

# MENACE SUR LE ROYAUME DE DIAMANT ÉTERNEL



DeviantArt Related / deviantID©2013-2017 kk20152d

Menace sur le royaume de Diamant Éternel introduit deux nouveaux profils de paladins : le Chevalier de Diamant et la Chevaucheuse de Licorne.

Il est vivement conseillé de ne pas les sélectionner lors de la création de votre personnage afin de bénéficier de tous les éléments du scénario : <CHARNAME> aura la possibilité de choisir l'une de ces spécialisations au cours de l'aventure. De plus, ils ont été spécialement définis pour coller à l'univers du Royaume de Diamant Éternel et correspondent à sa mythologie. Par ailleurs, n'oubliez pas que leurs capacités ne s'avéreront vraiment utiles que pendant la campagne et pourront constituer un handicap pendant l'essentiel de la partie SoA.

Cependant, si vous tenez absolument à les jouer dès le début de votre partie, chacun d'eux bénéficie d'une quête particulière dans SoA qui sera intégrée à terme dans la campagne finale.

Enfin, ce module offre la possibilité à chacun de ces kits de gagner une monture (un destrier pour le Chevalier et une licorne pour la Chevaucheuse). C'est la raison pour laquelle il vous sera demandé de choisir son nom lors de la procédure d'installation.

# CABLE DES MATIÈRES

## **Chevalier de Diamant**

Description	3
Capacités	4
Fléaux	5
HLA	6
Sorts de niveau 1	10
Sorts de niveau 2	12
Sorts de niveau 3	15
Sorts de niveau 4	18

## **Chevaucheuse de Licorne**

Description	22
Capacités	23
Capacités de la Sœur de Lurue	24
HLA	24
Sorts de niveau 1	28
Sorts de niveau 2	30
Sorts de niveau 3	33
Sorts de niveau 4	36

# CHEVALIER DE DIAMANT



@ inconnu.



Les Chevaliers de Diamant appartiennent à l'élite des paladins. Détectées dès leur adoubement, leurs qualités martiales et morales sont testées au fil de leur carrière. C'est pourquoi seuls des paladins confirmés, généralement des cavaliers, sont jugés dignes de se voir proposer cette spécialisation. S'ils l'acceptent, toutes leurs caractéristiques et capacités antérieures sont remplacées par des nouvelles.

Selon la légende, c'est Diamantor, un dragon d'argent devenu ascendant draconique de Bahamut, qui aurait créé cet ordre de paladins, appelés parfois à tort « paladins draconiques ». Les Chevaliers de Diamant sont chargés de protéger au péril de leur vie les dragons bons de leurs adversaires naturels, les dragons maléfiques, mais également de tous ceux qui s'en prennent à eux, notamment les minions de Tiamat. Vouant leur existence à ceux qui ne peuvent se défendre seuls contre les redoutables rejetons de Tiamat, ils apparaissent partout où les dragons maléfiques constituent une menace.

Ils ont étudié de près les dragons et savent comment s'en protéger et comment utiliser leurs faiblesses pour mieux les combattre. Bahamut, le Seigneur des dragons du Bien, est leur protecteur, mais ils ne sont pas obligés de le vénérer et peuvent conserver leur ancienne allégeance.

## PRÉ-REQUIS :

- Le paladin doit être de niveau 10 minimum.
- Caractéristiques minimales : Force 15, Dextérité 12, Constitution 12, Sagesse 15, Charisme 17.

## AVANTAGES :

- Il peut atteindre la grande maîtrise avec toutes les épées longues et bâtardes.
- Comme tous les paladins, il est immunisé aux maladies, il peut détecter le mal une fois par niveau, guérir par imposition des mains et protéger contre le mal une fois par niveau (sur 3 mètres aux niveaux 20, 30, 40 et 50).
- Pour l'assister dans ses quêtes, il dispose de sorts destinés à renforcer les protections et la force de frappe de ses alliés contre les dragons. Ces sorts remplacent la plupart des sorts cléricaux habituels des paladins.

## INCONVÉNIENTS :

- Il ne peut pas repousser les morts-vivants, sauf s'il choisit les dragons morts-vivants comme ennemi intime.
- Il ne peut utiliser que des armes tranchantes (sauf les épées courtes et les dagues) et les lances.
- Il ne peut porter que des armures de plates et des écus.
- Il considère comme contraire à l'honneur de se battre à distance et refuse d'utiliser des armes de trait, sauf les haches et les marteaux de jet.
- Il ne peut pas combattre dans le style de combat à deux armes.
- Consacrant une partie de son temps à l'étude de l'écologie des dragons, il n'évolue pas pleinement dans sa fonction de paladin et gagne 15 % d'expérience en moins.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

Niveau	Capacité	Description
1		Il comprend et parle couramment le draconien.
	<i>Aura de bravoure</i>	Il est immunisé à la présence terrifiante des dragons, aux effets de terreur en général et aux échecs de moral.
	<i>Peau de platine</i>	Sachant comment se protéger des dragons, il bénéficie d'un bonus de 2 à la Classe d'Armure contre les attaques portées par ces derniers.
	<i>Ennemi des dragons</i>	Il bénéficie d'un bonus de 4 au toucher et aux dégâts contre les créatures draconiques.
	<i>Apaisement</i>	Il peut lancer cette capacité une fois par niveau.
	<i>Guérison des maladies</i>	Il peut guérir les maladies une fois par jour.
10	<i>Châtiment des dragons maléfiques</i>	Une fois par jour, un Chevalier de Diamant peut tenter de châtier un dragon maléfique avec une arme de mêlée. Cette attaque s'effectue avec un bonus au toucher égal au dixième de son niveau et inflige 1 point de dégâts supplémentaires par niveau. Cette faculté n'a aucun effet contre une créature autre qu'un dragon d'alignement mauvais. Tous les dix niveaux suivants, il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir (2 au niveau 20, 3 au niveau 30...). De même, sa durée augmente d'un round tous les dix niveaux.
11		À partir du niveau 11 et tous les 10 niveaux suivants, il bénéficie d'une résistance de 5 % de résistance au feu et à l'acide.
12		À partir du niveau 12 et tous les 10 niveaux suivants, il connaît de plus en plus les tactiques et les pouvoirs des dragons, ce qui lui permet de mieux éviter leurs souffles et de bénéficier d'un bonus cumulatif de 1 à ses jets de sauvegarde contre les souffles.
13		À partir du niveau 13 et tous les 10 niveaux suivants, il bénéficie d'une résistance de 5 % de résistance au froid et à l'électricité.
14	<i>Vision draconique</i>	Ce pouvoir lui permet de voir les choses telles qu'elles sont réellement, une fois par jour. Il fonctionne sur le même principe que le sort Vision véritable et dure un round par niveau. Ses yeux brillent d'une lueur blanche et lui permettent de voir dans un rayon de 30 mètres autour de lui toutes les créatures invisibles, dissimulées ou dédoublées, et de déjouer les illusions. La vision draconique passe outre la résistance à la magie et n'affecte que les ennemis ; elle ne révèle donc pas les illusions alliées.
15	<i>Ennemi principal</i>	Il choisit une espèce de dragon comme son ennemi principal et gagne un bonus de 3 au toucher contre elle.
16	<i>Châtiment vertueux</i>	À partir du niveau 16 et tous les 15 niveaux suivants, il peut lancer une fois par jour une boule d'énergie qui châtie toutes les créatures maléfiques dans la zone en leur infligeant des dégâts divers en fonction de leur nature. Elles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour n'en subir que la moitié. Si elles le ratent, elles seront de plus aveuglées pendant 2 rounds. <ul style="list-style-type: none"> <li>– Humanoïdes et monstres : 1d6 points de dégâts par niveau, +1 par niveau, jusqu'à un maximum de 10d6+10.</li> <li>– Morts-vivants : 1d6 points de dégâts par niveau, +1 par niveau, jusqu'à un maximum de 20d6+20. Le jet de sauvegarde contre la cécité s'effectue avec un malus de 4.</li> <li>– Extraplanaires : 1d8 points de dégâts par niveau, jusqu'à un maximum de 15d8.</li> <li>– Démons : 1d6 points de dégâts par niveau, jusqu'à un maximum de 20d6.</li> <li>– Dragons : 1d8 points de dégâts par niveau, jusqu'à un maximum de 20d8.</li> </ul>
20	<i>Peau de platine</i>	Sa peau prend une teinte légèrement métallique et le chevalier gagne un point de bonus supplémentaire à sa Classe d'Armure.
	<i>Vigueur de Bahamut</i>	Le Chevalier de Diamant gagne 1 point de vie par niveau (avec effet rétroactif au niveau 20).
25	<i>Grâce de Bahamut</i>	Son Charisme augmente de 2 points.
30	<i>Peau de platine</i>	Sa peau prend une teinte légèrement métallique et le chevalier gagne un point de bonus supplémentaire à sa Classe d'Armure.
	<i>Résistance draconique</i>	À partir du niveau 30 et tous les 5 niveaux suivants, il gagne une résistance supplémentaire de 5 % contre l'énergie utilisée par son ennemi principal.



## FLÉAU des DRAGONS

Au niveau 15, un Chevalier de Diamant choisit une espèce de dragon comme son ennemi principal et gagne un bonus de 3 au toucher contre elle, ainsi que certaines protections.

Type de Fléau		Niveau					
Dragon	Résistance	15	30	35	40	45	50
Blanc	<i>Froid</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Bleu	<i>Électricité</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Noir	<i>Acide</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Rouge	<i>Feu</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Vert	<i>Poison</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Brun	<i>Acide</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Jaune	<i>Perforant</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Ombre		<i>Cécité</i> <sup>1</sup>	<i>Absorption de niveaux</i> <sup>2</sup>				
Pourpre	<i>Électricité</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Profondeurs	<i>Acide</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Rattelyr	<i>Feu</i>	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Pyroclastique	<i>Feu</i>	30%	35%	40%	45%	50%	55%
Sorcellerie	<i>Poison Magie</i>	20%	20%	25%	25%	30%	30%
Rouille	<i>Acide</i>	30%	35% <i>Effets de la rouille</i>	40%	45%	50%	55%
-Décerveleur							
-Chaos	<i>Acide Électricité Froid Feu</i>	5% 5% 5% 5%	10%  10%  <i>Confusion</i>	10%  10%	15% 15%	15% 15%	20% 20% 20% 20%
-Hurleur							
Vampirique		<i>Charme</i> <sup>3</sup>	<i>Absorption de niveaux</i> <sup>2</sup>	<i>Drainage de Constitution</i>			
-Zombie							
-Dracoliche	<i>Froid</i>	50%					

### Notes :

<sup>3</sup> BG2-TOB : Le Fléau des Dragons du Chaos est immunisé aux effets de la confusion dès le niveau 15.

<sup>3</sup> BG2EE : Le Fléau des Dragons du Chaos

1 BG2-TOB : Le Fléau des Dragons des ombres est immunisé aux effets de la cécité dès le niveau 15.  
BG2EE : Le Fléau des Dragons des ombres a 50 % de chance d'être immunisé aux effets de la cécité, 60 % au niveau 30, puis 10 % supplémentaires tous les cinq niveaux.

2 BG2-TOB : Le Fléau des Dragons vampiriques et le Fléau des Dragons des ombres sont immunisés à l'absorption de niveaux au niveau 30.  
BG2EE : Le Fléau des Dragons vampiriques et le Fléau des Dragons des ombres ont 50 % de chance d'être immunisés à l'absorption de niveaux au niveau 30, puis 75 % au niveau 35 et 100 % au niveau 40.

3 BG2-TOB : Le Fléau des Dragons vampiriques est immunisé aux effets du charme dès le niveau 15.  
BG2EE : Le Fléau des Dragons vampiriques a 50 % de chance d'être immunisé aux effets du charme, 60 % au niveau 30, puis 10 % supplémentaires tous les cinq niveaux.

## HLA (CAPACITÉS de HAUT NIVEAU)

Capacité	Description	Niveau min.	Max
Tempête de fer	Cette faculté permet au Chevalier de Diamant d'infliger une avalanche de coups rapides sur son adversaire. Le nombre d'attaques pendant le round que dure l'effet passe à 10 mais les jets de toucher et de dégâts subissent une pénalité de 4.	14	
Tempête d'acier	Pré-requis : le Chevalier de Diamant doit connaître la faculté Tempête de fer.  Version plus puissante de la Tempête de fer, cette faculté octroie les mêmes capacités sans pénalités de toucher et de dégâts, pendant un round.	15	5
Coup martial	Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Tempête d'acier.  Un paladin de haut niveau parvient à déceler le point faible de l'armure de son adversaire et à concentrer toutes ses attaques d'un round sur un point vital de son adversaire. Ainsi, toute attaque portée dans ce round est considérée comme un 20 naturel et donc un coup critique. Cependant, cette faculté nécessite un tel effort de concentration qu'il ne peut l'utiliser qu'une fois par jour.	16	1
Rugissement draconique	Cette faculté permet au Chevalier de Diamant d'émettre un cri de guerre impressionnant avant de se lancer dans la bataille. S'il s'avère inoffensif pour ses alliés, il frappe d'effroi ses ennemis s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 1). La puissance de ce rugissement augmente avec l'expérience du paladin, augmentant le malus aux jets de sauvegarde de ses ennemis de 1 point par tranche de dix niveaux.	14	
Résistance draconique	Cette faculté permet au Chevalier de Diamant de faire appel à des réserves de force intérieure pour contrer les effets négatifs de la magie, une fois par jour. Pendant 4 rounds, sa résistance à la magie est portée à 2 % par niveau jusqu'au niveau 25, puis augmente de 1 % par niveau. Cette valeur n'est néanmoins pas cumulative avec d'autres bonus ; s'il dispose déjà au moins de ce montant de résistance, cette faculté lui est inutile.	14	
Cuirasse draconique	Cette faculté permet au Chevalier de Diamant de faire appel à des réserves de force intérieure qui lui procurent 40 % de résistance à toutes les formes de dégâts physiques pendant une durée d'un round par tranche de deux niveaux. Ce montant augmente de 2 % tous les deux niveaux après le niveau 30.	14	
Arme Fléau des morts-vivants	Cette faculté permet à un paladin de rendre une de ses armes particulièrement efficace contre les morts-vivants. Pendant les trois rounds qui suivent son activation, elle bénéficie d'un bonus de 2 au toucher contre les morts-vivants et leur inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Au niveau 30, ce bonus passe à 3, puis à 4 au niveau 40 et enfin à 5 au niveau 50.  Cette capacité peut aussi être lancée sur 50 flèches, carreaux ou billes. Tous les projectiles affectés doivent être du même type et regroupés (dans le même carquois par exemple). Une fois tirés, les projectiles perdent le bénéfice du sort.	15	
Arme destructrice	Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Arme Fléau des morts-vivants.  Cette faculté permet à un paladin de rendre une de ses armes de mêlée particulièrement meurtrière contre les morts-vivants. Tout mort-vivant doté de moins de dés de vie que le paladin et touché au cours des deux rounds qui suivent l'activation de cette faculté est instantanément détruit s'il rate un jet de sauvegarde contre la mort (avec un malus de 1 par tranche de 10 niveaux du paladin). La résistance à la magie ne s'applique pas contre cet effet de destruction.	16	2
Fléau des dragons	Le Chevalier de Diamant a étudié de près les dragons et sait tirer le meilleur parti de leurs points faibles. Il peut ainsi leur porter une attaque de mêlée leur infligeant 2d8 points de dégâts supplémentaires. Cet effet dure deux rounds.	17	5

Capacité	Description	Niveau min.	Max
Tueur de dragons	<p>Pré-requis : le Chevalier de Diamant doit connaître la faculté Fléau des dragons.</p> <p>Les connaissances du Chevalier de Diamant sur l'anatomie des dragons lui permettent de leur porter des coups redoutables. Dans les deux rounds qui suivent l'activation de cette faculté, ses attaques de mêlée sont susceptibles de toucher un point vital et infligent plus de dégâts aux dragons maléfiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Au niveau 15, il a 10 % de chances de réussir un coup critique et inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires.</li> <li>– Au niveau 20, il a 15 % de chances de réussir un coup critique et inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires.</li> <li>– Au niveau 25, il a 20 % de chances de réussir un coup critique et inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires.</li> <li>– Au niveau 30, il a 25 % de chances de réussir un coup critique et inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires.</li> <li>– Au niveau 35, il a 30 % de chances de réussir un coup critique et inflige 3d8 points de dégâts supplémentaires.</li> <li>– Au niveau 40, il a 35 % de chances de réussir un coup critique et inflige 3d8 points de dégâts supplémentaires.</li> <li>– Au niveau 45, il a 40 % de chances de réussir un coup critique et inflige 4d8 points de dégâts supplémentaires.</li> <li>– Au niveau 50, il a 45 % de chances de réussir un coup critique et inflige 4d8 points de dégâts supplémentaires.</li> </ul> <p>Cette faculté n'est pas cumulable avec d'autres modifiant déjà les effets d'une arme.</p>	18	2
Vulnérabilité draconique	<p>Cette capacité abaisse la résistance à la magie d'un dragon de 5 %, +1 % par niveau du paladin, en passant outre sa résistance à la magie. Contrairement au sort de magicien Abaissement de la résistance, il n'affecte que les dragons et autorise un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 1 par tranche de 5 niveaux du paladin). Si ce dernier est réussi, la résistance à la magie est réduite de moitié (2,5 % + 2,5 % par tranche de cinq niveaux). Il est impossible d'en cumuler les effets sur la même cible. Ceux-ci restent actifs jusqu'à ce que leur durée arrive à expiration (1 round par niveau) car ils ne sont pas affectés par une dissipation de la magie. Une fois cette capacité lancée, il n'existe aucun moyen d'annuler ses effets avant son terme naturel.</p>	17	
Projection de diamants	<p>Une volée d'éclats de diamants jaillit du bout des doigts du Chevalier de Diamant et est projetée en arc de cercle devant lui. Celle-ci éblouit les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet pendant 2d6 rounds. Elle leur inflige également 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Ces dégâts n'affectent que les créatures d'alignement mauvais. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussi leur permet de réduire ces dégâts de moitié mais n'évite pas l'éblouissement.</p> <p>Pour utiliser cette capacité, il doit sacrifier de la poussière de diamant d'une valeur de 100 po au moins.</p>	15	
Barde de lumière	<p>Cette faculté fait partie des préférées des Chevaliers de Diamant, car elle leur permet de protéger leur monture lorsqu'ils affrontent des dragons. Elle crée un champ de force magique qui enveloppe leur destrier d'une aura de lumière scintillante le protégeant comme s'il portait une barde de plates éblouissante (CA 1). Pouvant être cumulée avec la Dextérité de l'animal, elle ne pèse rien, ne gêne pas ses déplacements et ne l'encombre pas. Elle n'empêche pas non plus les destriers exceptionnels de lancer des sorts. De plus, en raison de son éclat, la barde inflige un malus de 4 aux attaques de corps à corps des adversaires qui tentent de frapper la monture. Elle dure jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe ou jusqu'à expiration de sa durée normale (1 tour + 1 round par niveau).</p> <p>À plus haut niveau, le chevalier peut créer une plate de bataille (CA 0) au niveau 30 et une plate complète (CA -1) au niveau 40.</p> <p>Par ailleurs, si sa monture dispose déjà d'une barde, il peut décider d'utiliser une variante de ce sort qui lui confère des bonus à la Classe d'Armure : 6 pour une plate, 7 pour une plate de bataille et 8 pour une plate complète.</p> <p>En contrepartie, le chevalier doit sacrifier temporairement 1d2 points de Force pendant la durée du sort (1d3 points de Force pour une barde complète de lumière).</p>	14	

Capacité	Description	Niveau min.	Max
Destrier ailé	Le Chevalier de Diamant appelle une faveur de Bahamut pour améliorer les compétences au combat de son destrier. Ce dernier se déplace au double de sa vitesse normale comme s'il était équipé de fers du Zéphyr, attaque deux fois plus et gagne un bonus de 2 à ses jets d'initiative, d'attaque et de dégâts. Les temps d'incantation et les sorts ne sont pas affectés. De plus, il semble se déplacer à une dizaine de centimètres du sol, pouvant ainsi traverser des surfaces trop instables pour supporter son poids et celui de son cavalier. Il ne laisse donc pas de traces, ne risque pas de déclencher les pièges à pression, ni d'être affecté par tout ce qui pourrait réduire sa mobilité, comme les toiles d'araignée, les sorts de glisse et d'enchevêtrement. Par ailleurs, de loin, cet effet visuel trompe ses adversaires qui auront du mal à le viser avec des armes à projectiles (bonus de 5 à la Classe d'Armure contre ces derniers). Cette faculté annule les effets d'un sort de Lenteur et ne peut se cumuler avec d'autres effets magiques similaires. L'effet dure jusqu'à expiration (1 round par niveau) ou dissipation.	15	
Chargeur spirituel	Le Chevalier de Diamant invoque l'âme d'un héros paladin chasseur de dragons pour venir lui prêter main-forte. Un lancier portant le symbole de Bahamut et fait de pure force apparaît et se met à ses ordres jusqu'à ce qu'il soit tué ou jusqu'à expiration du sort (4 rounds + 1 round par niveau). De même niveau que le paladin, il attaque avec un bonus au toucher de 2 et inflige 2d8 points de dégâts, +1 par tranche de 5 niveaux du paladin (pour un maximum de 10 au niveau 50). Le chargeur spirituel a une zone de critique possible de 20 et inflige des dégâts triplés en cas de coup critique. À partir du niveau 30, il y a 33 % de chances (+ 2 % par niveau supplémentaire du paladin) pour qu'il apparaisse accompagné de son fidèle destrier.	20	1
Cavalerie spirituelle	Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Chargeur spirituel.  Cette capacité est semblable à Chargeur spirituel, si ce n'est qu'un chevalier spirituel est invoqué tous les 10 niveaux du chevalier de Diamant à partir du niveau 25 (pour un maximum de 3 au niveau 45). De même niveau que le paladin, il attaque avec un bonus au toucher de 3 et inflige 2d12 points de dégâts, +2 par tranche de 5 niveaux du paladin (pour un maximum de 10 au niveau 50). Le chevalier spirituel a une zone de critique possible de 20 et inflige des dégâts triplés en cas de coup critique. Tous les cinq niveaux intermédiaires, le chevalier apparaît accompagné de son fidèle destrier. De plus, une créature attaquée de taille grande ou plus petite doit réussir un jet de Vigueur ou tombé au sol et être piétiné, subissant 1d8 points de dégâts supplémentaires.	25	1
Protection contre les morts-vivants, rayon de 3 m	Cette capacité fonctionne comme Protection contre le Mal, rayon de 3 m, et protège son bénéficiaire contre les morts-vivants. De plus, tous ses alliés situés dans un rayon de 3 m autour de lui sont également affectés par une barrière magique qui se déplace avec eux : tous les morts-vivants reçoivent un malus de 2 à leurs jets d'attaque et tous les jets de sauvegarde contre de telles attaques se font avec un bonus de 2. Ces effets durent jusqu'à expiration (5 rounds par niveau) ou dissipation.	14	
Protection contre la mort de groupe	Cette capacité est identique au sort Protection contre la mort, si ce n'est qu'elle affecte plusieurs alliés proches du chevalier. Elle les protège de toutes les formes de magie mortelle pendant sa durée (1 tour + 1 round par niveau). Cela inclut entre autres Désintégration, Mot de pouvoir mortel, Sort de mort, Doigt de mort, etc.	22	
Tempête sacrée	Avec cette capacité, le chevalier invoque une pluie battante et glacée qui se met à tomber dans la zone désignée. Elle réduit la portée sonore et la visibilité, avec pour conséquence un malus de 4 aux jets d'attaque. La pluie blesse les créatures d'alignement mauvais, leur infligeant 2d6 points de dégâts par round (les Extérieurs mauvais subissent le double de dégâts). De plus, tous les cinq rounds, un éclair de gel frappe un Extérieur mauvais dans la zone d'effet, lui infligeant 5d6 points de dégâts de froid. La pluie dure un round par niveau du chevalier avant de cesser. Cette capacité doit être lancée à l'extérieur, sinon elle reste sans effet.	14	1
Tempête axiomatique	Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Tempête sacrée.  Avec cette capacité, le chevalier invoque une pluie battante de gouttes d'acide qui se met à tomber dans la zone désignée. Elle réduit la portée sonore et la visibilité, avec pour conséquence un malus de 4 aux jets d'attaque. La pluie blesse les créatures d'alignement chaotique, leur infligeant 2d6 points de dégâts par round (les Extérieurs chaotiques subissent le double de dégâts). De plus, tous les cinq rounds, un éclair d'acide frappe un Extérieur chaotique dans la zone d'effet, lui infligeant 5d6 points de dégâts d'acide. La pluie dure un round par niveau du chevalier avant de cesser. Cette capacité doit être lancée à l'extérieur, sinon elle reste sans effet.	15	1



Capacité	Description	Niveau min.	Max
Soins légers de masse	<p>Lorsqu'il utilise cette capacité, le chevalier doit se concentrer sur les visages de ses compagnons et sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe récupèrent 1d8 points de vie +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +25). Cette guérison s'opère où que soient situés les membres du groupe. La guérison est permanente, du moins tant que les créatures ciblées ne reçoivent pas de nouveaux dommages ; les blessures ainsi causées devront être soignées comme toute autre blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>	17	5
Soins modérés de masse	<p>Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Soins légers de masse.</p> <p>Lorsqu'il utilise cette capacité, le chevalier doit se concentrer sur les visages de ses compagnons et sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe récupèrent 2d8 points de vie +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +30). Cette guérison s'opère où que soient situés les membres du groupe. La guérison est permanente, du moins tant que les créatures ciblées ne reçoivent pas de nouveaux dommages ; les blessures ainsi causées devront être soignées comme toute autre blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>	19	3
Soins de masse	<p>Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Soins modérés de masse.</p> <p>Lorsqu'il utilise cette capacité, le chevalier doit se concentrer sur les visages de ses compagnons et sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe récupèrent 3d8 points de vie +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +35). Cette guérison s'opère où que soient situés les membres du groupe. La guérison est permanente, du moins tant que les créatures ciblées ne reçoivent pas de nouveaux dommages ; les blessures ainsi causées devront être soignées comme toute autre blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>	22	1
Festin des héros	<p>Grâce à cette capacité, le paladin crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure une heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écœurements et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie temporaires +1 tous les deux niveaux du paladin (+10 maximum) s'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère également un bonus de 1 aux jets d'attaque et de sauvegarde pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.</p> <p>Note : si le composant « Gestion de la nourriture » est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau et de nourriture nécessaire pendant 8 heures.</p>	19	1
Festin des champions	<p>Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Festin des héros.</p> <p>Grâce à cette capacité, le paladin crée un festin impressionnant. Il faut une heure pour consommer ces mets. Les effets ne sont opérationnels que si les convives passent l'heure entière à se restaurer. Ils sont alors tous soignés de leurs maladies, fièvres, nausée, fatigue et épuisement. Les poisons les affectant sont neutralisés et ils sont immunisés contre le poison pour les 12 heures suivantes. Le nectar servi en boisson durant le festin soigne 2d8 points de dégâts +1 point par niveau du paladin (maximum +20) et confère 1d8 points de vie temporaires + 1 par tranche de 2 niveaux du paladin (maximum +10). La nourriture du festin donne à toute créature qui la partage un bonus de 1 aux jets d'attaque et de sauvegarde ; et immunise contre les effets de terreur pour les 12 heures suivantes. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.</p> <p>Note : si le composant « Gestion de la nourriture » Éternel est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau et de nourriture nécessaire pendant 8 heures.</p>	22	1

## CHEVALIER de DIAMANT : SORTS de NIVEAU 1

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Agilité du Pégase	Altération Élémentaire (Air), Charme	2	champ de vision	destrier du paladin	3 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Grâce à ce sort, le paladin double la vitesse de déplacement de sa monture. Les temps d'incantation et les sorts ne sont pas affectés. Contrairement au sort Hâte, la monture ne bénéficie pas de bonus d'initiative et de combat. De plus, elle semble se déplacer à une dizaine de centimètres du sol, pouvant ainsi traverser des surfaces trop instables pour supporter son poids et celui de son cavalier. Elle ne laisse donc pas de traces, ne risque pas de déclencher les pièges à pression, ni d'être affectée par tout ce qui pourrait réduire sa mobilité, comme les toiles d'araignée, les sorts de glisse et d'enchevêtrement.</p> <p>Ce sort annule les effets d'un sort de Lenteur et ne peut se cumuler avec d'autres effets magiques similaires. L'effet dure jusqu'à expiration ou dissipation.</p>							
Armure de platine	Abjuration Protection	1	Toucher	1 créature	3 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Avec ce sort, le paladin attire une faveur spéciale de Bahamut sur un membre de son groupe, avant de se lancer au combat. Le bénéficiaire reçoit une protection contre les attaques élémentaires ainsi qu'une résistance à la magie. Sa peau se recouvre d'une fine pellicule de platine qui absorbe une partie des dommages qui lui sont destinés. De 10 % au premier niveau, cette protection augmente ensuite de 1 % par niveau, jusqu'à un maximum de 25 %.</p> <p>Cependant, rien n'étant gratuit avec les dragons, fût-ce avec le plus bienveillant d'entre eux, cette protection s'accompagne d'un sacrifice financier.</p>							
Barde de force	Invocation Protection	1 round	10 mètres	monture du paladin	2 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Avec ce sort, le paladin crée un champ de force magique qui protège sa monture comme si elle portait une barde en cotte de mailles (CA 4). Pouvant être cumulée avec la Dextérité de l'animal, elle ne pèse rien, ne l'empêche pas de bouger et ne l'encombre pas. Elle n'empêche pas non plus les destriers exceptionnels de lancer des sorts. Elle dure jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe ou jusqu'à expiration de sa durée normale.</p> <p>À plus haut niveau, le paladin peut créer une barde feuilletée (CA 3) au niveau 15, une barde de plates (CA 2) au niveau 20, une plate de bataille (CA 1) au niveau 25 et une plate complète (CA 0) au niveau 30.</p> <p>Par ailleurs, si sa monture dispose déjà d'une barde, il peut décider d'utiliser une variante de ce sort qui lui confère des bonus à la classe d'armure : 3 pour une cotte de mailles, 4 pour une feuilletée et 5 pour une plate.</p>							
Bénédictio de l'eau	Altération Protection, Création	1 round	Toucher	flasque d'eau touchée	Instantanée	Non	Non
<p>Grâce à ce sort, le paladin transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant en eau bénite. L'eau bénite brûle les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais comme si ces derniers recevaient de l'acide.</p> <p>Il faut lancer la flasque sur une créature corporelle afin qu'elle se brise à son contact. Elle lui inflige alors 2d4 points de dégâts + 2 par niveau de prêtre du paladin qui l'a créée (jusqu'à un maximum de 2d4 + 20). Les éclaboussures infligent 2 points de dégâts à toutes les créatures de ce type situées à 1,50 mètre du point d'impact. Les créatures incorporelles sont donc immunisées contre ses effets.</p> <p>Contrairement au prêtre et avec la bienveillance de Bahamut, le Chevalier de Diamant peut choisir un type d'eau bénite spéciale à partir du niveau 20 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Niveau 20 : de l'eau bénite par Bahamut, le Dieu Dragon de Platine, réputée très efficace contre les Vampires, auxquels elle inflige des dégâts doublés.</li> <li>– Niveau 30 : de l'eau bénite par Bahamut, le Dieu Dragon de Platine, réputée très efficace contre les Liches, auxquelles elle inflige des dégâts doublés.</li> <li>– Niveau 40 : de l'eau bénite par Bahamut, le Dieu Dragon de Platine, réputée très efficace contre les Dragons morts-vivants et extraplanaires, auxquels elle inflige des dégâts doublés.</li> </ul>							
Bénédictio de lame	Altération Combat	2	0	arme touchée	1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort rend l'épée touchée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques qu'elle frappe comme si elle bénéficiait d'un bonus au toucher et aux dégâts de 1 par tranche de 10 niveaux du paladin, jusqu'à un maximum de 5. Cependant, ce bonus n'affecte pas le niveau d'enchantement de la lame.</p> <p>Par ailleurs, elle permet de porter plus facilement des coups critiques, à raison de 5 % de chances supplémentaires par niveau du bonus de toucher.</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Bouclier de platine	Abjuration Protection, Loi	1	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. Le bouclier de platine confère un bonus de 2 à la Classe d'Armure, +1 supplémentaire tous les cinq niveaux du paladin (jusqu'à un bonus maximum de 5 au niveau 25).							
Création d'eau	Invocation Création, Élémentaire (Eau)	1 round	6 mètres	jusqu'à 8 litres d'eau par niveau	Instantanée	Non	Non
En lançant ce sort, le prêtre peut créer un maximum d'un litre d'eau tous les deux niveaux. Cette eau est pure et potable, comme de l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre). L'eau pèse 1 kilo par litre.							
Détection du Mal	Divination	2	champ de vision	champ de vision	Instantanée	Non	Non
Ce sort permet de découvrir l'aura maléfique de n'importe quelle créature. Toute créature mauvaise à portée du sort se met à rougeoyer pendant un bref instant.							
Faveur de l'Aiglon	Conjuration Toutes	1 round	champ de vision	cube de 15 mètres de côté	6 rounds	Non	Non
Le Chevalier de Diamant fait appel à la force et à la sagesse de Bahamut pour élever le moral des créatures amicales qui l'entourent, leur conférant ainsi un bonus de 1 par tranche de cinq niveaux (jusqu'à un maximum de 5) à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Le paladin détermine la portée du sort. Lorsque l'incantation se termine, le sort affecte toutes les créatures dans une zone correspondant à un cube de 15 mètres de côté, convergeant vers le point désigné par le paladin. Les créatures affectées qui quittent la zone restent sous l'effet du sort et celles qui y pénètrent après l'incantation échappent à son effet.							
Protection contre les volants ailés	Abjuration Protection	1	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Ce sort fonctionne comme Protection contre le Mal et protège contre les attaques des créatures volantes ayant des ailes. Une barrière magique se crée autour du bénéficiaire à 30 cm de distance. Elle se déplace avec lui et a deux effets majeurs : toute créature volante attaquant la cible protégée reçoit un malus de 2 à ses jets d'attaque et la cible bénéficie d'un bonus de 2 à ses jets de sauvegarde. De plus, les créatures convoquées qui volent au moyen de leurs ailes sont incapables de toucher le sujet.							
Soins légers du chevalier	Nécromancie Guérison	5	Toucher	1 créature	Permanente	spécial	spécial
En posant les mains sur une créature vivante, le Chevalier de Diamant lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau du chevalier (jusqu'à un maximum de +5). La guérison n'est définitive que dans la mesure où la créature ne subit pas d'autres dégâts ; les blessures provoquées se cicatriseront (ou peuvent être soignées) comme n'importe quelle blessure normale. Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.							

## CHEVALIER de DIAMANT : SORTS de NIVEAU 2

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
<b>Cantique du chevalier</b>	Conjuration Combat	1 round	0	rayon de 9 mètres	1 round / niveau	Non	spécial
Avec ce sort, le Chevalier de Diamant attire une faveur spéciale de Bahamut sur lui-même et sur son groupe, et handicape ses ennemis. Lorsque l'incantation est achevée, tous les jets d'attaque et de dégâts, ainsi que les jets de sauvegarde effectués par ses alliés situés dans la zone d'effet, reçoivent un bonus de 1 alors que ses ennemis maléfiques écotent d'un malus de 1. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de dix niveaux. Les cantiques multiples ne sont pas cumulatifs.							
<b>Connaissance des alignements</b>	Divination	1 round	10 mètres	1 créature	Instantanée	annule	Oui
Un sort de connaissance des alignements permet au paladin de lire avec précision l'aura d'une créature. Il doit rester immobile et se concentrer sur le sujet pendant un round entier. Si la créature réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, il ne pourra rien apprendre sur elle. Sinon, elle émet pendant un bref instant une aura rouge si elle est mauvaise, dorée si elle est bonne et bleue si elle est neutre. Contrairement aux prêtres, le paladin a développé avec l'expérience une espèce de « sixième sens » qui lui permet de mieux déterminer l'aura des créatures qu'il rencontre. C'est pourquoi le jet de sauvegarde de ces dernières pour contrer le sort subit un malus de 2 plus 1 par tranche de dix niveaux du paladin. Cependant, certains dispositifs magiques annulent le pouvoir du sort de connaissance des alignements.							
<b>Détection des chausse-trappes</b>	Divination	5	0	rayon de 12 mètres	5 tours	Non	Non
À force de traquer les dragons, le Chevalier de Diamant a affiné ses sens pour détecter les pièges qui infestent les antres de ces derniers. Lorsqu'il jette ce sort, tous les pièges de nature magique ou mécanique deviennent visibles à ses yeux. On désigne par piège tout dispositif ou défense magique répondant à trois critères : il doit provoquer un résultat soudain ou inattendu ; le jeteur de sorts perçoit ce résultat comme indésirable ou nuisible ; le créateur a eu l'intention délibérée d'obtenir ce résultat nuisible ou indésirable. Les pièges incluent donc les glyphes et les sorts ou dispositifs similaires.							
<b>Hydratation</b>	Invocation Guérison	7	Toucher	1 créature	Instantanée	spécial	spécial
Ce sort crée de l'eau dans le corps de la cible, le réhydratant. Il soigne 2d8+1 (maximum de +10) points de dégâts de dessèchement, supprime tout dégât non-létal dû à la soif et enlève tout signe et effet de déshydratation. Lancé sur une créature utilisant le Feu, ce sort inflige des dégâts au lieu de soigner. Elle a cependant le droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié. Note : si le composant « Gestion de la nourriture » est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau nécessaire pendant 8 heures.							
<b>Immobilisation des personnes</b>	Enchantement Charme	5	champ de vision	rayon de 1,5 mètre	1 tour	annule	Oui
Ce sort fige sur place une seule créature humaine, demi-humaine ou humanoïde pendant 1 tour. Le sort d'immobilisation des personnes affecte tout humain bipède, demi-homme ou humanoïde de taille humaine ou inférieure (lutin, dryade, nain, elfe, gnoll, gnome, goblin, demi-elfe, petite-personne, demi-orque, hobgoblin, humain, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, esprit-follet, troglodyte, etc.) Ainsi, un guerrier du 10e niveau pourra être immobilisé, mais pas un ogre. L'effet est centré sur la victime choisie par le jeteur de sorts. Tout ennemi situé à moins de 1,5 mètre de la cible est également affecté. Les jets de sauvegarde s'ajustent à la sagesse. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde sont totalement immunisées contre le sort. Les morts-vivants ne peuvent pas être immobilisés. Les créatures immobilisées ne peuvent ni se déplacer ni parler, mais elles restent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent utiliser des capacités ne requérant aucun mouvement ou parole. Le fait d'être immobilisé n'empêche pas que l'état du sujet empire sous l'effet des blessures, de la maladie ou du poison.							
<b>Lame élémentaire</b>	Enchantement Combat, Élémentaire	4	0	arme touchée	2 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
Ce sort permet au Chevalier de Diamant de disposer d'armes plus efficaces contre les dragons immunisés contre certains éléments. Il lui permet d'enchanter provisoirement une de ses lames afin d'améliorer sa puissance destructrice à la manière du sort Lame enflammée. Pendant toute la durée de sort, la lame brille d'un éclat lumineux et inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires (+1 tous les deux niveaux du chevalier) de l'élément choisi lors du lancement du sort (feu, froid, acide ou électricité).							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Lame tueuse	Altération Combat, Bien	5	0	arme touchée	1 round / niveau	Non	Non
Ce sort permet au paladin de rendre la lame de n'importe quelle arme tranchante particulièrement meurtrière pour certaines créatures maléfiques, dont il choisit la race quand il lance le sort. Son arme acquiert alors un bonus supplémentaire de 2 à ses jets d'attaque contre ces créatures et leur inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Le type de créature concerné dépend du niveau du paladin.							
Marteau d'impact du Chevalier	Invocation Combat	5	0	spéciale	2 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
Ce sort permet au Chevalier de Diamant de faire apparaître un marteau magique qu'il peut utiliser pendant toute la durée du sort sans pénalités, même s'il ne maîtrise pas ce type d'arme. Ce dernier frappe comme une arme magique, avec un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de 1 par tranche de 10 niveaux d'expérience du chevalier. Il inflige les mêmes dégâts qu'un marteau de guerre normal (1d4+1 contre les opposants de taille humaine ou plus petite, 1d4 contre les opposants de taille supérieure), plus le bonus magique. Par ailleurs, particulièrement bien équilibré, ce marteau permet de porter plus facilement des coups critiques, à raison de 5 % de chances supplémentaires par niveau du marteau.							
Précision bénie	Divination Combat	5	18 m	rayon de 18 mètres	1 tour + 1 tour / 10 niveaux	Non	Non
Même s'il n'utilise pas d'armes de trait, le Chevalier de Diamant a parfaitement conscience que ses compagnons ne sont pas tous doués pour le combat au corps à corps. Ce sort confère donc un bonus de 2 aux jets d'attaque à distance effectués par ses alliés situés dans la zone d'effet. Il dure jusqu'à expiration ou dissipation.							
Protection contre les charmes	Abjuration Protection, Charme	5	12 mètres	spéciale	spéciale	Non	Non
Ce sort immunise son bénéficiaire contre les charmes. Il n'affecte qu'une créature et dure jusqu'à expiration (2 rounds par niveau) ou dissipation. Cependant, à partir du niveau 15, il affecte tous les alliés de la cible, dans un rayon de 9 m autour d'elle, qui bénéficient alors d'une résistance magique aux charmes égale à 20 % + 2 % par niveau du prêtre (jusqu'à un maximum de 90 %), pendant un round par niveau.							
Ragoût de Gargantua	Invocation Création, Combat, Guérison	1 round	0	marmite de ragoût curatif (1 portion / 2 niveaux)	spéciale	spécial	spécial
<p>Ce sort fait appel aux faveurs de l'esprit de Gargantua afin qu'il remplisse une marmite de son puissant ragoût curatif. Le lanceur de sorts doit tenir cette marmite durant l'incantation, sans quoi elle échoue. Le sort crée une portion tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 6). Chaque portion guérit 1d6+1 points de dégâts. Une portion qui n'est pas consommée disparaît au bout de 1 heure.</p> <p>Le ragoût peut également être lancé contre un adversaire. Si l'attaque est réussie, la marmite explose en formant de petites boules de feu infligeant 1d6+1 points de dégâts par portion à tous les morts-vivants situés dans un rayon de 6 mètres. Ces derniers ont droit à leur résistance à la magie et à un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié.</p> <p>Note : si le composant « Gestion de la nourriture » est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau et de nourriture nécessaire pendant 8 heures.</p>							
Ralentissement du poison	Nécromancie Guérison	1	Toucher	1 créature	Instantanée	Non	Non
Lorsque ce sort est jeté sur un individu empoisonné, il ralentit beaucoup l'effet du venin, ce qui peut le neutraliser dans un grand nombre de cas.							
Résistance draconique mineure	Altération Protection, Élémentaire	5	Toucher	1 créature	1 round / niveau	spécial	spécial
Avec ce sort, le Chevalier de Diamant confère à un allié une protection limitée contre certaines énergies. Le corps du bénéficiaire se durcit alors de manière à résister à certains éléments : soit il absorbe 50 % des dégâts causés par le feu ou le poison, soit 33 % des dégâts causés par l'acide, l'électricité et le froid. Le chevalier choisit le type de protection à accorder lorsqu'il lance le sort. Ce sort ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet n'est donc pas protégé d'effets secondaires, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.							



Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Serre de Bahamut	Évocation Protection	5	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Le chevalier accorde à une personne une partie de son aura protectrice en lui octroyant un bonus aux jets de sauvegarde, dépendant de son alignement. Si le bénéficiaire est loyal bon, ce bonus est de 3, s'il est bon, il est de 2, et seulement de 1 s'il est neutre. Sinon, le sort ne produit aucun effet.							
Silence sur 5 mètres	Altération Protection	5	champ de vision	sphère de 5 mètres de rayon	2 rounds / niveau	Non	Oui
Lorsqu'un tel sort est jeté, un silence complet s'abat sur la zone concernée. Tous les sons s'évanouissent : il est impossible de parler ou de jeter un sort. Chaque créature située dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde à -5 ; si sa sauvegarde échoue, elle restera silencieuse pendant toute la durée du sort. Notez qu'une fois lancé, ce sort ne continue pas d'affecter la zone ; seuls ceux dans la zone au moment de l'incantation sont frappés de mutisme.							
Soutien du chevalier	Nécromancie, Conjuration Combat, Nécromancie	5	champ de vision	1 créature	1 round + 1 round / niveau	Non	Non
Grâce à ce sort, le chevalier partage une partie de ses compétences martiales avec un allié en puisant dans ses propres caractéristiques. Le bénéficiaire reçoit un bonus de 2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, ainsi qu'un bonus spécial de 2d8 points de vie supplémentaires pendant la durée du sort. Les bonus d'attaque et de dégâts sont doublés contre les dragons. Ce sort permet au bénéficiaire de comptabiliser réellement plus de points de vie que son total normal. Les points de vie de bonus sont perdus dès que le destinataire subit des dégâts ; aucune magie curative ne permet de les regagner. En contrepartie, le chevalier perd 1d8 points de vie et subit un malus de 1 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pendant la durée du sort.							

### CHEVALIER de DIAMANT : SORTS de NIVEAU 3

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Arme de prédilection enchantée	Invocation Combat	6	0	spéciale	1 tour / 10 niveaux	Non	Non
En sollicitant Bahamut, le Chevalier de Diamant fait apparaître dans sa main une arme magique qu'il peut manier pendant toute la durée du sort. Ne pouvant utiliser d'armes de trait, il doit choisir une arme parmi celles qu'il maîtrise : épées longue, bâtarde et à deux mains, cimeterre, katana, hache, marteau ou lance. Cette dernière frappe comme une arme magique, avec un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de 1 par tranche de 10 niveaux d'expérience du chevalier (jusqu'à un maximum de 4).							
Délivrance de la malédiction	Abjuration Protection	6	Toucher	spéciale	Permanente	spécial	Non
En jetant ce sort, le prêtre peut généralement annuler une malédiction ordinaire pesant sur un objet ou sur une personne, ou une malédiction sous la forme d'une intention indésirable ou d'une présence maléfique. Il faut savoir que le sort de délivrance de la malédiction ne fait pas disparaître une malédiction lancée, par exemple, sur un bouclier, une arme ou une armure, bien qu'il permette normalement à la personne affligée d'un objet maudit de s'en débarrasser. Certaines malédictions spéciales ne peuvent pas être contrecarrées par ce sort ou ne peuvent l'être que par un jeteur de sorts d'un certain niveau (ou d'un niveau supérieur).							
Délivrance de la paralysie	Abjuration Protection	6	10 mètres / niveau	1 créature	Permanente	Non	Non
Avec ce sort, le prêtre peut libérer une créature des effets de la paralysie ou d'une magie apparentée (toucher de la goule ou sort d'immobilisation).							
Dissipation de la magie	Abjuration Protection	6	champ de vision	cube de 9 m d'arête	Instantanée	Non	Non
Ce sort dissipe les effets magiques sur les créatures de la zone. Cela inclut les capacités ou bonus conférés par les sorts, potions et autres objets magiques. Certains sorts (Renvoi de sorts, Déviation de sorts, etc.) ou certains objets magiques spéciaux ne sont pas affectés. Le pourcentage de réussite de départ de la dissipation est de 50 %. Si le lanceur du sort est de niveau supérieur à celui de la magie à dissiper, chaque niveau de différence lui fait gagner 5 %. Si son niveau est inférieur à la magie à dissiper, chaque niveau de différence lui fait perdre 10 %. Mais, quel que soit le résultat final, il y a toujours 1 % de chances de réussite ou d'échec. Un magicien de 10 niveaux supérieur à la magie qu'il essaye de dissiper n'aura que 1 % de chances d'échec. De la même façon, s'il essaye de dissiper une magie qui lui est supérieure de 4 niveaux, il n'aura que 10 % de chances de réussite. Dans la pratique, il est quasiment inutile d'incanter ce sort si c'est pour dissiper une magie qui est supérieure de plus de 5 niveaux. Remarque : si ce sort dissipe les effets individuels des sorts de Glisse, Toile d'araignée et autres, il ne dissipe pas pour autant leur zone d'effet.							
Esprit draconique	Invocation Combat	6	5 mètres	1 créature	1 tour	Non	Non
Le Chevalier de Diamant infuse dans une créature l'âme d'un grand héros paladin chasseur de dragons, améliorant ses capacités au combat pendant une courte durée. Celle-ci acquiert un bonus de 1 tous les dix niveaux à sa Constitution, à sa Force ainsi qu'à ses jets d'attaque et de dégâts. Ces bonus sont doublés face à des dragons. Une créature ne peut être affectée que par un seul esprit draconique à la fois.							
Fourvoisement magique	Enchantement Chaos	5	champ de vision	1 créature	1 tour	Non	Oui
Toute créature ayant le don de jeter des sorts affectée par ce sort voit son pouvoir d'incantation sérieusement diminué. Lorsqu'elle essaie de jeter un sort, ce dernier a alors 80 % de chances d'échouer. Les créatures peuvent effectuer des jets de sauvegarde contre les sorts pour se prémunir contre cet effet, mais elles le font avec une pénalité de -2.							
Guérison de la cécité/surdité	Abjuration Nécromancie, Guérison	1 round	Toucher	1 créature	Instantanée	Non	Non
Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du prêtre), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas une oreille ou un œil perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé. La guérison est permanente mais n'accorde pas à son bénéficiaire une quelconque immunité magique contre de futures affections.							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Guérison du destrier	Nécromancie Guérison	6	1 mètre	la monture du paladin (un cheval)	Permanente	Non	Non
<p>Ce puissant sort de guérison permet au paladin de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps de son destrier pour le soigner complètement de toutes les blessures, affections et maladies l'affectant. Il annule les effets du sort Débilité mentale ainsi que toutes les formes de folies causées par des sorts ou des blessures au cerveau comme la terreur, la confusion ou la furie. Il guérit également les maladies, la nausée, l'empoisonnement, la fatigue, la cécité et la surdité.</p> <p>Par ailleurs, le lien particulier unissant le paladin et sa monture amplifie la qualité des soins : non seulement l'intégralité des points de vie perdus à la suite de blessures est récupérée, mais ce sort restaure totalement toutes les absorptions d'énergie et tous les affaiblissements temporaires de caractéristiques précédemment effectués par une force quelconque ou un monstre.</p> <p>Ce sort est inopérant sur toute autre créature que le destrier du paladin.</p>							
Guérison des maladies	Abjuration Nécromancie	1	Toucher	1 créature	Permanente	Non	Non
<p>En imposant les mains sur une personne souffrante, le lanceur de ce sort peut guérir presque toutes les maladies connues. La guérison est permanente mais n'accorde pas à son bénéficiaire une quelconque immunité magique contre de futures affections. Certaines maladies magiques ne sont pas sujettes à ce sort.</p>							
Lame solaire	Invocation Combat, Soleil	6	0	spéciale	1 round / niveau	spécial	Non
<p>Ce sort permet au paladin de faire surgir de sa main un rayon de lumière brûlante de la forme d'une épée longue. Elle ne quitte pas sa main pendant toute la durée du sort et frappe comme une arme magique +3 et inflige 1d8+3 points de dégâts tranchants, plus 1d6 points de dégâts de feu. Ces dégâts sont doublés contre les morts-vivants qui sont particulièrement vulnérables à la lumière. Par ailleurs, les rayons de lumière émanant de la lame aveuglent les ennemis du paladin qui subissent une pénalité de 2 à leurs jets d'attaque.</p> <p>À partir du niveau 20, la lame de lumière devient une épée de destruction et peut détruire certains morts-vivants qu'elle frappe s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre la mort (avec un malus progressant avec le niveau du paladin jusqu'à un maximum de -10) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Niveau 20 : Squelettes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 30).</li> <li>– Niveau 22 : Zombies (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 32).</li> <li>– Niveau 24 : Goules (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 34).</li> <li>– Niveau 26 : Ombres (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 36).</li> <li>– Niveau 28 : Blêmes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 38).</li> <li>– Niveau 30 : Nécrophages (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 40).</li> <li>– Niveau 32 : Combattants squelettes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 42).</li> <li>– Niveau 34 : Momies (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 44).</li> <li>– Niveau 36 : Spectres (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 46).</li> <li>– Niveau 38 : Vampires (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 48).</li> <li>– Niveau 40 : Liches (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 50).</li> </ul>							
Résistance draconique de masse	Abjuration Protection, Élémentaire	6	champ de vision	cube de 15 mètres de côté	3 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort est identique à Résistance draconique mineure, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures. Il confère une protection limitée contre une forme d'énergie : acide, électricité, feu, froid, poison. Les sujets bénéficient d'une résistance de 10 % + 1 point par niveau contre le type d'énergie choisi. Ce sort ne fait qu'absorber les dégâts et ne protège pas contre les effets secondaires, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.</p>							
Soins modérés du chevalier	Nécromancie Guérison	6	Toucher	1 créature	Permanente	spécial	spécial
<p>En posant les mains sur une créature vivante, le chevalier lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 2d8 points de vie, +1 par niveau du chevalier (jusqu'à un maximum de +10).</p> <p>La guérison n'est définitive que dans la mesure où la créature ne subit pas d'autres dégâts ; les blessures provoquées se cicatriseront (ou peuvent être soignées) comme n'importe quelle blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Vision bénie	Divination	2	plus de 36 mètres	rayon de 36 mètres	Instantanée	Non	spécial
<p>Avec ce sort, le Chevalier de Diamant peut voir les choses telles qu'elles sont réellement. Ses yeux brillent d'une lueur blanche et lui permettent de voir dans les environs les auras maléfiques qui se mettent à rougeoyer pendant un bref instant. L'effet de ce sort est semblable à Détection du Mal, mais il ne requiert aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer la localisation et l'intensité des auras plus rapidement.</p> <p>Par ailleurs, toutes les créatures invisibles situées dans la zone d'effet perdent leur invisibilité. Cela concerne les créatures se trouvant dans un sanctuaire, l'invisibilité majeure, l'invisibilité de la porte d'ombre, le double illusoire, etc.</p>							
Zone d'air pur	Abjuration Garde	3	30 mètres	spéciale	Instantanée	Non	Non
<p>La zone d'air pur repousse tous les éléments nocifs des vapeurs empoisonnées (y compris celles qui sont créées par magie, comme le nuage mortel). Ce sort dissipera tout nuage dans la zone occupée par le lanceur du sort. Il n'offre aucune protection contre les vapeurs empoisonnées créées par un Souffle de Dragon (comme les gaz chlorés d'un dragon vert).</p>							

## CHEVALIER de DIAMANT : SORTS de NIVEAU 4

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Action libre	Abjuration Charme	5	Toucher	1 créature	1 tour + 1 round / niveau	Non	Non
Le bénéficiaire du sort est immunisé contre tout ce qui pourrait réduire sa mobilité, y compris les toiles d'araignée, les sorts d'immobilisation des personnes, de glisse et d'enchevêtrement.							
Aura anti-dragon	Abjuration Protection, Élémentaire	7	champ de vision	cube de 15 mètres de côté	1 round / niveau	Non	Non
<p>Avec ce sort, le paladin attire une faveur spéciale de Bahamut sur un membre de son groupe, avant de se lancer au combat. Le bénéficiaire reçoit une protection contre les attaques élémentaires ainsi qu'une résistance à la magie. Sa peau se recouvre d'une fine pellicule de platine qui absorbe une partie des dommages qui lui sont destinés. De 10 % au premier niveau, cette protection augmente ensuite de 1 % par niveau, jusqu'à un maximum de 25 %.</p> <p>Cependant, rien n'étant gratuit avec les dragons, fût-ce avec le plus bienveillant d'entre eux, cette protection s'accompagne d'un sacrifice financier.</p>							
Aura de vertu	Invocation Bien, Soleil, Guérison	1 tour	0	rayon de 20 mètres	1 tour + 1 round / niveau	spécial	Non
<p>Un rayon de soleil descend sur le chevalier qui baigne dans une lueur surnaturelle jusqu'à la fin du sort comme si on lui avait lancé Lumière du jour. Son Charisme est augmenté de 4 points.</p> <p>S'il meurt, son corps se consume dans une explosion d'énergie prenant la forme d'un rayonnement de 20 mètres de rayon centré sur l'endroit où il a péri, infligeant 2d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 20d6) à toutes les créatures mauvaises situées dans la zone, qui sont par ailleurs automatiquement aveuglées pendant 2 rounds. La résistance à la magie ne peut rien contre ces dégâts mais un jet de sauvegarde réussi permet de les réduire de moitié. Les créatures bonnes présentes dans la zone sont soignées du même montant alors que les morts-vivants subissent des dégâts doublés (sans jet de sauvegarde).</p> <p>Le corps du paladin est désintégré dans l'explosion, si bien qu'il est impossible de le ramener d'entre les morts par l'intermédiaire de Rappel à la vie. En revanche, les sorts qui ne nécessitent pas un corps intact, comme Résurrection suprême, permettent tout de même de le rappeler à la vie.</p>							
Bouclier de platine de groupe	Abjuration Protection, Loi	2	0	alliés dans un rayon de 6 mètres	1 tour	Non	Non
Ce sort fonctionne comme Bouclier de platine, si ce n'est qu'il affecte plusieurs alliés à distance. Il leur confère un bonus défensif par une extrême coordination de leurs mouvements et attaques. Cela permet à un groupe d'agir comme une seule entité pendant une bataille. L'effet est toujours centré sur le lanceur mais affecte tous ceux présents dans un rayon de 6 m. Un individu affecté par le sort peut ensuite sortir de la zone en conservant les bonus. Toute créature affectée reçoit un bonus de 2 à sa Classe d'Armure, +1 supplémentaire tous les cinq niveaux du paladin (jusqu'à un bonus maximum de 5 au niveau 30), pendant un tour ou jusqu'à dissipation.							
Manteau de bravoure suprême	Abjuration Charme	6	18 mètres	rayon de 9 mètres	1 tour + 1 round / niveau	spécial	Non
Le paladin irradie une partie de son aura personnelle et insuffle du courage à ses alliés dans un rayon de 9 mètres. Il élève leur moral à son plus haut niveau et les immunise à la terreur. Au fur et à mesure que la durée du sort s'écoule, ce moral revient à son niveau normal. Si les bénéficiaires du sort sont affectés par une terreur magique, cette peur s'annule. Par ailleurs, ils sont galvanisés et reçoivent un bonus de 2 à leurs jets d'attaque.							
Mot d'entrave	Invocation Garde, Loi	6	9 mètres	1 humanoïde de taille petite ou moyenne	1 round / niveau	annule	Non
<p>Parfois, un paladin préfère capturer un ennemi plutôt que le tuer pour le faire juger ou l'interroger. Lorsqu'il lance ce sort, il fait apparaître une paire de menottes brillantes en or devant les poignets et les chevilles de la cible. Cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter que ces menottes ne lui emprisonnent les mains et les pieds. Le jet de sauvegarde est aggravé par un malus de 1 point par tranche de 10 niveaux du paladin.</p> <p>Les menottes s'adaptent automatiquement aux poignets et aux chevilles des humanoïdes de taille moyenne ou petite. Tant qu'elle est entravée, la cible ne peut entreprendre aucune action avec ses mains (attaquer et lancer des sorts) et ne se déplace plus qu'au rythme de 1,5 m par round.</p>							



Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Neutralisation du poison	Nécromancie Guérison	1	Toucher	1 créature	Instantanée	Non	Non
Ce sort élimine toutes les toxines du corps, naturelles ou magiques. Lorsque ce sort est lancé sur une créature empoisonnée, il neutralise immédiatement les effets du poison et restaure 10 points de vie. Il soigne également toutes les formes de maladies, ainsi que la cécité et la surdité.							
Protection contre les Lycanthropes, 3 m	Abjuration Protection	7	9 mètres	rayon de 3 mètres	2 rounds / niveau	Non	Non
Ce sort fonctionne comme Protection contre le Mal, rayon de 3 m, et protège son bénéficiaire contre les lycanthropes. De plus, tous ses alliés situés dans un rayon de 3 m autour de lui sont également affectés par une barrière magique qui se déplace avec eux : tous les lycanthropes reçoivent un malus de 2 à leurs jets d'attaque et tous les jets de sauvegarde contre de telles attaques se font avec un bonus de 2. Ces effets durent jusqu'à expiration ou dissipation.							
Protection contre le Mal, 3 m	Abjuration Protection	Toucher	champ de vision	rayon de 3 mètres	1 tour / niveau	Non	Non
Toute créature dans un rayon de 3 m du lanceur est affectée par une Protection contre le mal. Ce sort crée une barrière magique à 30 cm de distance du porteur, qui se déplace avec lui, et qui a deux effets : toutes les créatures maléfiques reçoivent un malus de -2 sur les jets d'attaque ; et tout Jet de Sauvegarde contre de telles attaques se fait avec un bonus de +2.							
Protection contre la mort	Nécromancie	1 round	champ de vision	1 créature	1 tour / niveau	Non	Non
Ce sort protège sa cible de toutes les formes de magie mortelle pendant la durée du sort. Cela inclut entre autre : Désintégration, Mot de Pouvoir Mortel, Sort de Mort, Doigt de Mort, etc.							
Protection contre le Plan Négatif	Abjuration Protection, Nécromancie	3	Toucher	1 créature	5 rounds + 1 tour / 10 niveaux	Non	Non
Ce sort procure au paladin ou à la créature qu'il touche une protection partielle contre les morts-vivants ayant des rapports avec le Plan Matériel Négatif (comme les vampires). Il ouvre un canal vers le Plan Matériel Positif qui peut contrebalancer les effets de l'attaque par l'énergie négative. Une créature attaquée de cette façon est protégée contre toute absorption d'énergie ou de niveaux pour la durée du sort. Seuls les points de dégâts normaux sont subis et aucune expérience n'est perdue. Lancé par un paladin, ce sort bénéficie de l'aura de bonté de ce dernier et dure plus longtemps que s'il était jeté par un prêtre : cinq rounds plus un tour par tranche de dix niveaux. Ce sort ne peut pas être lancé sur le Plan Matériel Négatif.							
Puissance draconique	Altération Combat	1 round	0	Lanceur	1 round / niveau	Non	Non
Grâce à ce sort, le paladin sollicite son protecteur Bahamut afin qu'il lui accorde une partie de son pouvoir pendant une courte durée. Sa Force, sa Constitution, sa Dextérité et son Charisme bénéficient alors d'un bonus de 5, et sa Classe d'Armure d'un bonus de 4. Par ailleurs, il obtient 1 point de vie temporaire supplémentaire par niveau. Enfin, il est immunisé contre le sommeil magique et la paralysie. Ces effets se prolongent pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé magiquement.							
Refuge sacré	Abjuration Protection, Garde, Loi	6	Toucher	sphère de 1,5 m de rayon	1 round / niveau	Non	Non
Avec ce sort, le paladin protège une créature en l'enveloppant d'un linceul de lumière sacrée qui la rend invulnérable à tous les sorts du premier au quatrième niveau, à la manière d'un Globe d'invulnérabilité. La créature protégée peut toutefois lancer des sorts à l'extérieur de l'aura sans l'endommager. Les sorts de cinquième niveau et au-delà ne sont pas affectés. Par ailleurs, cette auréole de lumière procure un bonus de 2 à la Classe d'Armure du bénéficiaire et lui octroie une résistance aux éléments, à la magie et aux dégâts égale au niveau du paladin. En contrepartie, le paladin voit sa propre résistance à ces attaques diminuée de 10 %. Le linceul dure jusqu'à expiration du sort ou dissipation.							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Rejet du Chaos	Invocation Combat, Loi, Protection	5	0	rayon de 12 mètres	spéciale	spécial	spécial
<p>Le paladin fait appel à son dieu pour servir de lien entre lui et le Plan Primaire Matériel, ce qui produit une onde de choc libérant une magie à la puissance destructrice sur un rayon de 12 m centré autour du paladin. Elle n'affecte que les créatures d'alignement chaotique situées dans la zone d'effet, en fonction de leur niveau :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Égal au niveau du paladin : Assourdissement (surdité pendant 5 rounds, avec 50 % de chances d'échec d'incantation).</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin -5 : Assourdissement et lenteur pendant 5 rounds (avec 75 % de chances d'échec d'incantation).</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin -10 : Assourdissement, lenteur et paralysie pendant 5 rounds.</li> </ul> <p>Tous ces effets sont cumulatifs et durent jusqu'à expiration ou dissipation. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé pour les éviter. Les créatures possédant plus de dés de vie que le paladin ne sont pas affectées.</p> <p>Par ailleurs, une aura bleue et scintillante entoure le paladin pendant un tour, lui conférant les avantages suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Un bonus de 2 à la Classe d'Armure contre les attaques des créatures extraplanaires.</li> <li>– La possibilité de chasser une créature d'alignement chaotique originaire d'un autre plan et dont le nombre de dés de vie ne dépasse pas le niveau du paladin. Si elle rate un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 4, -1 point par tranche de 10 niveaux du paladin), elle est automatiquement renvoyée dans son plan d'origine. Une fois bannie, elle ne peut pas revenir avant une journée.</li> </ul> <p>Ce sort étant incroyablement puissant, il n'est pas possible de le lancer deux fois dans la même journée.</p>							
Rejet du Mal	Invocation Combat, Bien, Protection	5	0	rayon de 12 mètres	spéciale	spécial	spécial
<p>Le paladin fait appel à son dieu pour servir de lien entre lui et le Plan Primaire Matériel, ce qui produit une onde de choc libérant une magie à la puissance destructrice sur un rayon de 12 m centré autour du paladin. Elle n'affecte que les créatures mauvaises ou d'alignement mauvais situées dans la zone d'effet, en fonction de leur niveau :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Égal au niveau du paladin : Assourdissement (surdité pendant 5 rounds, avec 50 % de chances d'échec d'incantation).</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin -1 : Assourdissement et lenteur pendant 5 rounds (avec 75 % de chances d'échec d'incantation).</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin -5 : Assourdissement, lenteur et étourdissement pendant 5 rounds.</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin -10 : Mort (jet de sauvegarde), assourdissement, lenteur et étourdissement.</li> </ul> <p>Tous ces effets sont cumulatifs et durent jusqu'à expiration ou dissipation. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé pour les éviter, excepté contre la mort (avec un malus de 1, -1 point par tranche de 10 niveaux du paladin). Les créatures possédant plus de dés de vie que le paladin ne sont pas affectées.</p> <p>Par ailleurs, une aura dorée et scintillante entoure le paladin pendant un tour, lui conférant les avantages suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Un bonus de 2 à la Classe d'Armure contre les attaques des créatures extraplanaires.</li> <li>– La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais originaire d'un autre plan et dont le nombre de dés de vie ne dépasse pas le niveau du paladin. Si elle rate un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 4, -1 point par tranche de 10 niveaux du paladin), elle est automatiquement renvoyée dans son plan d'origine. Une fois bannie, elle ne peut pas revenir avant une journée.</li> </ul> <p>Ce sort étant incroyablement puissant, il n'est pas possible de le lancer deux fois dans la même journée.</p>							
Restitution mineure	Nécromancie	2	Toucher	1 créature	Permanente	Non	Non
<p>Avec le lancement de ce sort, l'énergie vitale de la cible est augmentée. Ce sort annule toute absorption subie à la suite d'une attaque par un monstre, par exemple. Le lancement de ce sort est très fatigant pour le prêtre, qui doit se reposer immédiatement après.</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
<b>Sainte lame (Épée sainte)</b>	Invocation Combat, Bien	7	0	spéciale	1 round / 2 niveaux	Non	Non
<p>Grâce à ce sort, le paladin peut canaliser la puissance de son dieu dans son épée. Celle-ci disparaît alors momentanément pour être remplacée par une arme sainte +5 (bonus de 5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement mauvais) qui ne quitte pas sa main pendant toute la durée du sort. De plus, elle émet un cercle magique contre le Mal de 3 m de diamètre centré sur la main du paladin, qui se déplace avec lui et dure tant qu'il tient l'épée. Dans cette zone, le cercle de pouvoir confère au paladin une résistance à la magie de 50 % et empêche ses adversaires maléfiques de lancer des sorts. Ces derniers n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets du cercle et doivent s'en éloigner pour retrouver l'usage normal de leurs sorts. Enfin, l'épée sainte dissipe la magie chaque fois qu'elle touche un adversaire, le pourcentage de réussite dépendant du niveau du paladin.</p> <p>Ce sort n'est pas cumulatif avec Bénédiction de lame ou tout autre sort pouvant modifier une arme de quelque façon que ce soit.</p> <p>À partir du niveau 25, le paladin invoque une épée sainte spécifique disposant de capacités spéciales :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sainte lame protectrice (niveau 25) : L'épée détecte le mal dans un rayon de 18 m autour du paladin et l'alerte en produisant un léger bourdonnement. Toutes les créatures et maléfiques à moins de 18 m entendent un son de sirène, audible par eux seuls. Toute créature affectée qui rate un jet de sauvegarde contre la paralysie continuera à entendre cette sirène pendant 1d4 +1 rounds, avec des effets similaires à un sort de surdité.</li> <li>– Sainte lame revivifiante (niveau 30) : L'épée insuffle une partie de son énergie au paladin en lui permettant de régénérer un PV par round tant qu'il la tient en main.</li> <li>– Sainte lame de repentir (niveau 35) : Le cercle de protection contre le Mal émis par l'épée terrorise les créatures maléfiques si elles ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts (à -4).</li> <li>– Sainte lame purificatrice (niveau 40) : L'épée bénéficie d'un bonus de 3 aux jets d'attaque et de dégâts contre les morts-vivants et repousse tous ceux qui ont un niveau inférieur ou égal à celui du paladin.</li> </ul>							
<b>Sang du martyr</b>	Nécromancie Guérison	1	champ de vision	1 créature	Instantanée	Non	Non
<p>Affronter des dragons n'est pas une sinécure. C'est pourquoi le Chevalier de Diamant dispose d'un sort de soins altruiste qu'il utilise généralement en combat pour soutenir un compagnon en grand danger. Il peut ainsi transférer au moins 20 de ses points de vie (5 plus un par niveau) à une créature située dans son champ de vision. Bien évidemment, il les perd et la créature en bénéficie comme si on lui lançait un sort de soins et ne peut en gagner plus que son maximum de points de vie ne le lui permet. Les points supplémentaires sont donc perdus.</p>							
<b>Soins du chevalier</b>	Nécromancie Guérison	7	champ de vision	1 créature	Permanente	spécial	spécial
<p>À ce niveau de maîtrise, le chevalier n'a pas besoin de poser ses mains sur une créature. Il lui suffit de se concentrer un bref instant sur elle pour lui transmettre de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 3d8 points de vie, +1 par niveau du chevalier (jusqu'à un maximum de +15).</p> <p>La guérison n'est définitive que dans la mesure où la créature ne subit pas d'autres dégâts ; les blessures provoquées se cicatriseront (ou peuvent être soignées) comme n'importe quelle blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>							
<b>Vision lointaine</b>	Divination	4	spéciale	spéciale	3 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Lorsque ce sort est lancé, le magicien est capable de voir une zone inexplorée de la carte. Après avoir lancé le sort, cliquez sur la zone de la carte que vous désirez voir. Pendant la durée du sort, le magicien peut surveiller cette zone et noter les créatures et fortifications qui s'y trouvent.</p>							

Modifier le texte de Vision lointaine = durée

# CHEVAUCHEUSE DE LICORNE



Ted Welch DeviantArt ©2015-2017 StOrMiee

Les Chevaucheuses de Licorne sont des femmes qui ont renoncé à l'amour des mortels pour se consacrer pleinement à la déesse Lurue, développant ainsi un lien étroit avec les licornes. Elles sont habituellement issues des rangs des rôdeuses et des druidesses, mais certaines sont avant tout des paladines et des guerrières. La plupart sont humaines, elfes ou demi-elfes, mais halfelines, gnomes et naines ne sont pas exclues.

Il existe deux moyens pour une paladine de devenir une Chevaucheuse. Le premier se produit très rarement : ayant remarqué sa bravoure, sa droiture et son comportement, Lurue vient hanter les rêves de l'heureuse élue qui, à son réveil, découvre un médaillon protecteur posé sur son cœur. Ce dernier lui permet d'invoquer une licorne qui lui servira de destrier et la suivra au combat aussi longtemps qu'elle servira les justes causes.

Mais il arrive aussi qu'au cours de ses aventures, la paladine aide une licorne, voire la sauve. Il se peut alors que la cavalière et la licorne décident d'unir leur destin. Le rituel prend environ une semaine, pendant laquelle elles apprennent à se connaître dans une forêt choisie par les anciennes. Dans tous les cas, la relation entre la chevaucheuse et la licorne ne peut se créer si une autre relation forte lie déjà l'une d'entre elles. La chevaucheuse ne doit pas avoir de familier ou de destrier de paladin, et si elle en a déjà eu, elle doit s'en être séparée depuis au moins une saison (trois mois). De même, une licorne ne doit pas déjà être accordée avec une autre chevaucheuse, et si elle l'a déjà été, leur séparation doit dater d'au moins une saison. Ce lien émotionnel qui lie la cavalière à sa monture est plus étroit encore que celui qu'elle nourrit à l'égard de sa propre famille. Elle peut compter sur sa licorne et vice versa.

Comme les licornes ne vivent que pour protéger les forêts et leurs créatures intelligentes, la chevaucheuse vit la plupart du temps dans les bois et n'entretient que de rares contacts avec le monde extérieur. En raison de cette existence solitaire, elle se joint rarement à un groupe d'aventuriers, mais s'il lui faut combattre le Mal, elle n'hésite pas à quitter son sanctuaire. Dans ce cas, elle préfère la compagnie des paladins, mais peut s'associer à tout personnage bon en cas de nécessité. Quelles que soient les circonstances, elle ne collabore jamais avec des êtres maléfiques et tolère à peine les personnages neutres, sauf s'ils sont druides.

Toutes les chevaucheuses se doivent de rester chastes, se consacrant pleinement au Bien et à leur licorne. Si l'une d'elles a des relations sexuelles avec un mortel, sa licorne la quitte sans le moindre regret. Enfin, on reconnaît aisément une chevaucheuse à ses tenues blanches immaculées et à ses longs cheveux qui prennent rapidement une teinte blanche, voire argentée.

## PRÉ-REQUIS :

- Seule une femme peut devenir Chevaucheuse de Licorne.
- Caractéristiques minimales : Dextérité 16, Sagesse 15, Charisme 17.

## AVANTAGES :

- Elle peut se spécialiser dans les épées longues et l'arc court, et atteindre la grande maîtrise avec sa lance.
- Comme tous les paladins, elle peut détecter le mal une fois par niveau.
- Pour l'assister dans ses missions, elle dispose de sorts destinés à protéger la forêt contre les forces maléfiques. Ces sorts remplacent la plupart des sorts cléricaux habituels des paladins.

## INCONVÉNIENTS :

- Elle ne peut pas repousser les morts-vivants.
- Elle ne peut pas utiliser d'armes à deux mains afin de ne pas blesser la licorne avec laquelle elle est liée.
- Elle ne peut pas combattre dans le style de combat à deux armes.
- Elle ne peut porter que des armures légères et des cottes de mailles elfiques, et au mieux des écus.
- Consacrant une partie de son temps à l'approfondissement de ses liens avec sa licorne, elle gagne 15 % d'expérience en moins.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

Niveau	Capacité	Description
1		Elle parle couramment le sylvanien.
		Elle est immunisée aux maladies.
		Elle ne peut être charmée et bénéficie d'un bonus de 2 au JS contre la mort.
	<i>Amélioration de la magie curative</i>	Sa capacité de guérison par imposition des mains augmente de deux points (soit 2 points par niveau + 2).
	<i>Empathie sauvage</i>	Une fois par jour, elle peut charmer un animal comme un rôdeur.
	<i>Rayonnement saint</i>	Ne pouvant repousser les morts-vivants, elle peut augmenter une fois par jour l'intensité de son aura lumineuse pour les terrasser (1d4 points de dégâts, +1 tous les deux niveaux, par round d'exposition).
3	<i>Guérison de la Cécité/Surdité</i>	Elle peut guérir la cécité ou la surdité une fois par jour.
5	<i>Guérison des maladies</i>	Elle peut lancer guérir les maladies une fois par jour.
7	<i>Protection contre le Plan Négatif</i>	Elle peut lancer cette capacité une fois par jour.
10	<i>Neutralisation du poison</i>	Elle peut neutraliser le poison une fois par jour.
11	<i>Agilité du pégase</i>	À partir du niveau 11 et tous les 10 niveaux suivants, elle peut doubler la vitesse de déplacement de sa licorne et la protéger par « Action libre », pendant 3 rounds + 1 par niveau.
12	<i>Grands pas</i>	Sa vitesse de déplacement augmente de 1.
20	<i>Puissance cavalière</i>	Une fois par jour, elle peut solliciter Lurue afin qu'elle lui accorde une partie de son pouvoir pendant une courte durée. Elle gagne ainsi un bonus de 5 points à sa Force, sa Constitution, sa Dextérité et son Charisme, de 4 à sa Classe d'Armure, 1 PV temporaire supplémentaire par niveau, et est immunisée contre le sommeil magique et la paralysie.
21	<i>Protection contre le Mal</i>	Sa capacité innée de Protection contre le Mal s'étend sur 3 m.
27	<i>Grands pas</i>	Sa vitesse de déplacement augmente de 1.
28	<i>Châtiment sacré de Lurue</i>	Une fois par jour, elle peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux plutôt que des dégâts létaux.
30	<i>Cercle de régénération</i>	Elle peut invoquer un <i>Cercle de régénération</i> une fois par jour.
35		Elle gagne un sort de groupe qu'elle peut utiliser une fois par jour : <i>Endurance de l'ours</i> , <i>Force de taureau</i> ou <i>Grâce féline</i> . Cependant, elle n'en bénéficie pas : seuls les membres de son groupe sont affectés.
42	<i>Grands pas</i>	Sa vitesse de déplacement augmente de 1.



« Deux font une » :

Lorsqu'elle devient une « Sœur de Lurue », la chevaucheuse partage un lien télépathique fort avec sa licorne tant que celle-ci se trouve dans un rayon de plusieurs kilomètres. Ce lien s'exprime de différentes manières, notamment au cours d'une bataille où elles ne font plus qu'une :

Niveau	Capacité	Description
11	<i>Vigilance</i>	La chevaucheuse et sa licorne bénéficient d'un bonus de 1 à leur Classe d'Armure.
13		La chevaucheuse est immunisée au poison si elle est liée à une licorne.
14	<i>Science de l'initiative</i>	Elles bénéficient d'un bonus de 1 à leur facteur de vitesse.
15	<i>Pistage</i>	À force de côtoyer une licorne, elle acquiert la capacité de pistage des rôdeurs (limitée à 2 % par niveau).
16		La chevaucheuse et sa licorne gagnent un bonus de 2 aux dégâts qu'elles infligent au corps à corps.
17	<i>Neutralisation du poison</i>	Elle peut neutraliser le poison une fois supplémentaire par jour si elle se lie à une licorne.
18	<i>Vigilance</i>	La chevaucheuse et sa licorne bénéficient d'un bonus de 1 à leur Classe d'Armure.
24	<i>Neutralisation du poison</i>	Elle peut neutraliser le poison une fois supplémentaire par jour si elle se lie à une licorne.
25	<i>Beauté surnaturelle</i>	Rencontrer une paladine chevauchant une licorne n'est pas chose banale et constitue un spectacle inoubliable, et pas seulement pour ses admirateurs. La chevaucheuse peut utiliser une fois par jour cette variante de la Beauté de la Nature des druides.
30	<i>Vigilance</i>	La chevaucheuse et sa licorne bénéficient d'un bonus de 2 à leur Classe d'Armure.
	<i>Empreintes fraîches</i>	Sa capacité de Pistage évolue et elle parvient à distinguer sans pénalité les traces des créatures présentes comme si elles étaient encore fraîches.

### HLA (CAPACITÉS de HAUT NIVEAU)

Capacité	Description	Niveau min.	Max
Tempête de fer	Cette faculté permet à la Chevaucheuse de Licorne d'infliger une avalanche de coups rapides sur son adversaire. Le nombre d'attaques pendant le round que dure l'effet passe à 10 mais les jets de toucher et de dégâts subissent une pénalité de 4.	14	
Tempête d'acier	Pré-requis : la Chevaucheuse de Licorne doit connaître la faculté Tempête de fer. Version plus puissante de la Tempête de fer, cette faculté octroie les mêmes capacités sans pénalités de toucher et de dégâts, pendant un round.	15	5
Coup martial	Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Tempête d'acier. Un paladin de haut niveau parvient à déceler le point faible de l'armure de son adversaire et à concentrer toutes ses attaques d'un round sur un point vital de son adversaire. Ainsi, toute attaque portée dans ce round est considérée comme un 20 naturel et donc un coup critique. Cependant, cette faculté nécessite un tel effort de concentration qu'il ne peut l'utiliser qu'une fois par jour.	16	1
Assaut gracieux	Ne bénéficiant pas de la protection d'armures de plates, la cavalière a développé son sens du combat pour privilégier la grâce et la finesse en faisant autant appel à sa force et à sa dextérité qu'à son analyse des tactiques de ses adversaires. Pendant les 24 secondes qui suivent l'activation de cette faculté, elle bénéficie d'un bonus de 1 par tranche de dix niveaux d'expérience à sa Classe d'Armure et à ses jets d'attaque et de dégâts. Elle gagne aussi une attaque supplémentaire et un bonus de 2 à son initiative.	14	5

Capacité	Description	Niveau min.	Max
Agilité défensive	<p>À haut niveau, la cavalière peut utiliser une fois par jour la qualité du lien télépathique qu'elle partage avec sa licorne pour tirer parti des dons de téléportation de cette dernière.</p> <p>Pendant cinq rounds, cette capacité exacerbe ses capacités de survie au combat en lui octroyant un bonus de 2 à sa Classe d'Armure générale (+1 tous les dix rounds jusqu'à un maximum de 6) et de 4 contre les projectiles. De plus, elle lui permet d'augmenter sa vitesse de déplacement de 2 et d'éviter tous les types de missiles non magiques. En revanche, il lui est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant ou un tir de catapulte, ainsi que les attaques à distance générées par des sorts, comme une flèche acide de Melf.</p>	14	2
Tir de précision	Archère d'élite, la cavalière peut focaliser son esprit pour réussir les tirs les plus précis et les plus difficiles. Avec cette capacité, elle affine ses sens pour porter des attaques à distance dévastatrices. Pendant deux rounds, elle gagne un bonus au toucher et aux dégâts avec les armes de jet de 1 tous les 5 niveaux (à partir du niveau 15). En contrepartie, elle souffre d'un malus équivalent au toucher avec les armes de mêlée.	14	5
Tir arcanivore	Cette faculté permet à la cavalière de décocher des traits particulièrement efficaces contre les lanceurs de sorts. Pendant les deux rounds suivant son activation, les flèches qu'elle tire dissipent tous les enchantements dont leur cible est entourée. De plus, les lanceurs de sort touchés par ces projectiles subissent une probabilité de rater leurs incantations égale à 20 % + 1 % par niveau de la cavalière.	14	2
Nuée de flèches	Cette capacité permet à la cavalière de décocher des traits particulièrement meurtriers. Pendant les trois rounds qui suivent son activation, les flèches qu'elle tire se divisent en 1d4 flèches en milieu de course avant de frapper leur cible.	14	5
Flèche de flammes noires	<p>Cette faculté permet à la cavalière de transformer la tête d'une flèche en une flamme noire. Outre ses dégâts normaux, la flèche frappe comme une arme +3 et entoure sa cible de flammes magiques noires qui lui infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires et continuent à la brûler pendant 2 rounds, au rythme de 2d6 points de dégâts par round. Ces flammes ne peuvent être éteintes, mais elles peuvent être dissipées.</p> <p>La flèche (ou les flèches) doit être tirée pendant les quatre rounds qui suivent l'incantation, sinon elle est perdue.</p>	14	5
Flèche purificatrice	<p>Cette faculté permet à la cavalière de transformer une flèche en flèche magique qui s'embrase dès qu'elle la décoche. En plus de ses dégâts normaux, elle frappe comme une arme +3, explose dès l'impact en une boule de feu qui inflige 4d6 points de dégâts de feu à tous ses ennemis présents dans la zone. S'ils réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts (à -4), ils ne subissent que la moitié des dégâts.</p> <p>La flèche (ou les flèches) doit être tirée pendant les cinq rounds qui suivent l'incantation, sinon elle est perdue.</p>	14	2
Flèche glace-sang	<p>Cette faculté permet à la cavalière de transformer la tête d'une flèche en glace magique bleutée. Outre ses dégâts normaux, la flèche frappe comme une arme +3, inflige 2d6 points de dégâts de froid et génère une vague de gel qui paralyse sa cible si cette dernière rate son jet de sauvegarde (à -4).</p> <p>La flèche (ou les flèches) doit être tirée pendant les cinq rounds qui suivent l'incantation, sinon elle est perdue.</p>	14	2
Châtiment sacré de Lurue	<p>Avec cette capacité, la Chevaucheuse de Licorne fait appel à la puissance de Lurue pour ouvrir un canal entre le Plan de la Lumière et ses ennemis afin de les châtier. Toutes les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet subissent des dégâts divers, en fonction de leur nature, et ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 pour n'en subir que la moitié. Si elles le ratent, elles seront de plus aveuglées pendant 1 à 4 rounds. Les autres ne risquent rien.</p> <p>Elle peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux plutôt que des dégâts létaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Humanoïdes et monstres : 1d6 points de dégâts par niveau, +1 par niveau, jusqu'à un maximum de 10d6+10.</li> <li>– Morts-vivants : 1d6 points de dégâts par niveau, +1 par niveau, jusqu'à un maximum de 20d6+20. Les jets de sauvegarde s'effectuent avec un malus de 4.</li> <li>– Extraplanaires : 1d8 points de dégâts par niveau, jusqu'à un maximum de 15d8.</li> <li>– Démons : 1d6 points de dégâts par niveau, jusqu'à un maximum de 20d6.</li> <li>– Dragons : 1d8 points de dégâts par niveau, jusqu'à un maximum de 20d8.</li> </ul>	28	1

Capacité	Description	Niveau min.	Max
Ailes du Zéphyr	<p>La cavalière appelle une faveur de Lurie pour améliorer les compétences au combat de sa licorne. Cette dernière se déplace au double de sa vitesse normale comme si elle était équipée de fers du Zéphyr, attaque deux fois plus et gagne un bonus de 2 à ses jets d'initiative, d'attaque et de dégâts. Les temps d'incantation et les sorts ne sont pas affectés. De plus, la licorne semble se déplacer à une dizaine de centimètres du sol, pouvant ainsi traverser des surfaces trop instables pour supporter son poids et celui de sa cavalière. Elle ne laisse donc pas de traces, ne risque pas de déclencher les pièges à pression, ni d'être affectée par tout ce qui pourrait réduire sa mobilité, comme les toiles d'araignée, les sorts de glisse et d'enchevêtrement. Par ailleurs, de loin, cet effet visuel trompe ses adversaires qui auront du mal à la viser avec des armes à projectiles (bonus de 5 à la Classe d'Armure contre ces derniers).</p> <p>Cette faculté annule les effets d'un sort de Lenteur et ne peut se cumuler avec d'autres effets magiques similaires. L'effet dure jusqu'à expiration (1 round par niveau) ou dissipation.</p>	15	
Barde de lumière	<p>Avec cette faculté, la Chevaucheuse crée un champ de force magique qui enveloppe sa licorne d'une aura de lumière scintillante la protégeant comme si elle portait une barde de plates éblouissante (CA 1). Pouvant être cumulée avec la Dextérité de l'animal, elle ne pèse rien, ne l'empêche pas de bouger et ne l'encombre pas. Elle ne l'empêche pas non plus de lancer des sorts. De plus, en raison de son éclat, la barde inflige un malus de 4 aux attaques de corps à corps des adversaires qui tentent de frapper la monture. Elle dure jusqu'à ce que quelqu'un le dissipe ou jusqu'à expiration de sa durée normale (1 tour + 1 round par niveau).</p> <p>A plus haut niveau, la cavalière peut créer une plate de bataille (CA 0) au niveau 30 et une plate complète (CA -1) au niveau 40.</p> <p>Par ailleurs, si sa monture dispose déjà d'une barde, elle peut décider d'utiliser une variante de ce sort qui lui confère des bonus à la Classe d'Armure : 6 pour une plate, 7 pour une plate de bataille et 8 pour une plate complète.</p> <p>En contrepartie, la cavalière doit sacrifier temporairement 1d2 points de Force pendant la durée du sort (1d3 pour une barde complète de lumière).</p>	18	
Cavalière spirituelle	<p>La Chevaucheuse de licorne invoque l'âme d'une héroïne pour venir lui prêter main-forte. Une cavalière portant le symbole de Lurie et faite de pure force apparaît et se met à ses ordres jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou jusqu'à expiration du sort (4 rounds + 1 round par niveau). De même niveau que la paladine, elle attaque avec un bonus au toucher de 2 et inflige 2d8 points de dégâts, +1 par tranche de 5 niveaux de la cavalière (pour un maximum de 10 au niveau 50). La cavalière spirituelle a une zone de critique possible de 20 et inflige des dégâts triplés en cas de coup critique.</p> <p>À partir du niveau 30, il y a 40 % de chances (+ 2 % par niveau supplémentaire de la cavalière) pour que la cavalière apparaisse accompagnée soit de son fidèle destrier, soit d'une licorne.</p>	20	1
Cavalerie spirituelle	<p>Pré-requis : la cavalière doit connaître la faculté Cavalière spirituelle.</p> <p>Cette capacité est semblable à Cavalière spirituelle, si ce n'est qu'une cavalière spirituelle est invoquée tous les 10 niveaux de la cavalière à partir du niveau 25 (pour un maximum de 3 au niveau 45). De même niveau que la cavalière, elle attaque avec un bonus d'attaque de 3 et inflige 2d12 points de dégâts, +2 par tranche de 5 niveaux de la paladine (pour un maximum de 10 au niveau 50). Le chargeur spirituel a une zone de critique possible de 20 et inflige des dégâts triplés en cas de coup critique.</p> <p>Tous les cinq niveaux intermédiaires, la cavalière apparaît accompagnée soit de son fidèle destrier, soit d'une licorne.</p>	25	1
Soins légers de masse	<p>Lorsqu'il utilise cette capacité, le chevalier doit se concentrer sur les visages de ses compagnons et sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe récupèrent 1d8 points de vie +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +25).</p> <p>Cette guérison s'opère où que soient situés les membres du groupe. La guérison est permanente, du moins tant que les créatures ciblées ne reçoivent pas de nouveaux dommages ; les blessures ainsi causées devront être soignées comme toute autre blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>	17	5

Capacité	Description	Niveau min.	Max
Soins modérés de masse	<p>Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Soins légers de masse.</p> <p>Lorsqu'il utilise cette capacité, le chevalier doit se concentrer sur les visages de ses compagnons et sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe récupèrent 2d8 points de vie +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +30). Cette guérison s'opère où que soient situés les membres du groupe. La guérison est permanente, du moins tant que les créatures ciblées ne reçoivent pas de nouveaux dommages ; les blessures ainsi causées devront être soignées comme toute autre blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>	19	3
Soins de masse	<p>Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Soins modérés de masse.</p> <p>Lorsqu'il utilise cette capacité, le chevalier doit se concentrer sur les visages de ses compagnons et sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe récupèrent 3d8 points de vie +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +35). Cette guérison s'opère où que soient situés les membres du groupe. La guérison est permanente, du moins tant que les créatures ciblées ne reçoivent pas de nouveaux dommages ; les blessures ainsi causées devront être soignées comme toute autre blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>	22	1
Festin des héros	<p>Grâce à cette capacité, le paladin crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure une heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écœurements et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie temporaires +1 tous les deux niveaux du paladin (+10 maximum) s'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère également un bonus de 1 aux jets d'attaque et de sauvegarde pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.</p> <p>Note : si le composant « Gestion de la nourriture » est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau et de nourriture nécessaire pendant 8 heures.</p>	19	1
Festin des champions	<p>Pré-requis : le paladin doit connaître la faculté Festin des héros.</p> <p>Grâce à cette capacité, le paladin crée un festin impressionnant comprenant une grande table, des chaises, un service, de la nourriture et à boire. Il faut une heure pour consommer ces mets. Les effets ne sont opérationnels que si les convives passent l'heure entière à se restaurer. Ils sont alors tous soignés de leurs maladies, fièvres, nausée, fatigue et épuisement. Les poisons les affectant sont neutralisés et ils sont immunisés contre le poison pour les 12 heures suivantes. Le nectar servi en boisson durant le festin soigne 2d8 points de dégâts +1 point par niveau du paladin (maximum +20) et confère 1d8 points de vie temporaires + 1 par tranche de 2 niveaux du paladin (maximum +10). La nourriture du festin donne à toute créature qui la partage un bonus de 1 aux jets d'attaque et de sauvegarde ; et immunise contre les effets de terreur pour les 12 heures suivantes. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.</p> <p>Note : si le composant « Gestion de la nourriture » Éternel est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau et de nourriture nécessaire pendant 8 heures.</p>	22	1

## CHEVAUCHEUSE de LICORNE : SORTS de NIVEAU 1

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
<b>Apaisement</b>	Abjuration Charme	1	9 mètres	rayon de 9 mètres	1 heure	Non	Non
Le prêtre insuffle du courage au bénéficiaire du sort et élève son moral à son plus haut niveau. Au fur et à mesure que la durée du sort s'écoule, le moral de la cible revient à son niveau normal. Si la cible est affectée par une terreur magique, cette peur s'annule.							
<b>Barde de force</b>	Invocation Protection	1 round	10 mètres	monture du paladin	2 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
Avec ce sort, la cavalière crée un champ de force magique qui protège sa licorne comme si elle portait une barde en cotte de mailles (CA 4). Pouvant être cumulée avec la Dextérité de l'animal, elle ne pèse rien, ne l'empêche pas de bouger et ne l'encombre pas. Elle n'empêche pas non plus les destriers exceptionnels de lancer des sorts. Elle dure jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe ou jusqu'à expiration de sa durée normale. À plus haut niveau, la cavalière peut créer une barde feuilletée (CA 3) au niveau 15, une barde de plates (CA 2) au niveau 20, une plate de bataille (CA 1) au niveau 25 et une plate complète (CA 0) au niveau 30. Par ailleurs, si sa monture dispose déjà d'une barde, elle peut décider d'utiliser une variante de ce sort qui lui confère des bonus à la Classe d'Armure : 3 pour une cotte de mailles, 4 pour une feuilletée et 5 pour une plate.							
<b>Bénédictio de l'eau</b>	Altération Protection, Création	1 round	Toucher	flasque d'eau touchée	Instantanée	Non	Non
Grâce à ce sort, le prêtre transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant en eau bénite. L'eau bénite brûle les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais comme si ces derniers recevaient de l'acide. Il faut lancer la flasque sur une créature corporelle afin qu'elle se brise à son contact. Elle inflige alors 2d4 points de dégâts + 1 par niveau du prêtre qui l'a créée (jusqu'à un maximum de 2d4 + 10) à un mort-vivant ou un Extérieur mauvais. Les éclaboussures infligent 2 points de dégâts à toutes les créatures de ce type situées à 1,50 mètre du point d'impact. Les créatures incorporelles sont donc immunisées contre ses effets.  De plus, à partir du niveau 20, le prêtre devient suffisamment puissant pour rendre ses potions particulièrement efficaces contre les morts-vivants et les extraplanaires mauvais ayant au plus un nombre de dés de vie égal à la moitié de son niveau :  – Niveau 20 : ceux de 10 dés de vie sont ralentis pendant 2 rounds. – Niveau 30 : ceux de 15 dés de vie au plus sont repoussés pendant un round, ralentis et incommodés pendant 2 rounds (malus de 1 aux jets d'attaque et de dégâts). – Niveau 40 : ceux de 20 dés de vie au plus sont repoussés pendant un round, ralentis et incommodés pendant 2 rounds (malus de 2 aux jets d'attaque et de dégâts).							
<b>Bénédictio de lame</b>	Altération Combat	2	0	arme touchée	1 round / niveau	Non	Non
Ce sort rend l'épée touchée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques qu'elle frappe comme si elle bénéficiait d'un bonus au toucher et aux dégâts de 1 par tranche de 10 niveaux du paladin, jusqu'à un maximum de 5. Cependant, ce bonus n'affecte pas le niveau d'enchantement de la lame. Par ailleurs, elle permet de porter plus facilement des coups critiques, à raison de 5 % de chances supplémentaires par niveau du bonus de toucher.							
<b>Bouclier de la foi</b>	Abjuration Protection, Loi	1	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. Le Bouclier de la foi confère un bonus de 2 à la Classe d'Armure, +1 supplémentaire tous les cinq niveaux de la paladine (jusqu'à un bonus maximum de 5 au niveau 25).							



Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Création d'eau	Invocation Création, Élémentaire (Eau)	1 round	6 mètres	jusqu'à 8 litres d'eau par niveau	Instantanée	Non	Non
En lançant ce sort, le prêtre peut créer un maximum d'un litre d'eau tous les deux niveaux. Cette eau est pure et potable, comme de l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre). L'eau pèse 1 kilo par litre.							
Détection du Mal	Divination	2	champ de vision	champ de vision	Instantanée	Non	Non
Ce sort permet de découvrir l'aura maléfique de n'importe quelle créature. Toute créature mauvaise à portée du sort se met à rougeoyer pendant un bref instant.							
Faveur divine	Conjuration Toutes	1 round	champ de vision	cube de 15 mètres de côté	6 rounds	Non	Non
La Chevauchée fait appel à la force et à la sagesse de Lurue pour élever le moral des créatures amicales qui l'entourent, leur conférant ainsi un bonus de 1 par tranche de cinq niveaux (jusqu'à un maximum de 6) à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. La paladine détermine la portée du sort. Lorsque l'incantation se termine, le sort affecte toutes les créatures dans une zone correspondant à un cube de 15 mètres de côté, convergeant vers le point désigné par la paladine. Les créatures affectées qui quittent la zone restent sous l'effet du sort et celles qui y pénètrent après l'incantation échappent à son effet.							
Œil du faucon	Divination, Combat	2	0	Lanceur	5 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
Ce sort permet de voir parfaitement bien de très loin. Par ailleurs, pendant un round, la Chevauchée de Licorne peut user d'une vision lointaine pour scruter une zone inexplorée de la carte. De plus, elle bénéficie d'un bonus de 3 à ses jets d'attaque à distance. Ces effets durent jusqu'à expiration ou dissipation.							
Protection contre les volants ailés	Abjuration Protection	1	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Ce sort fonctionne comme Protection contre le Mal et protège contre les attaques des créatures volantes ayant des ailes. Une barrière magique se crée autour du bénéficiaire à 30 cm de distance. Elle se déplace avec lui et a deux effets majeurs : toute créature volante attaquant la cible protégée reçoit un malus de 2 à ses jets d'attaque et la cible bénéficie d'un bonus de 2 à ses jets de sauvegarde. De plus, les créatures convoquées qui volent au moyen de leurs ailes sont incapables de toucher le sujet.							
Rayonnement saint	Évocation, Altération Garde, Soleil	1	0	rayon de 3 mètres	2 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
La cavalière augmente l'intensité de son aura lumineuse pour terrasser les morts-vivants. Celle-ci éclaire vivement dans un rayon de 3 mètres (et faiblement sur 6 mètres). Tous les morts-vivants situés à 3 mètres ou moins subissent 1d4 points de dégâts, +1 tous les deux niveaux, par round d'exposition.							
Soins légers du chevalier	Nécromancie Guérison	5	Toucher	1 créature	Permanente	spécial	spécial
En posant les mains sur une créature vivante, le Chevalier de Diamant lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau du chevalier (jusqu'à un maximum de +5). La guérison n'est définitive que dans la mesure où la créature ne subit pas d'autres dégâts ; les blessures provoquées se cicatriseront (ou peuvent être soignées) comme n'importe quelle blessure normale. Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.							
Zone de pureté	Évocation Combat, Nature	5	champ de vision	rayon de 9 mètres	1 round / niveau	Non	spécial
Avec ce sort, la Chevauchée attire une faveur spéciale de Lurue pour sanctifier une zone grâce aux forces de la Nature. Toutes les créatures féeriques et plantes présentes dans cette zone reçoivent un bonus de 1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde alors que les aberrations (Aboleths, Driders, Flagelleurs, Mimiques, Ombres de roche, Otyughs, Spectateurs...) écoupent d'un malus de 1. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de dix niveaux, avec un maximum de +5. Les Zones de pureté multiples ne sont pas cumulatives.							

## CHEVAUCHEUSE de LICORNE : SORTS de NIVEAU 2

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
<b>Cantique de la cavalière</b>	Conjuration Combat	1 round	0	rayon de 9 mètres	1 round / niveau	Non	spécial
Ce n'est pas tous les jours que l'on combat aux côtés d'une licorne ! Avec ce sort, la Chevaucheuse profite de ce moment d'exaltation pour attirer une faveur spéciale de son dieu sur elle-même et sur son groupe, et handicape ses ennemis. Lorsque l'incantation est achevée, tous les jets d'attaque et de dégâts, ainsi que les jets de sauvegarde effectués par ses alliés situés dans la zone d'effet, reçoivent un bonus de 1 alors que ses ennemis maléfiques écotent d'un malus de 1. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de dix niveaux. Les cantiques multiples ne sont pas cumulatifs.							
<b>Connaissance des alignements</b>	Divination	1 round	10 mètres	1 créature	Instantanée	annule	Oui
Un sort de connaissance des alignements permet au paladin de lire avec précision l'aura d'une créature. Il doit rester immobile et se concentrer sur le sujet pendant un round entier. Si la créature réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, il ne pourra rien apprendre sur elle. Sinon, elle émet pendant un bref instant une aura rouge si elle est mauvaise, dorée si elle est bonne et bleue si elle est neutre. Contrairement aux prêtres, le paladin a développé avec l'expérience une espèce de « sixième sens » qui lui permet de mieux déterminer l'aura des créatures qu'il rencontre. C'est pourquoi le jet de sauvegarde de ces dernières pour contrer le sort subit un malus de 2 plus 1 par tranche de dix niveaux du paladin. Cependant, certains dispositifs magiques annulent le pouvoir du sort de connaissance des alignements.							
<b>Éclair solaire</b>	Évocation Lumière	3	30 mètres	spéciale	Instantanée	spécial	Oui
Ce sort permet de créer un rayon de lumière incandescente qui fuse de la main tendue du prêtre et frappe à coup sûr sa cible. Une créature frappée par l'éclair subit 1d6 points de dégâts par niveau du prêtre (jusqu'à un maximum de 10d6) et est aveuglée pendant 1 round si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 4). Les créatures vulnérables à la lumière du jour voient ces dégâts doubler. Les morts-vivants subissent toujours des dégâts doublés, tout comme les thallophytes, les moisissures, les vases et les limons. Les morts-vivants vulnérables à la lumière du jour (comme les vampires) subissent quant à eux des dégâts triplés.							
<b>Endurance de l'ours</b>	Altération Nature, Animale	3	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Avec ce sort, la créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur, qui se concrétise par une augmentation de quatre points de sa Constitution, avec tous les bonus conséquents. Cet effet dure jusqu'à expiration ou dissipation.							
<b>Exaltation</b>	Enchantement Combat, Charme	1 round	0	alliés situés dans un rayon de 24 mètres	1 round / niveau	Non	Non
Ce n'est pas tous les jours que l'on combat aux côtés d'une licorne ! Avec ce sort, les alliés de la cavalière sont exaltés, emplis de joie et d'énergie. Ils bénéficient d'un bonus de 2 en Force et en Dextérité, et leur vitesse de déplacement augmente de 1,50 mètre.							
<b>Force de taureau</b>	Altération Combat, Animale	3	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Avec ce sort, le prêtre augmente de quatre points la Force de la créature qu'il touche, avec les modifications induites aux jets d'attaque et de dégâts. Cet effet dure jusqu'à expiration ou dissipation.							
<b>Grâce féline</b>	Altération Animale	3	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Avec ce sort, le prêtre rend une créature bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un gain de quatre points de Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité. Cet effet dure jusqu'à expiration ou dissipation.							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Hydratation	Invocation Guérison	7	Toucher	1 créature	Instantanée	spécial	spécial
<p>Ce sort crée de l'eau dans le corps de la cible, le réhydratant. Il soigne 2d8+1 (maximum de +10) points de dégâts de dessèchement, supprime tout dégât non-létal dû à la soif et enlève tout signe et effet de l'état de déshydratation.</p> <p>Lancé sur une créature utilisant le Feu, ce sort inflige des dégâts au lieu de soigner. Elle a cependant le droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié.</p> <p>Note : si le composant « Gestion de la nourriture » est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau nécessaire pendant 8 heures.</p>							
Immobilisation des animaux	Enchantement Animale	3	champ de vision	rayon de 1,5 mètre	2 rounds / niveau	annule	Oui
<p>Ce sort est semblable à Immobilisation de personne, si ce n'est qu'il permet de figer les animaux sur place. Il affecte uniquement les animaux de taille normale et les animaux géants. Les monstres tels que les wivernes, les ankhegs et les vers charognards ne font pas partie des animaux.</p> <p>La puissance du lien télépathique existant entre la Chevaucheuse et sa licorne rend ce sort bien plus puissant que celui des druides puisqu'il s'effectue avec un malus au jet de sauvegarde égal à 4 + 1 par tranche de 10 niveaux de la Chevaucheuse.</p> <p>L'effet est centré sur la victime choisie par le jeteur de sorts. Tous les ennemis situés à moins de 1,5 mètre de la cible sont également affectés. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde sont totalement immunisés contre le sort. Les créatures immobilisées ne peuvent ni se déplacer ni parler, mais elles restent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent utiliser des capacités ne requérant aucun mouvement ou parole. Le fait d'être immobilisé n'empêche pas l'état du sujet d'empirer sous l'effet des blessures, de la maladie ou du poison.</p>							
Immobilisation des personnes	Enchantement Charme	5	champ de vision	rayon de 1,5 mètre	1 tour	annule	Oui
<p>Ce sort fige sur place une seule créature humaine, demi-humaine ou humanoïde pendant 1 tour. Le sort d'immobilisation des personnes affecte tout humain bipède, demi-homme ou humanoïde de taille humaine ou inférieure (lutin, dryade, nain, elfe, gnoll, gnome, goblin, demi-elfe, petite-personne, demi-orque, hobgoblin, humain, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, esprit-follet, troglodyte, etc.) Ainsi, un guerrier du 10e niveau pourra être immobilisé, mais pas un ogre.</p> <p>L'effet est centré sur la victime choisie par le jeteur de sorts. Tout ennemi situé à moins de 1,5 mètre de la cible est également affecté. Les jets de sauvegarde s'ajustent à la sagesse. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde sont totalement immunisées contre le sort. Les morts-vivants ne peuvent pas être immobilisés.</p> <p>Les créatures immobilisées ne peuvent ni se déplacer ni parler, mais elles restent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent utiliser des capacités ne requérant aucun mouvement ou parole. Le fait d'être immobilisé n'empêche pas que l'état du sujet empire sous l'effet des blessures, de la maladie ou du poison.</p>							
Lame tueuse	Altération Combat, Bien	5	0	arme touchée	1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort permet au paladin de rendre la lame de n'importe quelle arme tranchante particulièrement meurtrière pour certaines créatures maléfiques, dont il choisit la race quand il lance le sort. Son arme acquiert alors un bonus supplémentaire de 2 à ses jets d'attaque contre ces créatures et leur inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Le type de créature concerné dépend du niveau du paladin.</p>							
Lance alicorne	Invocation Combat, Animale	5	champ de vision	spéciale	spéciale	1/2	Non
<p>Ce sort fait apparaître une lance argentée et partiellement éthérée de la forme d'une alicorne (le nom exact d'une corne de licorne), en suspension au-dessus de la Chevaucheuse. À tout moment avant expiration du sort (un round par niveau), la Chevaucheuse peut désigner une cible à la lance qui va aussitôt la transpercer, lui infligeant 3d6 points de dégâts perforants. La lance alicorne ne rate jamais sa cible, qui peut toutefois éviter une partie de ses effets (la moitié de ses dégâts) en réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de 1 par niveau d'enchantement de la lance. Considérée comme une arme +1, la lance gagne un niveau d'enchantement aux niveaux 15, 19, 23 et 27.</p> <p>Dès qu'elle frappe, la lance alicorne se désintègre en imprégnant sa cible d'une aura de lueur féérique. Celle-ci entoure sa cible pendant 1 à 4 rounds, la rendant visible et plus facile à toucher. Elle ne peut plus devenir invisible et subit un malus de 2 à sa Classe d'Armure.</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Protection contre les charmes	Abjuration Protection, Charme	5	12 mètres	spéciale	spéciale	Non	Non
Ce sort immunise son bénéficiaire contre les charmes. Il n'affecte qu'une créature et dure jusqu'à expiration (2 rounds par niveau) ou dissipation. Cependant, à partir du niveau 15, il affecte tous les alliés de la cible, dans un rayon de 9 m autour d'elle, qui bénéficient alors d'une résistance magique aux charmes égale à 20 % + 2 % par niveau du prêtre (jusqu'à un maximum de 90 %), pendant un round par niveau.							
Ragoût de Gargantua	Invocation Création, Combat, Guérison	1 round	0	marmite de ragoût curatif (1 portion / 2 niveaux)	spéciale	spécial	spécial
Ce sort fait appel aux faveurs de l'esprit de Gargantua afin qu'il remplisse une marmite de son puissant ragoût curatif. Le lanceur de sorts doit tenir cette marmite durant l'incantation, sans quoi elle échoue. Le sort crée une portion tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 6). Chaque portion guérit 1d6+1 points de dégâts. Une portion qui n'est pas consommée disparaît au bout de 1 heure. Le ragoût peut également être lancé contre un adversaire. Si l'attaque est réussie, la marmite explose en formant de petites boules de feu infligeant 1d6+1 points de dégâts par portion à tous les morts-vivants situés dans un rayon de 6 mètres. Ces derniers ont droit à leur résistance à la magie et à un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié.  Note : si le composant « Gestion de la nourriture » est installé, ce sort correspond à la consommation d'eau et de nourriture nécessaire pendant 8 heures.							
Réception de rochers	Altération Nombreuses	3	Toucher	1 créature	1 round / niveau	Non	Non
Ce sort crée autour du bénéficiaire une barrière magique en forme de sphère faiblement phosphorescente qui se déplace avec lui et le rend invulnérable aux projectiles naturels comme les rochers, les munitions de catapulte ou de baliste, qui rebondissent automatiquement sur la sphère. Le bénéficiaire peut cependant effectuer des attaques à distance normales vers l'extérieur de la sphère sans l'endommager. Notez toutefois que ce sort n'apporte aucune protection contre les attaques de projectiles manufacturés (flèches, carreaux, dagues...) ou générés par des sorts.							
Résistance aux énergies destructives	Abjuration Protection, Élémentaire	5	Toucher	1 créature	3 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou poison. Le sujet bénéficie d'une résistance de 10 % + 1 point par niveau contre le type d'énergie choisi. Ce sort ne fait qu'absorber les dégâts et ne protège pas contre les effets secondaires, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace. Note : ce sort n'est pas compatible avec les autres sorts protégeant contre le même élément. Cependant, il est possible de bénéficier d'une Résistance aux énergies destructives (feu) et d'une Protection contre l'électricité, ou de quelque autre combinaison de sorts offrant une protection contre différents types d'énergie.							
Silence sur 5 mètres	Altération Protection	5	champ de vision	sphère de 5 mètres de rayon	2 rounds / niveau	Non	Oui
Lorsqu'un tel sort est jeté, un silence complet s'abat sur la zone concernée. Tous les sons s'évanouissent : il est impossible de parler ou de jeter un sort. Chaque créature située dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde à -5 ; si sa sauvegarde échoue, elle restera silencieuse pendant toute la durée du sort. Notez qu'une fois lancé, ce sort ne continue pas d'affecter la zone ; seuls ceux dans la zone au moment de l'incantation sont frappés de mutisme.							

## CHEVAUCHEUSE de LICORNE : SORTS de NIVEAU 3

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Brume de pureté	Abjuration Garde	3	30 mètres	spéciale	1 round / niveau	Non	Non
<p>Le lanceur s'entoure d'un banc de brume tourbillonnante et purifiante de 1,50 mètre de rayon par niveau, qui dépose un voile d'humidité sur tout ce qui se trouve à l'intérieur. Il débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et repousse automatiquement tous les éléments nocifs des vapeurs empoisonnées et guérit les effets des poisons inhalés au sein de la brume. Ce sort dissipera donc tout nuage magique dans la zone occupée par le lanceur du sort, comme Brume acide, Brume mortelle... En revanche, il n'offre aucune protection contre les vapeurs empoisonnées créées par un souffle de dragon (comme les gaz chlorés d'un dragon vert). Cependant, la Brume de pureté confère tout de même à tous ceux qui s'y trouvent un bonus de 4 au jet de sauvegarde contre les poisons.</p>							
Clairière sûre	Abjuration Protection, Végétale	1 round	champ de vision	rayon de 9 mètres	1 tour / niveau	Non	Non
<p>Avec ce sort, la Chevaucheuse rend un endroit sûr, à l'abri du danger. Il fonctionne comme Sanctuaire, si ce n'est qu'il affecte plusieurs alliés de la Chevaucheuse, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m des autres. Les bénéficiaires disparaissent aux yeux de leurs opposants. C'est comme s'ils devenaient invisibles. Tant qu'ils sont protégés par ce sort, ils ne peuvent pas entreprendre une action offensive directe sans rompre le sort ; en revanche, ils peuvent librement lancer des sorts autres que les sorts d'attaque ou entreprendre une action quelconque, dans la mesure où ils ne violent pas l'interdiction des actions offensives. Ainsi, un prêtre protégé par une barrière magique peut par exemple guérir des blessures ou prononcer une bénédiction. Il ne peut pas jeter un sort à une autre créature sans mettre un terme à ce sort. Il ne fonctionne qu'à l'extérieur.</p>							
Délivrance de la malédiction	Abjuration Protection	6	Toucher	spéciale	Permanente	spécial	Non
<p>En jetant ce sort, le prêtre peut généralement annuler une malédiction ordinaire pesant sur un objet ou sur une personne, ou une malédiction sous la forme d'une intention indésirable ou d'une présence maléfique. Il faut savoir que le sort de délivrance de la malédiction ne fait pas disparaître une malédiction lancée, par exemple, sur un bouclier, une arme ou une armure, bien qu'il permette normalement à la personne affligée d'un objet maudit de s'en débarrasser. Certaines malédictions spéciales ne peuvent pas être contrecarrées par ce sort ou ne peuvent l'être que par un jeteur de sorts d'un certain niveau (ou d'un niveau supérieur).</p>							
Délivrance de la paralysie	Abjuration Protection	6	10 mètres / niveau	1 créature	Permanente	Non	Non
<p>Avec ce sort, le prêtre peut libérer une créature des effets de la paralysie ou d'une magie apparentée (toucher de la goule ou sort d'immobilisation).</p>							
Dissipation de la magie	Abjuration Protection	6	champ de vision	cube de 9 m d'arête	Instantanée	Non	Non
<p>Ce sort dissipe les effets magiques sur les créatures de la zone. Cela inclut les capacités ou bonus conférés par les sorts, potions et autres objets magiques. Certains sorts (Renvoi de sorts, Déviation de sorts, etc.) ou certains objets magiques spéciaux ne sont pas affectés. Le pourcentage de réussite de départ de la dissipation est de 50 %. Si le lanceur du sort est de niveau supérieur à celui de la magie à dissiper, chaque niveau de différence lui fait gagner 5 %. Si son niveau est inférieur à la magie à dissiper, chaque niveau de différence lui fait perdre 10 %. Mais, quel que soit le résultat final, il y a toujours 1 % de chances de réussite ou d'échec. Un magicien de 10 niveaux supérieur à la magie qu'il essaye de dissiper n'aura que 1 % de chances d'échec. De la même façon, s'il essaye de dissiper une magie qui lui est supérieure de 4 niveaux, il n'aura que 10 % de chances de réussite. Dans la pratique, il est quasiment inutile d'incanter ce sort si c'est pour dissiper une magie qui est supérieure de plus de 5 niveaux.</p> <p>Remarque : si ce sort dissipe les effets individuels des sorts de Glisse, Toile d'araignée et autres, il ne dissipe pas pour autant leur zone d'effet.</p>							
Élimination des invisibilités	Divination Garde	3	0	rayon de 9 mètres	5 rounds	Non	Non
<p>Dès l'invocation, et à chaque round pour une durée de 5 rounds, toutes les créatures ennemies invisibles situées dans la zone d'effet du sortilège perdent leur invisibilité. Tout objet invisible porté dans la zone d'effet sera également révélé. Toutes les créatures invisibles situées dans la zone d'effet perdent leur invisibilité. Cela concerne les créatures se trouvant dans un sanctuaire, l'invisibilité majeure, l'invisibilité de la porte d'ombre, le double illusoire, etc. Cependant, ce sortilège ne permet pas de dissiper les illusions, ni de voir au travers d'objets ayant une consistance physique. La résistance magique des cibles affectées est ignorée.</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Faveur de la Nature	Conjuration Toutes	6	champ de vision	1 animal	1 round / niveau	Non	Non
En exploitant la force du lien télépathique qui la lie à sa licorne, la Chevaucheuse fait appel au pouvoir de la Nature pour conférer à l'animal visé un bonus de 1 à ses jets d'attaque et de dégâts par tranche de cinq niveaux, jusqu'à un maximum de 5 au niveau 25.							
Fourvoiement magique	Enchantement Chaos	5	champ de vision	1 créature	1 tour	Non	Oui
Toute créature ayant le don de jeter des sorts affectée par ce sort voit son pouvoir d'incantation sérieusement diminué. Lorsqu'elle essaie de jeter un sort, ce dernier a alors 80 % de chances d'échouer. Les créatures peuvent effectuer des jets de sauvegarde contre les sorts pour se prémunir contre cet effet, mais elles le font avec une pénalité de -2.							
Guérison de licorne	Nécromancie Guérison	6	1 mètre	1 licorne	Permanente	Non	Non
Ce puissant sort de guérison permet à la cavalière de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps d'une licorne pour la soigner de toutes les blessures, affections et maladies l'affectant. Il annule les effets du sort Débilité mentale ainsi que toutes les formes de folies causées par des sorts ou des blessures au cerveau comme la terreur, la confusion ou la furie. Il guérit également les maladies, la nausée, l'empoisonnement, la fatigue, la cécité et la surdité. Par ailleurs, le lien particulier unissant la cavalière et les licornes amplifie la qualité des soins : non seulement l'intégralité des points de vie perdus à la suite de blessures est récupérée, mais ce sort restaure totalement toutes les absorptions d'énergie et tous les affaiblissements temporaires de caractéristiques précédemment effectués par une force quelconque ou un monstre. Ce sort est inopérant sur toute autre créature qu'une licorne.							
Guérison des maladies	Abjuration Nécromancie	1	Toucher	1 créature	Permanente	Non	Non
En imposant les mains sur une personne souffrante, le lanceur de ce sort peut guérir presque toutes les maladies connues. La guérison est permanente mais n'accorde pas à son bénéficiaire une quelconque immunité magique contre de futures affections. Certaines maladies magiques ne sont pas sujettes à ce sort.							
Lame solaire	Invocation Combat, Soleil	6	0	spéciale	1 round / niveau	spécial	Non
Ce sort permet au paladin de faire surgir de sa main un rayon de lumière brûlante de la forme d'une épée longue. Elle ne quitte pas sa main pendant toute la durée du sort et frappe comme une arme magique +3 et inflige 1d8+3 points de dégâts tranchants, plus 1d6 points de dégâts de feu. Ces dégâts sont doublés contre les morts-vivants qui sont particulièrement vulnérables à la lumière. Par ailleurs, les rayons de lumière émanant de la lame aveuglent les ennemis du paladin qui subissent une pénalité de 2 à leurs jets d'attaque.  À partir du niveau 20, la lame de lumière devient une épée de destruction et peut détruire certains morts-vivants qu'elle frappe s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre la mort (avec un malus progressant avec le niveau du paladin jusqu'à un maximum de -10) :  <ul style="list-style-type: none"> <li>– Niveau 20 : Squelettes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 30).</li> <li>– Niveau 22 : Zombies (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 32).</li> <li>– Niveau 24 : Goules (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 34).</li> <li>– Niveau 26 : Ombres (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 36).</li> <li>– Niveau 28 : Blêmes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 38).</li> <li>– Niveau 30 : Nécrophages (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 40).</li> <li>– Niveau 32 : Combattants squelettes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 42).</li> <li>– Niveau 34 : Momies (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 44).</li> <li>– Niveau 36 : Spectres (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 46).</li> <li>– Niveau 38 : Vampires (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 48).</li> <li>– Niveau 40 : Liches (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 50).</li> </ul>							
Pureté de la Nature	Évocation Combat, Nature, Soleil	5	30 mètres	un ou plusieurs rayons	Instantanée	Non	Non
Lorsque la cavalière lance ce sort, un rayon de lumière verte jaillit de sa main tendue et saute sur tout ennemi situé à portée. Elle peut générer un rayon par tranche de cinq niveaux d'expérience (deux rayons au 10e niveau, trois au 15e niveau, etc.) jusqu'à un maximum de cinq. Tous les rayons visent la même cible et affectent les créatures situées à 9 mètres d'elle. Chaque rayon inflige 1d8 points de dégâts magiques, 4d8 contre les morts-vivants, 2d8 contre les créatures artificielles et 5d8 contre les aberrations (Aboleths, Driders, Flagelleurs, Mimiques, Ombres de roche, Otyughs, Spectateurs...).							



Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Résistance aux énergies destructives de groupe	Abjuration Protection, Élémentaire	6	champ de vision	cube de 15 mètres de côté	2 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort est identique à Résistance aux énergies destructives, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures. Il leur confère une protection limitée contre une forme d'énergie : acide, électricité, feu, froid, poison. Les sujets bénéficient d'une résistance de 10 % + 1 point par niveau contre le type d'énergie choisi. Ce sort ne fait qu'absorber les dégâts et ne protège pas contre les effets secondaires, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.</p> <p>Note : ce sort n'est pas compatible avec les autres sorts protégeant contre le même élément. Cependant, il est possible de bénéficier d'une Résistance aux énergies destructives (feu) et d'une Protection contre l'électricité, ou de quelque autre combinaison de sorts offrant une protection contre différents types d'énergie.</p>							
Soins modérés du chevalier	Nécromancie Guérison	6	Toucher	1 créature	Permanente	spécial	spécial
<p>En posant les mains sur une créature vivante, le chevalier lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 2d8 points de vie, +1 par niveau du chevalier (jusqu'à un maximum de +10).</p> <p>La guérison n'est définitive que dans la mesure où la créature ne subit pas d'autres dégâts ; les blessures provoquées se cicatriseront (ou peuvent être soignées) comme n'importe quelle blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>							
Vapeur d'épées	Évocation Élémentaire (Air), Combat	5	champ de vision	arc de cercle de 120°	Instantanée	1/2	Non
<p>La zone d'air pur repousse tous les éléments nocifs des vapeurs empoisonnées (y compris celles qui sont créées par magie, comme le nuage mortel). Ce sort dissipera tout nuage dans la zone occupée par le lanceur du sort. Il n'offre aucune protection contre les vapeurs empoisonnées créées par un Souffle de Dragon (comme les gaz chlorés d'un dragon vert).</p>							

## CHEVAUCHEUSE de LICORNE : SORTS de NIVEAU 4

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Arc solaire	Invocation Combat, Soleil	4	0	spéciale	1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort permet au jeteur de sorts de faire surgir de sa main un rayon de lumière scintillante de la forme d'un arc long composite. Étonnamment léger et facile à bander, il ne quitte pas sa main pendant toute la durée du sort et peut être utilisé sans pénalités même si le lanceur ne maîtrise pas le maniement des arcs. Frappant comme une arme magique +3, il peut tirer jusqu'à quatre flèches par round, chacune infligeant 1d8+3 points de dégâts. Ces dégâts sont doublés contre les morts-vivants qui sont particulièrement vulnérables à la lumière. Par ailleurs, les rayons de lumière émanant de l'arc aveuglent ses ennemis qui subissent une pénalité de 2 à leurs jets d'attaque.</p> <p>À partir du niveau 20, l'arc de lumière devient un arc de destruction et peut détruire certains morts-vivants qu'il touche s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre la mort (avec un malus progressant avec le niveau du jeteur de sort jusqu'à un maximum de -10) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Niveau 20 : Squelettes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 30).</li> <li>– Niveau 22 : Zombies (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 32).</li> <li>– Niveau 24 : Goules (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 34).</li> <li>– Niveau 26 : Ombres (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 36).</li> <li>– Niveau 28 : Blêmes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 38).</li> <li>– Niveau 30 : Nécrophages (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 40).</li> <li>– Niveau 32 : Combattants squelettes (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 42).</li> <li>– Niveau 34 : Momies (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 44).</li> <li>– Niveau 36 : Spectres (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 46).</li> <li>– Niveau 38 : Vampires (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 48).</li> <li>– Niveau 40 : Liches (malus de 0 jusqu'à -10 au niveau 50).</li> </ul>							
Arc tueur	Altération Combat, Bien	5	0	1 arc	1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort permet à la cavalière de canaliser l'énergie divine vers un arc de son choix et de le rendre particulièrement meurtrier pour certaines créatures maléfiques, dont elle choisit la race quand elle lance le sort. L'arc acquiert alors un bonus de 5 à ses jets d'attaque et de dégâts, plus un bonus supplémentaire de 2 à ses jets d'attaque contre ces créatures, à qui il inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Le type de créature concerné dépend du niveau de la paladine. Enfin, celle-ci ne saurait jouir de plus d'un Arc tueur à la fois.</p>							
Beauté aveuglante	Illusion / Fantasme Élémentaire, Bien	4	0	rayon de 18 mètres	Instantanée	Annule	Oui
<p>Lorsqu'elle lance ce sort, la Chevaucheuse subit une transformation radicale et devient l'idéal de la beauté pour un mâle, et habituellement une nymphe pour une femelle, les représentations pouvant varier. Tous les humanoïdes qui la regardent doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être à jamais aveuglés, comme s'ils étaient victimes du sort Cécité.</p> <p>S'ils sont au moins du même niveau que la Chevaucheuse, ils effectuent ce jet de sauvegarde avec un malus de 1 + 1 par tranche de dix niveaux de la Chevaucheuse. S'ils ont 5 DV de moins qu'elle, ils sont automatiquement aveuglés. Sinon, ils sont pénalisés par un malus de 4 + 1 tous les cinq niveaux de la Chevaucheuse.</p> <p>La transformation est instantanée mais ne dure que quelques secondes et affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres (à l'exception des membres du groupe).</p> <p>Selon la légende, la Chevaucheuse doit s'être privée de toute relation sexuelle depuis une semaine pour pouvoir lancer ce sort, mais personne ne s'est jamais risqué à le vérifier...</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Bouclier de la foi de groupe	Abjuration Protection, Loi	2	0	alliés dans un rayon de 6 mètres	1 tour	Non	Non
Ce sort fonctionne comme Bouclier de platine, si ce n'est qu'il affecte plusieurs alliés à distance. Il leur confère un bonus défensif par une extrême coordination de leurs mouvements et attaques. Cela permet à un groupe d'agir comme une seule entité pendant une bataille. L'effet est toujours centré sur le lanceur mais affecte tous ceux présents dans un rayon de 6 m. Un individu affecté par le sort peut ensuite sortir de la zone en conservant les bonus. Toute créature affectée reçoit un bonus de 2 à sa Classe d'Armure, +1 supplémentaire tous les cinq niveaux du paladin (jusqu'à un bonus maximum de 5 au niveau 30), pendant un tour ou jusqu'à dissipation. Ce sort fonctionne comme Bouclier de la foi, si ce n'est qu'il affecte plusieurs alliés à distance. Il leur confère un bonus défensif par une extrême coordination de leurs mouvements et attaques. Cela permet à un groupe d'agir comme une seule entité pendant une bataille. L'effet est toujours centré sur le lanceur mais affecte tous ceux présents dans un rayon de 6 m. Un individu affecté par le sort peut ensuite sortir de la zone en conservant les bonus. Toute créature affectée reçoit un bonus de 2 à sa Classe d'Armure, +1 supplémentaire tous les cinq niveaux de la paladine (jusqu'à un bonus maximum de 5 au niveau 30), pendant un tour ou jusqu'à dissipation.							
Coup féroce	Altération	4	0	Lanceur	1 round / niveau	Non	Non
Se fier à la frêle apparence dégagée par une cavalière et sa licorne serait une erreur fatale. Grâce à ce sort, la paladine peut s'attirer une fois par jour une faveur spéciale de sa divinité pour l'aider à combattre. Pendant toute la durée du sort, elle inflige davantage de dégâts aux créatures de grande taille : +1d6 points contre les créatures de grande taille, +2d6 contre les créatures de très grande taille, +3d6 contre les créatures de taille gigantesque et +4d6 contre les créatures de taille colossale. La première attaque après le déclenchement de cette faculté est automatiquement un coup critique.							
Enchevêtrement sélectif	Altération Végétale	4	champ de vision	rayon de 12 mètres	1 tour	spécial	Oui
Ce sort ressemble à Enchevêtrement, si ce n'est qu'il n'affecte que les créatures ciblées. Le jeteur de sorts provoque l'emprisonnement des créatures situées dans la zone d'effet par les plantes qui s'y trouvent. Les bonnes et mauvaises herbes, les buissons, ainsi que les arbres, s'enroulent, s'entortillent et s'entrelacent autour d'elles, les retenant solidement pendant la durée du sort. Toute créature visée reçoit un malus de 4 à ses jets de sauvegarde contre ce sort. Celles qui le réussissent échappent partiellement à l'enchevêtrement en se déplaçant à la moitié de leur vitesse normale. Une créature victime d'un enchevêtrement peut continuer d'attaquer, mais à la moitié de son rythme habituel.							
Épée sainte	Invocation Combat, Bien	7	0	spéciale	1 round / 2 niveaux	Non	Non
Grâce à ce sort, le paladin peut canaliser la puissance de son dieu dans son épée. Celle-ci disparaît alors momentanément pour être remplacée par une arme sainte +5 (bonus de 5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement mauvais) qui ne quitte pas sa main pendant toute la durée du sort. De plus, elle émet un cercle magique contre le Mal de 3 m de diamètre centré sur la main du paladin, qui se déplace avec lui et dure tant qu'il tient l'épée. Dans cette zone, le cercle de pouvoir confère au paladin une résistance à la magie de 50 % et empêche ses adversaires maléfiques de lancer des sorts. Ces derniers n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets du cercle et doivent s'en éloigner pour retrouver l'usage normal de leurs sorts. Enfin, l'épée sainte dissipe la magie chaque fois qu'elle touche un adversaire, le pourcentage de réussite dépendant du niveau du paladin. Ce sort n'est pas cumulatif avec Bénédiction de lame ou tout autre sort pouvant modifier une arme de quelque façon que ce soit.  À partir du niveau 25, le paladin invoque une épée sainte spécifique disposant de capacités spéciales :  – Sainte lame protectrice (niveau 25) : L'épée détecte le mal dans un rayon de 18 m autour du paladin et l'alerte en produisant un léger bourdonnement. Toutes les créatures et maléfiques à moins de 18 m entendent un son de sirène, audible par eux seuls. Toute créature affectée qui rate un jet de sauvegarde contre la paralysie continuera à entendre cette sirène pendant 1d4 +1 rounds, avec des effets similaires à un sort de surdité. – Sainte lame revivifiante (niveau 30) : L'épée insuffle une partie de son énergie au paladin en lui permettant de régénérer un PV par round tant qu'il la tient en main. – Sainte lame de repentir (niveau 35) : Le cercle de protection contre le Mal émis par l'épée terrorise les créatures maléfiques si elles ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts (à -4). – Sainte lame purificatrice (niveau 40) : L'épée bénéficie d'un bonus de 3 aux jets d'attaque et de dégâts contre les morts-vivants et repousse tous ceux qui ont un niveau inférieur ou égal à celui du paladin.							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Étoiles d'Arvandor	Invocation Bien, Soleil, Force	4	0	spéciale	1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort fait apparaître dans l'inventaire du prêtre une minuscule étoile scintillante par tranche de deux niveaux (jusqu'à un maximum de 10). Ces étoiles tournent autour de sa tête à la façon de pierres ioniques. Pendant la durée du sort, il peut en lancer jusqu'à cinq par round en direction d'une cible située à portée. Les étoiles sont considérées comme des missiles, avec un bonus de 5 aux jets d'attaque et sans malus pour incompétence avec les armes. Relevant d'un effet de force magique, elles ignorent l'intangibilité et peuvent frapper n'importe quelle créature, même celles qui ne sont vulnérables qu'aux armes magiques.</p> <p>Lorsqu'elles atteignent leur cible, elles explosent à l'impact en une boule de lumière de 6 m de diamètre qui inflige 1d8 points de dégâts à tous les ennemis situés dans la zone d'effet, + 1 par tranche de deux niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de 10). Les cibles mauvaises subissent des dégâts doublés, ainsi que les morts-vivants (triples s'ils sont mauvais).</p> <p>Il est possible de donner ces étoiles à tout personnage non mauvais qui pourra les utiliser pendant la durée du sort. Après quoi, elles disparaissent.</p>							
Hôpital astral	Altération Astrale	4	0	spéciale	1 tour + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Ce sort ouvre un petit portail planaire menant à un demi-plan de guérison qui permet de régénérer au rythme de un point de vie par round. Ses caractéristiques (y compris le temps, la gravité et la magie) sont identiques à celles du plan Matériel. La seule façon d'entrer ou de sortir du demi-plan consiste à passer par l'entrée créée par le lanceur. Seuls les individus décrits ou nommés par celui-ci lors de l'incantation peuvent y pénétrer. Le portail n'existe que tant que le demi-plan lui-même existe. Quand le lanceur quitte le demi-plan, le portail se referme et disparaît. Quiconque se trouve encore dans le demi-plan de guérison au même moment réapparaît dans le plan Matériel, à l'endroit où se trouvait l'entrée.</p> <p>Une créature dans le demi-plan astral est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les créatures matérielles sont incapables de l'attaquer physiquement et magiquement.</p>							
Lance spirituelle	Invocation Combat, Bien, Soleil	6	0	spéciale	3 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Combattre aux côtés d'une licorne, et le plus souvent en la chevauchant, oblige la cavalière à prendre des précautions pour ne pas blesser sa compagne. Ce sort fait partie de l'arsenal dont elle dispose à cet effet. Similaire au sortilège Marteau spirituel, il lui permet de solliciter sa divinité pour générer dans sa main un champ de force de la forme d'une lance de cavalerie étincelante et argentée qu'elle peut utiliser pendant toute la durée du sort sans pénalités, même si elle ne maîtrise pas ce type d'arme. Cette dernière frappe comme une arme magique, avec un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de 1 par tranche de 10 niveaux d'expérience de la paladine. Elle inflige des dégâts équivalents à ceux d'une lance de cavalerie utilisée en chargeant (2d6, plus le bonus magique), même si la paladine ne chevauche pas sa licorne.</p> <p>Par ailleurs, cette arme possède les mêmes propriétés qu'une arme en argent ou en acier froid et inflige des dégâts doublés aux morts-vivants et aux lycanthropes.</p> <p>Ce sort n'est pas cumulatif avec tout autre sortilège pouvant modifier une arme de quelque façon que ce soit.</p>							
Manteau de bravoure suprême	Abjuration Charme	6	18 mètres	rayon de 9 mètres	1 tour + 1 round / niveau	spécial	Non
<p>Le paladin irradie une partie de son aura personnelle et insufflé du courage à ses alliés dans un rayon de 9 mètres. Il élève leur moral à son plus haut niveau et les immunise à la terreur. Au fur et à mesure que la durée du sort s'écoule, ce moral revient à son niveau normal. Si les bénéficiaires du sort sont affectés par une terreur magique, cette peur s'annule. Par ailleurs, ils sont galvanisés et reçoivent un bonus de 2 à leurs jets d'attaque.</p>							
Mot d'entrave	Invocation Garde, Loi	6	9 mètres	1 humanoïde de taille petite ou moyenne	1 round / niveau	annule	Non
<p>Parfois, un paladin préfère capturer un ennemi plutôt que le tuer pour le faire juger ou l'interroger. Lorsqu'il lance ce sort, il fait apparaître une paire de menottes brillantes en or devant les poignets et les chevilles de la cible. Cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter que ces menottes ne lui emprisonnent les mains et les pieds. Le jet de sauvegarde est aggravé par un malus de 1 point par tranche de 10 niveaux du paladin.</p> <p>Les menottes s'adaptent automatiquement aux poignets et aux chevilles des humanoïdes de taille moyenne ou petite. Tant qu'elle est entravée, la cible ne peut entreprendre aucune action avec ses mains (attaquer et lancer des sorts) et ne se déplace plus qu'au rythme de 1,5 m par round.</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
Protection contre la mort	Nécromancie	1 round	champ de vision	1 créature	1 tour / niveau	Non	Non
Ce sort protège sa cible de toutes les formes de magie mortelle pendant la durée du sort. Cela inclut entre autre : Désintégration, Mot de Pouvoir Mortel, Sort de Mort, Doigt de Mort, etc.							
Protection contre le Plan Négatif	Abjuration Protection, Nécromancie	3	Toucher	1 créature	5 rounds + 1 tour / 10 niveaux	Non	Non
Ce sort procure au paladin ou à la créature qu'il touche une protection partielle contre les morts-vivants ayant des rapports avec le Plan Matériel Négatif (comme les vampires). Il ouvre un canal vers le Plan Matériel Positif qui peut contrebalancer les effets de l'attaque par l'énergie négative. Une créature attaquée de cette façon est protégée contre toute absorption d'énergie ou de niveaux pour la durée du sort. Seuls les points de dégâts normaux sont subis et aucune expérience n'est perdue. Lancé par un paladin, ce sort bénéficie de l'aura de bonté de ce dernier et dure plus longtemps que s'il était jeté par un prêtre : cinq rounds plus un tour par tranche de dix niveaux. Ce sort ne peut pas être lancé sur le Plan Matériel Négatif.							
Rejet du Mal	Invocation Combat, Bien, Protection	5	0	rayon de 12 mètres	spéciale	spécial	spécial
<p>Le paladin fait appel à son dieu pour servir de lien entre lui et le Plan Primaire Matériel, ce qui produit une onde de choc libérant une magie à la puissance destructrice sur un rayon de 12 m centré autour du paladin. Elle n'affecte que les créatures mauvaises ou d'alignement mauvais situées dans la zone d'effet, en fonction de leur niveau :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Égal au niveau du paladin : Assourdissement (surdité pendant 5 rounds, avec 50 % de chances d'échec d'incantation).</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin –1 : Assourdissement et lenteur pendant 5 rounds (avec 75 % de chances d'échec d'incantation).</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin –5 : Assourdissement, lenteur et étourdissement pendant 5 rounds.</li> <li>– Jusqu'au niveau du paladin –10 : Mort (jet de sauvegarde), assourdissement, lenteur et étourdissement.</li> </ul> <p>Tous ces effets sont cumulatifs et durent jusqu'à expiration ou dissipation. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé pour les éviter, excepté contre la mort (avec un malus de 1, -1 point par tranche de 10 niveaux du paladin). Les créatures possédant plus de dés de vie que le paladin ne sont pas affectées.</p> <p>Par ailleurs, une aura dorée et scintillante entoure le paladin pendant un tour, lui conférant les avantages suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Un bonus de 2 à la Classe d'Armure contre les attaques des créatures extraplanaires.</li> <li>– La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais originaire d'un autre plan et dont le nombre de dés de vie ne dépasse pas le niveau du paladin. Si elle rate un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 4, -1 point par tranche de 10 niveaux du paladin), elle est automatiquement renvoyée dans son plan d'origine. Une fois bannie, elle ne peut pas revenir avant une journée.</li> </ul> <p>Ce sort étant incroyablement puissant, il n'est pas possible de le lancer deux fois dans la même journée.</p>							
Restitution mineure	Nécromancie	2	Toucher	1 créature	Permanente	Non	Non
Avec le lancement de ce sort, l'énergie vitale de la cible est augmentée. Ce sort annule toute absorption subie à la suite d'une attaque par un monstre, par exemple. Le lancement de ce sort est très fatigant pour le prêtre, qui doit se reposer immédiatement après.							
Soins du chevalier	Nécromancie Guérison	7	champ de vision	1 créature	Permanente	spécial	spécial
<p>À ce niveau de maîtrise, le chevalier n'a pas besoin de poser ses mains sur une créature. Il lui suffit de se concentrer un bref instant sur elle pour lui transmettre de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 3d8 points de vie, +1 par niveau du chevalier (jusqu'à un maximum de +15).</p> <p>La guérison n'est définitive que dans la mesure où la créature ne subit pas d'autres dégâts ; les blessures provoquées se cicatrissent (ou peuvent être soignées) comme n'importe quelle blessure normale.</p> <p>Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle ou d'origine extraplanaire. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de sauvegarde réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.</p>							

Nom	École Sphère	Temps	Portée	Cible	Durée	JS	RM
<a href="#">Soutien de la Chevaucheuse</a>	Altération Nécromancie	6	champ de vision	1 créature	1 round + 1 round / niveau	Non	Non
<p>La Chevaucheuse prête des points de caractéristique à un allié. Elle subit alors un malus de 1d4 points à une caractéristique de son choix et la cible bénéficie d'un bonus de 1d4 à la même caractéristique. N'étant pas aussi proche de l'équilibre que les druides, il n'est pas rare que le montant de la caractéristique momentanément perdu soit différent de celui reçu...</p> <p>Il est impossible de jeter ce sort une seconde fois dans l'heure qui suit.</p>							
<a href="#">Vision lointaine</a>	Divination	4	spéciale	spéciale	3 rounds + 1 round / niveau	Non	Non
<p>Lorsque ce sort est lancé, le magicien est capable de voir une zone inexplorée de la carte. Après avoir lancé le sort, cliquez sur la zone de la carte que vous désirez voir. Pendant la durée du sort, le magicien peut surveiller cette zone et noter les créatures et fortifications qui s'y trouvent.</p>							

Modifier le texte de Vision lointaine = durée