
SORTS DE RODEUR

Sorts du 1^{er} niveau.

- Alarme (mj).** Protège une zone pendant 2 h/niv.
- Amitié avec les animaux (mj).** Permet de gagner l'amitié des animaux.
- Aube (mn).** Réveille les créatures endormies.
- Camouflage (mn).** Confère un bonus de +10 aux jets de Discrétion.
- Communication avec les animaux (mj).** Permet de communiquer avec les animaux.
- Convocation d'alliés naturels I (mj).** Appelle une créature luttant pour le PJ.
- 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.
- Lecture de la magie (mj).** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Limier de sang (mn).** Confère des jets supplémentaires en cas de pistage.
- Morsure magique (mj).** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts.
- Œil de faucon (mn).** Augmente les facteurs de portée.
- Passage sans trace (mj).** Les sujets (1/niv) ne laissent pas de traces.
- Ralentissement du poison (mj).** Neutralise le poison pendant 1 h/niv.
- Résistance aux énergies destructives (mj).** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.
- Soins légers (mj).** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
- Tour animal (mn).** Un compagnon animal réalise un tour.

Sorts du 2^e niveau.

- Collet (mj).** Crée un piège magique tout simple.
- Convocation d'alliés naturels II (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal (mj).** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- Faveur de la nature (mn).** Un animal bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux dégâts égal à +1/2 niveaux.
- Immobilisation d'animal (mj).** Immobilise un animal pour 1 rd/niv.
- Messenger animal (mj).** Envoie un animal très petit en un lieu donné.
- Protection contre les énergies destructives (mj).** Absorbe 12 pts de dégâts/niv. infligés par le type d'énergie choisi.
- Sommeil (mj).** Endort 2d4 DV de créatures.
- Toile de ronces (mn) (gf).** Semblable à enchevêtrement, mais les épines infligent des dégâts chaque round.

Sorts du 3^e niveau.

- Communication avec les plantes (mj).** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
- Contrôle des plantes (mj).** Permet de contrôler plantes et thallophtes.
- 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 (mn).** Révèle les ennemis jurés.
- Dissimulation forestière (mn).** Confère un bonus de +20 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.
- Etreinte naturelle (mn).** Le personnage gagne les sens et compétences d'un animal.
- Flacon de fumée (mn).** Crée une monture constituée de fumée.
- Forme d'arbre (mj).** Transforme le PJ en arbre pendant 1 h/niv.
- Guérison des maladies (mj).** Guérit tous les maux du sujet.
- Marche sur l'onde (mj)** Permet de marcher sur l'eau.
- Morsure magique aggrave (mj).** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niv. (+5 max.).
- Neutralisation du poison (mj).** Rend le poison inoffensif.
- Rabougrissement des plantes (mj).** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
- Réduction animale (mn).** La taille d'un animal est réduite.

Sorts du 4^e niveau.

- Antidétection (mj).** Protège contre la scrutation et les divinations.
- Convocation d'alliés naturels IV (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- Liberté de mouvement (mj).** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- Métamorphose (es).** Le PJ change de forme.
- Mur de vent (mj).** Détourne projectiles, regards et créatures de taille modeste.
- Soins importants (mj).** Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).
- Voyage par les arbres (mj).** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

(ci) Les chapitres interdits
 (dd-d) Dieux et demi-dieux
 (es) Par l'encre et le sang
 (gf) Les gardiens de la foi
 (mj) Manuel des joueurs
 (mn) Les maîtres de la nature
 (ol) D'ombre et de lumière