
SORTS DE PALADIN

Sorts du 1^{er} niveau.

- Arme magique (mj).** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Bénédictio (mj).** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- Bénédictio d'arme (mj).** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Bénédictio de l'eau (mj).** Crée de l'eau bénite.
- Création d'eau (mj).** Crée 8 litres d'eau pure/niv.
- Détection des morts-vivants (mj).** Révèle les morts-vivants à moins de 20 m.
- Détection du poison (mj).** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
- Endurance aux énergies destructives (mj).** Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.
- Faveur divine (mj).** Confère un bonus de +1/3 niv. (attaque et dégâts).
- Lecture de la magie (mj).** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Protection contre le Mal (mj).** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- Résistance (mj).** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Sacrifice divin (gf).** Sacrifie des points de vie pour obtenir un bonus aux dégâts.
- Soins légers (mj).** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
- Stimulant (mj).** Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts du 2^e niveau.

- Alignement indétectable (mj).** Masque l'alignement pendant 24 h.
- Délivrance de la paralysie (mj).** Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.
- Malédiction de la brute (gf).** La For, Dex ou Con sont majorées de +1/niv. (au max). L'Int et le Cha sont réduits de la même valeur.
- Précision bénie (gf).** Les alliés obtiennent un bonus de moral de +2 à leurs jets d'attaque à distance.
- Protection d'autrui (mj).** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- Ralentissement du poison (mj).** Neutralise le poison pendant 1 h/niv.
- Résistance aux énergies destructives (mj).** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.
- Zèle (gf).** Vous obtenez un bonus de +4 à votre CA contre les attaques d'opportunité, vous pouvez vous déplacer parmi les ennemis.

Sorts du 3^e niveau.

- Arme magique supérieure (mj).** Confère un bonus de +1/3 niv à une arme (+5 max.).
- Cercle magique contre le Mal (mj).** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
- 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.
- Prière (mj).** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
- Soins modérés (mj).** Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niv. (max. +10).

Sorts du 4^e niveau.

- Apparence divine inférieure (gf).** Votre forme devient le reflet de celle de votre divinité.
- Arme de la divinité (gf).** +1 aux jets d'attaque et de dégâts, plus un pouvoir spécial pour volte arme.
- Epée sainte (mj).** L'arme devient +5 et ses dégâts sont doublés contre le Mal.
- Liberté de mouvement (mj).** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- Neutralisation du poison (mj).** Rend le poison inoffensif.
- Protection entre la mort (mj).** Immunise contre les sorts de mort.
- Soins importants (mj).** . Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).

(ci) Les chapitres interdits
 (dd-d) Dieux et demi-dieux
 (es) Par l'encre et le sang
 (gf) Les gardiens de la foi
 (mj) Manuel des joueurs
 (mn) Les maîtres de la nature
 (mp) Manuel des plans
 (ol) D'ombre et de lumière