



POUVOIRS ET SORTS MINEURS

Pouvoirs et sorts mineurs pouvant s'utiliser sans préparation.

CHEF

Le temps passé dans les cuisines et son don instinctif pour les associations de goûts font de Ruf un cuisinier accompli. Ses repas sont nourrissants et revigorants.

La bonne cuisine de Ruf !

Sur un repos court, vous pouvez préparer un repas pour un nombre de créatures égale à 4 + bonus de maîtrise. Chaque créature qui mange ce repas et utilise des dés de vie à la fin du repos court, regagne 1d8 PdV supplémentaire.

En passant une heure à cuisiner, ou sur un repos long vous pouvez préparer des snacks (nombre = bonus de maîtrise). Chaque snack peut être mangé sur une action bonus et donne <bonus de maîtrise> point de vie temporaire. Les snacks restent consommables 8h.



DRUIDIQUE

Vous connaissez le druidique, le langage secret des druides.

Vous pouvez parler cette langue et l'utiliser pour laisser des messages secrets. Vous, et les autres personnes connaissant ce langage, remarquez automatiquement un tel message.

Je sais lire les secrets des arbres et des roches

Les autres personnages remarquent la présence du message s'ils réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 15 mais ne peuvent pas le déchiffrer sans utiliser la magie.

CONTROLE DES FLAMMES

Sort niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez un feu non magique visible dans la portée du sort de 1,50 mètre d'arête maximum. Vous pouvez l'affecter de l'une des façons suivantes :

- Vous pouvez faire grossir instantanément le feu de 1,50 mètre dans une direction, à condition que du bois ou un autre combustible soit présent dans cette nouvelle zone.

Très pratique pour contrôler la cuisson de la marmite

- Vous pouvez éteindre instantanément les flammes à l'intérieur du cube.
- Vous pouvez doubler ou diminuer de moitié l'aire de lumière vive ou de lumière faible projetée par le feu et/ou en changer la couleur. La modification dure 1 heure.
- Vous pouvez faire apparaître des formes simples (comme une vague silhouette de créature, un objet inanimé ou une localisation) dans les flammes et les animer comme bon vous semble. Les silhouettes persistent pendant 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir jusqu'à trois de ses effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.



INFESTATION

Sort niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une puce vivante)

Durée : instantanée

Vous faites apparaître momentanément sur une créature que vous pouvez voir à portée un nuage de mites, de puces ou d'autres parasites.

*On a toujours besoin d'un
plus petit que soi...*



La cible doit réussir un jet de sauvegarde de **Constitution** ou subir **1d6 dégâts de poison** et se déplacer de 1,50 mètre dans une direction aléatoire, si elle peut se déplacer et que sa vitesse est d'au moins 1,50 mètre.

Jetez un d4 pour la direction :

1. = Nord ;
2. = Sud ;
3. = Est ;
4. = Ouest.

Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité, et si la direction indiquée est bloquée la cible ne bouge pas.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).





SORTILÈGES NIVEAU 1

Sortilège nécessitant d'être préparé puis d'utiliser des emplacements de sorts, ou d'être lancé sous forme de rituel (lorsque c'est possible).

SOINS ET PROTECTIONS

La nature soigne ceux qui prennent soin d'elle. Ruf le sait, et il pourra aider ceux qui le méritent.

ABSORPTION DES ELEMENTS

Niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : **1 réaction**, que vous prenez lorsque vous subissez des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre

Portée : personnelle

Composantes : S

Durée : 1 round

Le sort capte une partie de l'énergie entrante, ce qui réduit son effet sur vous et la stocke pour votre prochaine attaque au corps à corps.

Vous obtenez **une résistance à ce type de dégâts** jusqu'au début de votre prochain tour.

Combattre le feu par le feu...

De plus, la première fois que vous touchez avec une attaque au corps à corps lors de votre prochain tour, la **cible subit 1d6 dégâts supplémentaires du type d'élément ciblé**, et le sort se termine.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

MOT DE GUERISON

Niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : **1 action bonus**

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de **1d4 + votre modificateur de Sagesse**. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Un soin rapide et à distance...

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

SOINS

Niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : **1 action**

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à **1d8 + votre modificateur de Sagesse**. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Soigne une cible au contact

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

NOS AMIS LES BETES

Tous les animaux ont leur place dans la nature. Ruf sait leur parler, et parfois ils répondent.

AMITIE AVEC LES ANIMAUX

Niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture que le sort consomme).

Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal.

Idéal pour calmer une bête hostile

Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une bête supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

Niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action ou Rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort.

Un rituel pour parler aux bêtes

Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours.

Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MJ.

LIEN AVEC UNE BETE

Niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de fourrure enveloppé dans un linge)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous établissez un lien télépathique avec une bête que vous touchez, qui est amicale ou que vous avez charmée.

Le sort échoue si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus. Jusqu'à la fin du sort, le lien est actif tant que vous et la bête êtes à portée de vue.

Via le lien, la bête peut comprendre vos messages télépathiques, et elle peut communiquer par télépathie ses émotions et des concepts simples en retour.

Tant que le lien est actif, la bête à un avantage à ses jets attaque contre toute créature à 1,50 mètre de vous et que vous pouvez voir.

Certaines bêtes aident parfois Ruf, de bien des manières...



A BOIRE ET A MANGER

La nature fournit tout ce dont les vivants ont besoin, de la nourriture abondante et saine. Ruf sait en tirer parti.

BAIES NOURRICIERES

Niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une branche de gui, relativement fraîche)

Durée : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie.

Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée.

Dans la nature il faut parfois se contenter de peu...

Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

CREATION OU DESTRUCTION D'EAU

Niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour la création d'eau ou quelques grains de sable pour la destruction d'eau)

Durée : instantanée

Soit vous créez, soit vous détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

DETECTION DU POISON ET DES MALADIES

Niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action ou Rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille d'if que le sort consomme)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous pouvez percevoir la présence et localiser les poisons, les créatures venimeuses, et les maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également le type de poison, de créature venimeuse, ou de maladie.

Ruf a appris à reconnaître les dangers de la nature...

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU

Niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action ou Rituel

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Toute la nourriture et toutes les boissons, non magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.

La cuisine de Ruf est parfois sale, mais personne n'est jamais tombé malade ! ...



FEERIES

Les fées existent. Ruf les a parfois croisés dans la forêt. Et parfois elles lui prêtent certains de leurs pouvoirs.

CHARME-PERSONNE

Niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, il est charmé jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

Une créature charmée ne peut pas attaquer Ruf !

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

DETECTION DE LA MAGIE

Niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action ou Rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

GRANDE FOULEE

Niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de terre)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

LUEURS FEERIQUES

Niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets à l'intérieur d'un cube de 6 mètres d'arête dans la portée du sort se distinguent par un halo bleu, vert ou violet (à votre choix). Toutes les créatures présentes dans la zone lors de l'incantation du sort sont également enveloppées du halo si elles échouent à **un jet de sauvegarde de Dextérité**. Pour la durée du sort, les objets et les créatures affectées émettent une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

Les fées éclairent les ennemis de Ruf

Les jets d'attaque contre des créatures affectées ou des objets bénéficient d'un avantage si l'attaquant peut les voir. Les créatures affectées ou les objets ne peuvent bénéficier de l'état invisible.



SAUT

Niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (la patte postérieure d'une sauterelle ou d'un lapin)

Durée : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée pour la durée du sort.

LES FORCES DE LA NATURE

La nature est forte et parfois impitoyable. Ruf peut déchaîner les forces de la nature sur ses ennemis.

COLLET

Niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : S, M (7,50 mètres de corde, que le sort consomme)

Durée : 8 heures

Lorsque vous lancez ce sort, vous utilisez la corde pour créer un cercle de 1,50 mètre de rayon au sol. Une fois le sort lancé, la corde disparaît et le cercle devient un piège magique.

Le piège est presque invisible et demande un **jet d'Intelligence (Investigation)** réussi contre le DD de sauvegarde de votre sort pour être décelé.

Le piège se déclenche lorsqu'une créature de taille P, M ou G marche sur le sol dans le rayon du sort. Cette créature doit réussir un **jet de sauvegarde de Dextérité** ou bien être magiquement hissée dans les airs, pour se retrouver pendue la tête à l'envers à 90 cm au-dessus du sol. La créature est entravée jusqu'à ce que le sort se termine.

Pratique pour attraper les lapins, et même les très gros lapins...

Une créature entravée peut effectuer un **jet de sauvegarde de Dextérité** à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. La créature ou quelqu'un d'autre qui peut l'atteindre peut aussi utiliser son action pour effectuer un **jet d'Intelligence (Arcanes)** contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, l'effet d'entrave prend fin.

Après le déclenchement du piège, le sort se termine lorsque le piège ne retient plus aucune créature.

COUTEAU DE GLACE

Niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : S, M (une goutte d'eau ou un bout de glace)

Durée : instantanée

Vous créez un éclat de glace et le lancez vers une créature dans la portée du sort. Faites une **attaque à distance** avec un sort contre la cible. Si elle réussit, la cible subit **1d10 dégâts perforants**.

Que l'attaque touche ou pas, l'éclat de glace explose. La cible et toutes les créatures dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle doivent réussir un **jet de sauvegarde de Dextérité** ou subir **2d6 dégâts de froid**.

Ruf aime les batailles de boules de neige !

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts de froid infligés augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

ENCHEVETREMENT

Niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Herbes et lianes germent du sol dans un carré de 6 mètres d'arête ayant son origine sur un point dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces plantes rendent le terrain difficile.

Une créature prise dans la zone lorsque vous incantez le sort doit réussir un **jet de sauvegarde de Force** ou être **entravée** par l'enchevêtrement de plantes jusqu'à la fin du sort.

Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour faire un **jet de sauvegarde de Force** contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature se libère.

Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.



NAPPE DE BROUILLARD

Niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort.

Attention à ne pas se perdre dans le brouillard

La sphère s'étend au-delà des coins et **la visibilité dans la zone est nulle**. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 15 km/h) la dissipe.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

SECOUSSE SISMIQUE

Niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous causez un tremblement dans le sol à portée.

Chaque créature autre que vous-même dans cette zone doit faire un **jet de sauvegarde de Dextérité**. En cas d'échec, la créature subit **1d6 dégâts contondants** et se retrouve à terre.

Si le sol dans cette zone est de la terre meuble ou de la pierre, il devient un terrain difficile jusqu'à qu'il soit déblayé, et chaque portion de la zone de 1,50 mètre de diamètre nécessite au moins 1 minute pour être nettoyée à la main.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

VAGUE TONNANTE

Niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cube de 4,50 mètres d'arête)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague de force de tonnerre émane de vous.

Toute créature se trouvant dans un cube de 4,50 mètres d'arête prenant origine à partir de vous-même doit effectuer un **jet de sauvegarde de Constitution**. En cas d'échec, la créature subit **2d8 dégâts de tonnerre** et est repoussée de 3 mètres de vous. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée.

Puissant rugissement de Ruf !

En outre, les objets non fixés qui se trouvent entièrement dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres par l'effet du sort, et le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

VENTS CONTRAIRES

Niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 réaction

Portée : 1,50 m

Composantes : V, S

Durée : instantané

En réaction à une créature qui entre dans la portée du sort et avant que celle-ci n'attaque, vous pouvez la forcer à faire un **jet de sauvegarde de Force**.

En cas d'échec, une puissante rafale de vent s'échappant de votre main la fait reculer de 1,50 mètre et la cible tombe à terre.

Le recul ne provoque aucune attaque d'opportunité. Les créatures de taille G ont un avantage au jet de sauvegarde et les créatures de taille TG ou supérieure réussissent automatiquement ce jet. La créature peut se relever (cela coûte la moitié de sa vitesse), continuer à se déplacer et agir normalement après avoir été repoussée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, la créature est repoussée de 1,50 mètre supplémentaire chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

