SORTS DE PRETRE

	1	
JET DE SAUVEGARDE	SORTS DE 1 ^{er} NIVEAU	☐ ☐ ☐ Main divine ☐ ☐ ☐ Malédiction de la malchance
Modificateur	35.113.52.1 11172.13	□ □ □ Os de pierre
de Sagesse	Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5)	□ □ □ Poignard corporel
DD du jet École de Niveau Sorts Sorts de sauvegarde prédilection par jour en bonus	□ □ Action aléatoire	SORTS DE 3º NIVEAU
de sauvegarde prediection par jour en bonds	□ □ Anathème	Conversion on an includence and add the income (see 1.15)
	☐ ☐ Arme magique☐ ☐ Bénédiction	Conversion en soins/blessures: 3d8+1/niveau (max +15)
	□ □ □ Bénédiction de l'eau	☐ ☐ ☐ Animation des morts
1er	□ □ Blessure légère	□ □ Barbelures*
2e	□□□ Bouclier de la foi □□□ Bouclier entropique	☐ ☐ ☐ Blessure grave ☐ ☐ ☐ Cécité/surdité
	□ □ □ Brume de dissimulation	☐ ☐ ☐ Cercle magique contre le Bien
3e	□ □ □ Compréhension des langages	☐ ☐ ☐ Cercle magique contre le Chaos
	☐ ☐ ☐ Convocation de monstres I☐ ☐ ☐ Détection du Bien	☐ ☐ ☐ Cercle magique contre la Loi ☐ ☐ ☐ Cercle magique contre le Mal
4e	☐ ☐ ☐ Détection du Chaos	☐ ☐ Chaîne de témoins*
5e	□ □ Détection de la Loi	☐ ☐ ☐ Communication avec les morts
	☐☐☐☐☐ Détection du Mal☐☐☐☐☐☐☐ Détection des morts-vivants*	☐ ☐ ☐ Communication avec les plantes ☐ ☐ ☐ Contagion
6e	☐ ☐ Endurance aux énergies destructives	☐ ☐ Convocation de monstres III
7e	☐ ☐ ☐ Faveur divine	☐ ☐ ☐ Création de nourriture et d'eau
	☐☐☐ Frayeur☐☐☐ Imprécation	☐ ☐ ☐ Délivrance des malédictions ☐ ☐ ☐ Dissipation de la magie
8e		☐ ☐ ☐ Dissimulation d'objet
	□ □ Invisibilité pour les morts-vivants	□ □ □ Façonnage de la pierre
9e	☐ ☐ Malédiction de l'eau ☐ ☐ ☐ Perception de la mort	□ □ Flammes de la foi* □ □ Flamme éternelle
	☐ ☐ Pierre magique	□ □ Fusion dans la pierre
DOMAINES	□ □ Paix du défunt*	□ □ □ Glyphe de garde
	☐ ☐ Protection contre le Bien ☐ ☐ Protection contre le Chaos	☐ ☐ ☐ Guérison de la cécité/surdité ☐ ☐ ☐ Guérison des maladies
appellation	☐ ☐ Protection contre le Chaos ☐ ☐ Protection contre la Loi	□ □ □ Guerison des maladies □ □ □ Lien télépathique mineur*
pouvoirs accordés	□ □ □ Protection contre le Mal	□ □ Localisation d'objet
	Regain d'assurance	□ □ Lumière brûlante
	☐ ☐ ☐ Régénération des blessures légères** ☐ ☐ ☐ Sanctuaire	☐ ☐ Lumière du jour ☐ ☐ ☐ Main du berger
	□ □ Soins légers	□ □ Malédiction
• 1 • 2	^ ^	☐ ☐ ☐ Malédiction de la brute*
•3	sorts de faerûn △	☐ ☐ ☐ Marche sur I'onde ☐ ☐ ☐ Masque des bêtes*
• 4	□ □ □ Compétences divines	☐ ☐ Mur de vent
• 5	☐ ☐ ☐ Guérison de la foi	□ □ Négation de l'invisibilité
• 7	│	☐ ☐ Panoplie magique ☐ ☐ Prière
8	☐ ☐ Vision de gloire	□ □ Précision bénie*
• 9		☐ ☐ ☐ Protection contre l'énergie négative
appellation	SORTS DE 2 ^e NIVEAU	☐ ☐ Protection contre les énergies destructives ☐ ☐ ☐ Puits du sourcier*
pouvoirs accordés	Conversion en soins/blessures: 2d8+1/niveau (max +10)	Régénération des blessures modérées**
		Résistance de groupe aux énergies destructives***
	□ □ □ Aide □ □ □ Alignement indétectable	☐ ☐ ☐ Respiration aquatique ☐ ☐ ☐ Soins importants
	☐ ☐ Apaisement des émotions	Ténèbres profondes
•1	□ □ □ Arme spirituelle	☐ ☐ Toile de ronces*
3	□□□ Augure □□□ Blessure modérée	☐ ☐ Vapeurs d'épées*
• 4	☐ ☐ Cacophonie	SORTS DE FAERÛN △
• 5	□ □ □ Communication avec les animaux	
7	Consécration Convocation de monstres II	☐ ☐ Arme d'impact ☐ ☐ ☐ Compréhension d'objet
. 8	□ □ □ Délivrance de la paralysie	Copiste
9	□ □ □ Détection des pièges	□ □ □ Danse du cercle
appellation	☐ ☐ ☐ Discours captivant☐ ☐ ☐ ☐ Endurance	☐ ☐ Flamme sombre ☐ ☐ Fouet mystique
pouvoirs accordés	□□□ Filtre**	, ,
		□ □ Masse d'Odo
	□ □ Flammes divines*	□ □ □ Parade d'énergie
	□ □ □ Force de taureau	□ □ Parade d'énergie □ □ □ Remède modéré
		□ □ □ Parade d'énergie
·1	□ □ □ Force de taureau □ □ □ Fracassement □ □ □ Giclée de couteaux* □ □ □ Immobilisation de personne	□ □ Parade d'énergie □ □ □ Remède modéré
• 1	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4 ^e NIVEAU
21	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre
•1 •2 •3 •4 •5	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan
2 1 2 2 2 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces*	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle
1	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan
2 1 2 2 2 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Arme magique supérieure Blessure critique
1	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Miseager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Résistance aux énergies destructives	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Arme magique supérieure Blessure critique Busard*
2 2 2 3 3 4 4 2 5 5 6 6 5 7 7 5 8 8 5 9 9	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Arme magique supérieure Blessure critique
2	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Résistance aux énergies destructives Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette*	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Arme magique supérieure Blessure critique Busard* Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV
2 2 3 3 4 5 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 SORTS DE NIVEAU 0 Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5)	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Résistance aux énergies destructives Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette* Splendeur de l'aigle**	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Arme magique supérieure Blessure critique Busard* Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV
2	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Résistance aux énergies destructives Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette*	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Blessure critique Busard* Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV Béclamation* Détection du mensonge
SORTS DE NIVEAU 0 Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5) Assistance divine Blessure superficielle Création d'eau Détection de la magie	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette* Splendeur de l'aigle** Silence Soins modérés Ténèbres	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Blessure critique Blessure critique Blessure critique Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV Déclamation* Détection du mensonge Divination Don des langues
SORTS DE NIVEAU 0 Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5) Blessure superficielle Création d'eau Détection de la magie Détection du poison	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Résistance aux énergies destructives Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette* Splendeur de l'aigle** Silence Soins modérés Ténèbres Voile anti-regard***	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Blessure critique Blessure critique Blessure critique Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV Déclamation* Déclamation Divination Don des langues Endurance inépuisable*
SORTS DE NIVEAU 0 Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5) Blessure superficielle Création d'eau Détection de la magie Détection du poison Lecture de la magie	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette* Splendeur de l'aigle** Silence Soins modérés Ténèbres	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Blessure critique Blessure critique Blessure critique Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV Déclamation* Détection du mensonge Divination Don des langues
SORTS DE NIVEAU 0 Conversion en soinsiblessures: 1d8+1/niveau (max +5) Assistance divine Blessure superficielle Création d'eau Détection de la magie Détection du poison Lecture de la magie Lumière Purification de nourriture et d'eau Réparation	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette* Splendeur de l'aigle** Silence Soins modérés Ténèbres Voile anti-regard*** Zéphyr divin* Zone de vérité	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre SORTS DE 4º NIVEAU Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Blessure critique Blessure critique Blessure critique Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV Déclamation* Détection du mensonge Divination Don des langues Endurance inépuisable* Empoisonnement Griffes bestiales* Immunité contre les sorts
SORTS DE NIVEAU 0 Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5) Assistance divine Blessure superficielle Création d'eau Détection de la magie Détection du poison Lecture de la magie Lumière Purification de nourriture et d'eau Réparation Résistance R	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Résistance aux énergies destructives Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette* Splendeur de l'aigle** Silence Soins modérés Ténèbres Voile anti-regard*** Zéphyr divin*	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre
2		Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre Conversion en soins/blessures: 4d8+1/niveau (max +20) Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle Arme de la divinité* Blessure critique Blessure critique Busard* Communication à distance Contrôle de l'eau Convocation de monstres IV Déclamation* Détection du mensonge Divination Don des langues Endurance inépuisable* Empoisonnement Griffes bestiales* Immunité contre les sorts Liberté de mouvement Marche dans les airs
SORTS DE NIVEAU 0 Conversion en soins/blessures: 1d8+1/niveau (max +5) Assistance divine Blessure superficielle Création d'eau Détection de la magie Détection du poison Lecture de la magie Lumière Purification de nourriture et d'eau Réparation Résistance R	Force de taureau Fracassement Giclée de couteaux* Immobilisation de personne Messager animal Mise à mort Préservation des morts Profanation Ronces* Protection d'autrui Ralentissement du poison Réparation intégrale Restauration partielle Ruse du renard** Sagesse de la chouette* Splendeur de l'aigle** Silence Soins modérés Ténèbres Voile anti-regard*** Zéphyr divin* Zone de vérité	Parade d'énergie Remède modéré Voie sombre

SORTS DE PRETRE

	Puissance divine Rapport		Suppression de glyphe Triade exaltée d'Azouth	Sort :		rounds/minutes
	Répulsif Restauration Rudoiement*	SORTS DE 7	7º NIVEAU			
	Soins intensifs Tempête divine*		Blasphème Champ de force	Durée :		
SORTS DE	Transfert de sorts Vermine géante		Contrôle du climat Convocation de monstres VII Décret Destruction Fureur vertueuse des fidèles* Parole du Chaos Parole sacrée Refuge			
				Durée :		rounds/minutes
			Régénération Restauration suprême Résurrection Scrutation ultime Vague de limon* et**	Sort :		
	Mur du Mal Os de fer Retour macabre Vision aveugle		FAERÛN △ Bouclier magique d'Azouth Destin propice	Durée :		rounds/minutes
SORTS DE 5	S ^e NIVEAU		Dragon funeste Étoile bénie	Durée :		rounds/minutes
	Annulation d'enchantement Agilité divine* Cercle de douleur	SORTS DE 8	Non-vie après la mort 3º NIVEAU			
	Cercle de guérison Changement de plan Colonne de feu Communion		Araignée mentale* Aura maudite Aura sacrée			
	□ □ Convocation de monstres V □ □ Exécution □ □ Fléau d'insectes □ □ Flétrissure* □ □ Force de l'ours* □ □ Force du colosse □ □ Injonction suprême □ □ Marque de la justice	Bouclier de la Loi Chaîne du Chaos* Convocation de monstres VIII Création de mort-vivant dominant Guérison suprême de groupe	Durée :			
		Localisation suprême Manteau du Chaos Symbole Tempête de feu Tremblement de terre				
	Mur de pierre Pénitence		Verrou dimensionnel*** Zone d'antimagie	Durée :		rounds/minutes
	Rappel à la vie Régénération des blessures graves** Rejet de la Loi Rejet du Bien		FAURÛN △ Maître des morts-vivants			
	Rejet du Bieri Rejet du Chaos Rejet du Mal		Pacte mortel Rage tempête	Durée :		
	Résistance à la magie Sanctification Sanctification maléfique	SORTS DE S	9€ NIVEAU	Sort :		
	Scrutation Vision lucide		Absorption d'énergie Capture d'âme Convocation de monstres IX			
SORTS DE	_{fAERÛN} △		Implosion Miracle			
	Marée guerrière Ombre rampante		Portail Projection astrale	Durée :		rounds/minutes
	Phylactère magique Régénération monstrueuse Verrou dimensionnel		☐ ☐ Résurrection suprême	Sort :		
SORTS DE 6		° Sorts issus	s de "Magie de Faerûn". s de l'Univers de campagne «Royaumes oubliés». s des «Gardiens de la foi».			
	Allié majeur d'outreplan Animation d'objets Bannissement Barrière de lames	** Sorts iss	s des «Maîtres de la nature». sus de «Par l'Encre et le sang».			
	Convocation de monstres VI Coquille antivie					
	Création de mort-vivant Dissipation suprême Festin des héros		FAERÛN △ Ennemi éternel de la non-vie	Durée :		_ rounds/minutes
	restin des neros Glyphe de garde divin Guérison suprême mmunité contre les énergies destructives***		ÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS			
	Interdiction Mort des morts-vivants***	Sort :		Durée :		rounds/minutes
	Mise à mal Mot de rappel Orientation	Durée :		Sort :		
Passage dans l'éther Quête Régénération des blessures critic Vent divin	Quête Régénération des blessures critiques**	Sort : Durée :	rounds/minutes			
SORTS DE	faerûn [△]					
	Destruction des morts-vivants (idem Mort des) Manteau magique Marches de pierres Scellement de portail°	Durée :				

SORTS DU PALADIN SORTS DU LIBÉRATEUR SACRÉ SORTS DU CHEVALIER NOIR SORTS DU TRAQUEUR CONSACRÉ JET DE SAUVEGARDE JET DE SAUVEGARDE JET DE SAUVEGARDE JET DE SAUVEGARDE Modificateur Modificateur Modificateur Modificateur de Sagesse de Sagesse de Sagesse de Sagesse DD du jet Niveau Sorts Sorts de sauvegarde par jour en bonus de sauvegarde par jour en honus de sauvegarde par jour en honus de sauvegarde par jour en honus 1ei 1ei 1ei 1er 26 26 2е 2е Зe 3e Дe 46 Le niveaux de lanceur de sorts du paladin est SORTS DE 1er NIVEAU SORTS DE 1er NIVEAU égal à la moitié de son niveau de classe. SORTS DE 1^{er} NIVEAU □ □ □ Arme magigue □ □ □ Anathème SORTS DE 1er NIVEAU □ □ □ Bénédiction Bénédiction d'arme Arme magigue □ □ □ Anathème Blessure légère Arme magique □ □ □ Apaisement des émotions Détection du poison Bénédiction Convocation de monstres I* □ □ □ Corde animée Détection des morts-vivants Bénédiction d'arme ☐ ☐ ☐ Frayeur □ □ □ Endurance aux énergies destructives □ □ □ Injonction Bénédiction de l'eau □ □ □ Soins légers □ □ □ Modification d'apparence Faveur divine Création d'eau ☐ ☐ ☐ Regain d'assurance SORTS DE 2^e NIVEAU Détection des morts-vivants □ □ □ Résistance Soins légers Détection du poison □ □ □ Charge stratégique Endurance aux énergies destructives □ □ □ Charme-personne □ □ □ Stimulant Faveur divine ☐ ☐ ☐ Guérison de la foi □ □ □ Détection de pensées Lecture de la magie ☐ ☐ ☐ Immobilisation de personne SORTS DE 2^e NIVEAU SORTS DE 2º NIVEAU Protection contre le Mal □ □ □ Lumière du jour □ □ □ Aide Résistance □ □ □ Blessure modérée SORTS DE 3^e NIVEAU Sacrifice divin ☐ ☐ ☐ Apaisement des émotions Soins légers □ □ □ Convocation de monstres II* Délivrance de la paralysie \square \square Détection du mensonge □ □ □ Force du taureau Stimulant Force de taureau □ □ □ Fracassement □ □ □ Mythes et légendes Protection d'autrui $\ \square \ \square \ \square$ Mise à mort □ □ □ Protection contre la mort □ □ □ Ralentissement du poison $\square \ \square \ \square$ Résistance aux énergies destructives □ □ □ Soins modérés □ □ □ Renvoi □ □ □ Soins modérés Barbe argentée □ □ □ Ténèbres SORTS DE 4º NIVEAU Bruit assourdissant SORTS DE 3^e NIVEAU Charge stratégique □ □ □ Domination Cri d'avertissement Guérison de la foi □ □ □ Main divine ☐ ☐ ☐ Marque de la justice \square \square Arme magique supérieure Vision de gloire $\hfill\square$ $\hfill\square$ Cercle magique contre le Mal SORTS DE 3^e NIVEAU SORTS DE 5^e NIVEAU □ □ □ Détection du mensonge SORTS DE 2^e NIVEAU Délivrance des malédictions ☐ ☐ ☐ Dissipation de la magie □ □ □ Blessure grave □ □ □ Bannissement Alignement indétectable ☐ ☐ ☐ Contagion ☐ ☐ ☐ Zone d'anti-magie Prière Délivrance de la paralysie ☐ ☐ ☐ Convocation de monstres III* □ □ □ Soins importants Malédiction de la brute* □ □ □ Protection contre les énergies SORTS DE 4º NIVEAU Précision bénie* destructives Protection d'autrui □ □ □ Soins importants ☐ ☐ ☐ Ténèbres profondes Ralentissement du poison □ □ □ Épée sainte Résistance aux énergies destructives ETAT DE DÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS ☐ ☐ ☐ Liberté de mouvement ☐ ☐ Neutralisation du poison Zèle* □ □ □ Protection contre la mort \square \square Connaissance de l'ennemi _rounds/minutes □ □ □ Rejet du Mal Durée : □ □ □ Soins intensifs SORTS DE 4^e NIVEAU Aura de gloire Force de pierre Main divine Blessure critique Convocation de monstres IV* SORTS DE 3^e NIVEAU □ □ □ Empoisonnement □ □ □ Liberté de mouvement ETAT DE DÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS Arme magique supérieure □ □ □ Soins intensifs Cercle magigue contre le Mal Sort : Sort: Détection du mensonge Durée : _rounds/minutes _rounds/minutes Durée : Dissipation de la magie Guérison de destrier □ □ □ Arme de la divinité Prière Soins modérés *Créatures maléfiques seulement △ Sorts issus de "Magie de Faerûn". Durée : rounds/minutes Durée : rounds/minutes ETAT DE DÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS Arme tueuse de morts-vivants Connaissance de l'ennemi __rounds/minutes Fureur du juste rounds/minutes __ rounds/minutes Durée : -Parade d'énergie Vassal loyal SORTS DE 4º NIVEAU Sort : Sort: Durée : _ _rounds/minutes Durée : ___ ___rounds/minutes Durée : ___ ___rounds/minutes Apparence divine inférieure* Arme de la divinité* Épée sainte Liberté de mouvement Sort: Sort: Sort : Neutralisation du poison Durée : _ ___ rounds/minutes __rounds/minutes Durée : Durée : rounds/minutes Protection contre la mort Rejet du Mal Soins importants Durée : _ _ rounds/minutes Durée : rounds/minutes Durée : rounds/minutes Arme de la divinité (idem sort ci-dessus) Faveur d'Ilmater Gloire du martyr Sort : Main de Torm _rounds/minutes _rounds/minutes Durée : ___ _rounds/minutes Quête du renos éternel

laaaaa aaaaa aaaaa

lannaa aaaaa aaaaa

Retour macabre

SORTS DU CHEVALIER DU **SORTS DU CHEVALIER** SORTS DU CHASSEUR DE **SORTS DU DU CALICE MORTS-VIVANTS CERCLE MÉDIAN TEMPLIER** JET DE SAUVEGARDE JET DE SAUVEGARDE JET DE SAUVEGARDE JET DE SAUVEGARDE Modificateur Modificateur Modificateur de Sagesse de Sagesse de Sagesse de Sagesse DD du iet Niveau Sorts Sorts DD du iet Niveau Sorts Sorts DD du iet Niveau Sorts Sorts DD du jet Niveau Sorts Sorts de sauvegarde en bonus de sauvegarde par iour en bonus de sauvegarde par iour en bonus par jour de sauvegarde par jour en bonus 1er 1ei 1ei 1er 2e 2e 2e 3e 3e 3e 4e SORTS DE 1er NIVEAU SORTS DE 1er NIVEAU SORTS DE 1er NIVEAU SORTS DE 1er NIVEAU Anathème ппп ☐ ☐ ☐ Arme magique ☐ ☐ ☐ Arme magique Arme magigue Arme magique $\quad \square \ \square \ \square$ Invisibilité pour les morts-vivants Bénédiction Bénédiction Bénédiction d'arme Regain d'assurance ☐ ☐ ☐ Détection des morts-vivants Bouclier de la foi Bénédiction de l'eau Soins légers Détection du poison Bouclier entropique Convocation de monstres I ☐ ☐ ☐ Faveur divine □ □ □ Faveur divine SORTS DE 2^e NIVEAU Détection du Chaos □□□ Lecture de la magie □ □ □ Fraveur Protection contre le Mal Injonction Détection du Mal □ □ □ Soins légers □ □ □ Monture Endurance aux énergies destructives Faveur divine \Box \Box \Box Flamme éternelle Soins modérés Protection contre le Mal $\quad \square \ \square \ \square$ SORTS DE 2^e NIVEAU SORTS DE 2^e NIVEAU Regain d'assurance Vision dans le noir □ □ □ Alignement indétectable $\sqcap \sqcap \sqcap \mathsf{Aide}$ SORTS DE 2^e NIVEAU SORTS DE 3^e NIVEAU □ □ □ Apaisement des émotions □ □ □ Augure □ □ □ Protection d'autrui Arme spirituelle Immobilisation de morts-vivants □ □ □ Discours captivant ппп Alignement indétectable Lumière brûlante SORTS DE 3^e NIVEAU Endurance $\square \ \square \ \square$ Arme spirituelle Protection contre les énergies □ □ □ Force de taureau ☐ ☐ ☐ Immobilisation de personne Cacophonie destructrices Arme magique supérieur □ □ □ Protection d'autrui ппп Consécration Soins importants □ □ □ Détection du mensonge ☐ ☐ ☐ Dissipation de la magie Convocation de monstre II □ □ □ Prière SORTS DE 4^e NIVEAU SORTS DE 3^e NIVEAU Endurance □ □ □ Soins modérés Force de taureau □ □ □ Cécité / surdité Résistance aux énergies destructives Liberté de mouvement □ □ □ Zèle* Protection contre la mort $\ \ \square \ \ \square$ Dissipation de la magie Soins intensifs □ □ □ Lumière brûlante SORTS DE 3^e NIVEAU □ □ □ Lumière du jour ETAT DE DÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS ETAT DE DÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS □ □ □ Négation de l'invisibilité Cercle magique contre le Mal Panoplie magique □ □ □ Prière Convocation de monstre III Cri Durée : _rounds/minutes _rounds/minutes □ □ □ Protection contre l'énergie négative Dissipation de la magie SORTS DE 4º NIVEAU Lumière brûlante Négation de l'invisibilité Panoplie magigue Sort : □ □ □ Arme magigue supérieure Sort : _rounds/minutes _rounds/minutes □ □ □ Liberté de mouvement Protection contre les énergies □ □ □ Puissance divine destructives □ □ □ Rapport SORTS DE 4^e NIVEAU Sort: Sort : Durée : _ _rounds/minutes Durée : _rounds/minutes Allié d'outreplan Ancre dimensionnelle ETAT DE DÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS $\square \ \square \ \square$ Arme de la divinité* Arme magique supérieure Apparence divine inférieure* Durée : rounds/minutes Durée : rounds/minutes Durée : rounds/minutes Châtiment sacré Détection du mensonge Rejet du Mal Renvoi _rounds/minutes _rounds/minutes rounds/minutes Durée : _ Durée : ETAT DE DÉCOMPTE EN ROUNDS DE DURÉE DES SORTS Sort: _rounds/minutes _rounds/minutes _rounds/minutes _rounds/minutes Sort :_ Sort : Sort: Sort : Durée : _rounds/minutes _rounds/minutes Durée _rounds/minutes rounds/minutes Durée : Durée : Sort : Sort : Sort: Sort: Durée :_ _rounds/minutes Durée : _ _rounds/minutes Durée : _rounds/minutes Durée : _rounds/minutes _rounds/minutes _rounds/minutes rounds/minutes _rounds/minutes Durée : Durée : Sort: Sort : Sort : Durée : _rounds/minutes _rounds/minutes _rounds/minutes _rounds/minutes

SORTS DU POING SACRÉ

JET DE CALIVECA	DDE			taction contro la	mort		Sort :		
DD du jet École de de sauvegarde prédilection	Niveau Sorts	Modificateur de Sagesse Sorts en bonus	Div	erté de mouveme nsfert de sorts ssure critique*	ent		Durée :		_rounds/minutes
	0	Em Res	□ Neutralisation du poison □ Empoisonnement* □ Restauration □ Statue □ Don des langues □ Endurance inépuisable						
2e			*Le Maître de donjons doit décider si ces sorts sont appropriés au culte auquel appartient le personnage.		Durée :		_rounds/minutes		
5e			**Bien que techniquement ces sorts puissent être jetés par le personnage. Le Poing sacré pourrait par l'utilisation de ces sorts remettre en cause son Code de conduite et/ou son alignement, ceci dépendant de l'emploi fait de ces sorts.			Sort :			
SORTS DE 1 ^{er} NIVEAU Bénédiction de Paix du défunt Compréhension			Sort :	/IPTE EN ROUNDS			Sort :		
Soins légers Halédiction de l'eau* Faveur divine Endurance aux énergies destructives Bouclier entropique Blessure légère* Invisibilité pour les morts-vivants Pierre magique** Arme magique** Frotection contre le Chaos *									
		Durée :			_rounds/minutes	Durée :		_rounds/minutes	
Protection control Protection control Protection control Sanctuaire Bouclier de la fc	re le Mal * re le Bien * re la Loi*		Durée :			rounds/minutes	Durée :		_rounds/minutes
SORTS DE 2º NIVEAU Aide Augure			Durée :			_rounds/minutes			
□ □ Ronces** □ □ □ Force de taurea □ □ □ Soins modérés* □ □ □ Mise à mort			Durée :			rounds/minutes	Durée :		_rounds/minutes
Ralentissement du poison Endurance Préservation des morts Blessure modérée Restauration partielle									
Résistance aux é Communication Alignement ind	avec les animaux		Durée :			_rounds/minutes			_rounds/minutes
Malédiction* Chaîne de témo Contagion Flamme éternel	le								
Soins importants	la brute ndes oi		Durée :			rounds/minutes			_rounds/minutes
Glyphe de garde Blessure grave Négation de l'in Cercle magique Cercle magique	visibilité contre le Chaos contre le Mal								
Cercle magique contre le Bien Cercle magique contre la Loi Panoplie magique Sussion dans la pierre Protection contre l'énergie négative Dissimulation d'objet Protection contre les énergies destructives Délivrance des malédictions* Guérison des maladies* Communication avec les plantes									
	ctives	Durée :			_rounds/minutes			_rounds/minutes	
Barbelures** Façonnage de la Respiration aqu	atique		Durée :			rounds/minutes			_rounds/minutes
SORTS DE 4 ^e NIVEAU Marche dans les Griffes bestiales Soins intensifs*									