la cible est fatiguée.
- **Fiévreux** : la cible est fiévreuse pendant 1 round par niveau d'antipaladin.
- **Secoué** : la cible est secouée pendant 1 round par niveau d'antipaladin.

Au niveau 6, les choix suivants s'ajoutent à la liste des cruautés disponibles.

- **Chancelant** : la cible est chancelante, pendant 1 round par deux niveaux d'antipaladin.
- **Hébéété** : la cible est hébéétée pendant un round.
- **Malade** : la cible contracte une maladie comme si l'antipaladin avait lancé un sort de *contagion* avec un NLS égal à son niveau d'antipaladin.

Au niveau 9, les choix suivants s'ajoutent à la liste des cruautés disponibles.

- **Effrayé** : la cible est plus effrayée pendant 1 round par deux niveaux d'antipaladin (L'antipaladin doit posséder la cruauté *Secoué* avant de pouvoir choisir cette option).
- **Épuisé** : la cible est épuisée (l'antipaladin doit posséder la cruauté *Fatigué* avant de pouvoir choisir cette option).
- **Empoisonné** : la cible est empoisonnée, comme si l'antipaladin avait lancé un sort d'*empoisonnement* avec un NLS égal à son niveau d'antipaladin.
- **Maudit** : la cible est maudite, comme si l'antipaladin avait lancé un sort de *malédiction* avec un NLS égal à son niveau d'antipaladin.
- **Nauséeux** : la cible est nauséuse pendant 1 round par trois niveaux d'antipaladin (l'antipaladin doit posséder la cruauté *Fiévreux* avant de pouvoir choisir cette option).

Au niveau 12, les choix suivants s'ajoutent à la liste des cruautés disponibles.

- **Aveugle** : la cible est aveugle pendant 1 round par niveau d'antipaladin.
- **Assourdi** : la cible est assourdie pendant 1 round par niveau d'antipaladin.
- **Étourdi** : la cible est étourdie pendant 1 round par quatre niveaux d'antipaladin.
- **Paralysé** : la cible est paralysée pendant 1 round.

Ces effets ne se cumulent pas. Par exemple, lorsqu'un antipaladin de niveau 12 utilise son toucher de corruption, il inflige 6d6 points de dégâts et peut également rendre la cible fatiguée, hébéétée, empoisonnée ou malade. Une fois qu'une cruauté a été sélectionnée, ce choix ne peut plus être modifié.

**Canalisation d'énergie négative (Sur).** Lorsque l'antipaladin atteint le niveau 4, il acquiert la capacité surnaturelle de canaliser de l'énergie négative avec un niveau effectif de prêtre égal à son niveau d'antipaladin. Chaque canalisation d'énergie consomme deux utilisations de sa capacité de toucher de corruption. Il s'agit d'une capacité basée sur le Charisme.



**Sorts.** Dès le niveau 4, un antipaladin peut lancer un petit nombre de sorts divins appartenant à la liste de sorts d'antipaladin. Un antipaladin doit choisir et préparer ses sorts à l'avance. Pour préparer ou lancer un sort, un antipaladin doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'antipaladin est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme de l'antipaladin.

Comme les autres lanceurs de sorts, l'antipaladin ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 2-11. En plus de cela, il reçoit des sorts supplémentaires si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée. Quand la Table 2-11 indique que l'antipaladin peut lancer quotidiennement 0 sort d'un niveau donné, il ne dispose, pour ce niveau de sorts, que des sorts supplémentaires que lui accorde un Charisme élevé.

Chaque jour, l'antipaladin doit passer 1 heure à prier et à méditer afin de renouveler son quota journalier de sorts. L'antipaladin peut préparer et lancer n'importe quel sort de la liste de sorts d'antipaladin pour autant qu'il puisse lancer des sorts de ce niveau. Il doit cependant choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu'au niveau 3, l'antipaladin n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal son niveau d'antipaladin -3.

**Faveur des fiélons (Mag).** Lorsque l'antipaladin atteint le niveau 5, les puissances qu'il vénère lui accordent une faveur. Celle-ci peut prendre une des deux formes suivantes. Une fois qu'une forme a été choisie, ce choix ne peut plus être modifié.

La première forme de faveur permet à un antipaladin d'enchanter son arme par une action simple en faisant appel à un esprit fiélon qui accorde son aide pendant 1 minute par niveau d'antipaladin. Lorsqu'il est appelé, l'esprit enveloppe l'arme d'une lueur maléfique semblable à celle d'une torche. Au niveau 5, cet esprit donne à l'arme un bonus d'altération de +1. Tous les trois niveaux après le niveau 5, l'arme gagne un bonus d'altération supplémentaire de +1, jusqu'à un maximum de +6 au niveau 20. Ces bonus peuvent être ajoutés directement à l'arme et cumulés avec les bonus qu'elle possède déjà et ce, jusqu'à un maximum de +5. Ces bonus peuvent également être utilisés pour ajouter une ou plusieurs des propriétés suivantes à l'arme : acérée, anarchique, de feu, de feu intense, de vitesse, impie, sanglante, vicieuse ou vorpale. Ajouter une de ces propriétés coûte une quantité de bonus équivalente au coût de la propriété (voir la Table 15-9 du Manuel des joueurs). Ces propriétés s'ajoutent à celles que l'arme possède déjà, mais les propriétés en double ne se cumulent pas. Si l'arme n'est pas magique, il faut lui ajouter un bonus d'altération d'au moins +1 avant de pouvoir lui conférer des propriétés spéciales. Les bonus et les propriétés conférés par l'esprit sont déterminés lorsqu'il est appelé et ne peuvent donc être modifiés que lorsque l'esprit est appelé à nouveau. L'esprit fiélon n'accorde aucun bonus si quelqu'un d'autre que l'antipaladin tient l'arme, mais les bonus reprennent effet si l'arme revient dans la main de l'antipaladin. Ces bonus ne s'appliquent qu'à une seule tête si l'arme est une arme double. Un antipaladin peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux au-delà du niveau 5, pour un total de quatre utilisations quotidiennes au niveau 17.

Si une arme est détruite alors qu'elle est liée à un esprit fiélon, l'antipaladin doit attendre de gagner un niveau ou que 30 jours se soient écoulés avant de pouvoir utiliser cette capacité à nouveau. Pendant cette période d'attente, il subit un malus de -1 à tous les jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il combat avec une arme.

La seconde forme de faveur permet à un antipaladin d'acquérir les services d'un serviteur fiélon. Cela fonctionne comme un sort de convocation de monstres III à ceci près que la durée est permanente, que l'antipaladin ne peut recevoir qu'un seul serviteur et que celui-ci doit remplir l'une des deux conditions suivantes : appartenir aux sous-types Chaos et Mal ou être un animal fiélon. Une fois la créature choisie, l'antipaladin ne peut plus modifier sa décision. Il peut toutefois modifier son choix chaque fois qu'il gagne un niveau. Lorsque l'antipaladin atteint le niveau 7 et tous les deux niveaux par la suite, le niveau du sort de convocation de monstres augmente de un, pour devenir finalement convocation de monstres IX au niveau 17.

Une fois par jour, l'antipaladin peut appeler son serviteur auprès de lui en utilisant une action complexe. Cette capacité est équivalente à un sort de niveau égal au tiers du niveau de l'antipaladin. Le serviteur apparaît immédiatement à côté de l'antipaladin. Un antipaladin peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus chaque jour tous les 4 niveaux par la suite, pour un total de quatre fois par jour au niveau 17.

Au niveau 11, le serviteur acquiert l'archétype évolué. Au niveau 15, il gagne une résistance à la magie égale au niveau de l'antipaladin + 11.

Si le serviteur vient à mourir ou à être banni, l'antipaladin doit attendre de gagner un niveau ou que 30 jours se soient écoulés avant de pouvoir le remplacer. Pendant cette période d'attente, l'antipaladin subit un malus de -1 à tous les jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il combat avec une arme.

**Aura de désespoir (Sur).** Au niveau 8, tous les ennemis situés dans un rayon de 3 m autour de l'antipaladin subissent un malus de -2 sur tous leurs jets de sauvegarde. Ce malus ne se cumule pas avec les pénalités imposées par l'aura de lâcheté. Cette aptitude fonctionne tant que l'antipaladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Aura de vengeance (Sur).** Au niveau 11, un antipaladin peut sacrifier deux utilisations de sa capacité de châtiment du Bien pour permettre à tous ses alliés situés à 3 m ou moins d'utiliser un châtiment du Bien avec ses propres bonus. Les alliés doivent utiliser ce châtiment du Bien avant que le début du prochain tour de l'antipaladin et les bonus persistent pendant 1 minute. Ce pouvoir s'utilise par une action libre. Les créatures d'alignement Bon ne tirent aucun avantage de l'aura de vengeance.

**Aura du péché (Sur).** Au niveau 14, les armes d'un antipaladin sont considérées comme dotées de l'alignement Mauvais lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts. De plus, toutes les attaques faites contre un ennemi situé dans un rayon de 3 m autour de l'antipaladin sont également considérées comme dotées de l'alignement Mauvais lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts. Cette capacité fonctionne tant que l'antipaladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Aura de dépravation (Sur).** Au niveau 17, un antipaladin gagne une RD 5/Bien. De plus, tous ses ennemis situés à 3 m ou moins subissent un malus de -4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de coercition. Cette aptitude fonctionne tant que l'antipaladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Champion maudit (Sur).** Au niveau 20, l'antipaladin incarne vraiment la puissance des entités maléfiques qu'il vénère. Sa RD augmente jusqu'à 10/Bien. Chaque fois qu'il utilise un châtiment du Bien et frappe un Extérieur d'alignement Bon, celui-ci est également soumis à un bannissement de NLS égal au niveau de l'antipaladin (l'arme et le symbole maudit de l'antipaladin comp-

tent automatiquement comme objets que la cible haït). Le châtiement du Bien se termine immédiatement après que l'effet de bannissement et les dégâts de l'attaque aient été appliqués. De plus, chaque fois que l'antipaladin canalise de l'énergie négative ou utilise un toucher de corruption pour blesser une créature, il inflige toujours le maximum de dégâts possible.

**Code de conduite.** L'antipaladin est obligatoirement Chaotique Mauvais. S'il commet sciemment un acte bon ou altruiste, il perd aussitôt toutes ses capacités de classe à l'exception des armes et des armures. Cela ne signifie pas qu'il ne peut entreprendre aucune action jugée comme bonne, mais seulement que ces actions doivent servir ses propres buts. Le code de conduite de l'antipaladin impose qu'il place ses propres intérêts et désirs au-dessus de toute autre considération, qu'il impose la tyrannie, qu'il profite de tous les avantages à sa disposition et qu'il punissent les bons et les justes, pour autant que ces actions n'interfèrent pas avec ses buts.

**Compagnons.** L'antipaladin peut partir à l'aventure avec des alliés d'alignement Neutre ou Mauvais, mais il évitera de collaborer avec des individus d'alignement Bon ou avec ceux qui tentent sans cesse de faire le bien. Dans des circonstances exceptionnelles, un antipaladin pourra s'associer avec des créatures d'alignement Bon mais seulement dans le but de leur nuire en les détruisant depuis l'intérieur. Dans ce genre de situation, l'antipaladin n'a pas besoin de faire appel à un sort de pénitence pour autant qu'il atteigne ses propres buts maléfiques en fin de comptes (le Mal ne se préoccupe que des résultats). Enfin, l'antipaladin ne peut louer les services d'hommes d'armes et accepter des suivants que s'ils sont d'alignement Chaotique Mauvais.

**Les paladins déchus.** Tous les paladins déchus ne deviennent pas forcément des antipaladins. En fait, cette transformation est même assez rare. La plupart des paladins consacrent des mois ou même des années à regagner leur statut de paladin sans jamais s'éloigner

du droit chemin au point d'être irrécupérables. En de très rares occasions, un paladin renie la lumière et cherche plutôt à conclure un pacte avec de sombres puissances. C'est bien souvent à cause d'une ruse ou d'une tentation que le paladin agit de la sorte mais, une fois le pacte conclu, il se retrouve généralement sur le chemin qui mène à la damnation.

La transformation qui accompagne ce genre de déchéance peut être très rapide. Le paladin remplace chacun de ses niveaux de paladins par un niveau d'antipaladin. Il s'agit bien souvent d'une expérience traumatisante, avec un rituel consistant à sacrifier un être vivant et à formuler de sombres promesses envers des puissances maléfiques (celles-ci envoient parfois des serviteurs pour assister à la scène en tant que témoins). Au terme de la cérémonie, l'antipaladin est né, prêt à semer la destruction au sein du monde.

Il faut aussi noter que tous les antipaladins ne sont pas des héros déchus. Dès leur plus jeune âge, certains guerriers reçoivent un entraînement qui les prépare à devenir des antipaladins, des bastions du Mal forgés par la douleur et les expériences traumatiques. Ces combattants cruels ne connaissent pas la compassion ni la loyauté mais ils savent tout ce qu'il y a à savoir au sujet de la douleur et de la souffrance.

## Anciens Antipaladins

Lorsqu'un antipaladin cesse d'être Chaotique Mauvais, lorsqu'il accomplit sciemment un acte bienveillant ou qu'il viole le code de conduite, il perd tous ses sorts et toutes ses capacités d'antipaladin (y compris la faveur des fiélons mais pas la formation aux armes, armures et boucliers). Il ne peut plus gagner de niveaux d'antipaladin. Il récupère ses capacités et peut à nouveau progresser en tant qu'antipaladin s'il fait pénitence pour ses erreurs (voir le sort de pénitence).

# Liste des sorts d'antipaladin

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composants.

**Ordre de présentation.** Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

**Dés de vie.** Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

**Niveau de lanceur de sorts.** La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

**Créatures et personnages.** Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

## Sorts d'antipaladin de niveau 1

- **Arme magique.** L'arme gagne un bonus de +1.
- **Blessure légère.** Le contact du personnage inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau (max +5).
- **Anathème.** Le sujet subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et aux tests.
- **Convocation de monstres I (Créatures maléfiques uniquement).** Convoque une créature extraplanaire qui se bat pour le personnage.
- **Convocation de monstre mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Déguisement.** Change l'apparence du personnage.
- **Détection du poison.** Détecte le poison présent dans une créature ou un objet.
- **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.
- **Imprécation.** Les ennemis subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la peur.
- **Injonction.** Une créature obéit à un ordre pendant 1 round.
- **Lecture de la magie.** Lit les parchemins et les grimoires.
- **Litanie de faiblesse (UC).** Une cible est fatiguée pour 1 round.
- **Litanie de paresse (UC).** Une cible n'est plus en mesure de faire des attaques d'opportunité pendant 1 round.
- **Malédiction de l'eau (M).** Rend l'eau impie.
- **Mise à mort.** Achève une créature agonisante. le personnage gagne 1d8 pv temporaires, +2 For et +1 niveau de lanceur de sorts.
- **Monture de guerre (AdM).** Un animal devient entraîné au combat.
- **Ordre assassin (AdM).** La cible est obligée de tuer un allié.
- **Protection contre le Bien.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, + protection supplémentaire contre les alignements choisis.
- **Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, + protection supplémentaire contre les alignements choisis.
- **Tir longue distance (UC).** Bonus de +3 m au facteur de portée de toutes les armes à distance.

## Sorts d'antipaladin de niveau 2

- **Alignement indétectable.** Dissimule l'alignement pendant 24 h.
- **Cadeau empoisonné (AdM).** La cible souffre des effets d'un poison présent chez le personnage.
- **Cécité/surdité.** Rend la cible sourde ou aveugle.
- **Convocation de monstres II (Créatures maléfiques uniquement).** Convoque une créature extraplanaire qui se bat pour le personnage.
- **Effroi.** Effraie une créature de 6 DV ou moins.
- **Engin de siège magique (UC).** L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts.
- **Force de taureau.** Le sujet gagne +4 For pendant 1 min/niveau.
- **Immobilisation de personne.** Paralyse un humanoïde pendant 1 round/niveau.
- **Invisibilité.** Le sujet est invisible pendant 1 min/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- **Litanie de défense (UC).** Double le bonus d'altération d'une armure.
- **Litanie d'éloquence (UC).** Fascine une créature pendant 1 round.
- **Litanie d'enchevêtrement (UC).** Enchevêtre une créature pendant un round.
- **Litanie de prévention (UC).** Deux attaques d'opportunité de plus pendant 1 round.
- **Panoplie du champion (AdM).** Une armure ou un bouclier reçoit un bonus d'altération de +1 par tranche de 4 niveaux.
- **Poison pernicieux (AdM).** La cible reçoit un malus de -4 contre le poison.
- **Profanation (M).** Emplit la zone d'énergie négative, ce qui aide les morts-vivants.
- **Protection contre le Bien (partagé) (UC).** Comme protection contre le Bien mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre la Loi (partagé) (UC).** Comme protection contre la Loi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Pur dégoût (AdM).** La cible est obligée d'éviter une créature.
- **Résistance à la corruption.** Protège la créature contre les dégâts des attaques basées sur les alignements.
- **Savoir manier une arme (UC).** Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.
- **Silence.** Annule tout bruit dans un rayon de 6 m.
- **Splendeur de l'aigle.** Le sujet gagne +4 Cha pendant 1 min/niveau.
- **Ténèbres.** Obscurité surnaturelle dans un rayon de 6 m.
- **Vision dans le noir.** Vision sur 18 m dans les ténèbres les plus complètes.

## Sorts d'antipaladin de niveau 3

- **Animation des morts (M).** Crée des squelettes et des zombies morts-vivants.
- **Antidéttection (M).** Dissimule le sujet à toute tentative de divination ou de scrutation.
- **Arme magique suprême.** L'arme gagne un bonus de +1/4 niveaux (max +5).
- **Armure impie.** Comme armure sainte mais RD 5/bien contre un jugement ou un châtiment.

- **Baiser du vampire.** Contact inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux ; le lanceur de sorts gagne des pv temporaires.
- **Blessure modérée.** Attaque de contact, 2d8 points de dégâts +1/niveau (max +10).
- **Cercle magique contre le Bien.** Comme le sort de *protection* mais dans un rayon de 3 m et pendant 10 min/niveau.
- **Cercle magique contre la Loi.** Comme le sort de *protection* mais dans un rayon de 3 m et pendant 10 min/niveau.
- **Contagion.** Infecte le sujet avec la maladie choisie.
- **Convocation de monstres III (Créatures maléfiques uniquement).** Convoque une créature extraplanaire qui se bat pour le personnage.
- **Dissipation de la magie.** Annule tout sort ou effet magique.
- **Élan de rapidité (UC).** La vitesse du personnage augmente. Quand il se déplace, il ignore les attaques d'opportunité et peut traverser l'espace occupé par des créatures plus grandes que lui.
- **Juggernaut mortel (UC).** La puissance du personnage augmente à chaque fois qu'il tue.
- **Lame de sombre triomphe (AdM).** L'arme liée devient spectrale.
- **Litanie de fuite (UC).** Téléporte un allié agrippé pour le libérer.
- **Litanie de vision (UC).** Le personnage distingue les créatures et les objets invisibles situés dans les 9 m autour de lui.
- **Malédiction.** -6 à une valeur de caractéristique. -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests ou 50% de risques de perdre chaque action.
- **Mépris absolu (AdM).** L'attitude de la cible empire de deux crans.
- **Ténèbres profondes.** La cible produit de l'obscurité dans un rayon de 18 m.
- **Vision dans le noir (partagé) (UC).** Comme *vision dans le noir* mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Antidétection (partagé) (UC).** Comme *antidétection* mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Blessure grave.** Attaque de contact, 3d8 points de dégâts +1/niveau (max +15).
- **Convocation de monstres IV (Créatures maléfiques uniquement).** Convoque une créature extraplanaire qui se bat pour le personnage.
- **Coup retentissant.** Attaque de corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.
- **Empoisonnement.** Contact inflige 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Constitution 1 fois/round pendant 6 rounds.
- **Engin de siège magique supérieur (UC).** L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts.
- **Épée impie (AdM).** L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le bien.
- **Exécution.** Attaque de contact qui inflige 12d6+1 par niveau.
- **Invisibilité suprême.** Comme *invisibilité* mais le sujet peut attaquer tout en restant invisible.
- **Litanie de folie (UC).** Une cible est confuse pour au moins 1 round.
- **Litanie de tonnerre (UC).** Une cible est sourde jusqu'à ce qu'on la débarrasse de cette condition et elle est confuse pour 1 round.
- **Litanie de vengeance (UC).** Les alliés qui attaquent la cible de ce sort gagnent un bonus de +5 aux jets de dégâts pendant 1 round.
- **Rejet de la Loi.** +4 contre les attaques des créatures Loyales.
- **Rejet du Bien.** +4 contre les attaques des créatures Bonnes.
- **Terreur.** Les cibles situées dans le cône s'enfuient pendant 1 round/niveau.
- **Vision dans le noir supérieure (AdM).** Vision à 36 mètres dans les ténèbres absolues.

## Sorts d'antipaladin de niveau 4

# Les archétypes de l'antipaladin

---

## Chevalier du sépulcre

*Le chevalier du sépulcre ne se contente pas de voir son âme corrompue à la manière de l'antipaladin, il sacrifie sa mortalité en même temps que sa moralité.*

Cet archétype est seulement accessible à la classe alternative d'antipaladin.

**Caresse de la crypte (Ext).** Au niveau 5, le chevalier du sépulcre gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux, les effets de mort et les poisons. L'énergie positive le blesse et l'énergie négative le soigne comme s'il était un mort-vivant, mais celle qui ne soigne pas les morts-vivants (comme énergie négative) l'affecte normalement. Le chevalier du sépulcre a 25% de chances d'ignorer un coup critique et les dégâts supplémentaires des attaques sournoises, comme s'il portait une armure de défense légère. Ce pouvoir remplace faveur des fiélon.

**Vigueur de la crypte (Ext).** Au niveau 8, le chevalier du sépulcre est immunisé contre le poison. Il gagne aussi vision dans le noir à 18 mètres (12 c) s'il ne l'avait pas déjà. Ce pouvoir remplace l'aura de désespoir.

**Cape de la crypte (Ext).** Au niveau 10, le chevalier du sépulcre est immunisé contre l'absorption d'énergie et les effets néfastes de l'énergie négative. Ses chances d'ignorer un coup critique et les dégâts supplémentaires des attaques sournoises passent à 50%, comme s'il portait une armure de défense intermédiaire. Ce pouvoir remplace le châtiment du Bien du niveau 10.

**Volonté de la crypte (Ext).** Au niveau 11, le bonus que le chevalier du sépulcre gagne aux jets de sauvegarde contre les effets

mentaux et les effets de mort passe à +4. Ce pouvoir remplace aura de vengeance.

**Armes du péché (Sur).** Au niveau 14, les armes du chevalier du sépulcre sont considérées comme Mauvaises lorsqu'il s'agit d'ignorer la RD. Ce pouvoir remplace aura du péché.

**Seigneur de la crypte (Ext).** Au niveau 15, le chevalier du sépulcre a 75% de chances d'ignorer un coup critique et les dégâts supplémentaires des attaques sournoises, comme s'il portait une armure de défense lourde. Il est immunisé contre les effets de mort, la paralysie, les effets de sommeil et l'étourdissement. Il n'a plus besoin de dormir. Il est aussi immunisé contre les effets de fatigue et ceux qui devraient l'épuiser le fatiguent seulement. Ce pouvoir remplace cruauté.

**Âme de la crypte (Sur).** Au niveau 17, le chevalier du sépulcre gagne une RD 5/contondant et Bien. Ce pouvoir remplace aura de dépravation.

**Champion non-mort (Ext).** Au niveau 20, le chevalier du sépulcre rejoint les rangs des morts-vivants. Sa RD passe à 10/contondant et Bien. Il devient de type mort-vivant et acquiert toutes les caractéristiques qui vont avec. Il est immunisé contre les maladies mais peut de tout même en être porteur et les répandre grâce au pouvoir d'antipaladin vecteur de maladie. Le champion non-mort n'a plus de valeur de Constitution. Il utilise son Charisme pour calculer ses points de vie, ses jets de Vigueur et utiliser les pouvoirs spéciaux basés sur la Constitution. Ce pouvoir remplace champion maudit.