

SOLDATS DE LA NATURE

[feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	9 m (6 c)
Zone/Cible	émanation de 9 m (6 c) de rayon, centrée sur le lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau
JS	non
RM	non

Le personnage fait appel aux plantes qui l'entourent pour l'aider à se battre. Le sort est inefficace s'il n'y a pas de plantes dans la zone. À chaque tour, le personnage peut dépenser une action rapide et/ou une action simple pour diriger l'une des attaques suivantes. Le bonus d'attaque ou le DMD de ces attaques est égal au BBA du personnage + son modificateur de Sagesse. Le sort donne un bonus aux dégâts de +1 par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+5 au maximum). Les soldats de la nature ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité et ne sont pas considérés comme des alliés pour prendre un adversaire en tenaille ou autre.

* Arbre. Un arbre fait une attaque de corps à corps avec une allonge de 3 m (2 c) au-delà de son tronc. S'il touche, il inflige 1d8 points de dégâts + modificateur de Sagesse. L'arbre peut tenter une manœuvre de bousculade, d'attirer ou de repositionnement avec la même allonge mais il ne bouge pas. * Taillis ou haie. Une case de taillis ou de haie se comporte comme une créature M et tente une manœuvre de lutte contre un adversaire qui se situe dans sa case ou dans une case adjacente. Les taillis épais gagnent un bonus de +2 au BMO. Les taillis ne peuvent pas se déplacer pour agripper ou immobiliser un adversaire mais, s'ils réussissent un test de lutte contre un adversaire agrippé, ils lui infligent 1d4 points de dégâts + modificateur de Sagesse. Le DMD des taillis est de 5 + BMO. Si le personnage ne dirige pas les taillis de manière à ce qu'ils poursuivent la lutte, ils relâchent leur adversaire.