

SORTS DE PALADIN

Sorts du 1^{er} niveau

- Arme en argent** (*cs*). Transforme une arme en arme en argent.
- Arme magique** (*mj*). Confère un bonus de +1 à une arme.
- Barde dorée** (*cd*). La monture du paladin acquiert une armure de force.
- Bénédictio** (*mj*). Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- Bénédictio d'arme** (*mj*). Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.
- Bénédictio de l'eau** (*M*) (*mj*). Créé de l'eau bénite.
- Création d'eau** (*mj*). Créé 8 litres d'eau pure/niveau.
- Détection des morts-vivants** (*mj*). Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
- Détection du poison** (*mj*). Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
- Endurance aux énergies destructives** (*mj*). Protège des environnements chauds ou froids.
- Faveur divine** (*mj*). Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- Fléau des tombeaux** (*ca*). Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les morts-vivants pendant 1 round.
- Lecture de la magie** (*mj*). Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Monture du voyageur** (*cd*). La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
- Protection contre le Chaos/Mal** (*mj*). +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
- Rayon lumineux** (*cs*). Attaques de contact à distance qui infligent 1d6 points de dégâts.
- Résistance** (*mj*). Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Résurgence** (*cd*). Le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde.
- Sacrifice divin** (*cs*) (*cd*). Sacrifie des points de vie en échange d'un bonus aux dégâts.
- Second souffle** (*cs*). La cible gagne l'équivalent du don Endurance pendant 1 heure/niveau.
- Soins légers** (*mj*). Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- Stimulant** (*mj*). Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts du 2^e niveau

- Alignement indétectable** (*mj*). Masque l'alignement pendant 24 heures.
- Délivrance de la paralysie** (*mj*). Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.
- Destrier** (*cs*). Appelle le destrier du paladin, même s'il l'a déjà appelé durant la journée écoulée.
- Force de taureau** (*mj*). Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- Intuition divine** (*ca*). Le personnage gagne un bonus d'intuition de 5 + son niveau de lanceur de sort pour un seul test de compétence.

- Manteau de bravoure** (*cm*). Le PJ et ses alliés obtiennent un bonus aux sauvegardes contre la terreur.
- Moment de clarté** (*cs*). La cible effectue un nouveau jet de sauvegarde pour résister à un sort ou effet mental.
- Précision bénie** (*cd*). Bonus de +2 aux attaques à distance des alliés.
- Protection d'autrui** (*F*) (*mj*). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- Ragoût d'Estanna** (*F*) (*cs*). Invoque du ragoût qui restitue 1d6+1 pv par portion.
- Ralentissement du poison** (*mj*). Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- Résistance aux énergies destructives** (*mj*). Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- Sacrifice divin**. Le paladin sacrifie des points de vie pour infliger des dégâts supplémentaires.
- Sagesse du hibou** (*mj*). Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
- Splendeur de l'aigle** (*mj*). Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- Zèle** (*cd*). Le paladin se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix.
- Zone de vérité** (*mj*). Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts du 3^e niveau

- Arme magique suprême** (*mj*). Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
- Arme tueuse de morts-vivants** (*lb*). L'arme du paladin gagne la propriété *tueuse de morts-vivants* et est d'alignement bon.
- Bénédictio de Bahamut** (*M*) (*cd*). Le paladin gagne une réduction des dégâts (10/magie).
- Cercle magique contre le Chaos** (*mj*). Comme *protection contre le Chaos*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- Cercle magique contre le Mal** (*mj*). Comme *protection contre le Mal*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- Châtiment de l'hérétique** (*cs*). Le paladin gagne un bonus de sainteté de +2 au jet d'attaque et inflige des dégâts supplémentaires quand il use de son pouvoir de châtiment du Mal contre un lanceur de sorts divins maléfiques.
- Délivrance des malédictions** (*mj*). Libère une personne ou un objet d'une malédiction.
- Détection du mensonge** (*mj*). Révèle les mensonges délibérés.
- Dissipation de la magie** (*mj*). Annule sorts et effets magiques.
- Guérison de destrier** (*mj*). *Guérison suprême* sur la monture du PJ.
- Guérison de la cécité/surdité** (*mj*). Soigne la cécité ou la surdité.

Lien mental (cs). Le paladin et sa monture ont un bonus de prise en tenaille de +4 quand ils prennent en tenaille un même adversaire ; bonus aux jets d'attaque de la monture.

Lumière du jour (mj). Vive lumière sur 18 m de rayon.

Prière (mj). +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

Résurgence de groupe (cd). Comme *résurgence*, mais affecte plusieurs cibles.

Soins modérés (mj). Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Vision bénie (cs). Le paladin distingue les auras maléfiques.

Sorts du 4^e niveau

Annulation d'enchantement (mj). Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Arme de la divinité (cd). L'arme du paladin acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.

Aspect divin mineur (cs). L'apparence du personnage se rapproche de celle de son dieu.

Char spirituel (cd). Crée un char fantomatique attelé à la monture du paladin.

Destrier ailé (cs) (cd). Le destrier se dote d'ailes et gagne une vitesse de déplacement en vol de 18 m.

Épée de conscience (cs). Une créature maléfique confesse ses crimes et subit un affaiblissement temporaire de Sagesse.

Épée sainte (mj). L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.

Gloire du martyr (F) (cs). Comme *protection d'autrui*, mais affecte plusieurs sujets.

Marque de la justice (mj). Définit une condition maudissant la cible.

Neutralisation du poison (mj). Rend le poison inoffensif.

Protection contre la mort (mj). Immunise contre les sorts de mort.

Refuge sacré (cs) (cd). La cible gagne un bonus à la CA ; le paladin veille sur elle et peut la soigner magiquement.

Rejet du Chaos (mj). +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.

Rejet du Mal (mj). +4 à la CA contre les attaques des créatures mauvaises.

Restauration partielle (mj). Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Retour macabre (cd). Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

Sang du martyr (cs). Le paladin subit autant de dégâts qu'il ne soigne la cible.

Soins importants (mj). Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Visage divin mineur (cd). Le paladin gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.