

## SORTS DE CHEVALIER NOIR

### Sorts du 1<sup>e</sup> niveau

- Anathème** (*mj*). Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
- Arme magique** (*mj*). Confère un bonus de +1 à une arme.
- Barde dorée** (*cd*). La monture du chevalier noir acquiert une armure de force.
- Blessure légère** (*mj*). Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
- Convocation de monstres I** (*mj*). Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- Convocation de morts-vivants I** (F) (*lm*). Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.
- Corruption d'arme** (*mj*). Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement bon.
- Frayeur** (*mj*). Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- Lame de douleur et de terreur** (*lm*). Crée une lame de mâchoires grinçantes.
- Monture du voyageur** (*cd*). La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
- Résurgence** (*cd*). Le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde.
- Sacrifice divin** (*cd*). Le chevalier noir sacrifie des points de vie pour infliger des dégâts supplémentaires.
- Soins légers** (*mj*). Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

### Sorts du 2<sup>e</sup> niveau

- Blessure modérée** (*mj*). Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
- Convocation de monstres II** (*mj*). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- Convocation de morts-vivants II** (F) (*lm*). Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.
- Force de taureau** (*mj*). Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- Fracassement** (*mj*). Endommage objets ou créatures cristallines.
- Malédiction de la malchance** (*cd*). Le sujet subit un malus de -3 aux jets d'attaque, tests et jets de sauvegarde.
- Mise à mort** (*mj*). Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.
- Précision bénie** (*cd*). Bonus de +2 aux attaques à distance des alliés.
- Soins modérés** (*mj*). Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- Splendeur de l'aigle** (*mj*). Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- Ténèbres** (*mj*). Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
- Vague de tristesse** (*cd*). Un cône inflige un malus de -3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.
- Zèle** (*cd*). Le chevalier noir se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix.

### Sorts du 3<sup>e</sup> niveau

- Blessure grave** (*mj*). Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).
- Contagion** (*mj*). Infecte la cible.
- Convocation de monstres III** (*mj*). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- Convocation de morts-vivants III** (F) (*lm*). Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.
- Crocs du roi vampire** (*lm*). Développe des crocs de vampire.
- Protection contre les énergies destructives** (*mj*). Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- Résurgence de groupe** (*cd*). Comme *résurgence*, mais affecte plusieurs cibles.
- Soins importants** (*mj*). Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- Ténèbres profondes** (*mj*). Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

### Sorts du 4<sup>e</sup> niveau

- Arme de la divinité** (*cd*). L'arme du chevalier noir acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.
- Blessure critique** (*mj*). Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).
- Char spirituel** (*cd*). Crée un char fantomatique attelé à la monture du chevalier noir.
- Convocation de monstres IV** (*mj*). Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- Convocation de morts-vivants IV** (F) (*lm*). Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.
- Destrier ailé** (*cd*). Le destrier se dote d'ailes et gagne une vitesse de déplacement en vol de 18 m.
- Empoisonnement** (*mj*). Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
- Liberté de mouvement** (*mj*). La cible bouge normalement malgré les entraves.
- Poursuivant implacable** (*cd*). Le chevalier noir sait où se trouve sa proie tant que celle-ci se déplace.
- Retour macabre** (*cd*). Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.
- Soins intensifs** (*mj*). Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- Visage divin mineur** (*cd*). Le chevalier noir gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.