

Grimoire

NIVEAU 2

LÉVITATION

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une boucle de cuir ou un fil d'or plié en forme de tasse dont une extrémité s'étire)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet non tenu de votre choix, visible et à portée du sort, s'élève jusqu'à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu pour la durée du sort. Le sort peut faire léviter une cible pesant jusqu'à 250 kg. Une créature récalcitrante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible peut se déplacer seulement si elle se propulse ou se tire à l'aide d'un objet ou d'une surface à sa portée (comme un mur ou un plafond). Elle peut ainsi se déplacer comme si elle grimpait. Vous pouvez changer l'altitude jusqu'à 6 mètres dans une direction ou une autre à votre tour. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer vers le haut ou vers le bas lors de votre mouvement. Autrement, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la cible, qui doit demeurer dans la portée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible rejoint doucement le sol si elle est toujours en suspension.

NIVEAU 5

DOMINATION DE PERSONNE

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuguier un humanoïde à portée que vous pouvez voir. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmé pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies le combattez, il bénéficie d'un avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la cible est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature, tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme « Attaque cette créature », « Cours jusque-là » ou « Rapporte cet objet ». Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 10 minutes. Avec un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 1 heure. Avec un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

NIVEAU 8

TÉLÉPATHIE

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : illimitée

Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux d'argent liés)

Durée : 24 heures

Vous créez un lien télépathique entre vous et une créature consentante qui vous est familière. La créature peut être n'importe où sur le même plan d'existence que vous. Le sort prend fin si vous n'êtes plus tous les deux sur le même plan d'existence.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous et la cible pouvez échanger instantanément des mots, des images, des sons et tout autre message sensoriel entre vous. La cible qui reçoit le message sait qu'il vient de vous. Le sort permet à une créature ayant une valeur d'Intelligence de 1 au minimum de comprendre la signification de vos mots et de saisir le sens des messages sensoriels que vous lui envoyez.