

### SORTS MINEURS

#### ASSISTANCE

*Divination de niveau 0 (Clerc, Druide)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante et choisissez une compétence. Jusqu'à la fin du sort, la créature ajoute 1d4 à tout jet de caractéristique utilisant la compétence choisie.

---

#### CROSSE DES DRUIDES

*Transmutation de niveau 0 (Druide)*

**Temps d'incantation** : Action bonus

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S, M (du gui)

**Durée** : 1 minute

Le gourdin ou le bâton que vous tenez est imprégné de la puissance de la nature. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation au lieu de la Force pour les jets d'attaque et de dégâts des attaques au corps à corps avec cette arme, et le dé de dégâts de l'arme devient un d8. Si l'attaque inflige des dégâts, ceux-ci peuvent être de Force ou du type de dégâts normal de l'arme (selon votre choix).

Le sort prend fin prématurément si vous le relancez ou si vous lâchez l'arme.

**Amélioration de sort mineur.** Le dé de dégâts de l'arme change lorsque vous atteignez les niveaux 5 (d10), 11 (d12) et 17 (2d6).

---

#### RAYON DE GIVRE

*Évocation de niveau 0 (Ensorcelleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : Instantanée

Un rayon de lumière glaciale bleu-blanc s'abat sur une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, elle subit 1d8 dégâts de froid et sa Vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'au début de votre prochain tour.

**Amélioration de sort mineur.** Les dégâts augmentent de 1d8 aux niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

---

#### DÉTECTION DE LA MAGIE

*Divination de niveau 1 (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur, Ensorcelleur, Occultiste, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action ou Rituel

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant la durée du sort, vous ressentez la présence d'effets magiques dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous ressentez ces effets, vous pouvez utiliser l'action Magie pour voir une faible aura autour de toute créature ou objet visible dans la zone qui porte la magie. Si un effet a été créé par un sort, vous connaissez l'école de magie du sort.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,50 cm de métal, ou par une fine feuille de plomb.

---

#### FRAPPE PIÉGEUSE

*Invocation de niveau 1 (Rôdeur)*

**Temps d'incantation** : Action bonus, que vous prenez immédiatement après avoir touché une créature avec une arme

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 minute

Lorsque vous touchez la cible, des lianes avides apparaissent sur elle. Elle effectue alors un jet de sauvegarde de Force. Une créature de taille G ou inférieure bénéficie d'un Avantage pour ce jet de sauvegarde. En cas d'échec, la cible subit l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. En cas de réussite, les lianes se dessèchent et le sort prend fin.

Tant qu'elle est entravée, la cible subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. La cible ou une créature à sa portée peut prendre une action pour effectuer un jet de Force (Athlétisme) contre le DD de votre jet de sauvegarde de sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

**Emplacement de niveau supérieur.** Les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.

---

## MARQUE DU CHASSEUR

*Divination de niveau 1 (Rôdeur)*

**Temps d'incantation** : Action bonus

**Portée** : 27 m

**Composantes** : V

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous marquez magiquement une créature que vous pouvez voir à portée comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 points de dégâts de force supplémentaires à la cible pour chaque jet d'attaque réussi. Vous bénéficiez également d'un Avantage à tout jet de Sagesse (Perception ou Survie) effectué pour la trouver.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez utiliser une action Bonus pour marquer une nouvelle créature que vous pouvez voir à portée.

**Emplacement de niveau supérieur.** Votre concentration peut durer plus longtemps avec un emplacement de sort de niveau 3 ou 4 (jusqu'à 8 heures) ou 5 ou supérieur (jusqu'à 24 heures).

---

## NAPPE DE BROUILLARD

*Invocation de niveau 1 (Druide, Rôdeur, Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une Sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. La Sphère est une zone de Visibilité nulle. Elle se maintient pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort (comme celui créé par *bourrasque*) la disperse.

**Emplacement de niveau supérieur.** Le rayon du brouillard augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.

---

## SAUT

*Transmutation de niveau 1 (Druide, Rôdeur, Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action bonus

**Portée** : Contact

**Composantes** : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)

**Durée** : 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois à chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, cette créature peut sauter jusqu'à 9 mètres en dépensant 3 mètres de mouvement.

**Emplacement de niveau supérieur.** Vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.