

# Paladin

---

Vêtue d'une armure étincelante sous le soleil, malgré la poussière et la crasse accumulées durant ce long voyage, une humaine pose à terre son épée et son bouclier, puis, sur le corps d'un homme mortellement blessé, elle appose ses mains. Un rayonnement divin s'en échappe, refermant les blessures de l'homme qui ouvre alors les yeux, stupéfait. Accroupis derrière un affleurement rocheux, son manteau noir le rendant quasi invisible dans la nuit, un nain observe une troupe d'orques fêtant leur dernière victoire. En silence, il s'infiltré dans leur camp et chuchote un serment : deux orques tombent raide morts avant même d'avoir pu entrevoir sa présence. Sa chevelure couleur argent brillant dans le puits de lumière qui ne semble illuminer que lui, un elfe rit, exultant. Sa lance, comme ses yeux, envoie des éclairs alors qu'il virevolte encore et encore autour d'un géant difforme, jusqu'à ce que sa lumière triomphe de cette hideuse obscurité.

Quelles que soient leurs origines et leurs missions, les paladins sont unis par leur serment de s'opposer aux forces du mal. Qu'il fût prononcé au pied de l'autel d'un dieu en présence d'un prêtre, dans une clairière sacrée devant des esprits de la nature et des êtres-fées, ou bien lors d'un moment de désespoir et de colère avec la mort comme seul témoin, le serment d'un paladin est un lien très puissant. Il est la source d'un pouvoir qui transforme un guerrier dévoué en un champion béni.

## La cause de la vertu

Un paladin jure de faire respecter la justice et la vertu, de soutenir la cause de la vertu et des choses bénéfiques du monde face aux ténèbres qui progressent, et de chasser les forces du mal quel que soit l'endroit où elles se terrent. Chaque paladin se concentre sur un aspect différent de la cause de la vertu mais tous sont liés par des serments qui leur octroient la puissance requise pour mener à bien leur mission sacrée. Bien que de nombreux paladins soient dévoués aux dieux du bien, la puissance du paladin provient autant de son dévouement en la justice qu'envers un dieu. Les paladins s'entraînent de nombreuses années afin d'acquérir des compétences au combat, de maîtriser une large gamme d'armes et d'armures. Cependant, leur compétences martiales sont secondaires par rapport aux pouvoirs magiques qu'ils manipulent : le pouvoir de soigner les malades et les blessés, détruire les êtres malfaisants et les morts-vivants, protéger les innocents et tous ceux les rejoignant dans leur lutte pour la justice.

## Au-delà d'une vie banale

Par définition, la vie d'un paladin est une vie aventureuse. A moins qu'une blessure tardant à guérir l'empêche de partir à l'aventure, chaque paladin est en première ligne dans le combat cosmique contre le mal. Les guerriers sont très rares à composer les rangs des milices et des armées du monde, mais encore moins d'individus peuvent prétendre avoir répondu à l'appel véritable du paladin. Lorsqu'ils reçoivent cet appel, ces combattants se détournent de leurs occupations précédentes et prennent les armes afin de combattre le mal. Parfois leur serment les amène à la tête d'une unité de chevaliers d'élite pour le compte d'un royaume, mais leur loyauté va d'abord à la cause de la vertu plus qu'aux rois et aux nations. Les paladins qui partent à l'aventure le font toujours avec sérieux. L'exploration d'anciennes ruines ou d'une crypte poussiéreuse peut être une quête dont l'objectif va bien au-delà de trouver un trésor. Le mal rode dans les donjons et les forêts primitives, et même la plus petite des victoires contre lui peut empêcher la balance cosmique de basculer dans l'oubli.

## Créer un paladin

L'aspect le plus important d'un paladin est la nature sacrée de sa quête. Bien que les caractéristiques du serment n'apparaissent qu'au troisième niveau de la classe, anticipez ce choix en lisant la description de ces serments : êtes-vous un serviteur dévoué au bien, loyal aux dieux de la justice et de l'honneur, un chevalier saint dans son armure étincelante parti à l'aventure pour détruire le mal ? Êtes-vous un valeureux champion de la Lumière, qui chérit le beau face à l'ombre, un chevalier dont le serment provient d'une tradition encore plus ancienne que les dieux ? Ou bien êtes-vous un solitaire aigri, qui a juré de se venger de ceux qui ont répandu le mal, un ange de la mort envoyé par les dieux ou seulement animé d'un besoin de revanche ? Comment avez-vous vécu l'appel à devenir un paladin ? Avez-vous perçu le chuchotement d'un ange ou d'un dieu invisible alors que vous étiez en train de prier ? Est-ce qu'un autre paladin a détecté en vous un grand potentiel et a fait de vous un écuyer ? Ou bien un terrible événement – la destruction de votre maison par exemple - vous a-t'il fait entreprendre votre quête ? Peut-être êtes-vous tombé par hasard sur un bosquet sacré ou une enclave elfique cachée et vous avez alors décidé vous-même qu'il fallait protéger ce havre de paix et de beauté. Ou bien dès vos premiers souvenirs, vous avez su que vous répondriez à l'appel du paladinat, un peu comme si vous aviez été envoyé sur le monde avec cet objectif imprégné dans l'âme.

En tant que rempart faces aux forces du mal, les paladin sont rarement d'alignement mauvais. Considérez quelle couleur votre alignement donne à votre quête sacrée et comment vous vous comportez face aux dieux et aux mortels. Votre serment et votre alignement peuvent être en harmonie mais votre serment peut aussi représenter un niveau d'exigence que vous n'avez pas encore atteint.

## Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un paladin en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Force devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par le Charisme. Ensuite, choisissez l'historique noble.

## Capacités de classe

---

### Points de vie

DV : 1d10 par niveau de paladin

pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

### Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Intimidation, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion

## Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

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

Niv	Bonus de		- Emplacements de sorts -				
	maîtrise	Capacités	1	2	3	4	5
1	+2	Sens divin, Imposition des mains	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Incantation, Châtiment divin	2	-	-	-	-
3	+2	Santé divine, Serment sacré	3	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	-	-	-
6	+3	Aura de protection	4	2	-	-	-
7	+3	Capacité de serment sacré	4	3	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Aura de courage	4	3	2	-	-
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Contact purifiant	4	3	3	1	-
15	+5	Capacité de serment sacré	4	3	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	2	-
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration des auras	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	3	2
20	+6	Capacité de serment sacré	4	3	3	3	2

## Sens divin

Une forte présence maléfique éveille vos sens, comme une odeur nocive, et un bien puissant fait résonner dans vos oreilles une musique céleste. Par une action, vous pouvez éveiller votre conscience pour détecter de telles forces. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous connaissez l'emplacement de toute créature céleste, félon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de vous, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Vous connaissez le type (céleste, félon ou mort-vivant) et le nombre de tous les êtres dont vous sentez la présence, mais pas leur identité (le vampire comte Strahd von Zarovich, par exemple). Dans ce même rayon, vous détectez également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Lorsque vous terminez un repos long, vous récupérez toutes les utilisations dépensées.

## Imposition des mains

Votre toucher béni peut guérir les blessures. Vous possédez une réserve de points de vie à soigner qui se récupère après chaque repos long. Avec cette réserve, vous pouvez restaurer un nombre total de points de vie égal à votre niveau de paladin multiplié par 5. Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature et puiser dans votre réserve pour soigner autant de points de vie que vous le désirez, sans dépasser le nombre de points dans votre réserve bien entendu.

Vous pouvez également dépenser 5 points de vie de votre réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez soigner plusieurs maladies et neutraliser plusieurs poisons avec une seule imposition des mains en dépensant les points de vie séparément pour chacun d'entre eux. L'imposition des mains n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

## Style de combat

Au niveau 2, vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

## Arme à deux mains

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

## Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

## Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

## Protection

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

## Incantation

Au niveau 2, vous avez appris à tirer parti de la magie divine à travers la méditation et la prière pour lancer des sorts comme un clerc le ferait.

## Préparer et lancer des sorts

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de paladin de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts de paladin qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de paladin égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin, arrondi à l'inférieur (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un paladin de niveau 5, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec un Charisme de 14, votre liste de sorts préparés peut inclure quatre sorts parmi le niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de paladin nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

## Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de paladin. La puissance de vos sorts vient de votre force de conviction. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de paladin que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

$$\begin{aligned} \text{DD de sauvegarde des sorts} &= 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme} \\ \text{Modificateur aux attaques avec un sort} &= \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme} \end{aligned}$$

## Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur de sort pour vos sorts de paladin.

## Châtiment divin

À partir du niveau 2, quand vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez utiliser n'importe quel emplacement de sort (de paladin ou autre) pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un félon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

## Santé divine

À partir du niveau 3, la magie divine qui coule en vous vous immunise contre les maladies.

## Serment sacré

Au niveau 3, vous prêtez un serment qui vous lie en tant que paladin pour l'éternité. Jusque-là, vous étiez dans une phase préparatoire, engagé dans la voie, mais sans avoir encore prêté serment. Maintenant, vous devez choisir entre le serment de dévotion, le serment des Anciens ou le serment de vengeance, qui sont tous détaillés à la fin de la description de la classe. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 3, puis aux niveaux 7, 15 et 20. Ces capacités comprennent des sorts de serment et la capacité de Canalisation d'énergie divine.

## Sorts de serment

Chaque serment est associé à une liste de sorts qui lui est propre. Vous accédez à ces sorts au niveau spécifié dans la description du serment. Une fois que vous avez accès à un sort de serment, celui-ci sera toujours considéré comme préparé mais ne compte pas dans le nombre de sorts que vous préparez chaque jour. Si vous gagnez un sort de serment qui n'est pas dans la liste des sorts de paladin, ce sort sera tout de même considéré comme étant un sort de paladin pour vous.

## Canalisation d'énergie divine

Votre serment vous permet de canaliser de l'énergie divine qui alimente des effets magiques. Chaque Canalisation d'énergie divine proposée par votre serment en détaille les options d'utilisation. Quand vous utilisez votre Canalisation d'énergie divine, vous choisissez quelle option vous voulez utiliser. Un repos court ou long est nécessaire pour pouvoir utiliser une Canalisation d'énergie divine de nouveau. Certains effets de Canalisation d'énergie divine nécessitent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez ce type d'effet, le DD est égal au DD pour résister à vos sorts.

## Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

## Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

## Aura de protection

À partir du niveau 6, si vous ou une créature alliée située à 3 mètres ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde, la créature gagne un bonus égal à votre modificateur de Charisme (minimum +1). Vous devez être conscient pour accorder ce bonus. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

## Aura de courage

À partir du niveau 10, vous et toutes créatures amicales situées à 3 mètres ou moins de vous ne pouvez être effrayés tant que vous êtes conscient. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

## Châtiment divin amélioré

Au niveau 11, vous êtes tellement imprégné de vertus que toutes vos armes de corps à corps portent la puissance divine en elles. Lorsque vous touchez avec une arme de corps à corps, la créature cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

## Contact purifiant

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un sort sur vous ou une créature consentante que vous touchez. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1) entre deux repos long.

## ↳ Serments sacrés

Devenir un paladin consiste à faire des vœux qui lient le paladin à la cause de la justice, un chemin actif de la lutte contre la vilenie. Le serment final, lorsqu'il atteint le niveau 3, est le point culminant de sa longue formation. Certains personnages de cette classe ne se considèrent d'ailleurs pas de vrais paladins tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3 et prêté ce serment. Pour d'autres, la prestation du serment n'est qu'une formalité, un cachet officiel sur ce qui a toujours été un état de fait dans le cœur du paladin.

## ↳ Serment de dévotion

Le serment de dévotion lie un paladin aux idéaux les plus élevés de la justice, de la vertu, et de l'ordre. Les cavaliers parfois appelés, chevaliers blancs, ou les guerriers saints, ces paladins rencontrent l'idéal du chevalier dans l'armure brillante, agissant avec l'honneur à la poursuite de la justice et du bien le plus grand. Ils se tiennent sur les niveaux les plus élevés de la conduite, et certains, pour le meilleur ou pour le pire, tiennent le reste du monde sur les mêmes normes. Beaucoup qui jurent ce serment sont consacrés aux dieux de la loi et du bien et emploient les principes d'un leur dieu comme mesure de leur dévotion. Ils tiennent les anges (les employés parfaits du bien) en tant que leurs idéaux, et incorporent des images d'ailes angéliques à leurs casques ou leurs bracelets.

## Principes de Dévotion

Bien que les mots exacts et les restrictions imposées par le serment de dévotion varient, les paladins de ce serment partagent ces préceptes.

**Honnêteté.** Ne ment pas et ne triche pas. Que ta parole soit ta promesse.

**Courage.** N'aies jamais peur d'agir, même si la prudence est sage.

**Compassion.** Aide les autres, protège les faibles et punit ceux qui les menacent. Fais preuve de miséricorde envers tes ennemis, tempérée avec sagesse.

**Honneur.** Traite les autres avec équité et fais de tes actes honorables un exemple pour eux. Fais le bien autant que possible, sans causer de préjudice.

**Devoir.** Soit responsable de tes actes et de leurs conséquences ; protège ceux qui te sont confiés et obéis à ceux qui ont une autorité sur toi.

## Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>protection contre le mal et le bien, sanctuaire</i>
5	<i>restauration partielle, zone de vérité</i>
9	<i>dissipation de la magie, lueur d'espoir</i>
13	<i>gardien de la foi, liberté de mouvement</i>
17	<i>colonne de flamme, communion</i>

## Qualification d'énergie divine

### ROMPRE VOTRE SERMENT

Un paladin tente de maintenir les plus hautes normes de conduite, mais même le plus vertueux des paladins n'est pas infallible. Parfois la voie du droit s'avère être trop exigeante, parfois une situation exige le moindre de deux maux, et parfois la chaleur de l'émotion fait transgresser à un paladin son serment.

Un paladin qui a rompu un vœu cherche en général l'absolution d'un clerc qui partage sa foi ou d'un autre paladin du même ordre. Le paladin pourrait passer une veillée toute la nuit en prières en signe de pénitence, ou entreprendre un acte rapide ou similaire d'abnégation. Après un rite de confession ou de pardon, le paladin repart comme lavé.

Si un paladin a volontairement violé son serment et ne montre aucun signe de repentance, les conséquences peuvent être plus graves. À la discrétion du MD, un paladin impénitent pourrait être forcé d'abandonner cette classe et d'en adopter une autre, ou peut-être de prendre l'option de paladin Oathbreaker présentée dans le *Guide du Maître*.

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

**Arme sacrée.** Au prix d'une action, vous pouvez imprégner l'arme que vous tenez avec d'énergie positive, utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Durant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à vos jets d'attaque faits avec cette arme (minimum +1) et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort. Vous pouvez arrêter cet effet lors de votre tour dans le cadre d'une autre action. Si vous ne tenez plus ou ne portez plus cette arme, ou si vous êtes inconscient, l'effet prend fin.

**Renvoi des impies.** Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les félons, utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou félon à 9 mètres autour de vous qui peuvent vous entendre ou vous voir, doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver.

### Aura de dévotion

À partir du niveau 7, vous et toutes créatures amicales à 3 mètres ou moins de vous ne peuvent être charmées tant que vous êtes conscient. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

### Pureté de l'esprit

À partir du niveau 15, vous êtes en permanence sous l'effet d'un sort de *protection contre le mal et le bien*.

### Halo sacré

Au niveau 20, au prix d'une action, vous pouvez diffuser une lumière brillante semblable à celle du soleil. Pendant 1 minute, une lumière vive s'échappe de vous sur un rayon de 9 mètres, et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Quand une créature ennemie commence son tour dans la zone de lumière vive, elle subit 10 points de dégâts radiants. De plus, pendant cette durée, vous avez un avantage à vos jets de sauvegarde contre les sorts que les félons ou les morts-vivants jettent. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

## ➔ Serment des Anciens

Le serment des Anciens est aussi vieux que la race des elfes et les rituels druidiques. Parfois appelés chevaliers fées, chevaliers verts ou chevaliers cornus, les paladins qui jurent ce serment jettent leurs sorts du côté de la lumière dans la lutte cosmique contre l'obscurité parce qu'ils aiment les choses belles et vivifiantes du monde, non nécessairement parce qu'ils croient aux principes d'honneur, de courage et de justice. Ils ornent leurs armures et habits avec des images de feuilles, de bois ou de fleurs, pour refléter leurs engagements à préserver la vie et la lumière dans le monde.

### Principes des Anciens

Les préceptes du serment des Anciens ont été préservés pendant des siècles innombrables. Ce serment met l'accent sur les principes du bien au-dessus des questions de loi ou de chaos. Ses quatre principes centraux sont simples.

**Ravive la lumière.** Par tes actes de miséricorde, de bonté et de pardon, ravive une lumière d'espoir dans le monde et repousse le désespoir.

**Protège la lumière.** Là où dans le monde il y a le bien, de la beauté, de l'amour et du rire, lève toi contre la perversité qui veut l'emporter. Là où la vie fleurit, lève toi contre les forces qui veulent la rendre stérile.

**Préserve ta propre lumière.** Jouis des chansons et des rires, de la beauté et de l'art. Si tu permets que la lumière meurt dans ton propre cœur, tu ne pourras pas la sauver dans le monde.

**Deviens lumière.** Sois un phare glorieux pour tous ceux qui vivent dans le désespoir. Que la lumière de ta joie et de ton courage brille dans tous tes actes.

### Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>communication avec les animaux, frappe piégeante</i>
5	<i>pas brumeux, rayon de lune</i>
9	<i>croissance végétale, protection contre une énergie</i>
13	<i>peau de pierre, tempête de grêle</i>
17	<i>communion avec la nature, passage par les arbres</i>

### Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

**Colère de la nature.** Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour invoquer les forces primaires afin de piéger un ennemi. Au prix d'une action, vous faites surgir des vignes spectrales qui entravent une créature à 3 mètres ou moins de vous et que vous pouvez voir. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (son choix) ou être Entravée. Bien que retenue par les vignes, la créature répète son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle se libère et les vignes disparaissent.

**Renvoi des infidèles.** Vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour prononcer des mots anciens qui sont douloureux d'entendre pour

les créatures féériques et les fiélons. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et chaque fée ou fiélon à 9 mètres ou moins qui peut vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. Si la vraie forme de la créature est cachée par une illusion, un changement de forme, ou un autre effet, cette forme se révèle alors qu'elle est renvoyée.

## Aura de résistance

À partir du niveau 7, la magie ancienne est si lourdement sur vous qu'elle forme une protection. Vous et vos alliés dans un rayon de 3 mètres autour de vous gagnez la résistance aux dégâts causés par les sorts. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

## Sentinelle immortelle

À partir du niveau 15, lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie et que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez choisir de passer à 1 point de vie. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau. De plus, vous ne souffrez d'aucun inconfort dû à la vieillesse, et ne pouvez pas vieillir magiquement.

## Champion des Anciens

Au niveau 20, vous pouvez prendre la forme d'une ancienne force de la nature, revêtant l'aspect que vous souhaitez. Par exemple, votre peau peut devenir verte ou prendre une texture semblable à l'écorce, vos cheveux pourrait devenir feuillu ou semblable à de la mousse, ou vous pourriez avoir des bois qui poussent ou une crinière de lion.

Au prix d'une action, vous subissez une transformation. Pendant 1 minute, vous obtenez les avantages suivants :

- Au début de chacun de vos tours, vous regagnez 10 points de vie.
- Chaque fois que vous lancez un sort de paladin qui possède un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez lancer le sort en action bonus à la place.
- Les créatures ennemies dans un rayon de 3 mètres autour de vous ont un désavantage aux jets de sauvegarde contre vos sorts de paladin et vos options de Canalisation d'énergie divine.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

## ↳ Serment de vengeance

Le serment de Vengeance est un engagement solennel de punir ceux qui ont commis de graves crimes. Lorsque les forces du mal attaquent des villageois sans défense, quand tout un peuple se retourne contre la volonté des dieux, lorsque la guilde de voleurs devient trop puissante, quand un dragon saccage une campagne, dans des moments comme ceux-ci, des paladins se lèvent et font serment de vengeance pour rétablir ce qui a été défait. Pour ces paladins – parfois appelés vengeur ou chevalier noir – sont prêt à sacrifier leurs puretés pour promulguer la justice.

## Principes de Vengeance

Chaque serment de vengeance est différent, mais tous ont en commun de punir les fautifs à tout prix et par tous les moyens nécessaires. Toutefois, bien que les serments soient presque toujours fait pour punir les méchants, les paladins qui font le serment de vengeance sont eux-mêmes généralement d'alignement neutre ou loyal neutre. Les principes fondamentaux des principes sont brutalement simples.

**Combats le plus grand Mal.** Face au choix de combattre mes ennemis jurés ou de lutter contre un mal mineur, je choisis le plus grand mal.

**Pas de pitié pour les mauvais.** Des adversaires ordinaires peuvent gagner ma miséricorde, mais pas mes ennemis jurés.

**Tous les moyens sont bons.** Mes états d'âme ne doivent pas intervenir dans mon intention d'exterminer mes ennemis.

**Compensation.** Si mes ennemis causent la ruine dans le monde, c'est parce que je n'ai pas réussi à les arrêter. Je dois aider ceux qui ont souffert de leurs méfaits.

## Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	<i>fléau, marque du chasseur</i>
5	<i>immobilisation de personne, pas brumeux</i>
9	<i>hâte, protection contre une énergie</i>
13	<i>bannissement, porte dimensionnelle</i>
17	<i>immobilisation de monstre, scrutation</i>

## Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation d'énergie divine.

**Conspuer l'ennemi.** Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré tout en psalmodiant une prière de dénonciation, utilisant votre Canalisation d'énergie divine. Choisissez une créature à 9 mètres ou moins de vous et que vous pouvez voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, à moins qu'elle ne soit immunisée contre la condition effrayé. Un fiélon ou un mort-vivant a un désavantage à son jet de sauvegarde. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est effrayée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. La vitesse de déplacement d'une créature effrayée est de 0 et elle ne peut profiter d'aucun bonus de vitesse. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, sa vitesse est divisée par deux pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

**Vœu d'inimitié.** Au prix d'une action bonus, vous pouvez prononcer un vœu d'inimitié contre une créature à 3 mètres ou moins de vous en utilisant votre

Canalisation d'énergie divine. Vous bénéficiez alors d'un avantage aux jets d'attaque contre cette créature pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie ou qu'elle tombe inconsciente.

### **Vengeur implacable**

À partir du niveau 7, votre concentration surnaturelle vous permet de contrer la retraite d'un adversaire. Lorsque vous touchez une créature lors d'une attaque d'opportunité, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse de déplacement dès l'attaque terminée et dans cette même réaction. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### **Âme vengeresse**

À partir du niveau 15, l'autorité avec laquelle vous prononcez votre vœu d'inimitié vous donne plus de puissance contre votre adversaire. Quand la créature sous l'effet de votre vœu d'inimitié réalise une attaque, vous pouvez utiliser une réaction pour faire une attaque contre cette créature si elle est à portée.

### **Ange de la vengeance**

Au niveau 20, vous pouvez vous transformer en ange de la vengeance. En utilisant une action, vous subissez une transformation qui dure 1 heure. Pendant cette durée, vous gagnez les avantages suivants :

- Des ailes poussent dans votre dos et vous confère une vitesse de vol de 18 mètres.
- Vous émettez une aura de menace de 9 mètres de rayon. La première fois qu'une créature rentre dans votre aura ou si elle y commence son tour pendant une bataille, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la créature prenne des dégâts. Les jets d'attaque contre la créature effrayée bénéficient d'un avantage.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.