

Sorts de rodeur 1/7

Niveau 1

Alarme

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G, F/FD **Cible** 6m de rayon

Portée Courte (7.5m) **Durée** 2 heures / niv +1.5 / 2 niveaux)

Alarme déclenchée si une créature de taille > TP entre dans la zone sans donner le mot de passe

Alarme mentale : Signal mental, reveille le lanceur

Alarme audible : son clairement audible a 18m (-3 par porte, -6m par mur épais). Faiblement audible a 54m, dure 1 round

Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'alarme.

Attaque du tireur d'élite

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Divination

Comp. V, G **Cible** Lanceur

Portée personnelle **Durée** 1 round

La prochaine attaque à distance peut être une attaque sournoise quelque soit la distance, si le lanceur en a la capacité.

Branche à branche

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 10 min / niv

+10 aux jets d'escalade pour grimper aux arbres. Au dessus de 3m du sol, gagne 3m à sa vitesse de déplacement en forêt dense ou intermédiaire. Permet de charger mais pas de courir.

Camouflage

Source Cod. divin

Incant. 1 action simple **École** transmutation

Comp. V, G **Cible** lanceur

Portée personnel **Durée** 10 min / niv

+10 discrétion

Charme-animal

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Enchantement (charme) [mental]

Comp. V, G **Cible** 1 animal

Portée Courte (7.5m + 1.5m / 2 niv) **Durée** 1 h / niveau

JS Volonté, annule **RM** oui

Comme charme-personne

L'animal devient amical avec le lanceur

Si cible menacée par le groupe : +5 au JS

Communication avec les animaux

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G **Cible** Le jeteur de sort

Portée personnelle **Durée** 1 min / niveau

Permet de poser des questions aux animaux et de comprendre les réponses, ne rend pas les animaux amicaux pour autant

Convocation d'alliés naturels 1

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 round **École** Invoc. (convocation) [type créature]

Comp. V, G, FD **Cible**

Portée Courte (7.5m) **Durée** 1 round / niveau +1.5 / 2 niveaux)

Invoque un animal (niveau 1) qui agit immédiatement, pendant le tour du lanceur.

Les créatures sont d'alignement neutre.

Niveau 1 : Aigle, Chouette, Marsouin, Pieuvre, Rat sanguinaire, Serpent venimeux (P), Singe

Création de sentier

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G **Zone** 12 m autour du lanceur

Portée 12 m **Durée** 1h / niveau

JS - **RM** Oui

La végétation s'écarte du chemin des personnages dans la zone du sort. Réduit les malus de déplacement dus aux broussailles (table 9-5 p164)

Augmente le DD de pistage de 5 (piste dissimulée)

Aucun effet sur les créatures de type plante

Détection de la faune et de la flore

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G **Zone** cône

Portée Longue (120 m) **Durée** Concentration, Jusqu'à 12 m / niveau) 10 min / niv

Recherche d'un animal ou végétal en particulier par round.

Premier round : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.

Deuxième round : nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).
Troisième round : état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.

Le sort est bloqué par 30cm de pierre, 2.5 cm de métal, une feuille de plomb ou 90 cm de bois // terre

Détection des collets et des fosses

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G **Zone** Cône

Portée 18 m **Durée** Concentration, Jusqu'à 10 min / niv

Détecte les fosses et les pièges naturels (sables mouvants..) ou rudimentaires (Poids en équilibre, toiles d'araignées, lance projectiles..) N'indique pas les pièges non-évidents (inondations de grotte, plante vénéneuse.)

l'on passe à étudier la zone :

Premier round : présence ou absence de pièges.

Deuxième round : nombre de pièges et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

Chaque round supplémentaire : nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique Voir "Détection de la faune et de la flore" pour les barrières

Enchevêtrement

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Zone** 12m de rayon

Portée Longue (120 m) **Durée** 1 min / niveau

+ 12 / niv)

JS Reflexe, partiel **RM** Non

Les plantes se déforment pour aggriper les créatures a portée.

Une créature agrippée peut se libérer avec un jet de force ou d'évasion (DD 20) puis se déplacer a la moitié de sa vitesse pour une action complexe.

Une creature reussissant ton jet de reflexe n'est que ralentie de moitié.

Nouveau jet de reflexes chaque round

Endurance aux énergies destructrices

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G **Cible** Créature touchée

Portée Contact **Durée** 24 heures

JS Volonté, annule **RM** Oui (inoffensif)

La cible ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de -10° à +60° sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur. Son équipement est également protégé.

Endurance aux énergies destructives n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid.

Esprit de l'archer

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G, M **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 min / niveau (T)

Si le lanceur utilise un arc, il controle toutes les cases a portée de son allonge (1.5m taille P ou M, 3m taille G). Ce qui lui permet d'effectuer des attaques d'opportunité Il ne provoque plus d'attaque d'opportunité en tirant a l'arc.

Etreinte naturelle

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 10 min / niv (T)

Choix d'un animal dont les DV sont inférieur au niveau de lanceur. Le lanceur gagne les sens naturels et extraordinaires de l'animal choisi.

Peut remplacer sa perception auditive et sa detection par ceux de l'animal choisi.

Fléau des plantes

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Divination

Comp. V, FD **Cible** Lanceur

Portée personnelle **Durée** 1 round

Permet l'attaque sournoise contre les plantes

Fouille instantanée

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Divination

Comp. V, G **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 round

Permet une fouille pour une action libre, +2 au jet

Grand pas

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, M **Cible** lanceur

Sorts de rodeur 2/7

Portée Personnelle **Durée** 1 h / niveau (T)

Augmente la VD terrestre de 3m (altération)

Composante matérielle : un peu de boue

Griffes argentées

Source Chap sacrés

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 1 min / niv

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Traite les armes naturelle comme si elles etaient en argent. Possibilité d'user de permanence

Intuition du guérisseur

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G, M **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 min / niv (T)

Si premier soin supérieur à 5. Le lanceur de sort peut annuler l'un des effets suivants avec un sort d'invocation (guérison) : ébloui, hébété ou fatigué

Si premier soin supérieur à 10. La liste des effets suivants peuvent être dissipés : épuisé, fiévreux, nauséux.

Le lanceur peut substituer son degrés de maîtrise de premier secours à son niveau de lanceur pour déterminer les effets des sorts d'invocation (guérison)

Composante matérielle : une petite feuille de menthe.

Invisibilité pour les animaux

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. G, FD **Cible** 1 Créature touchée / niv

Portée contact **Durée** 10 min / niv (T)

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs surnaturels et extraordinaires.

ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés

Si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, la dissimulation aux animaux prend fin pour tous les bénéficiaires.

Lecture de la magie

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G, F **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 10 min / niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute

Sur un jet d'art de la magie, permet d'identifier un glyphe de garde (DD 13), un glyphe de garde divin (DD 16), ou un symbole (DD 10 + niv de sort)

Permanence possible

Focaliseur : un prisme taillé dans du minerai ou du cristal.

Limier de sang

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 24 heures (T)

Permet de retenter un jet de traque raté contre le même DD. Sur un autre echec, il doit chercher pendant 30min

(extérieur) ou 5min (intérieur) avant de retenter

Messager animal

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Enchantement (coercition) [mental]

Comp. V, G, M **Cible** 1 animal TP

Portée Courte (7.5m + 1.5m / 2 niv)

JS aucun **RM** Oui

Force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné. Il ne doit pas avoir été dompté ou dressé.

Composante matérielle : un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

Monture du voyageur

Source Cod. divin

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 1 heure / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui

La creature magique ou l'animal touché gagne +3m à sa VD et peut se déplacer en footing sans dégâts.

Elle ne peut plus attaquer.

Morsure magique

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 1 min / niv

+1 aux jets d'attaque et de dégâts d'une arme naturelle
Permanence possible

Mouvement accéléré

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Invocation (guérison)

Comp. V, G, M **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 round / niv (T)

Le lanceur peut se déplacer a vitesse normale en utilisant déplacement silencieux, équilibre ou escalade sans malus, n'affecte pas la course ni la charge.

Composante matérielle : un cafard mort.

Oeil de faucon

Source Cod. Aventureux,
Cod. Divin

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 10 min / niv

+50% de portée des armes à projectiles

+5 Détection

Passage sans traces

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** 1 Créature / niv

Portée contact **Durée** 1 heure / niv (T)

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Les sujets ne laissent plus aucune trace, seuls des moyens magiques permettent de les suivre

Perception de la nature

Source Cod. divin

Incant. 1 action simple **École** Nécromancie

Comp. G **Zone** ¼ de disque devant le lanceur

Portée Courte (7.5 m+ 1.5 m / 2 niv)

Permet de connaître l'état des animaux et des plantes

Précision meurtrière

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** Arme a distance

Portée contact **Durée** 1 min / niv

JS Volonté, annule **RM** Oui (inoffensif, objet)

Confirme automatiquement les critiques contre les ennemis jurés et ignore le camouflage partiel
Aucun effet si l'arme a déjà une propriété magique affectant les critiques

Ralentissement du poison

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation (guérison)

Comp. V, G, FD **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 1 heure / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Immunité temporaire à la progression des poisons

Résistance aux énergies destructrices

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G, FD **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Protection 10 (20 au niv 7, 30 au niv 11) contre energie choisie (acide, électricité, feu, froid ou son). Se dissipe après avoir absorbé tout son potentiel de dégâts.

Saut

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, M **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 1 min / niveau (T)

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

+10 aux tests de saut (+20 au niv 5 et +30 au niv 9).

Composante matérielle : une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

Tir assisté

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Divination

Comp. V **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 round

Annule les malus de distance lors des tirs, annule les bonus à la CA des abris autre que totaux.
Ne permet pas de dépasser la portée maximum

Vision nocturne

Source Cod. profane

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, M **Cible** Créature touchée

Portée contact **Durée** 1 heure / niv

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Sorts de rodeur 3/7

La cible acquiert la vision nocturne et voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage (clarté des étoiles ou de la lune, torche, etc.). Dans ces conditions, elle distingue toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Composante matérielle profane : une chandelle.

Yeux de l'avoral

Source Chap. sacrés

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. G **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

+8 tests de détection

Niveau 2

Animal de cirque

Source Cod. Aventureux

Incant. 10 min **École** Enchantement (charme) [mental]

Comp. F, G, FD **Cible** Animal touché

Portée contact **Durée** 1 heure / niv

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

L'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (pour un maximum de 5).

Voir compétence *Dressage*

Arme en argent

Source Chap. sacrés

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** 1 arme ou proj touché

Portée contact **Durée** 1 round / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui (inoffensif, objet)

L'arme devient une arme en argent.

Permanence possible

Collet

Source Man. Du Joueur

Incant. 3 rounds **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** Corde non magique (60 cm + 60 cm / niv)

Portée contact **Durée** Jusqu'à fermeture ou destruction

Piège magique difficile à repérer (DD 23)

Si attaché à un arbre souple : 1d6 dmg

Force ou évasion DD 23 pour s'échapper

Le collet a 5 PV et 7 CA

Communication avec les plantes

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Permet de poser des questions aux plantes et de comprendre les réponses, ne rend pas les plantes plus amicales pour autant

Convocation d'alliés naturels 2

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 round **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** -

Portée Courte (7.5m + **Durée** 1 round / niv
1.5 m / 2 niv)

Invoque un animal (liste niveau 2)(ou 1d3 niveaux 1 à moins de 9m les unes des autres) qui agit immédiatement, pendant le tour du lanceur.

Les créatures sont d'alignement neutre.

Niveau 2 :Blaireau sanguinaire, Calmar* (animal),

Chauve-souris sanguinaire, Crocodile (animal),

Élémentaire taille P, Glouton (animal), Hippogriffe,

Ours noir (animal), Requin taille M* (animal), Serpent

venimeux taille P (animal)

Croissance d'épines

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Zone** Carré de 6m / niv de côté

Portée Moyenne (30 m **Durée** 1 h / niv (T)
+ 3m / niv)

JS Reflexes, partiel **RM** Oui, inoffensif

La végétation se hérissé d'épines invisibles. Sur la terre nue, fonctionne sur les racines.

Ne peut être lancé sur de la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche

Toute créature traversant la zone subit 1d4 dmg par 1.5m, quiconque est blessé doit réussir un jet de réflexes ou être lacéré et voir sa VD divisée par 2.

Cette pénalité dure 24h sans soins, un sort de soin l'annule, de même qu'un jet de premiers soins contre DD du sort

Seul un roublard peut les détecter (DD 25 + niv du sort)

Endurance de l'ours

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 1 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Bonus d'altération de +4 en constitution

Équilibre intuitif

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G, M/FD **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 min / niveau (T)

+4 d'intuition aux jets d'équilibre

Peut tenir en équilibre sur une surface impossible si compétence suffisante (DD 20)

Maitrise 5 ou plus : peut tenir sur des surfaces verticales, le malus de pente est ignoré. Il peut monter et descendre comme s'il escaladait, mais aussi conserver son bonus de Dex à la CA et attaquer.

Si 10 ou plus : le personnage peut rester en équilibre sur des liquides, des surfaces à demi solides comme de la boue ou de la neige, ou des surfaces semblables qui ne pourraient normalement pas supporter son poids. Pour chaque round consécutif passé en équilibre sur une telle surface, le DD du test d'Équilibre augmente de 5. Comme lors de toute utilisation de la compétence Équilibre, le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse à moins d'utiliser l'option de mouvement déplacement accéléré (augmentant ainsi le DD de +5)

Composante matérielle profane : une mince cheville en bois de 8 cm de long.

Escalade facilitée

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Zone** 3m de large, 6m / niv de long

Portée Moyenne (30m + **Durée** 10 min / niveau
3m / niv)

JS - **RM** Oui, (objet)

Le personnage crée des prises pour ses mains et ses pieds à la surface d'une falaise, d'un tronc d'arbre, d'un mur ou d'un autre obstacle vertical. Cet effet transforme la surface en l'équivalent d'un mur en ruines muni de nombreuses prises (DD 10 pour l'escalader).

Faveur de la nature

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action simple **École** Evocation

Comp. V, G, ED **Cible** 1 animal

Portée contact **Durée** 1 min

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Bonus de chance de +1 attaque et dégâts tous les 3 niveaux, maximum +5

Grâce féline

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, M **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 1 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Bonus d'altération de +4 en agilité

Composantes matérielles : quelques poils de chat.

Immobilisation d'animal

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Enchantement (coercition) [mental]

Comp. V, G **Cible** 1 animal

Portée Moyenne (30m + **Durée** 1 round / niv (T)
3m / niv)

JS Volonté, annule **RM** Oui

La cible ne peut ni agir, ni parler
Chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau JS pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).

Focaliseur profane : un petit morceau de fer droit.

Intuition auditive

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G, FD **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 10 min / niveau

+4 à la perception auditive

Si 5 en perception auditive : le lanceur gagne la perception aveugle (9m)

Si 10 en perception auditive : le lanceur gagne la vision aveugle (9m)

Un sort ou un effet de silence annule la perception aveugle et la vision aveugle conférée par un sort d'intuition auditive.

Lames de feu

Source Cod. Profane

Incant. 1 action simple **École** Invocation (création) [feu]

Comp. V **Cible** Armes du lanceur

Portée Contact **Durée** 1 round

Ajoute 1d6 dégâts de feu aux armes du lanceur

Mur de vent

Source Man du joueur

Incant. 1 action simple **École** Evocation [vent]

Comp. V, G, M/FD **Effet** 3m de long / niv

Sorts de rodeur 4/7

1.5m de haut / niv

Portée Moyenne (30m + **Durée** 1 round / niveau 3m / niv)

JS - **RM** Oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes).

Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un mur de vent. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise.

Composantes matérielles profanes : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.

Odorat

Source Cod. divin

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, M **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS - **RM** Oui, inoffensif

Confère le pouvoir "odorat" à la cible

La cible peut détecter tout adversaire située dans un rayon de 9 mètres. Si cet ennemi est au vent, la portée passe à 18 mètres. S'il est sous le vent, elle descend à 4,50 mètres. En ce qui concerne les odeurs fortes, comme la fumée ou les ordures pourries, il faut doubler ces portées. Pour les odeurs particulièrement imposantes, comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte, multipliez ces portées par trois.

Quand une créature sent une odeur, elle ne sait pas précisément d'où celle-ci vient. Elle sait seulement que quelque'un se trouve dans les environs. La créature peut tout de même entreprendre une action de mouvement pour déceler la direction de l'odeur. Si elle se trouve à moins de 4,50 mètres de la source, la créature la remarque sur-le-champ.

Une créature douée du pouvoir d'odorat est capable de suivre une piste au flair. Mais pour trouver ou suivre une telle piste, il lui faut réussir un test de Sagesse. Le DD d'une piste fraîche s'élève à 10 (quelle que soit la surface renfermant l'odeur). Suivant l'intensité de l'odeur de la proie, le nombre de créatures suivies et l'âge de la trace, il est nécessaire d'augmenter ou de réduire ce DD. Pour chaque heure passée entre le passage de la proie et celui du traqueur, le DD augmente de 2 points. Pour le reste, reportez-vous aux règles régissant le don Pistage.

Les créatures suivant une piste à l'aide de leur flair ne sont pas victimes des conditions de surface et de la mauvaise visibilité.

Composantes matérielles profanes : une cuillerée de moutarde, quelques grains de poivre et une goutte de sueur.

Peau d'écorce

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS Aucun **RM** Oui, inoffensif

+2 d'altération au bonus d'armure naturelle, +1 supplémentaire tous les 3 niveaux (max +5 au niv 12)

Protec. contre les énergies destructrices

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G, FD **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS Vigueur, annule **RM** Oui, inoffensif

Ce sort confère une immunité temporaire contre un type d'énergie (acide, électricité, feu, froid ou son).

Une fois que le sort a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

Note. Protection contre les énergies destructives remplace résistance aux énergies destructives (et n'est pas cumulatif avec ce dernier).

Rapidité instantanée

Source Cod. aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Transmutation

Comp. V **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 round

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Voir *Rapidité*

1 Attaque à outrance supplémentaire au bonus maximal (n'est pas cumulable avec l'effet sur une arme)

+1 d'esquive à la CA, +1 jet d'attaque et réflexes

+9m à la VD (jusqu'à doubler la VD de base), modifie la distance de saut.

Sagesse du hibou

Source Man Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, M/FD **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 1 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui

Bonus d'altération de +4 en constitution

Composantes matérielles profanes : quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

Soins légers

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation [guérison]

Comp. V, G **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** instantanée

JS Volonté, 1/2 **RM** Oui, inoffensif

Soigne 1d8 PV +1 / niv (max +5), inflige autant de dégâts aux morts-vivants

Toile de ronces

Source Cod. Divin

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G FD **Zone** 6m de rayon

Portée Moyenne (30m + **Durée** 1 min / niveau 3 / niv)

JS Réflexes, annule **RM** Non

Herbes, plantes, buissons et arbres se recouvrent d'épines avant de se déformer pour venir s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent.

Une créature ayant réussi son jet de sauvegarde n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée.

Si une créature rate son jet de sauvegarde initial, trois alternatives s'offrent à elle : rester parfaitement immobile, tenter de se dégager des épines ou continuer d'agir normalement.

Si le sujet décide de rester totalement immobile, il est enchevêtré (-2 à l'attaque, -4 en Dextérité) mais ne subit pas de dégâts.

Le sujet peut également consacrer une action complexe à se libérer des épines, ce qui lui donne droit à un nouveau jet de sauvegarde. En cas de réussite, il n'est pas affecté par la masse d'épines mais ne peut évoluer qu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale au sein de la zone d'effet. Se dégager ainsi est la seule manière de ne pas subir de dégâts. En cas d'échec, le sujet subit 2d6 points de dégâts perforants.

Enfin, un sujet qui entreprend une action (attaquer, lancer un sort à composante gestuelle, etc.) subit 2d6 points de dégâts perforants. De plus, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort + dégâts subis) s'il souhaite lancer un sort sous peine de perdre ce dernier. Les plantes procurent un abri si la créature se trouve à 1,50 mètre au moins, voire un abri total si elle se trouve à 6 mètres au moins.

Niveau 3

Convocation d'alliés naturels 3

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 round **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** -

Portée Courte (7.5m + **Durée** 1 round / niv 1.5 m / 2 niv)

Invoque un animal (liste niveau 3)(ou 1d3 niveaux 2, ou 1d4 +1 niveaux 1, à moins de 9m les unes des autres) qui agit immédiatement, pendant le tour du lanceur.

Les créatures sont d'alignement neutre.

Niveau 3 : Aigle géant [NB], Belette sanguinaire, Gorille (animal), Hibou géant [NB], Lion, Loup sanguinaire, Requin, taille G* (animal), Satyre [CN ; sans flûte de Pan], Serpent constricteur (animal), Serpent venimeux taille G (animal), Thoqqa

Croissance végétale

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** -

Portée - **Durée** Instantanée

Jungle : Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres +12 mètres par niv) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (on peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose.

Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.

Engrais. Enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir. Croissance végétale contre rabougrissement des plantes. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Détection des ennemis jurés

Source Cod. Divin

Sorts de rodeur 5/7

Incant.	1 action simple	École	Divination
Comp.	V, G, FD	Zone	Quart de disque
Portée	18 m	Durée	Concentration, jusqu'à 10 min / niveau (T)

Ce sort permet de détecter la présence d'un ennemi juré. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone d'effet.

Premier round. Présence ou absence d'un ennemi juré dans la zone d'effet.

Deuxième round. Types d'ennemis jurés situés dans la zone d'effet et nombre par type.

Troisième round. Emplacement et DV de chaque individu présent.

Note. Chaque round, le lanceur peut se tourner pour sonder une nouvelle zone. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses. Ainsi, il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb, ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Dissimulation forestière

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 10 min / niv (T)

Pour un type de terrain, +20 Discretion et Déplacement silencieux

Empire végétal

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V **Cible** 2 DV / niv de créatures végétales à <9m de distance

Portée Courte (7.5m + 1.5m / 2 niv) **Durée** 1 jour / niv

JS Volonté, annule **RM** Oui

L'attitude des créatures est amicale envers le lanceur. Le personnage peut tenter de donner des instructions à une plante, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Une plante ainsi contrôlée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou nuisible pour autreui, mais il est possible de contourner cette restriction

Flacon de fumée

Source Cod. Divin

Incant. 10 min **École** Conjuration [création]

Comp. V, G, F **Effet** Créé1 créature chevaline

Portée contact **Durée** 1 heure/ niveau

Le personnage exploite la source d'un feu pour créer un panache de fumée qu'il recueille dans une bouteille spéciale. Si cette dernière est ouverte avant la fin du sort, la fumée qui en sort forme une créature constituée de volutes de fumée et rappelant un cheval. Elle ne produit aucun bruit et tout ce qui la touche se contente de la traverser.

Pour monter ce cheval de fumée, le cavalier doit réussir un test d'Equitation (DD 10) tout en tenant la bouteille en main. Toute créature qui tente de monter sans le flacon passe tout simplement au travers du cheval. Si le cavalier lâche la bouteille alors qu'il monte le cheval, il passe au travers de la silhouette de fumée ; pour remonter en selle, il lui faut alors tenir de nouveau le flacon, qui lui-même doit être intact. Si la bouteille est cassée, le sort prend fin sur-le-champ et le cavalier (s'il est toujours en selle) tombe au sol.

Le cheval de fumée affiche une vitesse de déplacement de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 72 mètres). Sur ordre du cavalier, le cheval peut laisser dans son sillage un panache de fumée de 1,50 mètre de large et de 6 mètres de haut. Tout vent magique ou au moins violent (50 km/h) dissipe le cheval

(et la fumée produite) sur-le-champ. Autrement, le nuage de fumée perdure pendant 10 minutes, en commençant au round où il a été émis. Le fait de lancer ou d'arrêter le nuage de fumée constitue une action libre. La monture et le panache de fumée produit offrent un camouflage (20 % de chances de rater) aux créatures qui se trouvent derrière eux. La monture est immunisée contre tous les dégâts et autres attaques, car les objets et sorts matériels la traversent tout simplement. Cependant, elle est incapable d'attaquer. Le cavalier peut renvoyer le cheval de fumée dans la bouteille, et donc interrompre l'effet du sort, en débouchant cette dernière (action de mouvement) puis en la rebouchant (autre action de mouvement) lors d'un round suivant, une fois la monture enfermée. Si la bouteille est rouverte par la suite, le sort est réactivé et reprend là où sa durée s'était arrêtée. Toutefois, quelle que soit la durée restante, le sort cesse de fonctionner 24 heures après avoir été lancé. S'il est dissipé alors que le flacon est débouché, le sort prend fin.

Focaliseur : une bouteille bouchée et ouvragée d'une valeur minimum de 50 po.

Forme d'arbre

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 heure / niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si détection de la magie révèle une légère aura de transmutation. Le druide (ou le rôdeur) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de Dextérité effective tombe à 0. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui. Si le personnage décide de mettre prématurément un terme à forme d'arbre, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

Guérison des maladies

Source Man. Du joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation [guérison]

Comp. V, G **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** instantané

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.

Inspiration

Source Chap. sacrés

Incant. 1 action simple **École** Enchantement (coercition) [langage, mental]

Comp. V **Cible** Alliés à 12 m

Portée 12 m **Durée** concentration

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Bonus d'intuition de +2 aux attaques à distance

Leurre imaginaire

Source Cod. divin

Incant. 1 action simple **École** Illusion (mirage)

[mental]

Comp. V, G **Cible** 1 créature

Portée Moyenne (30m + **Durée** 1 round / niveau 3m / niv)

JS Volonté, dévoile **RM** Oui

Le lanceur crée une image irréaliste représentant le pire ennemi de la cible en s'insinuant dans le subconscient de celle-ci. Seuls le lanceur et la cible voient la créature imaginaire, sachant qu'elle semble floue aux yeux du lanceur de sorts. Une créature pourvue d'une Intelligence de 3 ou moins s'en prend automatiquement au leurre imaginaire, ce qui est également le cas des créatures plus intelligentes si l'action ne leur paraît pas insensée. Au prix d'une action de mouvement, le lanceur peut déplacer l'image de 18 mètres maximum dans n'importe quelle direction. Comme elle n'est pas réelle, elle n'est pas affectée par un relief censé ralentir les déplacements (même si le personnage peut volontairement la ralentir pour assurer sa crédibilité). La cible bénéficie d'un jet de Volonté si elle parvient à frapper le leurre ou se trouve dans une case adjacente à celui-ci.

Marche sur l'onde

Source Man. Du joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation [eau]

Comp. V, G, FD **Cible** 1 créature / niveau

Portée contact **Durée** 10 min / niveau (T)

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Les bénéficiaires du sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Cela leur permet de négocier sans problème les cours d'eau ou la glace, mais aussi la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, car leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les empêche pas de souffrir de l'intense chaleur dégagée par le magma). Les sujets peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme. Si le sort est lancé sous l'eau (ou sur des sujets tout ou partiellement immergés), ses bénéficiaires remontent vers la surface à la vitesse de 18 mètres par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.

Marque du chasseur

Source Cod. divin

Incant. 1 action simple **École** Divination

Comp. V, G, M **Cible** 1 créature

Portée Moyenne (30m + **Durée** 10 min / niveau 3m / niv)

JS Volonté, annule **RM** Oui

En désignant l'un de ses ennemis jurés du doigt, le lanceur trace une rune luisante que lui seul peut voir. Ses bonus/ennemi juré augmentent alors de +4 contre l'adversaire portant cette rune. De plus, la rune enlumine l'ennemi et le lanceur a plus de facilités pour le toucher. Le sujet d'une marque du chasseur ne bénéficie d'aucun bonus d'abri à la CA (sauf s'il jouit d'un abri total) contre le lanceur, et son camouflage ne lui confère aucune chance d'être raté (sauf s'il s'agit d'un camouflage total). Les autres effets conférant une chance d'être raté (comme l'intangibilité) fonctionnent normalement. **Composante matérielle** : un bout de peau ou d'os issu du type d'ennemi juré correspondant.

Morsure magique suprême

Source Man. Du joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** 1 créature

Portée Courte (7.5m + 1.5m / 2 niv) **Durée** 1 heure/ niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Sorts de rodeur 6/7

Semblable à morsure magique.

Le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5) à une unique arme naturelle.

Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Permanence possible.

Neutralisation du poison

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation [guérison]

Comp. V, G, M/FD **Cible** 1 créature ou 30dm³/niv

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de Constitution à un personnage et menace de lui en ôter davantage, neutralisation du poison prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus. La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à retardement du poison, les effets ne sont pas différés dans le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort. Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.

Composante matérielle profane : un peu de charbon.

Rabougrissement des plantes

Source Man. Du joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** -

Portée - **Durée** instantané

Ce sort a deux versions différentes :

Taille. Réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée, ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées. Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.

Interruption de croissance. Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

Rabougrissement des plantes contre croissance végétale. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Rapetissement d'animal

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** 1 animal consentant (taille P, M, G ou TG)

Portée contact **Durée** 1 heure / niveau (T)

Réduit la taille de l'animal de moitié, divise son poids par 8. L'animal passe à la catégorie de taille inférieure. Elle gagne +2 dextérité, +1 CA et +1 à l'attaque. Ne modifie pas la vitesse de déplacement. Les objets lâchés reprennent leur taille normale.

Répulsif

Source Man. Du joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G, FD **Zone** 3m de rayon

Portée 3 m **Durée** 10 min / niveau (T)

JS spécial **RM** Oui

Génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures faisant partie de cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage. Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, le seul fait de traverser la barrière du répulsif leur inflige 2d6 points de dégâts. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone est bien souvent suffisante pour faire rebrousser chemin aux moins agressives.

Soins modérés

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation [guérison]

Comp. V, G **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** instantanée

JS Volonté, 1/2 **RM** Oui, inoffensif

Soigne 2d8 PV +1 / niv (max +10), inflige autant de dégâts aux morts-vivants

Tempête d'acier

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Transmutation

Comp. V **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 round

Le personnage ne peut lancer ce sort qu'au début de son tour, avant d'avoir entrepris toute autre action. Après avoir lancé tempête d'acier, le personnage peut utiliser une action complexe pour porter une attaque contre chaque adversaire situé à portée, et ce à l'aide de chacune de ses armes de corps à corps (donc 2 attaques avec 2 armes). Le personnage peut attaquer un nombre maximal de cibles égal à son niveau de personnage.

Vision dans le noir

Source Man Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G, M **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 1 heure/ niveau

JS - **RM** Oui, inoffensif

Le bénéficiaire acquiert la faculté de voir jusqu'à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Les formes lui apparaissent clairement, mais il les voit en noir et blanc. Ce sort ne permet pas de voir dans l'obscurité magique. Il est possible d'utiliser de la permanence sur un sort de vision dans le noir. *Composante matérielle* : une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

Niveau 4

Antidétection

Source Man Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G, M **Cible** 1 créature ou objet

Portée contact **Durée** 1 heure/ niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres

détections. Antidétection protège également contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé antidétection. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même de l'abjuration (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.

Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'antidétection, tout son équipement est également protégé.

Composante matérielle : une pincée de poudre de diamant (valeur 50 po minimum).

Arc tueur

Source Cod. Divin

Incant. 1 action simple **École** Evocation

Comp. V, G **Cible** 1 Arme à distance

Portée contact **Durée** 1 round/ niveau

Le sort canalise l'énergie divine vers une arme à distance de son choix. L'arme gagne alors d'un bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, mais également la propriété spéciale tueuse (bonus d'altération de +7 aux jets d'attaque et de dégâts, +2d6 points de dégâts) contre les ennemis jurés du type précisé lors de l'incantation.

Le sort est automatiquement annulé au bout de 1 round si le personnage lâche son arme. Enfin, celui-ci ne saurait jouir de plus d'un arc tueur à la fois.

Si le sort est lancé sur une arme magique, il prend le pas sur toutes les capacités de celle-ci, réprimant son bonus d'altération et ses propriétés jusqu'au terme de sa durée. Cette évocation n'est pas cumulable avec tout autre sort modifiant les armes d'une manière ou d'une autre.

Ce sort n'a aucun effet sur les artefacts.

Note. Le bonus aux jets d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulable avec un bonus d'altération magique à l'attaque. Les munitions tirées grâce à l'arc tueur perdent leurs propriétés magiques (adoptant ainsi celles du sort), mais elles conservent leur faculté matérielle à passer outre la réduction des dégâts.

Beauté aveuglante

Source Chap. sacrés

Incant. 1 action simple **École** Transmutation [bien]

Comp. V, G, abstinence **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 round/ niveau

Le personnage a la beauté physique d'une nymphe et bénéficie de certains avantages surnaturels. Tous les humanoïdes situés dans un rayon de 18 mètres qui le regardent doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être à jamais aveuglés, comme s'ils étaient victimes du sort cécité. Pendant toute la durée du sort, le personnage peut réprimer ou réactiver l'effet aux prix d'une action libre, mais il reste particulièrement séduisant.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de toute relation sexuelle depuis une semaine pour pouvoir lancer ce sort.

Camouflage de groupe

Source Cod. Divin

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** Groupe 18m

Portée Moyenne (30m) **Durée** 10 min / niveau 3m / niv

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

+10 aux tests de discrétion pour tout le groupe

Communions avec la nature

Source Man. Du Joueur

Incant. 10 minutes **École** Divination

Comp. V, G **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** instantanée

Sorts de rodeur 7/7

Le personnage ne fait plus qu'un avec la nature qui l'entoure, ce qui lui permet de connaître intimement les environs. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a à savoir sur trois des sujets suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d'eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures des bois ou de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante. Le sort peut par exemple lui apprendre où se trouvent les puissants morts-vivants, les sources d'eau potable et les bâtiments (qui lui apparaissent comme des vides dans sa perception de la nature qui l'entoure).

En extérieur, ce sort a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est nettement plus limitée (30 mètres par niveau de lanceur de sorts). Communauté avec la nature ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été remplacée par une importante série de constructions (par exemple en ville ou au cœur d'un donjon).

Convocation d'alliés naturels 4

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 round **École** Transmutation

Comp. V, G, FD **Cible** -

Portée Courte (7.5m + 1.5 m / 2 niv) **Durée** 1 round / niv

invoque un animal (liste niveau 4)(ou 1d3 niveaux 3, 1d4+1 de niveau moindre, à moins de 9m les unes des autres) qui agit immédiatement, pendant le tour du lanceur.

Les créatures sont d'alignement neutre.

Niveau 4 : jeune arrawak, crocodile géant, Deinonychus (dino-saure), Élémentaire de taille M, Félin marin, Glouton sanguinaire, Gorille sanguinaire, Licorne [CB], Requin taille TG (animal), Salamandre, flamion [NM], Sanglier sanguinaire, Serpent venimeux taille TG, Tigre, jeune Tojanida, petit Xorn,

Croissance animale

Source Man du joueur

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** 1 animal / 2 niv, groupe de 9m

Portée Moyenne (30m + 3m / niv) **Durée** 10 min / niveau

JS Vigueur, annule **RM** Oui

Les animaux affectés par ce sort doublent de taille, ce qui multiplie leur poids par huit. L'animal passe dans la catégorie de taille suivante, bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution, mais subit un malus de taille de -2 en Dextérité. Le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de 2 points. Le changement de taille affecte également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base. Son espace occupé et son allonge changent comme le montre la Table : taille des créatures et échelle, mais il n'en est rien pour sa vitesse de déplacement.

Le sort confère également à chaque sujet une réduction des dégâts (10/magie) et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde.

S'il n'y a pas suffisamment de place pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace confiné. En cas d'échec, elle est enfermée mais pas blessée.

Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est également agrandi, même si cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, il recouvre instantanément sa taille normale.

Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal affecté. Plusieurs effets magiques qui augmentent la taille ne sont pas cumulatifs.

Étoiles d'Arvandor

Source Chap. sacrés

Incant. 1 action simple **École** Evocation [Bien, force]

Comp. V, G **Cible** -

Portée Courte (7.5m + 1.5m / 2 niv) **Durée** 1 min / niveau

JS - **RM** Oui

Le personnage crée une minuscule étoile scintillante par niveau (jusqu'à un maximum de 10) qui tournent autour de sa tête.

Au prix d'une action libre, il peut en lancer une par round en direction d'une cible située à portée.

Au prix d'une action simple, il peut en lancer jusqu'à trois par round en direction d'une ou plusieurs cibles situées à portée.

Pour chaque étoile ainsi jetée, le personnage doit effectuer un jet d'attaque de contact à distance.

Chaque cible subit 1d8 dmg, pour les cibles non mauvaises la moitié de ceux-ci sont non-létaux (arrondir à l'entier inférieur)

Les étoiles ignorent l'intangibilité.

Lance de Valarian

Source Chap. sacrés

Incant. 1 action simple **École** Transmutation

Comp. V, G **Cible** 1 arme non magique

Portée contact **Durée** 1 round / niveau

JS Vigueur, annule **RM** Oui, inoffensif

Le sort transforme une arme non magique en lance étincelante et argentée. Le personnage doit la tenir et la sortir de son éventuel étui. L'arme produite fonctionne sur le même principe qu'une lance en argent +1.

Contre les créatures magiques, il s'agit même d'une lance en argent +3 qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires

Si la lance de Valarian est détruite, l'arme originale est brisée au moment où le sort s'achève. Si le porteur lâche l'arme, volontairement ou non, elle retrouve son état d'origine et le sort prend fin.

Liberté de mouvement

Source Man Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Abjuration

Comp. V, G, M, FD **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** 10 min / niveau

JS Volonté, annule **RM** Oui, inoffensif

Ce sort permet au personnage ou à la créature qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrarient normalement les déplacements

Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'Évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation.

Mort à l'ennemi

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action simple **École** Evocation

Comp. V, G **Cible** Arme touchée

Portée contact **Durée** 1 round / niveau (T)

JS Volonté, annule **RM** Oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère un grand pouvoir létal à l'une des armes du personnage contre un type d'ennemi juré particulier. Contre les créatures de ce type, l'arme agit comme une arme magique +5 et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. De plus, tant qu'il porte l'arme, le personnage gagne un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets produits par les créatures de ce type.

Le sort est automatiquement annulé 1 round après que l'arme quitte la main du personnage, pour quelque raison que ce soit. Le personnage ne peut pas avoir plus d'une

arme de mort à l'ennemi active à la fois. Si le sort est lancé sur une arme magique, les pouvoirs du sort se substituent à ceux qu'elle possède d'ordinaire, inhibant les bonus d'altération et les pouvoirs de l'arme pendant la durée du sort. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs avec ceux de tout autre sort qui peut modifier l'arme de quelque façon que ce soit.

Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.

Soins importants

Source Man. Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation [guérison]

Comp. V, G **Cible** 1 créature

Portée contact **Durée** instantanée

JS Volonté, 1/2 **RM** Oui, inoffensif

Soigne 3d8 PV +1 / niv (max +35), inflige autant de dégâts aux morts-vivants

Tempête de fleches

Source Cod. Aventureux

Incant. 1 action rapide **École** Transmutation

Comp. V **Cible** Lanceur

Portée Lanceur **Durée** 1 round

Le personnage ne peut lancer ce sort qu'au début de son tour, avant d'avoir entrepris toute autre action. Après avoir lancé tempête de flèches, le personnage peut utiliser une action complexe pour porter une attaque à distance l'aide d'un arc dont il maîtrise le maniement contre tout adversaire situé dans un rayon égal au facteur de l'arme. Le personnage peut attaquer un nombre maximal de cibles égal son niveau global.

Voyage par les arbres

Source Man Du Joueur

Incant. 1 action simple **École** Invocation [téléportation]

Comp. V, G, FD **Cible** Lanceur

Portée Personnelle **Durée** 1 heure / niveau

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à l'autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il transite avant de ressortir doivent être de la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il apprend instantanément où se trouvent tous les autres chênes situés dans les limites de portée (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider s'il désire se téléporter jusqu'à l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut être plus ou moins éloigné, en fonction de son espèce :

Chêne, frêne, if	: 900m
Orme, tilleul	: 600m
Autre arbre à feuilles caduques	: 450m
Conifère	: 300m
Tout autre arbre	: 150m

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Chaque déplacement est une action complexe. Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se cache est abattu ou incendié, le personnage meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.