Sorts de Paladin

	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
	Sorts du Premier niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ **arme magique**	vgd	simple	contact	1 min/niv	arme		GdJ	confère un bonus de +1 à une arme
	❑ **barde dorée**	vd	simple	contact	1 heure/niv	destrier	vol+RM	CD	la monture du paladin acquiert une armure de force
____	❑ **bénédiction**	vgd	simple	15m	1 min/niv	r 7,5m		GdJ	les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur
	❑ **bénédiction d'arme**	vg	simple	contact	1 min/niv	arme		GdJ	arme plus efficace contre les adversaires mauvais
____	❑ **bénédiction de l'eau**	vgm	1min	contact	instant	flasque	vol	GdJ	création d'eau bénite
	❑ **création d'eau**	vg	simple	courte	instant	8l / niv		GdJ	crée 8 litres d'eau pure/niveau
____	❑ **détection des morts-vivants**	vgd	simple	18m	1 min/niv C	cône		GdJ	révèle les morts-vivants à moins de 18 m
	❑ **détection du poison**	vg	simple	courte	instant	cb 1,5m		GdJ	détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet
____	❑ **endurance aux énergies destructives**	vg	simple	contact	24h	1 créat	vol+RM	GdJ	protège des environnements chauds ou froids
	❑ **faveur divine**	vgd	simple	perso	1 min	perso		GdJ	confère un bonus de +1 / 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts
____	❑ **fléau des tombeaux**	vd	rapide	perso	1 round	perso		CA	le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les morts-vivants pendant 1 round
	❑ **lecture de la magie**	vgf	simple	perso	10 min/niv	perso		GdJ	permet de lire parchemins et livres de sorts
____	❑ **monture du voyageur**	vg	simple	contact	1 heure/niv	1 créat	vol+RM	CD	la créature se déplace plus rapidement mais ne peut attaquer
____	❑ **protection contre le chaos**	vgd	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et extérieurs
____	❑ **protection contre le mal**	vgd	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol	GdJ	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et extérieurs
	❑ **résistance**	vgd	simple	contact	1 min	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +1 aux jets de sauvegarde
____	❑ **restauration partielle**	vg	3 rd	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristiques perdus
	❑ **résurgence**	vgd	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	CD	le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde
____	❑ **sacrifice divin**	vg	simple	perso	1 round/niv	perso		CD	le paladin sacrifie des points de vie pour infliger des dégâts supplémentaires
	❑ **soins légers**	vg	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	rend 1d8 pv au sujet +1/niveau (max +5)
____	❑ **stimulant**	vgd	simple	contact	1 min	1 créat	vig+RM	GdJ	confère 1 pv temporaire à la cible
	❑								
____	❑								
	Sorts du Second niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ **alignement indétectable**	vg	simple	courte	instant	1 créat		GdJ	masque l'alignement pendant 24 h
	❑ **délivrance de la paralysie**	vg	simple	courte	instant	4 créat		GdJ	délivre de la paralysie, de l'immobilisation et de la lenteur
____	❑ **force du taureau**	vgd	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Force pendant 1 min/niveau
	❑ **insignia of alarm**	vgf	simple	longue	instant	insignes	RM	RoD	alerte les porteurs d'un insigne spécial
____	❑ **intuition divine**	vgd	simple	perso	1 heure/niv	perso		CA	le personnage gagne un bonus d'intuition de 5+son niveau de lanceur de sorts sur un test de compétence
	❑ **manteau de bravoure**	vg	simple	18m	10 min/niv	r 18m	vol+RM	CM	les alliés gagnent un bonus de moral contre la terreur égal au niveau du lanceur
____	❑ **précision bénie**	vg	simple	18m	concentration	r 18m	vol	CD	bonus de +2 aux attaques à distance des alliés
	❑ **protection d'autrui**	vgf	simple	courte	1 heure/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet
____	❑ **ralentissement du poison**	vgd	simple	contact	1 heure/niv	1 créat	vig+RM	GdJ	neutralise le poison pendant 1 heure/niveau
	❑ **résistance aux énergies destructives**	vgd	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vig+RM	GdJ	accorde une résistance de 10 contre la forme d'énergie choisie
____	❑ **sagesse du hibou**	vgd	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Sagesse pendant 1 min/niveau
____	❑ **stone fist**	vsd	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	RoS	Les poings du prêtre se transforment en pierre et ses attaques à mains nues infligent des dégâts importants.
	❑ **splendeur de l'aigle**	vgd	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	confère +4 en Charisme pendant 1 min/niveau
____	❑ **zèle**	vg	simple	perso	1 round/niv	perso		CD	le paladin se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix
	❑ **zone de vérité**	vgd	simple	courte	1 min/niv	r 6m	vol+RM	GdJ	les créatures affectées ne peuvent pas mentir
____	❑								
	Sorts du Troisième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ **arme magique suprême**	vgd	simple	courte	1 heure/niv	1 arme	vol	GdJ	confère un bonus de +1 / 4 niveaux à une arme (max +5)
	❑ **bénédiction de Bahamut**	vm	simple	perso	1 round/niv	perso		CD	le paladin gagne une réduction des dégâts (10/magie)
____	❑ **cercle magique contre le chaos**	vgd	simple	contact	10 min/niv	r 3m	vol	GdJ	comme protection contre le chaos, mais avec rayon de 3m et durée de 10min/niv
____	❑ **cercle magique contre le mal**	vgd	simple	contact	10 min/niv	r 3m	vol	GdJ	comme protection contre le mal, mais avec un rayon de 3m et une durée de 10min/niveau
____	❑ **délivrance des malédictions**	vg	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	libère une personne ou un objet d'une malédiction
	❑ **détection du mensonge**	vgd	simple	courte	1 round/niv C	1 cr/niv	vol	GdJ	révèle les mensonges délibérés
____	❑ **dissipation de la magie**	vg	simple	moyenne	instant	1 source		GdJ	annule sorts et effets magiques
____	❑ **earth hammer**	v	rapide	contact	1 round / niv	1 arme	-	RoS	Les dégâts de l'arme s'améliorent d'un cran.
	❑ **guérison de la cécité/surdité**	vg	simple	contact	instant	1 créat	vig+RM	GdJ	soigne la cécité ou la surdité
____	❑ **guérison du destrier**	vg	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	guérison suprême sur la monture du PJ
____	❑ **insignia of blessing**	vgf	simple	longue	1 min/niv	insignes	RM	RoD	les porteurs de l'insigne gagne un bonus de +1 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde contre la peur
____	❑ **insignia of warding**	vgf	simple	longue	1 min/niv	insignes	vol+RM	RoD	les porteurs de l'insigne gagne un bonus de +1 à l'AC et à leurs jets de vigueur
	❑ **lumière du jour**	vg	simple	contact	10 min/niv	objet		GdJ	vive lumière sur 18m de rayon
____	❑ **prière**	vgd	simple	12m	1 round/niv	r 6m	RM	GdJ	+1 pour alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires
	❑ **resist taint**	vgd	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vig+RM	HoH	accorde un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la corruption
____	❑ **résurgence de groupe**	vgd	simple	courte	instant	1 cr / niv	vol+RM	CD	comme résurgence, mais affecte plusieurs cibles
	❑ **soins modérés**	vg	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max +10)
____	❑								
	Sorts du Quatrième niveau								***nbr : ____ DD : ____***
____	❑ **annulation d'enchantement**	vg	1min	courte	instant	1 cr / niv		GdJ	libère la cible des enchantements, altérations, malédictions et pétrification
	❑ **arme de la divinité**	vd	simple	contact	1 round/niv	arme		CD	l'arme du paladin acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale
____	❑ **char spirituel**	vgd	simple	courte	1 heure/niv	destrier		CD	crée un char fantomatique attelé à la monture du paladin
	❑ **destrier ailé**	vgd	simple	contact	10 min/niv	destrier		CD	le destrier se dote d'ailes et gagne une vitesse de déplacement en vol de 18m
____	❑ **épée sainte**	vg	simple	contact	1 round/niv	arme		GdJ	l'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le mal
	❑ **marque de la justice**	vgd	10min	contact	permanent	1 créat	RM	GdJ	définit une condition maudissant la victime
____	❑ **neutralisation du poison**	vgd	simple	contact	10 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	rend le poison inoffensif
	❑ **protection contre la mort**	vgd	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	GdJ	immunise contre les sorts de mort
____	❑ **refuge sacré**	vgd	simple	contact	1 min/niv	1 créat	vol+RM	CD	la cible gagne un bonus à la CA ; le paladin veille sur elle et peut la soigner magiquement
	❑ **rejet du chaos**	vgd	simple	contact	1 round/niv	1 créat	spé	GdJ	+4 à la CA contre les attaques chaotiques
____	❑ **rejet du mal**	vgd	simple	contact	1 round/niv	1 créat	spé	GdJ	+4 à la CA contre les attaques mauvaises
	❑ **restauration**	vgm	3 rd	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	rend niveaux et points de caractéristiques perdus
____	❑ **retour macabre**	vgd	simple	contact	1 min/niv	corps	RM	CD	un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute / niveau
	❑ **soins importants**	vg	simple	contact	instant	1 créat	vol+RM	GdJ	rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max +15)
____	❑ **visage divin mineur**	vgd	simple	perso	1 round/niv	perso		CD	le paladin gagne +4 en charisme et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives
	❑								