

# Sorts de Ranger

nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
<b>Sorts de Premier niveau</b>								<b>nbr :</b> _____ <b>DD :</b> _____
<input type="checkbox"/> Alarme	vgd	as	courte	2 heures / niv	rayon 6 m	-	GdJ	Protège une zone pendant 2h/niveau.
<input type="checkbox"/> Apaisement des animaux (coercition) [mental]	vg	as	courte	1 minute/niv	créat ds 9m	vol+RM	GdJ	Calme 2d4+1/niv dés de vie d'animaux.
<input type="checkbox"/> Attaque du tireur d'élite	vg	rap	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Supprime la limite de portée pour la prochaine attaque sournoise à distance.
<input type="checkbox"/> Branche à branche	vg	as	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CA	Bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade dans les arbres et déplacement de branche à branche.
<input type="checkbox"/> Camouflage	vg	as	personnelle	10 minutes/niv	personnel	-	CD	Confère un bonus de +10 aux tests de Discrétion.
<input type="checkbox"/> Charme-animal (charme) [mental]	vg	as	courte	1 heure/niv	1 animal	vol+RM	GdJ	Un animal devient l'ami du ranger.
<input type="checkbox"/> Communication avec les animaux	vg	1 round	personnelle	1 round/niv	personnel	-	GdJ	Permet de communiquer avec les animaux.
<input type="checkbox"/> Convocation d'alliés naturels I (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round/niv	1 créature	-	GdJ	Appelle un animal luttant pour le PJ.
<input type="checkbox"/> Création de sentier	vg	as	12 m	1 heure / niv	rayon 12 m	-	CA	Création d'un sentier temporaire dans les broussailles ou un sous-bois.
<input type="checkbox"/> Détection de la faune et de la flore	vg	as	longue	conc 10 min/niv	cône	-	GdJ	Détecte des espèces d'animaux ou de végétaux.
<input type="checkbox"/> Détection des collets et des fosses	vg	as	18 m	conc 10 min/niv	cône	-	GdJ	Détecte les pièges primitifs et naturels.
<input type="checkbox"/> Enchevêtrement	vgd	as	longue	1 minute/niv	rayon 12 m	ref	GdJ	La végétation emprisonne ceux qui la traverse dans un rayon de 12 mètres.
<input type="checkbox"/> Endurance aux énergies destructives	vg	as	contact	24 heures	1 créature	vol+RM	GdJ	Protège des environnements chauds ou froids.
<input type="checkbox"/> Esprit de l'archer	vsm	inst	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CA	Zone de contrôle avec un arc et tirer ne provoque par d'attaque d'opportunité.
<input type="checkbox"/> Etreinte naturelle	v	as	personnel	10 min / niv	personnel	-	CA	Le personnage dispose des sens d'un animal pendant 10 minutes / niveau.
<input type="checkbox"/> Fléau des plantes	vd	rap	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les « plantes ».
<input type="checkbox"/> Fouille instantanée	vg	rap	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Permet d'effectuer des tests de Fouille avec un bonus de +2 en action libre.
<input type="checkbox"/> Grand pas	vsm	as	personnelle	1 heure/niv	personnel	-	GdJ	La vitesse augmente de 3 mètres.
<input type="checkbox"/> Intuition du guérisseur	vsm	10 min	courte	24 heures	1 créat / niv	-	CA	Si degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers soins, permet d'annuler les états préjudiciables avec des sorts d'invocation (guérison).
<input type="checkbox"/> Invisibilité pour les animaux	gd	as	contact	10 minutes/niv	1 créature/niv	vol+RM	GdJ	Les animaux ne peuvent percevoir les cibles.
<input type="checkbox"/> Lecture de la magie	vgd	as	personnelle	10 min/niv	personnel	-	GdJ	Permet de lire parchemins et livres de sorts.
<input type="checkbox"/> Limier de sang	vs	as	personnelle	24 heures	personnel	-	CA	Permet de retenter un test de Survie utilisé destiné à pister.
<input type="checkbox"/> Messenger animal (coercition) [mental]	vsm	as	courte	1 jour/niv	1 animal TP	RM	GdJ	Envoie un très petit animal à un endroit donné.
<input type="checkbox"/> Monture du voyageur	vg	as	contact	1 heure/niv	animal	vol+RM	CD	La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
<input type="checkbox"/> Morsure magique	vgd	as	contact	1 minute/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Une arme naturelle obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
<input type="checkbox"/> Mouvement accéléré	vsm	rap	personnelle	1 round / niv	personnel	-	CA	Utilisation de Déplacement silencieux, Equilibre et Escalade sans malus à vitesse normale.
<input type="checkbox"/> Œil de faucon	v	as	personnelle	10 minutes/niv	personnel	-	CD	Accroît le facteur de portée de 50%, +5 aux tests de Détection.
<input type="checkbox"/> Passage sans trace	vgd	as	contact	1 heure/niv	1 créature/niv	vol+RM	GdJ	Les sujets ne laissent pas de traces.
<input type="checkbox"/> Perception de la nature	g	as	courte	10 minutes/niv	cône	-	CD	Révèle l'état de santé des animaux et des plantes à 9m à la ronde.
<input type="checkbox"/> Précision meurtrière	vg	as	contact	1 min / niv	1 arme à dist.	-	CA	Les coups critiques de lame à distance du personnage contre les ennemis jurés sont automatiquement confirmés.
<input type="checkbox"/> Saut	vsm	as	contact	1 minute/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Le sujet gagne des bonus aux jets de saut.
<input type="checkbox"/> Tir assisté	v	rap	personnelle	1 round	personnel	v	CA	Le personnage ignore les malus dus à la distance pour ses attaques à distance.
<input type="checkbox"/> Ralentissement de poison (guérison)	vgd	as	contact	1 heure/niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Neutralise le poison pendant 1 heure / niveau.
<input type="checkbox"/> Résistance aux énergies destructives	vgd	as	contact	10 min/niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points / attaque.
<input type="checkbox"/> Vision nocturne	vm	as	contact	1 heure / niv	1 créature	vol + RM	CP	Voit deux fois plus loin qu'un humain en conditions de faible éclairage.
<b>Sorts de Second niveau</b>								<b>nbr :</b> _____ <b>DD :</b> _____
<input type="checkbox"/> Animal de cirque (charme) [mental]	vgd	10 min	contact	1 heure / niv	1 animal	vol + RM	CA	L'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts pendant 1 heure / niveau.
<input type="checkbox"/> Collet	vgd	3 rounds	contact	activation	cercle de liane	-	GdJ	Crée un piège magique très simple.
<input type="checkbox"/> Communication avec les plantes	vg	as	personnelle	1 minute/niv	personnel	-	GdJ	Permet de communiquer avec les plantes et créatures végétales.
<input type="checkbox"/> Convocation d'alliés naturels II (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round/niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
<input type="checkbox"/> Croissance d'épines	vgd	as	moyenne	1 heure/niv	carré 6m/niv	réf+RM	GdJ	1d4 points de dégâts, lenteur possible.
<input type="checkbox"/> Endurance de l'ours	vgd	as	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Con pendant 1 minute / niveau.
<input type="checkbox"/> Equilibre intuitif	vsd	as	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CA	Bonus de +4 aux tests d'Equilibre et peut rester en équilibre sur n'importe quelle surface à partir d'un degré de maîtrise de 5.
<input type="checkbox"/> Escalade facilitée	vs	as	moyenne	10 min / niv	3 x 6 m / niv	-	CA	Une surface devient facile à escalader (DD 10).
<input type="checkbox"/> Faveur de la nature	vgd	as	contact	1 minute	1 animal	vol+RM	CD	L'animal visé gagne un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1/2 niveaux.
<input type="checkbox"/> Grâce féline	vgd	as	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Dex pendant 1 minute / niveau.
<input type="checkbox"/> Immobilisation d'animal (coercition) [mental]	vg	as	moyenne	1 round/niv	1 animal	vol+RM	GdJ	Paralyse un animal pendant 1 round/niveau.
<input type="checkbox"/> Intuition auditive	vgd	as	personnelle	10 min / niv	personnel	-	CA	Bonus de +4 aux tests de Perception auditive, perception aveugle ou vision aveugle si degré de maîtrise de 5 ou plus.
<input type="checkbox"/> Lames de feu	v	rap	contact	1 round	2 armes	-	CP	L'arme inflige +1d6 de dégâts de feu pendant 1 round.
<input type="checkbox"/> Mur de vent [air]	vgd	as	moyenne	1 round / niv	mur 3m/niv	RM	GdJ	Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
<input type="checkbox"/> Odorat	vsm	as	contact	10 minutes/niv	1 créature	RM	CD	Confère le pouvoir spécial d'Odorat.
<input type="checkbox"/> Peau d'écorce	vgd	as	contact	10 minutes/niv	1 créature	RM	GdJ	Accorde un bonus de +2 (minimum) de classe d'armure naturelle.
<input type="checkbox"/> Protection contre les énergies destructives	vgd	as	contact	10 min / niv	1 créature	vig+RM	GdJ	Absorbe 12 points de dégâts / niveau infligés par le type d'énergie choisi.
<input type="checkbox"/> Rapidité instantanée	v	rap	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Déplacements plus rapide, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
<input type="checkbox"/> Sagesse du hibou	vgd	as	contact	1 min/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Confère +4 en Sag pendant 1 minute / niveau.
<input type="checkbox"/> Soins légers (guérison)	vg	as	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 1d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +5).
<input type="checkbox"/> Toile de ronces	vgd	as	moyenne	1 minute/niv	rayon 6m	réf	CD	Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.
<b>Sorts de Troisième niveau</b>								<b>nbr :</b> _____ <b>DD :</b> _____
<input type="checkbox"/> Convocation d'alliés naturels III (convocation)	vgd	1 round	courte	1 round/niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
<input type="checkbox"/> Croissance végétale	vgd	as	spécial	instantanée	spécial	-	GdJ	Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
<input type="checkbox"/> Détection des ennemis jurés	vsd	as	18 m	conc 10min/niv	cône 90° / 18m	-	CD	Révèle les ennemis jurés à 18 mètres.
<input type="checkbox"/> Dissimulation forestière	vg	as	personnelle	10 minutes/niv	personnel	-	CD	+20 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion sur un type de terrain.
<input type="checkbox"/> Empire végétal	v	as	courte	1 jour/niv	2 DV/niv ds 9m	vol+RM	GdJ	Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
<input type="checkbox"/> Flacon de fumée	vgd	10 min	contact	1 heure/niv	1 créature	-	CD	Crée une monture rapide constituée de fumée.
<input type="checkbox"/> Forme d'arbre	vgd	as	personnelle	1 heure/niv	personnel	-	GdJ	Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
<input type="checkbox"/> Guérison des maladies (guérison)	vg	as	contact	instantanée	1 créature	vig+RM	GdJ	Guérit tous les maux du sujet.
<input type="checkbox"/> Lueur imaginaire	vs	as	moyenne	1 round / niv	1 créature	vol+RM	CD	Crée un ennemi illusoire attirant le feu d'un adversaire.
<input type="checkbox"/> Marque du chasseur	vsm	as	moyenne	10 min / niv	1 créature	vol+RM	CD	Une rune tracée sur la cible permet de la suivre et de l'attaquer plus aisément.
<input type="checkbox"/> Morsure magique suprême	vgd	as	courte	1 heure/niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Une arme naturelle gagne +1 à l'attaque et aux dégâts / 3 niveaux (max +5).
<input type="checkbox"/> Neutralisation du poison (guérison)	vgd	as	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend le poison inoffensif.
<input type="checkbox"/> Rabougrissement des plantes	vgd	as	spécial	instantanée	spécial	-	GdJ	Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
<input type="checkbox"/> Répulsif	vgd	as	3 m	10 min / niv	rayon 3 m	RM	GdJ	Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
<input type="checkbox"/> Soins modérés (guérison)	vg	as	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 2d8 pv au sujet, +1 / sujet (max +10).
<input type="checkbox"/> Tempête d'acier	v	rap	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Le personnage effectue des attaques aux corps au corps contre tous les adversaires dans la zone de contrôle.
<input type="checkbox"/> Vision dans le noir	vsm	as	contact	1 heure / niv	1 créature	vol	GdJ	Permet de voir à 18 mètres dans le noir.

	nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
	<b>Sorts de Quatrième niveau</b>								<b>nbr : _____ DD : _____</b>
___	<input type="checkbox"/> <b>Arc tueur</b>	vg	as	contact	1 round / niv	1 arme à dist.	-	CD	L'arme devient +5 et tueuse contre un type d'ennemi juré.
___	<input type="checkbox"/> <b>Antidétection</b>	vgm	as	contact	1 heure / niv	1 créat./objet	vol + RM	GdJ	Protège de la scrutation et de la divination.
___	<input type="checkbox"/> <b>Camouflage de groupe</b>	vg	as	moyenne	10 minutes/niv	créat. ds 18m	vol+RM/	CD	Comme <i>camouflage</i> , mais affecte plusieurs cibles.
___	<input type="checkbox"/> <b>Communion avec la nature</b>	vg	10 min	personnelle	instantanée	personnelle	-	GdJ	Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
___	<input type="checkbox"/> <b>Convocation d'alliés naturels IV (convocation)</b>	vgd	1 round	courte	1 round/niv	1+ animaux	-	GdJ	Appelle un ou plusieurs animaux luttant pour le PJ.
___	<input type="checkbox"/> <b>Croissance animale</b>	vg	as	moyenne	1 minute/niv	animaux ds 9m	vig+RM	GdJ	Double la taille et les dés de vie de 1 animal/2 niveaux.
___	<input type="checkbox"/> <b>Liberté de mouvement</b>	vgmd	as	contact	10 min / niv	1 créature	vol+RM	GdJ	La cible bouge normalement malgré les entraves.
___	<input type="checkbox"/> <b>Mort à l'ennemi</b>	vg	as	contact	1 round / niv	1 arme	-	CA	L'arme du personnage devient une arme +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre un ennemi juré.
___	<input type="checkbox"/> <b>Poursuivant implacable</b>	vg	1 min	longue	1 heure / niv	1 créature	vol+RM	CD	Le ranger sait où se trouve sa proie tant que celle-ci se déplace.
___	<input type="checkbox"/> <b>Soins importants (guérison)</b>	vg	as	contact	instantanée	1 créature	vol+RM	GdJ	Rend 3d8 pv au sujet, +1 / niveau (max +15).
___	<input type="checkbox"/> <b>Tempête de flèches</b>	v	rap	personnelle	1 round	personnel	-	CA	Le personnage effectue une attaque à outrance contre chaque adversaire situé à un facteur de portée.
___	<input type="checkbox"/> <b>Voyage par les arbres (téléportation)</b>	vgd	as	personnelle	1 heure/niv	personnel	-	GdJ	Le druide entre dans un arbre et ressort par un autre.