

SORTS DE RODEUR

Sorts du 1^{er} niveau

- Alarme** (*mj*). Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
- Apaisement des animaux** (*mj*). Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- Attaque du tireur d'élite** (*ca*). Supprime la limite de portée pour la prochaine attaque sournoise a distance.
- Branche a branche** (*ca*). Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade dans les arbres et peut se balancer de branche en branche dans la forêt.
- Camouflage** (*cd*). Confère un bonus de +10 aux tests de Discrétion.
- Charme-animal** (*mj*). Un animal devient l'ami du PJ.
- Communication avec les animaux** (*mj*). Permet de communiquer avec les animaux.
- Convocation d'alliés naturels I** (*mj*). Appelle une créature luttant pour le PJ.
- Création de sentier** (*ca*). Le personnage crée un sentier temporaire dans n'importe quel type de broussailles ou de sous bois.
- Détection de la faune ou de la flore** (*mj*). Détecte espèces de plantes ou d'animaux.
- Détection des collets et des fosses** (*mj*). Détecte pièges naturels ou primitifs.
- Enchevêtrement** (*mj*). La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- Endurance aux énergies destructives** (*mj*). Protège des environnements chauds ou froids.
- Esprit de l'archer** (*ca*). Le personnage contrôle les cases proches avec son arc et tire sans provoquer d'attaques d'opportunité.
- Etreinte naturelle** (*ca*). Le personnage dispose des sens d'un animal pendant 10 minutes/niveau.
- Fléau des plantes** (*ca*). Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les créatures de type plante pendant 1 round.
- Fouille instantanée** (*ca*). Permet d'effectuer un test de Fouille avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.
- Grand pas** (*mj*). Augmente la vitesse de déplacement.
- Griffes argentées** (*cs*). Les attaques naturelles de la cible sont considérées comme des armes en argent.
- Intuition du guérisseur** (*ca*). Si le personnage a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers secours, il peut annuler les états préjudiciables avec des sorts d'invocation (guérison).
- Invisibilité pour les animaux** (*mj*). Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.
- Lecture de la magie** (*mj*). Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Limier de sang** (*ca*). Le personnage a droit de retenter immédiatement un test manqué de Survie destine a pister.

- Messenger animal** (*mj*). Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
- Monture du voyageur** (*cd*). La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
- Morsure magique** (*mj*). Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- Mouvement accélère** (*ca*). Le sujet utilise les compétences Déplacement silencieux, Equilibre ou Escalade a sa vitesse normale sans malus au test de compétence.
- Oeil de faucon** (*ca*). Accroît le facteur de portée de 50%, +5 aux tests de Détection.
- Oeil de faucon** (*cd*). Le rôdeur gagne +5 aux tests de Détection et de meilleurs facteurs de portée.
- Passage sans traces** (*mj*). Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- Perception de la nature** (*cd*). Comme *perception de la mort*, mais sur les animaux et les plantes.
- Précision meurtrière** (*ca*). Les coups critiques de lame a distance du personnage contre ses ennemis jurés sont automatiquement confirmés.
- Ralentissement du poison** (*mj*). Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- Résistance aux énergies destructives** (*mj*). Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- Saut** (*mj*). Confère un bonus aux tests de Saut.
- Tir assisté** (*ca*). Le personnage ignore les malus dus a la distance pour ses attaques a distance pendant 1 round.
- Vision nocturne** (*cp*). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage.
- Yeux de l'avoral** (*cs*). Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

Sorts du 2^e niveau

- Animal de cirque** (*ca*). L'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts pendant 1 heure/niveau.
- Arme en argent** (*cs*). Transforme une arme en arme en argent.
- Collet** (*mj*). Crée un piège magique tout simple.
- Communication avec les plantes** (*mj*). Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
- Convocation d'alliés naturels II** (*mj*). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- Croissance d'épines** (*mj*). 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.
- Endurance de l'ours** (*mj*). Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- Equilibre intuitif** (*ca*). Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests d'équilibre et peut rester en équilibre sur des surfaces impossibles a un degré de maitrise de 5 ou plus dans cette competence.
- Escalade facilitée** (*ca*). Le personnage rend une surface verticale facile a Escalader (DD 10).

Faveur de la nature (ca). L'animal touché gagne un bonus de chance égal à + 1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

Faveur de la nature (cd). L'animal visé gagne un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1/2 niveaux.

Grâce féline (mj). Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Immobilisation d'animal (mj). Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

Intuition auditive (ca). Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Perception auditive, et de perception aveugle ou vision aveugle s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive.

Lames de feu (cp). L'arme de corps à corps du rôdeur inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round.

Mur de vent (mj). Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Odorat (cd). Confère le pouvoir spécial d'odorat.

Peau d'écorce (mj). Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

Protection contre les énergies destructives (mj). Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Rapidité instantanée (ca). Déplacement plus rapide, +1 aux jets d'attaque, à la CA, et aux jets de Reflexes.

Sagesse du hibou (mj). Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Soins légers (mj). Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Toile de ronces (cd). Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.

Sorts du 3^e niveau

Convocation d'alliés naturels III (mj). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance végétale (mj). Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

Détection des ennemis jurés (cd). Révèle les ennemis jurés présents dans un rayon de 18 m.

Dissimulation forestière (cd). Le rôdeur gagne un bonus de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion tant qu'il ne se déplace pas.

Empire végétal (mj). Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.

Étreinte naturelle (F) (cd). Le rôdeur gagne les sens et compétences d'un animal.

Flacon de fumée (cd). Crée une monture rapide constituée de fumée.

Forme d'arbre (mj). Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

Guérison des maladies (mj). Guérit tous les maux du sujet.

Inspiration (cs). Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque à distance.

Leurre imaginaire (cd). Crée un ennemi illusoire attirant le feu d'un adversaire.

Marche sur l'onde (mj). Permet de marcher sur l'eau.

Marque du chasseur (M) (cd). Une rune tracée sur la cible permet de la suivre et de l'attaquer plus aisément.

Morsure magique suprême (mj). Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

Neutralisation du poison (mj). Rend le poison inoffensif.

Rabougrissement des plantes (mj). Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

Rapetissement d'animal (mj). Réduit la taille d'un animal consentant.

Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

Soins modérés (mj). Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Tempête d'acier (ca). Le personnage effectue des attaques de corps à corps contre chaque adversaire situé dans la zone qu'il contrôle.

Vision dans le noir (mj). Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts du 4^e niveau

Arc tueur (cd). L'arme devient +5 et tueuse contre un type d'ennemi juré.

Antidétection (M) (mj). Protège contre la scrutation et les divinations.

Beauté aveuglante (cs). Le rôdeur est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplent.

Camouflage de groupe (cd). Comme *camouflage*, mais affecte plusieurs cibles.

Communion avec la nature (mj). Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).

Convocation d'alliés naturels IV (mj). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance animale (mj). Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.

Étoiles d'Arvandor (cs). De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou 1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.

Lance de Valarian (cs). Transforme une arme normale en *lance en argent +1* (+3 contre les créatures magiques, qui subissent également +2d6 points de dégâts).

Liberté de mouvement (mj). La cible bouge normalement malgré les entraves.

Mort à l'ennemi (ca). L'arme du personnage devient une arme +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre un ennemi juré.

Poursuivant implacable (cd). Le rôdeur sait où se trouve sa proie tant que celle-ci se déplace.

Soins importants (mj). Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Tempête de flèches (ca). Le personnage effectue une attaque à distance contre chaque adversaire situé à un facteur de portée.

Voyage par les arbres (mj). Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.