

Grimoire

SORTS MINEURS

PROTECTION CONTRE LES ARMES

[Blade Ward]

niveau 0 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Vous tendez votre main et tracez un symbole de protection dans les airs. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, tranchants et perforants infligés par des attaques avec arme.

NIVEAU 1

ALARME

[Alarm]

niveau 1 - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 mètres

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

Durée : 8 heures

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 TP 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.

ARMURE DE MAGE

[Mage Armor] [Armure du mage]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de cuir tanné)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure, et une force magique de protection l'englobe jusqu'à ce que le sort prenne fin. La CA de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfle une armure ou si vous prenez une action pour interrompre le sort.

BOUCLIER

[Shield]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à votre CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne prenez aucun dégât par le sort *projectile magique*.

PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

[Protection from Evil and Good]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer, que le sort consomme)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

La protection confère un certain nombre de bénéfices. Les créatures de ces types ont un désavantage à leurs jets d'attaque effectués contre la cible. De plus, elles ne peuvent ni effrayer, ni charmer, ni posséder la cible. Si la cible est déjà charmée, effrayée, ou possédée par une telle créature, la cible a un avantage à tout nouveau jet de sauvegarde qu'elle effectuerait contre l'effet en question.

NIVEAU 3

ANTIDÉTECTION

[Nondetection]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 25 po saupoudrée sur la cible, que le sort consomme)

Durée : 8 heures

Pour la durée du sort, vous cachez une cible que vous touchez de la divination magique. La cible peut être une créature consentante, un endroit ou un objet ne faisant pas plus de 3 mètres dans toutes les dimensions. La cible ne peut pas être ciblée par quelque divination magique que ce soit ou perçue grâce à des objets de détection magique.

CONTRESORT

[Counterspell]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous voyez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.

Portée : 18 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou supérieur, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

[Remove Curse]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Au contact, toutes les malédictions affligeant une créature ou un objet prennent fin. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort met un terme au lien entre le propriétaire et l'objet de sorte qu'il peut être retiré ou qu'il peut s'en débarrasser.

DISSIPATION DE LA MAGIE

[Dispel Magic]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique dans la portée du sort. Tous les sorts actifs de niveau 3 ou moins sur la cible prennent fin. Pour chaque sort actif de niveau 4 ou plus sur la cible, effectuez un jet de votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les effets d'un sort actif sur la cible prennent automatiquement fin si le niveau du sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort utilisé.

PROTECTION CONTRE UNE ÉNERGIE

[Protection from Energy] [Protection contre l'énergie]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour la durée du sort, une créature consentante que vous touchez bénéficie d'une résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.

NIVEAU 4

BANNISSEMENT

[Banishment]

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un objet désagréable pour la cible)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer dans un autre plan d'existence une créature à portée que vous pouvez voir.

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être bannie. Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous êtes, vous bannissez la cible sur un demi-plan non-dangereux. Tant qu'elle s'y trouve, la cible est incapable d'agir. La cible y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin, puis elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est occupé. Si la cible est native d'un plan d'existence différent de celui sur lequel vous vous trouvez, la cible est bannie dans une petite détonation, retournant dans son plan d'existence. Si ce sort se termine avant qu'une minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est déjà occupé. Sinon, la cible ne revient pas.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4.

PEAU DE PIERRE

[Stoneskin]

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant d'une valeur d'au moins 100 po, que le sort consomme)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre. Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistance aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

SANCTUAIRE PRIVÉ DE MORDENKAINEN

[Mordenkainen's Private Sanctum]

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre)

Durée : 24 heures

Vous créez, à portée, une zone sécurisée magiquement. La zone est un cube de 1,50 mètre d'arête minimum à 30 mètres d'arête maximum. L'effet reste actif pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le dissipiez en utilisant une action.

Lorsque vous lancez ce sort, vous décidez quelle sorte de sécurité il confère en choisissant une ou plusieurs options parmi les suivantes :

- Les sons ne peuvent pas traverser la barrière située à la limite de la zone d'effet du sort.
- La barrière de la zone d'effet est matérialisée en une nappe de fumée noirâtre, bloquant ainsi la vision (y compris la vision dans le noir) au travers.
- Les capteurs ou détecteurs créés par des sorts de divination ne peuvent pas apparaître à l'intérieur de la zone protégée ou passer au travers de la barrière située à son périmètre.
- Les créatures dans la zone ne peuvent pas être la cible de sorts de divination.
- Rien ne peut se téléporter à l'intérieur de la zone protégée, pour y entrer ou pour en sortir.
- Le voyage planaire est bloqué dans l'enceinte de la zone protégée.

Lancer ce sort au même endroit, tous les jours pendant un an, rend son effet permanent.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez augmenter la taille du cube de 30 mètres pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4. Ainsi vous pourriez protéger un cube de 60 mètres d'arête en utilisant un emplacement de sort de niveau 5.

NIVEAU 6

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

[Globe of Invulnerability]

niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)

Composantes : V, S, M (une bulle de verre ou de cristal qui éclate au terme du sort)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile et légèrement chatoyante prend la forme d'une sphère de 3 mètres de rayon autour de vous, et persiste pour la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou moins incanté à l'extérieur de la barrière ne peut affecter les créatures et les objets qu'elle englobe, même si le sort utilise un emplacement de sort supérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et les objets à l'intérieur de la barrière, mais ce sort n'a pas d'effet sur eux. De la même manière, la zone à l'intérieur de la sphère est exclue des zones affectées par de tels sorts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la barrière bloque les sorts d'un niveau supérieur pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

NIVEAU 8

CHAMP ANTIMAGIE

[Antimagic Field]

niveau 8 - *abjuration*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (sphère de 3 mètres de rayon)

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère invisible d'antimagie d'un rayon de 3 mètres vous englobe. Cet espace est dissocié de l'énergie magique qui s'étend dans le multivers. Dans la sphère, aucun sort ne peut être incanté, les créatures convoquées disparaissent et même les objets magiques deviennent ordinaires. Jusqu'à la fin du sort, la sphère reste centrée sur vous lors de vos mouvements.

Les sorts et les autres effets magiques, sauf ceux générés par un artefact ou une divinité, sont réprimés à l'intérieur de la sphère et ils ne peuvent plus y pénétrer. Un emplacement utilisé pour incanter un sort réprimé est dépensé. Un effet est nul lorsqu'il est réprimé mais le temps continue de s'écouler pour le décompte de sa durée.

Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques, tels que *projectile magique* ou *charme-personne*, qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur la cible.

Zones de magie. La zone d'un autre sort ou d'un effet magique, tel que *boule de feu*, ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère se superpose à une zone de magie, la partie commune est réprimée. Par exemple, les flammes créées par un *mur de feu* sont réprimées à l'intérieur de la sphère, créant ainsi une ouverture dans le mur, si la portion commune est suffisamment grande.

Sorts. Tout sort ou autre effet magique actif sur une créature ou un objet dans la sphère est réprimé pendant qu'il y est.

Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 présente dans la sphère fonctionne comme une épée longue ordinaire.

Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont réprimés s'ils sont utilisés contre une cible dans la sphère ou si l'arme est maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme magique ou une pièce de munition quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous décochez une flèche magique ou si vous lancez une lance vers une cible en dehors de la sphère), la répression de la magie de l'objet cesse aussitôt qu'il la quitte.

Déplacement magique. La téléportation et les déplacements planaires ne fonctionnent pas dans la sphère, quelle que soit l'origine ou la destination d'un tel déplacement magique. Un portail vers un autre lieu, un autre monde ou un autre plan d'existence, autant qu'une ouverture vers un espace extradimensionnel comme celui créé par le sort *corde enchantée*, sont temporairement fermés tant qu'ils sont dans la sphère.

Créatures et objets. Une créature ou un objet convoqué ou créé par magie disparaît temporairement de la sphère. Une telle créature réapparaît instantanément lorsque l'espace occupé par la créature n'est plus dans la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques tel que *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères créées par des sorts de *champ antimagie* ne s'annulent pas l'une l'autre.

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

[Mind Blank]

niveau 8 - *abjuration*

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 24 heures

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est immunisée contre les dégâts psychiques, tout effet qui permettrait de connaître ses émotions ou de lire ses pensées, les sorts de divination et l'état charmé. Le sort déjoue même le sort *souhait* et les sorts ou effets aux pouvoirs similaires utilisés pour affecter l'esprit de la cible ou obtenir des informations au sujet de la cible.

NIVEAU 9

EMPRISONNEMENT

[Imprisonment]

niveau 9 - *abjuration*

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une représentation de vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible, et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort que vous choisissez, d'une valeur d'au moins 500 po par dés de vie de la cible)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez une contrainte magique qui maintient prisonnière une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être retenue par le sort. Si elle réussit, elle est à l'abri de ce sort si vous le lui lancez à nouveau. Lorsqu'elle est affectée par ce sort, la créature n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, et elle ne vieillit pas. Les sorts de divination ne peuvent pas localiser ou percevoir la cible. Quand vous lancez le sort, choisissez l'une des formes d'emprisonnement suivantes.

Enterrement. La cible est ensevelie profondément sous la terre dans une sphère de force magique juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut passer à travers la sphère, et aucune créature ne peut se téléporter ou utiliser les voyages planaires pour entrer ou sortir de celle-ci.

La composante spéciale pour cette version du sort est un petit orbe de mithral.

Enchaînement. De lourdes chaînes, bien ancrées au sol, maintiennent la cible en place. La cible est entravée jusqu'à ce que le sort prenne fin, et elle ne peut pas se déplacer ou être déplacée par quelconques moyens pendant ce temps.

La composante spéciale pour cette version du sort est une fine chaîne d'un métal précieux.

Prison enclavée. Le sort transporte la cible dans un tout petit demi-plan qui est protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Le demi-plan peut être un labyrinthe, une cage, une tour, ou toute structure similaire de confinement ou autre zone de votre choix.

La composante spéciale pour cette version du sort est une représentation miniature en jade de la prison.

Confinement minimus. La cible rétrécit jusqu'à une hauteur de 2,50 cm et est emprisonnée à l'intérieur d'une pierre précieuse ou autre objet similaire. La lumière peut passer à travers la pierre normalement (permettant ainsi à la cible de voir à l'extérieur et à d'autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut passer à travers, même par des moyens de téléportation ou des voyages planaires. La pierre précieuse ne peut pas être taillée ou cassée tant que le sort est en vigueur.

La composante spéciale pour cette version du sort est une grande pierre précieuse transparente, telle qu'un corindon, un diamant ou un rubis.

Sommeil éternel. La cible s'endort et ne peut pas être réveillée.

La composante spéciale pour cette version du sort se compose d'herbes soporifiques rares.

Terminer le sort. Lors de l'incantation du sort, quelle que soit sa version, vous pouvez spécifier une condition qui provoque la fin du sort et libérera ainsi la cible. La condition peut être aussi spécifique ou complexe que vous le souhaitez, mais le MD doit convenir que la condition est raisonnable et qu'elle a une probabilité de survenir. Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou le dieu d'une créature, mais également sur des actions ou des qualités observables, et non sur des éléments intangibles tels que le niveau, la classe ou les points de vie.

Un sort de *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé avec un emplacement de sort de niveau 9, ciblant soit la prison, soit la composante spéciale utilisée pour la créer.

Vous ne pouvez utiliser une composante spéciale particulière que pour créer une seule prison à la fois. Si vous lancez le sort à nouveau en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est immédiatement libérée de ses entraves.