

## PROTEGES DE LA GUERRE

### Sorts de Paladin

Les paladins sont des lanceurs de sorts très spéciaux avec leur propre liste de sorts. Dans leurs aventures, les paladins se trouvent dans des situations où ils ont besoin d'un nouveau sort. Si ils s'en montrent dignes, leurs divinités pourraient leur accorder ce nouveau sort. D'autres paladins pourraient avoir entendu des prouesses magiques d'un des leurs et chercheraient à maîtriser par eux-mêmes de tels sorts. Donc, de nouveaux sorts peuvent se répandre parmi les rangs de paladins.

Lorsque vous choisissez des sorts pour votre paladin, regardez si ces sorts sont compatibles avec le comportement de votre paladin ainsi qu'à l'alignement et aux domaines de sa divinité.

#### Bouclier Élémentaire

Abjuration

**Niveau :** Pal 3, Prê 4

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Bouclier touché

**Durée :** 1 round/niv

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Comme *Bouclier Élémentaire mineur* excepté que la résistance à l'élément est de 10 et les dégâts sont de 2d6.

#### Bouclier Élémentaire, Mineure

Abjuration

**Niveau :** Pal 2, Prê 3

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Bouclier touché

**Durée :** 1 round/niv

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Quand le sort est lancé, le bouclier touché semble être composé d'un des types d'énergies (feu, froid, électricité, acide ou son). Le bouclier gagne une résistance de 5 à l'élément choisi.

Si le personnage maniant le bouclier décide de frapper avec celui-ci, la victime subira 1d6 de dégâts du type d'énergie choisie en plus des dégâts normaux du coup de bouclier. Le type d'énergie doit être choisi quand le sort est lancé, et ce choix ne peut plus être modifié pendant la durée du sort. La résistance à l'énergie remplace (si elle est supérieure) les effets des sorts *endurance des énergies destructives* et *résistances aux énergies destructives*. Un bouclier ne peut pas être en même temps la cible des sorts *bouclier mineure élémentaire* et de *bouclier élémentaire*.

#### Char Spirituel

Abjuration

**Niveau :** Pal 4

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Courte (7,5m +1,5m/2niv)

**Cible :** Votre monture de paladin

**Durée :** 1 heure/niv

Une fois ce sort lancé, un char se forme derrière le destrier du paladin. Ce char est légèrement transparent et émet une faible lueur. Généralement, on trouve sur les cotés du char les symboles du dieu du paladin. La monture est correctement harnachée au char. Il peut contenir une créature de taille M ou 2 créatures de taille P en plus du cocher (généralement le paladin). Si le paladin possède des dons de combat en char, ceux-ci peuvent s'appliquer aussi au *char spirituel*.

Bien que le char semble imposant et robuste, celui-ci et ses occupants ne pèsent rien, donc le destrier peut se déplacer à sa vitesse maximum. Si jamais le char est détaché de la monture, ce dernier disparaît. Le cocher gagne un bonus de +4 aux tests de Dressage. Le char est créé à partir d'un effet de force et il est donc immunisé aux dégâts. Il agit donc comme un *mur de force* contre les autres sorts. Les créatures à l'intérieur du char sont à couvert selon leurs tailles et la postions de leurs attaquants. Dans la plupart des cas, Les créatures de taille M à l'intérieur de char gagnent un abri partiel (bonus de +4 à la CA et de +2 aux jets de Réflexes). Voir page 133 du *Manuel du Joueur* pour trouver le chapitre traitant de ces modificateurs.

#### Détection de Temples

Divination

**Niveau :** Pal 1

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Zone :** Cercle centré sur le lanceur d'un rayon de 2,5km +0,5km/niv

**Durée :** 10 min/niv

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Avec ce sort, le paladin peut facilement trouver un lieu pour s'abriter et prier. Une fois le sort lancé, vous sentez la direction du temple de votre divinité le plus proche. Si il n'y a aucun temple dans la zone du sort, le sort vous indiquera la direction d'un temple d'un dieu dont l'alignement est le même que le votre. Vous pouvez aussi rechercher un temple précis mais pour cela vous devez l'avoir visité personnellement (le voir à travers une divination ne compte pas).

## Esprit Saint

Abjuration

**Niveau :** Pal 1

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Personnel

**Cible :** Lanceur de sorts

**Durée :** 10 min/niv

Le lanceur de sorts gagne un bonus sacré de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets mentaux.

## Moment de Clarté

Abjuration

**Niveau :** Pal 2

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Créature touchée

**Durée :** Instantanée

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Lorsque vous lancez ce sort et touchez une personne sous l'influence d'un sort ou d'un effet affectant l'esprit, celle-ci reçoit une nouvelle tentative pour lancer son jet de sauvegarde contre l'effet ou le sort sur le même DD. Si le sort ou l'effet ne permet pas de jet de sauvegarde, *moment de clarté* n'a pas d'effet.

## Monture Ailée

Transmutation

**Niveau :** Pal 4

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Votre monture

**Durée :** 10 min/niv (T)

Ce sort fait apparaître de grandes ailes aux plumes blanches à votre monture. Elle gagne une vitesse de déplacement en vol de 18m, avec une manoeuvrabilité bonne. La monture est ralentie par les facteurs extérieurs ou par une charge trop lourde pour elle.

## Monture Miniature

Transmutation

**Niveau :** Pal 2

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Courte (7,5m +1,5m/2niv)

**Cible :** Votre monture

**Durée :** 1 heure/niv (T)

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** Oui

Ce sort réduit immédiatement la taille de votre monture à celle d'un jouet, devenant ainsi une créature de taille Minuscule. La monture garde ses points de vie, ses bonus d'armure naturelle et ses capacités spéciales, mais sa Force est réduite à 2, elle gagne un bonus de taille de +3 à la CA,

ainsi qu'un bonus de +3 à l'attaque. L'équipement porté par la monture est également réduit. Vous pourrez donc prendre votre monture avec vous dans un donjon, lui faire traverser la ville ou bien la garder dans votre chambre à l'auberge au lieu de la laisser dans l'écurie.

Ce sort ne permet pas à votre monture de survivre dans des conditions dangereuses et inhospitalières. Par exemple, une monture de taille Min ne pourrait survivre dans un sac ou un récipient sans air.

## Monture Sacrée

Transmutation

**Niveau :** Pal 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Votre monture

**Durée :** 1 round/niv

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Oui (inoffensif)

Quand vous lancez ce sort, votre monture gagne l'archétype « céleste » pendant toute la durée de celui-ci (voir page 41 du *Manuel des Monstres I*). En plus, la monture gagne un bonus sacré de +2 à l'attaque et aux dégâts avec ses armes naturelles.

## Mot d'Entrave

Invocation (création)

**Niveau :** Pal 1

**Composantes :** V, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Courte (7,5m +1,5m/2niv)

**Cible :** un humanoïde de taille M ou plus petit

**Durée :** 1 round/niv

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule

**Résistance à la magie :** Oui

Parfois, un paladin préfère faire prisonnier un ennemi plutôt que de le tuer, afin de le faire juger ou de le questionner. Lorsque vous lancez le sort et désignez votre cible (généralement par une phrase du genre : « Au nom de Pelor, je t'emprisonne »), une paire de menottes brillantes en argent apparaît devant les poignets et les chevilles de votre cible. La cible n'a pas besoin de vous entendre pour être affecté par le sort, un jet de Réflexes permet d'éviter ces menottes. Les menottes sont d'une très bonne qualité et faites en acier. Le personnage capturé peut se libérer en réussissant un jet d'Évasion (DD 35) ou un jet de Force (DD 28).

Les menottes ont une solidité de 10 et 10 points de résistance +1 par niveau de lanceur de sorts. Les menottes s'adaptent automatiquement aux créatures humanoïdes de taille M ou plus petites. Tant qu'elle est entravée par les menottes, la cible ne peut entreprendre aucune actions demandant l'utilisation de ses mains et ne se déplace plus que d'1,5m par round. Les menottes sont créées avec une serrure d'une qualité extraordinaire.

## Objet Sacré

Divination

**Niveau :** Pal 1

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Objet Touché

**Durée :** 10 min/niv (T)

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Ce sort est habituellement lancé sur une arme ou un symbole sacré. Si une créature maléfique avec la capacité de lancer des sorts divins s'approche à moins de 30m de l'objet, celui-ci commence à émettre une lumière légèrement bleutée. Vous ne pouvez pas dire où, ni dans quelle direction se situe la créature détectée, mais seulement que celle-ci est proche.

## Refuge Sacré

Abjuration

**Niveau :** Pal 4

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Créature touchée

**Durée :** 1 min/niv

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** Oui (inoffensif)

Vous protégez une créature dans une volute d'énergie sacrée. La créature gagne un bonus sacré de +2 à la CA. En plus, pendant toute la durée du sort, la créature ne perd plus son bonus de Dextérité à la CA quand elle est prise au dépourvu.

Durant le sort, vous êtes au courant de l'état de santé de la créature comme avec le sort *rapport*, et vous n'êtes pas obligé de toucher la créature pour pouvoir la soigner grâce à votre capacité « imposition des mains ».

L'utilisation de cette capacité requière normalement une action simple, mais elle peut être utilisée à n'importe quel moment.

## Second Souffle

Transmutation

**Niveau :** Pal 1

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Contact

**Cible :** Créature touchée

**Durée :** 1 heure/niv

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** Oui (inoffensif)

Pendant toute la durée du sort, la créature touchée peut accomplir des tâches fatigantes comme si il possédait le don « Endurance ».

## Selle Collante

Transmutation

**Niveau :** Pal 1

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 min/niv (T)

Ce sort vous « colle » à votre monture. Il vous devient impossible de tomber ou d'être désarçonné. Si l'on essaie de vous tirer de la selle, il faut réussir un test de Force DD20, vous gagnez un bonus de +10 aux tests d'équitation pour éviter de tomber. Le sort doit être lancé après être monté à cheval. Si vous n'êtes pas assis sur votre monture, le sort échoue. Si le sort est lancé lorsque vous montez à cru, vous vous retrouvez « coller » au dos de votre monture. Autrement, vous êtes simplement collé à la selle, mais la selle, elle est attachée normalement à la monture. Si vous tombez inconscient pendant la durée du sort, vous restez automatiquement sur la selle. Le sort peut être arrêté par une action libre, et cela n'empêche pas le cavalier d'amortir sa chute si sa monture tombe au combat.

## Stabilisation Massive

Invocation (guérison)

**Niveau :** Pal 2, Prê 2

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Zone :** Explosion d'un rayon de 3m/niv centré sur le lanceur

**Durée :** Instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté (inoffensif)

**Résistance à la magie :** Oui (inoffensif)

Ce sort, créé pour être lancé sur les champs de bataille, permet de stabiliser toutes les créatures aux alentours. Une explosion d'énergie positive se propage du lanceur, restaurant 1 point de vie à toutes les créatures vivantes dans la zone d'effet, que ce soit des alliés ou pas.

Ce sort blesse les morts-vivants.

## Union I

Divination

**Niveau :** Pal 1

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Courte (7,5m +1,5m/2niv)

**Cible :** Votre monture de paladin

**Durée :** 10 min/niv

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Vous renforcez temporairement le lien qui vous unit à votre monture spéciale quand vous lancez ce sort. Si vous n'avez pas déjà le lien télépathique avec votre monture, vous gagnez cette capacité pendant toute la durée du sort. De plus, le lien avec votre destrier éveille vos sens, vous conférant un bonus de +2 aux tests de Détection et de Perception Auditive et la capacité d'odorat pendant toute

la durée du sort tant que votre monture reste dans la zone du sort.

La capacité d'odorat est décrite dans le *Manuel des Monstres I*.

## Union II

Divination

**Niveau :** Pal 3

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Courte (7,5m +1,5m/2niv)

**Cible :** Votre monture de paladin

**Durée :** 1 round/niv

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Vous renforcez temporairement le lien qui vous unit à votre monture spéciale quand vous lancez ce sort, permettant à vous et à votre monture de prévoir les mouvements de l'autre. Cet effet se traduit par un bonus de +4 à l'attaque lorsque vous prenez la même créature en tenailles (en temps normal, le bonus à l'attaque est de +2).

## Union III

Divination

**Niveau :** Pal 4

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** Courte (7,5m +1,5m/2niv)

**Cible :** Votre monture de paladin

**Durée :** 1 round/niv ou jusqu'au relâchement (voir texte)

**Jet de sauvegarde :** Non

**Résistance à la magie :** Non

Vous renforcez temporairement le lien qui vous unit à votre monture spéciale quand vous lancez ce sort. Ce sort vous permet de partager vos capacités martiales avec votre monture. Votre destrier gagne un bonus à l'attaque de +1 tous les trois niveaux de paladin (max. +5). Vous pouvez également lui indiquer un ennemi spécifique à attaquer dans la portée du sort (via le lien mental). Votre destrier peut alors porter une simple attaque contre cet ennemi. Si il touche sa cible, votre destrier ajoute votre niveau de paladin à ses dommages. Utiliser le sort de cette manière le décharge instantanément. Le lien mental est identique en tout point au lien télépathique que le paladin partage avec sa monture (voir page 48 du *Guide du Joueur* pour plus d'informations sur le lien télépathique).