

Grimoire

SORTS MINEURS

LUMIÈRE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action. Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

MAIN DE MAGE

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 mètres du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois.

Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.

RAYON DE GIVRE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un faisceau glacial de lumière bleuâtre se dirige vers une créature dans la portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. S'il touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'à début de votre prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

NIVEAU 1

CATAPULTE

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée

Choisissez un objet pesant de 500 g à 2,5 kg à portée et qui n'est ni porté ni transporté. L'objet vole en ligne droite jusqu'à 27 mètres dans une direction que vous choisissez avant de tomber au sol, s'arrêtant plus tôt s'il rencontre une surface solide. Si l'objet va frapper une créature, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec à la sauvegarde, l'objet frappe la cible et arrête sa course. Lorsque l'objet heurte quelque chose, l'objet et ce qu'il frappe subissent chacun 3d8 dégâts contondants.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, le poids maximal de l'objet que vous pouvez cibler avec ce sort augmente de 2,5 kg et les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

DÉTECTION DE LA MAGIE

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

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.

FEUILLE MORTE

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous ou une créature à 18 mètres ou moins de vous tombez.

Portée : 18 mètres

Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures en chute libre dans la portée du sort. Le taux de descente d'une créature en chute libre est ramené à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et elle retombe sur ses pieds. Le sort prend alors fin pour cette créature.

SOMMEIL

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, de pétales de rose ou un grillon)

Durée : 1 minute

Ce sort expédie les créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total est le nombre de points de vie des créatures que ce sort peut affecter. Les créatures à 6 mètres ou moins du point que vous choisissez dans la portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes).

En commençant par la créature qui a le plus faible nombre de points de vie actuel, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente jusqu'à ce que le sort se termine, que la créature endormie prenne des dégâts ou que quelqu'un utilise une action pour secouer ou frapper la créature endormie pour la réveiller. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total permis par le sort avant de passer à la prochaine créature avec le plus faible nombre de points de vie. Le nombre de points de vie actuels d'une créature doit être égal ou inférieur au total restant permis par le sort pour que cette créature soit affectée.

Les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme ne sont pas affectés par ce sort.

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

NIVEAU 2

SOUFFLE DU DRAGON

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un piment)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante et lui donnez le pouvoir de cracher de l'énergie magique de sa bouche, à condition qu'elle en ait une. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou poison. Jusqu'à la fin du sort, la créature peut utiliser une action pour expirer l'énergie du type choisi dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant 3d6 dégâts du type choisi en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

VOIR L'INVISIBLE

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de talc et une petite quantité de poudre d'argent)

Durée : 1 heure

Pour la durée du sort, vous percevez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles, et vous pouvez voir dans le plan éthéré. Les objets et créatures éthérées apparaissent fantomatiques et translucides.