

SYLVARUM ARCANUM - FADETTE

Préparable : +

Niveau 1

- R Alarme
- R Communication avec les animaux
- Trappe du zéphyr
- Marque du chasseur

Niveau 2

- Passage sans trace
- R Sens animal

ALARME



Niveau

1

Temps

1 minute

École

Aljururation

Portée

9 mètres

Rituel

Oui

Concentration

Non

Type : Aucun

Cible : Une zone de 6 mètres de côté maximum à portée

Composantes : V, S, M (une petite clochette et un morceau de fil d'argent fin)

Description :

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre, ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte lorsqu'une créature de taille IP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également choisir si l'alarme est audible ou juste mentale. Une alarme mentale vous alerte avec une sonnerie dans votre esprit à condition que vous soyez à 1,5 kilomètre maximum de la zone surveillée. Cette sonnerie vous réveille si vous êtes endormi. Une alarme audible produit le son d'une clochette à main, pendant 10 secondes, pouvant être entendue à 18 mètres.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX



Niveau

1

Temps

1 action

École

Divination

Portée

0 mètres

Rituel

Oui

Concentration

Non

Type : Aucun

Cible : Vous-même

Composantes : V, S

Description :

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

FRAPPE DU ZÉPHYR



Niveau	École	Rituel
1	Transmutation	Non
Temps	Portée	Concentration
1 action bonus	0 mètres	Oui

Type : Aucun

Cible : Vous-même

Composantes : V

Description :

Vous vous déplacez comme le vent. Tant que le sort n'est pas terminé, votre mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Une fois avant que le sort ne se termine, vous pouvez vous donner un avantage à un jet d'attaque avec une arme à votre tour. Cette attaque inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires si elle touche. Que vous touchiez ou non, votre vitesse augmente de 9 mètres jusqu'à la fin de ce tour.

MARQUE DU CHASSEUR



Niveau	École	Situel
1	Divination	Non
Temps	Portée	Concentration
1 action bonus	27 mètres	Oui

Type : Aucun

Cible : Une créature que vous pouvez voir à portée

Composantes : ✓

Description :

Vous choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée, et la marquez magiquement comme étant votre cible. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires à la cible lorsque vous la touchez lors d'une attaque avec une arme, et vous avez un avantage à tous vos jets de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) effectués pour la trouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus lors de l'un de vos tours suivants pour marquer une nouvelle créature.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures maximum.

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures maximum.

PASSAGE SANS TRACE



Niveau	École	Rituel
2	Aljuration	Non
Temps	Portée	Concentration
1 action	0 mètres	Oui

Type : Aucun

Cible : Vous-même et les créatures à 9 mètres de vous

Composantes : V, S, M (les cendres de la combustion d'une feuille de gui et d'une brindille d'épinette)

Description :

Un voile d'ombres et de silence émane de vous, vous protégeant, ainsi que vos compagnons, de la détection. Pour la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et se trouvant à 9 mètres de vous (vous y compris) a un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discretion) et ne peut pas être pistée, sauf par des moyens magiques. Une créature qui reçoit ce bonus ne laisse ni poste ni trace de son passage.

SENS ANIMAL



Niveau

2

Temps

1 action

École

Divination

Portée

0 mètres

Rituel

Oui

Concentration

Oui

Type : Aucun

Cible : Une bête consentante que vous touchez

Composantes : 1

Description :

Vous touchez une bête consentante. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.