

# UTILISER LES CARTES DE SORT

Ce jeu de cartes de sort est une aide de jeu destinée aux meneurs et joueurs de **DRAGONS**. Il vous permet de disposer d'une référence rapide aux sorts d'une créature ou d'un personnage-joueur.

## Terminologie

Les cartes de sort utilisent des termes et abréviations détaillés dans le **Grimoire**, au chapitre **Utiliser la magie**.

## Renvois

Des descriptifs de sort ont été abrégés afin de pouvoir tenir sur une unique face de carte. Certains l'ont été partiellement, d'autres ont été résumés. Ces derniers incluent alors une référence directe au **Grimoire**. Dans tous les cas, vous trouverez le descriptif complet du sort dans cet ouvrage, à quelques exceptions près, auquel cas le titre et le chapitre de l'ouvrage à consulter sont indiqués.

Si un sort nécessite une **composante matérielle (M)**, la nature de celle-ci est précisée dans le descriptif complet du sort.

Si un sort se déclenche par une **réaction**, son déclencheur est précisé dans son descriptif complet.

## Légende

- **PASTILLES MODULAIRES.** Des pastilles modulaires figurent dans la partie supérieure gauche de nombreux sorts. Pour en connaître la signification, référez-vous à **Grimoire, Introduction au recueil**.
- **CONCENTRATION.** Ce sort requiert de garder votre **concentration** dessus pour en maintenir les effets (cf. **Grimoire, Utiliser la magie, Jeter un sort : Durée**).
- **RITUEL.** Ce sort peut être lancé sous la forme d'un **rituel** (cf. **Grimoire, Utiliser la magie, Caractéristiques d'un sort : Rituels**).
-  Cette icône indique que ce sort possède une option **À plus hauts niveaux** permettant d'obtenir des effets supplémentaires en le lançant à un niveau plus élevé que celui de base. Pour connaître ces effets, référez-vous au descriptif complet du sort.

# RÉSISTANCE

École : Abjuration

Classe : Druide, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 1 minute



Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et en ajouter le résultat à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué le jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.

• **Grimoire**



# ALARME

1

École : Abjuration

Classe : Magicien, Rôdeur

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 minute

Rituel

Composantes : U, G, M

Durée : 8 heures



Vous posez une alarme pour vous prévenir de toute intrusion. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone pas plus grande qu'un cube de 6 m d'arête, située à portée. Tant que le sort persiste, une alarme vous prévient chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure touche ou entre dans la zone protégée. Au moment de l'incantation, vous pouvez désigner des créatures qui, elles, ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également décider de la nature de l'alarme : mentale ou sonore.

Une alarme mentale vous prévient au moyen d'un tintement qui résonne dans votre esprit si vous vous situez dans un rayon de 1,5 km de la zone protégée. Cette sonnerie vous réveille si vous dormez.

Une alarme sonore produit un bruit de clochette pendant 10 secondes, audible dans un rayon de 18 m.

• Grimoire



# ARMURE DE MAGE

1

École : Abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G, M

Portée : Contact

Durée : 8 heures



Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure, et un champ de force magique l'entoure tant que le sort persiste. La CA de base de la cible passe à  $13 +$  son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfile une armure ou que vous révoquez ce sort au prix d'une action.

 **Grimoire**



# BOUCLIER DE LA FOI

École : Abjuration

Concentration

Classe : Paladin, Prêtre

Composantes : V, G, M

Portée : 18 m

Durée : 10 minutes

Temps d'incantation : 1 action  
bonus



Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix, ce qui lui confère un bonus de +2 à la CA pour toute la durée du sort.

• **Grimoire**



# BOUCLIER

1

École : Abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : Personnelle

Durée : 1 round



Une barrière invisible de force magique vous protège. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque déclenchante, et le sort *projectile magique* ne vous inflige pas de dégâts.

• Grimoire



# ÉGIDE FUGACE

1



École : Abjuration

Classe : Paladin, Prêtre

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 réaction

Composantes : G

Durée : Instantanée



Vous pouvez dresser une protection momentanée face à un sort imminent. Au moment de jouer votre réaction, préalablement au lancement d'égide fugace, vous identifiez les caractéristiques suivantes du sort :

- S'il est de 3<sup>e</sup> niveau ou inférieur ;
- S'il entraîne un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque de sort dès son lancement ;
- Si l'incantation ne dure pas plus de 1 action.

Si toutes ces conditions ne sont pas réunies, vous pouvez renoncer à lancer égide fugace. Votre réaction reste dépensée, mais vous gardez l'emplacement de sort correspondant.

Si toutes les conditions sont réunies, vous et jusqu'à trois créatures que vous voyez dans un rayon de 18 m bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre le sort déclencheur, tandis que les jets d'attaque de ce même sort subissent un désavantage contre les bénéficiaires. Cet effet prend fin dès la résolution des effets initiaux du sort déclencheur.

 Grimoire



# PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

1

École : Abjuration

Classe : Magicien, Paladin,

Prêtre, Sorcier

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : U, G, M

Durée : 10 minutes



Tant que persiste le sort, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : aberrations, célestes, élémentaires, fées, fiélons, morts-vivants ou ravageurs du Chancré.

La protection offre plusieurs avantages. Les créatures de ces types subissent un désavantage aux jets d'attaque contre la cible. Par ailleurs, la cible ne peut pas être charmée, effrayée ou possédée par ces créatures. Si la cible est déjà charmée, effrayée ou possédée par une telle créature, elle bénéficie d'un avantage à tout nouveau jet de sauvegarde contre l'effet concerné.

 **Grimoire**



# SANCTUAIRE

École : Abjuration  
Classe : Prêtre  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action bonus  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 minute



Vous protégez une créature située à portée contre les attaques. Tant que le sort persiste, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort délétère doit d'abord effectuer un JS Sagesse. En cas d'échec, elle doit choisir une autre cible sous peine de perdre l'attaque ou le sort en question. Ce sort ne protège toutefois pas la cible des effets de zone, comme l'explosion d'une *boule de feu*.

Si la cible effectue une attaque, jette un sort qui affecte une créature ennemie ou inflige des dégâts à une autre créature, ce sort prend fin.

• Grimoire



# AIDE

▲  
2

École : Abjuration

Classe : Paladin, Prêtre

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : 8 heures



Votre sort galvanise vos alliés en leur conférant une robustesse et une détermination accrues. Choisissez jusqu'à trois créatures situées à portée. Leurs points de vie maximums et leurs points de vie actuels augmentent de 5 pour toute la durée du sort.

• Grimoire



# AURA DE PROTECTION ÉLÉMENTAIRE



École : Abjuration

Classe : Paladin

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V  
Durée : 10 minutes



Une énergie de préservation émane de vous dans un rayon de 9 m. L'aura se déplace avec vous tant que le sort persiste, et vous en restez le centre. Choisissez un type de dégâts parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre. Tant que le sort persiste, toute créature qui ne vous est pas hostile comprise dans l'aura (y compris vous) bénéficie d'une résistance contre les dégâts en question.

 Grimoire



# MAGIE DÉROBÉE



École : Abjuration

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : Instantanée



Désignez une créature que vous voyez à portée et choisissez un sort qu'elle a lancé, lequel doit être d'une durée supérieure à 1 round. La créature doit réussir un JS de sa caractéristique magique, sur lequel elle bénéficie d'un avantage si le niveau de son sort est supérieur au niveau de l'emplacement utilisé pour le vôtre.

Si elle rate son jet de sauvegarde, le sort reste actif, mais vous en prenez le contrôle et êtes désormais considéré comme son lanceur. Les paramètres du sort restent les mêmes (cible, durée, etc.), mais c'est désormais votre modificateur de caractéristique magique et votre bonus de maîtrise qui sont pris en compte.

Si le transfert implique des conditions qui empêchent le bon fonctionnement du sort (parce que vous êtes trop loin de la cible, par exemple), le sort prend fin.

 **Grimoire**



# PASSAGE SANS TRACE

École : Abjuration

Concentration

Classe : Druide, Rôdeur

Composantes : V, G, M

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Temps d'incantation : 1 action



Un voile d'ombre et de silence se dégage de vous, vous protégeant vous et vos compagnons de toute détection. Pour toute la durée du sort, chaque créature que vous choisissez dans un rayon de 9 m de vous (vous y compris) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) et ne peut être pistée que par des moyens magiques. Une créature qui bénéficie de ce bonus ne laisse aucune trace derrière elle.

Le sort *détection des traces* contrecarre les effets de *passage sans trace*.

• Grimoire



# PROTECTION CONTRE LE POISON

École : Abjuration

Classe : Druide, Paladin,

Prêtre, Rôdeur

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 heure



Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez le poison. Si plusieurs poisons l'affectent, vous en neutralisez un que vous savez présent, ou un au hasard.

Pour toute la durée du sort, la cible bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable empoisonné et d'une résistance aux dégâts de poison.

À la Grimoire



# PROTECTION D'AUTRUI

École : Abjuration  
Classe : Prêtre  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 heure



Ce sort protège une créature consentante que vous touchez et noue un lien mystique entre vous et elle tant que le sort persiste. Aussi longtemps que la cible se situe dans un rayon de 18 m de vous, elle bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, ainsi que d'une résistance à tous les dégâts. En outre, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous en subissez autant.

Le sort prend fin si vous tombez à 0 point de vie, si plus de 18 m vous séparent de la cible ou si le sort est relancé sur une des deux créatures. Enfin, vous pouvez le révoquer au prix d'une action.

• Grimoire



# RESTAURATION PARTIELLE

2



École : Abjuration

Classe : Barde, Druide,  
Paladin, Prêtre, Rôdeur

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : Instantanée



Vous touchez une créature et mettez fin à une maladie ou un état préjudiciable l'affectant. L'état préjudiciable en question peut être assourdi, aveuglé, empoisonné ou paralysé.

• Grimoire



# VERROU DU MAGE

École : Abjuration  
Classe : Magicien  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G, M  
Durée : Jusqu'à dissipation



Vous touchez un passage ou un meuble fermés comme une porte, une fenêtre, une grille ou un coffre. La cible est alors verrouillée pour toute la durée du sort. Vous et les créatures que vous avez désignées au moment de l'incantation pouvez l'ouvrir tout à fait normalement. Vous pouvez également fixer un mot de passe qui, prononcé dans un rayon de 1,50 m de la cible, réprime ce sort pendant 1 minute. Autrement, il est impossible de l'ouvrir, à moins de la briser, ou de dissiper ou de réprimer le sort. À ce sujet, le sort *déblocage* jeté sur la cible réprime le *verrou du mage* pendant 10 minutes.

Tant qu'elle est affectée par ce sort, la cible est particulièrement difficile à briser ou à forcer. Le DD pour la briser ou crocheter sa serrure augmente de 10, et elle acquiert la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

• Grimoire



# ARME PSYCHIQUE

0



École : Invocation

Classe : Ensorceleur, Sorcier

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

bonus

Composantes : U, G

Durée : 1 minute



Vous manifestez dans vos mains une arme de pure énergie psychique. Choisissez la nature de l'arme parmi celles dont vous avez la maîtrise. Vous effectuez vos jets d'attaque et de dégâts comme vous le feriez avec l'arme dont l'aspect est reproduit, si ce n'est que l'arme psychique inflige des dégâts de type psychique. Par exemple, vous pourrez attaquer avec une dague en utilisant votre modificateur de Force ou de Dextérité, et elle infligera un nombre de dégâts psychiques égal à  $1d4 +$  votre modificateur de Force ou de Dextérité.

Dès que vous cessez de tenir une arme psychique, elle se dissipe.

• Grimoire



# ASPERSION ACIDE

0

École : Invocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : 18 m

Durée : Instantanée



Vous lancez une bulle d'acide. Choisissez une créature située à portée que vous pouvez voir, ou deux créatures situées à portée que vous pouvez voir, et dans un rayon de 1,50 m l'une de l'autre. Chaque cible doit réussir un JS Dextérité sous peine de subir  $1d6$  dégâts d'acide.

Les dégâts de ce sort augmentent de  $1d6$  quand vous atteignez le niveau 5 ( $2d6$ ), le niveau 11 ( $3d6$ ) et le niveau 17 ( $4d6$ ).

• Grimoire



# FLAMMES

0

École : Invocation

Classe : Druide

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 10 minutes



Une flamme vacillante apparaît dans votre main. Elle y reste pour toute la durée du sort sans vous blesser ni endommager votre équipement. Elle produit une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus. Le sort prend fin si vous le révoquez au prix d'une action ou si vous le relancez.

Vous pouvez aussi attaquer avec la flamme, mais cela met fin au sort. Au moment de l'incantation, ou au prix d'une action lors d'un tour de jeu ultérieur, vous pouvez la jeter sur une créature située dans un rayon de 9 m de vous. Effectuez une attaque de sort à distance. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

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

 **Grimoire**



# JET EMPOISONNÉ

0

École : Invocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Druide, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Composantes : V, G

Portée : 3 m

Durée : Instantanée



Une bouffée de gaz délétère jaillit de votre paume tendue vers une créature que vous voyez à portée. La créature doit réussir un JS Constitution sous peine de subir 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 quand vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

 **Grimoire**



# MANIPULATION À DISTANCE

École : Invocation

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 minute



Une main spectrale flottante apparaît en un point que vous choisissez à portée. La main persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous la révoquiez au prix d'une action. Elle disparaît si elle se retrouve à plus de 9 m de vous ou si vous relancez ce sort.

Vous pouvez la contrôler au prix d'une action. Vous pouvez l'utiliser pour manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou sortir un objet d'un contenant ouvert, ou verser le contenu d'une fiole. Vous pouvez la déplacer jusqu'à 9 m chaque fois que vous l'utilisez.

Enfin, la main ne peut pas attaquer ni activer d'objet magique ou porter de charge supérieure à 5 kg.

Aux niveaux 5, 11 et 17 vous bénéficiez respectivement de 2, 3 et 4 mains. Par ailleurs, au niveau 11, le poids maximum transportable par une main passe à 10 kg. Au niveau 17, les mains persistent jusqu'à ce que vous vous en éloigniez de 18 m. Quoi qu'il arrive, vous ne pouvez les contrôler que si vous êtes à moins de 9 m : les mains ne font autrement que poursuivre l'action précédemment entamée.



# ABRI DU CHASSEUR



École : Invocation  
 Classe : Rôdeur  
 Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 minute  
 Composantes : G, M  
 Durée : 1 heure



D'un geste, vous modifiez la nature alentour pour y générer un refuge. Votre abri est un terrier d'environ 9 m<sup>2</sup>, avec une hauteur sous plafond de 2 m au plus haut. Il est accessible via une porte de 1,50 m de haut et 1,50 m de large. Elle apparaît dans le sol, un tronc d'arbre, une paroi rocheuse, etc. et demeure ouverte jusqu'à ce que vous y entriez ou la fermiez.

Depuis l'extérieur, vous seul êtes capable d'ouvrir la porte. Il est toutefois possible de la défoncer. La porte possède une CA équivalente à votre DD de sauvegarde des sorts et un nombre de pv équivalent à dix fois le niveau d'emplacement de sort utilisé.

Le sort ne peut être employé que dans un environnement naturel, entendu comme une étendue carrée d'au moins 50 m de côté qui n'a pas été cultivée depuis au moins un an. La terre sauvage constitue la composante matérielle du sort.

Par ailleurs, vous ne pouvez avoir qu'un seul *abri du chasseur* actif au même moment. Si vous lancez un nouvel *abri du chasseur*, le précédent disparaît et tout ce qu'il contenait se retrouve à l'extérieur.

L'intérieur de l'abri évoque l'environnement où il se situe : des murs de sable dans le désert, des racines dans la forêt, des parois évoquant la substance d'œufs de crapaud sous l'eau d'un marais, etc.



# APPEL DE FAMILIER

1

École : Invocation  
Classe : Magicien  
Portée : 3 m

Temps d'incantation : 1 heure  
Rituel  
Composantes : U, G, M  
Durée : Instantanée



Vous attirez à votre service un familier, un esprit qui prend une forme animale de votre choix.

Votre familier agit indépendamment de vous, mais obéit toujours à vos ordres. Il ne peut pas attaquer, mais peut entreprendre d'autres actions tout à fait normalement.

Tant que votre familier se situe dans un rayon de 30 m de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. En outre, au prix d'une action, vous pouvez voir par ses yeux et entendre ce qu'il entend jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, ce qui vous permet de profiter de ses sens spéciaux, le cas échéant. Pendant ce temps, vous êtes **sourd** et **aveugle** en ce qui concerne vos propres sens.

Au prix d'une action, vous pouvez temporairement révoquer votre familier. Vous pouvez aussi le révoquer à tout jamais. Lorsqu'il est temporairement révoqué, vous pouvez le faire réapparaître dans n'importe quel espace inoccupé situé dans un rayon de 9 m de vous au prix d'une action.

Enfin, quand vous lancez un sort ayant une portée de contact, votre familier peut le délivrer comme s'il l'avait lancé. Pour cela, il doit se situer dans un rayon de 30 m de vous et jouer sa réaction au moment de l'incantation. Si le sort s'accompagne d'un jet d'attaque, utilisez votre modificateur au jet d'attaque.



# CONTRE-FLÈCHE



▲  
1

École : Invocation

Classe : Rôdeur

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

bonus

Composantes : G

Durée : 1 minute



Jusqu'à la fin du sort, lorsque vous voyez une créature effectuer une attaque d'arme à distance dans un rayon de 18 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour intercepter le tir à l'aide d'un projectile prêt à tirer (flèche, bille de fronde ou carreau chargé). Dans ce cas, effectuez une attaque de sort à distance. Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à celui de l'attaque qui a déclenché le sort, les deux objets entrent en collision. Votre projectile est détruit et celui de l'adversaire aussi s'il s'agissait d'une munition. Si l'adversaire avait lancé une arme, celle-ci chute en un point de votre choix entre l'attaquant et sa cible. Vous pouvez jouer votre réaction après le jet d'attaque de la créature, à condition de ne pas attendre sciemment que le meneur en annonce la réussite ou l'échec.

• Grimoire



# CRÉATION D'HOMONCULE



École : Invocation  
Classe : Magicien  
Portée : 3 m

Temps d'incantation : 1 heure  
Rituel  
Composantes : U, G, M  
Durée : Instantanée



Vous donnez vie à une masse d'argile sculptée, créant un **homoncule**. L'homoncule agit indépendamment de vous, mais obéit toujours à vos ordres. Au combat, il détermine sa propre initiative et agit à son tour de jeu.

Si l'homoncule tombe à 0 point de vie, il redevient une masse d'argile inerte.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul homoncule à la fois. Si vous relancez ce sort alors que vous en avez déjà un, le précédent devient inerte.

**fa. Créatures, Rencontres dans la Cité Franche, dans les laboratoires et les bibliothèques : Homoncule**



# DISQUE FLOTTANT

1



École : Invocation  
Classe : Magicien  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action  
Rituel  
Composantes : U, G, M  
Durée : 1 heure



Ce sort crée un plan de force horizontal et circulaire de 90 cm de diamètre et de 2,5 cm d'épaisseur, qui flotte à 90 cm au-dessus du sol dans un espace inoccupé de votre choix que vous voyez à portée. Le disque reste pour toute la durée du sort et peut supporter jusqu'à 250 kg. Si cette valeur est dépassée, le sort prend fin et tout ce qui était posé sur le disque tombe par terre.

Le disque est immobile tant que vous vous situez dans un rayon de 6 m de lui. Mais si vous vous en éloignez davantage, il vous suit de manière à rester dans un rayon de 6 m de vous. Il peut se déplacer en terrain accidenté, descendre ou monter des escaliers et autres pentes, mais ne peut pas franchir une dénivellation abrupte de 3 m ou plus. Par exemple, il ne peut pas franchir une fosse de 3 m de profondeur, ni même la quitter s'il a été créé au fond.

Le sort prend fin si vous vous éloignez de plus de 30 m du disque (si un obstacle l'empêche de vous suivre, par exemple).

• Grimoire



# ENCHÈVÈTREMENT

1

École : Invocation  
Classe : Druide  
Portée : 27 m

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G  
Durée : 1 minute



Des racines, des lianes, des buissons épais et des herbes folles jaillissent du sol dans une zone carrée de 6 m de côté à partir d'un point situé à portée. Le sol de la zone est un terrain difficile pour toute la durée du sort.

Une créature située dans la zone au moment de l'incantation doit réussir un JS Force sous peine d'être **entravée** par la flore tant que le sort persiste. Une créature entravée de la sorte peut, au prix de son action, effectuer un test de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se libère.

Les plantes invoquées se flétrissent quand le sort prend fin.

• Grimoire



# GRAISSE

École : Invocation  
Classe : Magicien  
Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 minute



Le sol se recouvre de graisse sur une zone carrée de 3 m de côté centrée sur un point situé à portée et devient un terrain difficile pour toute la durée du sort.

Au moment où la graisse apparaît, chaque créature qui se tient dans la zone doit réussir un JS Dextérité sous peine de se retrouver **à terre**. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour de jeu doit elle aussi réussir un JS Dextérité sous peine de se retrouver **à terre**.

• Grimoire



# NAPPE DE BROUILLARD

École : Invocation

Classe : Druide, Ensorceleur,

Magicien, Rôdeur

Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 1 heure



Vous créez une sphère de brouillard de 6 m de rayon centrée sur un point situé à portée. Elle contourne les coins et sa zone est grandement voilée. Elle persiste pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou plus important (au moins 15 km/h) ne la disperse.

 **Grimoire**



# SERVITEUR INVISIBLE

École : Invocation

Classe : Barde, Magicien,

Sorcier

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Rituel

Composantes : U, G, M

Durée : 1 heure



Ce sort crée une force invisible, inintelligente et informe qui accomplit les tâches simples que vous lui confiez tant que le sort persiste. Le serviteur naît par terre, dans un espace inoccupé situé à portée. Il présente une CA 10, 1 point de vie, une Force de 2 (charge maximale de 15 kg), une Dextérité de 6, et ne peut pas attaquer. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin.

Une fois à chacun de vos tours de jeu, vous pouvez lui ordonner de se déplacer jusqu'à 4,50 m et d'interagir avec un objet au prix d'une action. Le serviteur peut s'acquitter des mêmes tâches qu'un domestique humain non qualifié. Il peut aller chercher quelque chose, nettoyer ou plier des vêtements, allumer un feu, servir à manger ou du vin, etc. Après avoir reçu ses ordres, le serviteur y obéit au mieux de ses capacités. Une fois vos instructions menées à bien, il en attend de nouvelles.

Si vous lui ordonnez d'effectuer une tâche qui l'éloignerait de plus de 18 m de vous, le sort prend fin.

• Grimoire



# APPEL DE DESTRIER



École : Invocation  
 Classe : Paladin  
 Portée : 9 m

Temps d'incantation : 10 minutes  
 Composantes : U, G  
 Durée : Instantanée



Vous convoquez un esprit qui prend la forme d'un destrier particulièrement intelligent, puissant et fidèle, et créez un lien durable avec lui.

Votre destrier vous sert de monture, y compris au combat, et vous partagez avec lui un lien instinctif qui vous permet de combattre comme si vous ne faisiez qu'un. Tant que vous montez votre destrier, tout sort que vous lancez et qui ne cible que vous peut aussi le cibler.

Quand le destrier tombe à 0 point de vie, il disparaît sans laisser de traces. Vous pouvez aussi le révoquer à tout moment au prix d'une action, il disparaît alors. Dans tous les cas, en relançant ce sort, vous invoquez le même destrier, avec ses points de vie maximums.

Tant que votre destrier se situe dans un rayon de 1,5 km de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie, et vice versa.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul destrier lié par ce sort ou par *appel de destrier volant* à la fois. Au prix d'une action, vous pouvez le libérer de son lien à tout moment, auquel cas il disparaît.



# MARCHÉ DE BRUME



École : Invocation

Classe : Ensorceleur, Magicien, Sorcier

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

bonus

Composantes : V

Durée : Instantanée



Brièvement enveloppé d'une brume argentée, vous vous téléportez jusqu'à 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez.

• **Grimoire**



# SERRES DU CORBEAU



École : Invocation

Classe : Paladin (Serment du corbeau)

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : Instantanée



Vous projetez une nuée de projectiles acérés sur vos ennemis. Chaque créature prise dans un cône de 6 m doit effectuer un JS Dextérité et subit 3d8 dégâts tranchants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. En cas de marge d'échec de 5 ou plus, la créature est **aveuglée** jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

• Grimoire



# SPHÈRE DE FEU

École : Invocation

Classe : Druide, Magicien

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G, M

Durée : 1 minute



Une sphère de feu de 1,50 m de diamètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix à portée et persiste pour toute la durée du sort. Toute créature qui termine son tour de jeu dans un rayon de 1,50 m de la sphère doit effectuer un JS Dextérité et subit 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Au prix d'une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 m. Si elle percute une créature, cette dernière doit effectuer le jet de sauvegarde contre les dégâts, et la sphère s'arrête pour ce tour.

La sphère peut franchir des obstacles hauts de 1,50 m et des fosses larges de 3 m. Elle embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. En outre, elle produit une lumière vive dans un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus.

 **Grimoire**



# TOILE D'ARaignée

École : Invocation

Concentration

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G, M

Portée : 18 m

Durée : 1 heure

Temps d'incantation : 1 action



Vous invoquez une masse épaisse de fils gluants en un point de votre choix à portée. Les toiles remplissent un cube de 6 m d'arête depuis ce point pour toute la durée du sort. Elles constituent un terrain difficile et voilent légèrement la zone.

Si les toiles ne sont pas ancrées en deux points solides (comme des murs ou des arbres) ou disposées en travers du sol, d'un mur ou d'un plafond, elles s'effondrent et le sort prend fin au début de votre tour de jeu suivant. Les toiles invoquées sur une surface plane ont une épaisseur de 1,50 m.

Toute créature qui commence son tour de jeu dans les toiles ou y entre à son tour de jeu doit effectuer un JS Dextérité. En cas d'échec, la créature est **entravée** aussi longtemps qu'elle reste dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature entravée par les toiles peut effectuer un test de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, au prix d'une action. En cas de réussite, elle n'est plus entravée.

Les toiles sont inflammables. Tout cube de 1,50 m d'arête exposé aux flammes brûle en 1 round, en infligeant 2d4 dégâts de feu aux créatures qui y commencent leur tour de jeu.



# ASSISTANCE DIVINE

0

École : Divination

Classe : Druide, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 1 minute



Vous touchez une créature consentante. Une fois avant que le sort prenne fin, la cible peut lancer 1d4 et ajouter le résultat à un test de caractéristique de son choix. Ce jet peut être effectué avant ou après le test de caractéristique en question. Ensuite, le sort prend fin.

• **Grimoire**



# COUP AU BUT

0

École : Divination

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien, Sorcier

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : G

Durée : 1 round



Choisissez un effet parmi les suivants :

• **Anticipation** : Choisissez une difficulté à laquelle vous allez vous confronter lors d'un test de caractéristique contre un élément passif de votre environnement (pistage, escalade, natation, etc.). Lors de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lancer 2d10 au lieu de 1d20 pour votre prochain test de caractéristique.

• **Avantage à l'attaque** : Choisissez une cible située à portée. Lors de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un avantage à votre premier jet d'attaque contre la cible, pourvu que le sort n'ait pas déjà pris fin.

• **Contourner les abris** : Choisissez une cible située à portée. Lors de votre tour de jeu suivant, les abris partiels et supérieurs ne confèrent aucun bonus à la CA de la cible contre votre premier jet d'attaque contre elle.

La puissance de ce sort augmente quand vous atteignez les niveaux 5, 11 et 17. Au niveau 5, l'anticipation vous permet de lancer 3d6 ou 2d10 à votre convenance ; au niveau 11, vous pouvez ajouter un bonus d'appoint de +2 quand vous utilisez anticipation ; au niveau 17, vous pouvez cumuler l'avantage à l'attaque et contourner les abris.



# AJUSTEMENT FATIDIQUE



École : Divination

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien, Prêtre

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 réaction

Composantes : V

Durée : Instantanée



D'une simple parole, vous altérez subtilement votre action par un mélange de pré cognition et de manipulation du destin. Vous bénéficiez d'un bonus d'appoint de +1 au jet que vous venez d'effectuer.

• Grimoire



# COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX



École : Divination

Rituel

Classe : Barde, Druide, Rôdeur

Composantes : U, G

Portée : Personnelle

Durée : 10 minutes

Temps d'incantation : 1 action



Ce sort vous permet de comprendre les bêtes et de communiquer avec elles verbalement. Les connaissances et la conscience de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais elles pourront au moins vous donner des informations sur des monstres et lieux des environs, notamment ce qu'ils sont en mesure de percevoir ou ont perçu au cours de la journée écoulée. À la discrétion du meneur, vous pourrez peut-être persuader une bête de vous rendre un petit service.

Grimoire



# COMPRÉHENSION DES LANGUES

1

École : Divination

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Barde, Ensorceleur,

Rituel

Magicien, Sorcier

Composantes : U, G, M

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure



Vous comprenez toute langue orale que vous entendez pour toute la durée du sort. Vous comprenez aussi les écrits que vous voyez, sous réserve que vous touchiez la surface sur laquelle ils figurent. Cela ne vous rend pas capable d'écrire ou de parler d'autres langues. Il vous faut 1 minute environ pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets contenus dans un texte ou un glyphe, comme un sceau magique, qui ne fait pas partie d'une langue écrite. Tout document marqué d'un Interdit de Mort ne peut être lu grâce à ce sort.

 **Grimoire**



# CONVERGENCE

1



École : Divination

Classe : Barde, Paladin, Prêtre

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Rituel, Concentration

Composantes : U, G

Durée : 1 heure



Tant que le sort persiste, une balise mentale vous indique dans quelle direction se trouve la créature la plus proche géographiquement qui remplit les conditions suivantes :

- Sa valeur d'Intelligence est égale ou supérieure à 6.
- Elle se trouve dans un rayon de 5 km de vous.
- Elle possède des intérêts concordants avec les vôtres, des idéaux communs, une attirance envers vous, une bienveillance à l'égard de ce que vous représentez ou toute autre raison de vous apprécier. Le sort ne charme pas la créature : il vous guide vers quelqu'un qui aura envie de vous aider.
- Vous ne connaissez pas cette créature ou ignorez sa présence. Si un vieil ami se trouve dans la même ville que vous sans que vous le sachiez, le sort pourrait ainsi vous guider vers lui.

Le sort ne vous donne que la direction vers la créature, sans vous donner la moindre indication sur la distance qui vous sépare d'elle, son identité ou les raisons de votre concorde. Si, pour une raison ou une autre, une nouvelle créature remplissant les conditions détaillées ci-dessus se trouve plus près de vous avant la fin du sort, l'effet vous guide aussitôt vers elle. Dès que vous vous retrouvez dans un rayon de 3 m d'une créature remplissant les conditions, le sort prend fin.



# DÉTECTION DE LA MAGIE

École : Divination

Classe : Barde, Druide, En-sorceleur, Magicien, Paladin, Prêtre, Rôdeur, Sorcier

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Rituel, Concentration

Composantes : U, G

Durée : 10 minutes



Pour toute la durée du sort, vous décelez la présence de magie dans un rayon de 9 m de vous. Si vous détectez de la magie de la sorte, vous pouvez, au prix d'une action, percevoir une légère aura autour de tout objet ou créature visibles et porteurs de magie dans la zone (vous en découvrez l'école de magie, le cas échéant).

Le sort est capable de pénétrer la plupart des obstacles, mais 90 cm de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 2,5 cm de la plupart des métaux ou une mince feuille de plomb le bloquent.

Ce sort ne peut percer une frontière éthérée.

Grimoire



# DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

1



École : Divination

Classe : Paladin, Prêtre

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 10 minutes



Pour toute la durée du sort, si une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, un mort-vivant ou un ravageur du Chancre se trouve dans un rayon de 9 m de vous, vous en décelez la présence et la position. Vous savez également si un endroit ou un objet situé dans un rayon de 9 m de vous a été magiquement consacré ou profané.

Le sort est capable de pénétrer la plupart des obstacles, mais 90 cm de bois ou de terre, 90 cm de pierre, 2,5 cm de la plupart des métaux ou une mince feuille de plomb le bloquent. Ce sort ne peut percer à travers une frontière éthérée.

• Grimoire



# DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

1

École : Divination

Classe : Druide, Paladin,

Prêtre, Rôdeur

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Rituel, Concentration

Composantes : U, G, M

Durée : 10 minutes



Pour toute la durée du sort, vous décelez la présence et la position de poisons, créatures venimeuses et maladies dans un rayon de 9 m de vous. Vous identifiez aussi le type de poison, de créature venimeuse ou de maladie dans chaque cas.

Le sort est capable de pénétrer la plupart des obstacles, mais 90 cm de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 2,5 cm de la plupart des métaux ou une mince feuille de plomb le bloquent. Ce sort ne peut percer à travers une frontière éthérée.

 **Grimoire**



# IDENTIFICATION

1



École : Divination

Classe : Barde, Magicien

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 minute

Rituel

Composantes : U, G, M

Durée : Instantanée



Vous choisissez un objet que vous devez toucher tout au long de l'incantation. S'il s'agit d'un objet magique ou investi de magie, vous en découvrez les propriétés et le fonctionnement, mais savez également si son utilisation requiert une affinité et le nombre de charges restant, le cas échéant. Vous apprenez également s'il est affecté par un sort, que vous identifiez alors. Si l'objet a été créé par un sort, vous en découvrez le nom.

Si vous touchez une créature tout au long de l'incantation, vous découvrez l'ensemble des sorts qui l'affectent, le cas échéant.

 Grimoire



# MARQUE DU CHASSEUR

1

École : Divination

Concentration

Classe : Rôdeur

Composantes : V

Portée : 27 m

Durée : 1 heure

Temps d'incantation : 1 action  
bonus



Vous choisissez une créature que vous voyez à portée et lui laissez une marque qui la désigne comme votre proie. Tant que le sort persiste, vous infligez à la cible 1d6 dégâts supplémentaires chaque fois que vous la touchez avec une attaque d'arme et vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) que vous effectuez pour la retrouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez marquer une autre créature à l'un de vos tours de jeu suivants au prix d'une action bonus.

À Grimoire



# AUGURE

2

École : Divination

Classe : Prêtre

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 minute

Rituel

Composantes : U, G, M

Durée : Instantanée



En lançant des baguettes serties de gemmes ou des osselets de dragon, en étalant des cartes enluminées ou en usant de quelque autre colifichet divinatoire, vous recevez un présage de la part d'une entité surnaturelle qui vous révèle si l'ensemble des actions que vous comptez entreprendre dans les 30 prochaines minutes seront positives ou non. Le meneur choisit parmi les présages possibles suivants :

- *Fortune*, pour des résultats bénéfiques.
- *Misère*, pour des résultats défavorables.
- *Fortune et misère*, pour des résultats à la fois bénéfiques et défavorables.
- *Rien*, pour des résultats qui ne sont ni bénéfiques ni défavorables.

Le sort ne tient pas compte des circonstances éventuelles qui pourraient modifier l'issue de l'augure, comme l'incantation d'autres sorts, la venue d'un nouveau compagnon ou le départ d'un allié.

Si vous lancez plusieurs fois le sort avant d'avoir terminé un repos long, il y a 25 % de chance cumulatifs pour chaque incantation au-delà de la première d'obtenir un résultat aléatoire. Le meneur effectue bien évidemment ce jet en secret.



# DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ

École : Divination

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : 1 heure



Pour toute la durée du sort, vous voyez les objets et créatures invisibles, ainsi que dans le Plan Éthéré. Les créatures et objets éthérés vous apparaissent fantomatiques et translucides. Ce sort ne peut percer à travers une frontière éthérée.

• **Grimoire**



# DÉTECTION DE PENSÉES

École : Divination

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : U, G, M

Durée : 1 minute



Vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. Au moment de l'incantation, et au prix d'une action à chacun de vos tours de jeu tant que le sort persiste, vous pouvez vous concentrer sur une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m de vous. Si la créature choisie a une Intelligence de 3 ou moins, ou encore si elle ne parle aucune langue, elle n'est pas affectée.

Les frontières éthérées et l'Interdit de Mort peuvent mettre le sort en échec.

Vous découvrez d'abord les pensées superficielles de la créature. Au prix d'une action, vous pouvez passer à une autre créature, ou tenter de sonder davantage la même cible. Dans le deuxième cas, la cible doit effectuer un JS Sagesse. En cas d'échec, vous saisissez son mode de réflexion, son état émotionnel et tout ce qui occupe ses pensées. En cas de réussite, le sort prend fin. Quoi qu'il en soit, quand vous ne vous contentez pas des pensées superficielles, la cible sait que vous sondez son esprit, et à moins que vous ne vous tourniez vers les pensées d'une autre créature, elle peut, au prix d'une action à son tour de jeu, effectuer un test d'Intelligence opposé au vôtre. Si elle l'emporte, le sort prend fin.

Le sort est capable de pénétrer la plupart des obstacles, mais 60 cm de pierre, 5 cm de métal ou une mince feuille de plomb le bloquent.



# DÉTECTION DES PIÈGES

École : Divination

Classe : Druide, Prêtre, Rôdeur

Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : Instantanée



Vous détectez la présence des pièges situés à portée. Au regard de ce sort, un piège inclut tout ce qui peut déclencher un effet soudain ou inattendu que vous considérez comme néfaste ou indésirable, et expressément conçu comme tel par son créateur. Cette divination permettra donc de détecter une zone affectée par une *alarme*, un *glyphe de garde* ou un piège mécanique, mais ne révélera pas un sol fragile, un plafond instable ou des sables mouvants.

Ce sort signale simplement la présence d'un piège. Vous ne découvrez pas la position de chaque piège, mais êtes conscient de la nature du danger que le piège détecté représente.

Ce sort ne peut percer une frontière éthérée.

• Grimoire



# DÉTECTION DES TRACES

2



École : Divination

Classe : Rôdeur

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 10 minutes



Vous décelez si des créatures de taille TP ou plus sont passées dans un rayon de 9 m de vous au cours de la dernière semaine. Au prix d'une action, vous pouvez vous focaliser sur une trace en particulier pour connaître l'espèce (la sous-espèce, le cas échéant) et la taille de la créature correspondante, ainsi que la direction prise, l'allure et la date du passage.

- Le sort *passage sans trace* est inefficace contre *détection des traces*.
- Le sort *antidétection* et toute magie qui protège contre la divination n'efface pas la trace, mais elle la floute, de sorte qu'il vous est impossible d'obtenir des informations dessus, même en l'inspectant au prix d'une action (voir ci-dessus).
- Si la zone inspectée a vu passer plus de 20 créatures de taille TP ou plus au cours de la dernière semaine (à l'appréciation du meneur), votre détection est saturée d'informations et vous ne pouvez pas obtenir de détails supplémentaires. Cependant, au moment de lancer le sort, vous pouvez restreindre votre recherche en précisant une taille et/ou un type de créature.
- Le sort est capable de pénétrer la plupart des obstacles, mais 90 cm de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 2,5 cm de la plupart des métaux ou une mince feuille de plomb le bloquent.



# LOCALISATION D'ANIMAUX OU DE PLANTES

2

École : Divination

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Barde, Druide, Rôdeur

Rituel

Portée : Personnelle

Composantes : U, G, M

Durée : Instantanée



Décrivez ou nommez un genre précis de bête ou de plante. À l'écoute de la voix de la nature, vous découvrez la direction dans laquelle se trouve la cible de ce genre-là plus proche dans un rayon de 7,5 km, le cas échéant, et la distance qui vous en sépare.

 **Grimoire**



# LOCALISATION D'OBJET

2

École : Divination

Classe : Barde, Druide, Magicien, Paladin, Prêtre, Rôdeur  
Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : U, G, M  
Durée : 10 minutes



Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous découvrez la direction dans laquelle se trouve la cible, tant qu'elle se situe dans un rayon de 300 m de vous. Si elle se déplace, vous savez dans quelle direction elle progresse.

Ce sort permet de localiser un objet précis que vous connaissez, sous réserve que vous l'ayez déjà vu de près (dans un rayon de 9 m) au moins une fois. Ce sort permet aussi de localiser l'objet d'un genre spécifique le plus proche, comme un type d'habit, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Ce sort ne permet pas de localiser un objet si une épaisseur de plomb, aussi fine soit-elle, coupe le chemin le plus direct qui vous en sépare. Les frontières éthérées et l'Interdit de Mort mettent ce sort en échec.

 **Grimoire**



# SARCASMES VENIMEUX

École : Enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Barde, Ensorceleur

Composantes : V

Portée : 18 m

Durée : Instantanée



Vous crachez un flot d'insultes mêlé de subtils enchantements à l'adresse d'une créature que vous voyez à portée. Si la cible vous entend (il n'est pas nécessaire qu'elle vous comprenne), elle doit réussir un JS Sagesse sous peine de subir 1d4 dégâts psychiques et un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle effectuera avant la fin de son tour de jeu suivant.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 quand vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

 **Grimoire**



# AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

École : Enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Barde, Druide, Rôdeur

Composantes : V, G, M

Portée : 9 m

Durée : 24 heures



Ce sort vous permet de convaincre un animal que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous voyez située à portée, qui elle-même doit pouvoir vous voir et vous entendre. Si son Intelligence est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, elle doit réussir un JS Sagesse sous peine d'être **charmée** par vous pour toute la durée du sort. Si vous ou un de vos compagnons faites du mal à la cible, le sort prend fin.

À Grimoire



# BÉNÉDICTION

École : Enchantement  
Classe : Paladin, Prêtre  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 minute



Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix situées à portée. Chaque fois qu'une cible effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, elle peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet de sauvegarde ou d'attaque.

• **Grimoire**



# CHARMÉ-PERSONNE



École : Enchantement

Classe : Barde, Druide, Ensor-  
celeur, Magicien, Sorcier

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 heure



Vous tentez de charmer un humanoïde que vous voyez à portée. La cible doit effectuer un JS Sagesse et bénéficie pour cela d'un avantage si vous ou vos compagnons la combattez. En cas d'échec, elle est **charmée** par vos soins tant que le sort persiste ou jusqu'à ce vous ou vos compagnons lui nuisiez. La créature charmée vous voit comme un ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

• Grimoire



# HÉROÏSME

École : Enchantement  
Classe : Barde, Paladin  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G  
Durée : 1 minute



Une créature consentante que vous touchez est galvanisée. Tant que le sort persiste, elle est immunisée contre l'état préjudiciable effrayé et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de caractéristique magique au début de chacun de ses tours de jeu. Quand le sort prend fin, la cible perd les points de vie temporaires restants que le sort lui a octroyés.

• Grimoire



# IMPRÉCATION

École : Enchantement  
Classe : Barde, Prêtre  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 minute



Jusqu'à trois créatures de votre choix que vous voyez à portée doivent effectuer un JS Charisme. Chaque fois qu'une cible qui a raté ce jet de sauvegarde effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde avant que le sort prenne fin, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat du jet de sauvegarde ou d'attaque en question.

 **Grimoire**



# Injonction

École : Enchantement  
 Classe : Paladin, Prêtre  
 Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action  
 Composantes : V  
 Durée : 1 round



Vous donnez un ordre d'une longueur maximale d'un mot à une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un JS Sagesse sous peine d'obéir à l'ordre à son tour de jeu suivant. Le sort n'a aucun effet sur les morts-vivants, de même que sur les cibles qui ne comprennent pas votre langue ou pour lesquelles l'ordre est ostensiblement nuisible.

Voici la description des ordres les plus courants.

- **Approche.** La cible s'avance vers vous en prenant le chemin le plus court et son tour de jeu prend fin si elle se retrouve dans un rayon de 1,50 m de vous.
- **Fuis.** La cible consacre son tour à s'éloigner de vous le plus rapidement possible.
- **Halte.** La cible ne se déplace pas et n'entreprend pas d'action. Une créature volante reste en l'air, pourvu qu'elle en soit capable. Si elle doit se déplacer pour cela, elle parcourt la distance minimale pour rester en l'air.
- **Lâche.** La cible lâche ce qu'elle tient et son tour de jeu prend fin.
- **Rampe.** La cible tombe **à terre** et met fin à son tour de jeu.

Rien ne vous empêche d'en donner d'autres. Dans ce cas, le meneur déterminera le comportement de la cible. Si cette dernière est incapable d'obéir à votre ordre, le sort prend fin.



# RIRE AFFREUX

1

École : Enchantement

Classe : Barde, Magicien

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : U, G, M

Durée : 1 minute



Une créature de votre choix que vous voyez à portée trouve tout extrêmement drôle et se retrouve en proie au fou rire si ce sort l'affecte. La cible doit réussir un JS Sagesse sous peine de se retrouver **à terre**, d'être **neutralisée** et incapable de se relever pour toute la durée du sort. Une créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 4 ou moins n'est pas affectée.

À la fin de chacun de ses tours de jeu, et chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible a droit à un nouveau JS Sagesse. Elle bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde s'il découle de dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

• Grimoire



# SOMMEIL

École : Enchantement

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Portée : 27 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : 1 minute



Ce sort plonge des créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total représente le nombre de points de vie de créatures que le sort peut affecter. Les créatures situées dans un rayon de 6 m d'un point que vous avez choisi à portée sont affectées dans l'ordre croissant de leurs points de vie (sans tenir compte de celles qui sont inconscientes).

En commençant par la créature qui a le moins de points de vie actuellement, chaque créature affectée par ce sort se retrouve **inconsciente** tant que persiste le sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que quelqu'un la secoue ou la gifle au prix d'une action. Soustrayez du total les points de vie de chaque créature affectée avant de passer à la suivante. Pour qu'une créature soit affectée, il faut que ses points de vie actuels soient inférieurs ou égaux au total restant.

Les morts-vivants et les créatures immunisées contre l'état préjudiciable charmé ne sont pas affectés par ce sort.



## TOURMENT



École : Enchantement

Classe : Sorcier

Portée : 27 m

Temps d'incantation : 1 action  
bonus

Concentration

Composantes : V, G, M

Durée : 1 heure



Vous désignez comme cible de ce maléfice une créature que vous voyez à portée. Vous lui infligez 1d6 dégâts psychiques supplémentaires chaque fois que vous la touchez avec une attaque. Si elle tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez tourmenter une autre créature à l'un de vos tours de jeu suivants au prix d'une action bonus.

 Grimoire



# APAISEMENT DES ÉMOTIONS

École : Enchantement  
 Classe : Barde, Prêtre  
 Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action  
 Concentration  
 Composantes : V, G  
 Durée : 1 minute



Vous tentez de réprimer les émotions fortes d'un groupe de gens. Chaque humanoïde situé dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit effectuer un JS Charisme. Chacun peut décider de le rater s'il le souhaite. En cas d'échec, choisissez un des deux effets suivants.

- Vous pouvez réprimer tout effet infligeant à une cible l'état préjudiciable charmé ou effrayé. Quand ce sort prend fin, tout effet réprimé reprend, sous réserve que sa durée n'ait pas expiré entre-temps.
- Au lieu de cela, vous pouvez rendre une cible indifférente envers des créatures de votre choix si elle leur est hostile. Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée ou blessée par un sort, ou voit un de ses amis se faire blesser. Quand le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le meneur n'en décide autrement.



# ASSAUT COMPULSIF



École : Enchantement

Classe : Barde, Magicien,

Prêtre, Sorcier

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : Instantanée



Vous désignez une créature, laquelle doit immédiatement utiliser sa réaction pour effectuer une attaque à l'aide de l'arme qu'elle tient contre une créature de votre choix. Si elle n'en a pas la possibilité (soit parce qu'elle devrait se déplacer pour atteindre la créature ciblée, soit parce qu'un effet quelconque l'en empêche), ce sort est sans effet.

Si la créature désignée n'est pas consentante, elle peut effectuer un JS Sagesse pour se soustraire à l'effet du sort. Le consentement de la cible distingue la version corrompue de celle non-corrompue de ce sort.

• Grimoire





# AURA DE DUPPLICITÉ

2

École : Enchantement

Classe : Barde, Ensorceleur,

Sorcier

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V

Durée : 10 minutes



Une vague d'hypocrisie et d'incertitude émane de vous dans un rayon de 9 m. L'aura se déplace avec vous tant que le sort persiste, et vous en restez le centre. Toute créature comprise dans l'aura (y compris vous) bénéficie d'un avantage aux tests de caractéristique associés à la Tromperie mais subit un désavantage aux tests de caractéristique associés à l'Intuition, sauf vous, qui bénéficiez d'un avantage.

 Grimoire





# AURA DE SINCÉRITÉ

2

École : Enchantement  
Classe : Paladin  
Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V  
Durée : 10 minutes



Une énergie de franchise et de confiance émane de vous dans un rayon de 9 m. L'aura se déplace avec vous tant que le sort persiste, et vous en restez le centre. Toute créature comprise dans l'aura (y compris vous) subit un désavantage aux tests de caractéristique associés à la Tromperie et bénéficie d'un avantage à ceux associés à l'Intuition.

 **Grimoire**



# DISCOURS CAPTIVANT

2

École : Enchantement  
Classe : Barde, Sorcier  
Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G  
Durée : 1 minute



Vous déblatérez un flot de paroles qui éveille la curiosité des créatures de votre choix, que vous voyez à portée et qui vous entendent, et les oblige à effectuer un JS Sagesse. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées réussissent automatiquement ce jet de sauvegarde, et si vous ou vos compagnons combattez une créature, elle bénéficie d'un avantage à la sauvegarde. En cas d'échec, la cible subit un désavantage aux tests de Sagesse (Perception) visant à percevoir des créatures autres que vous tant que le sort persiste ou jusqu'à ce qu'elle ne vous entende plus. Le sort prend fin si vous êtes neutralisé ou ne pouvez plus parler.

 **Grimoire**



# IMMOBILISATION DE PERSONNE

École : Enchantement

Classe : Barde, Druide, Ensor-  
celeur, Magicien, Prêtre, Sorcier  
Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G, M  
Durée : 1 minute



Choisissez un humanoïde que vous voyez à portée. La cible doit réussir un JS Sagesse sous peine d'être **paralysée** pour toute la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible a droit à un nouveau JS Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin la concernant.

• Grimoire



# MESSAGER ANIMAL

École : Enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Barde, Druide, Rôdeur

Rituel

Portée : 9 m

Composantes : U, G, M

Durée : 24 heures



Grâce à ce sort, vous vous servez d'un animal pour transmettre un message. Choisissez une bête de taille TP – comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris – que vous voyez et située à portée. Puis vous lui précisez un lieu, dans lequel vous vous êtes déjà rendu, et la description générale du destinataire, comme « une personne vêtue de l'uniforme du guet » ou « un nain aux cheveux roux portant un chapeau pointu. » Le message ne doit pas compter plus de vingt-cinq mots. La bête ciblée prend la direction du lieu qui lui a été indiqué pour toute la durée du sort, en parcourant 75 km environ en 24 heures pour un messager volant, la moitié de cette distance pour les autres animaux.

À son arrivée, la bête transmet votre message à la créature que vous lui avez décrite, en reproduisant jusqu'au son de votre voix. Le messager ne s'adresse qu'à une créature dont la description correspond à celle que vous lui avez donnée. S'il n'atteint pas sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête fait demi-tour pour regagner l'endroit où vous avez jeté ce sort.



# SUGGESTION



École : Enchantement

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien, Sorcier

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, M

Durée : 8 heures



Vous suggérez une ligne de conduite (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement une créature de votre choix que vous voyez à portée et qui peut vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent être charmées sont immunisées contre cet effet. La suggestion doit être formulée de sorte à ce que cette ligne de conduite paraisse raisonnable. Demander à la créature de se mettre indubitablement en danger annule automatiquement l'effet de l'enchantement. Il en va de même si la suggestion s'oppose résolument aux valeurs morales de la cible ou à ses intérêts.

La cible doit effectuer un JS Sagesse. En cas d'échec, elle adopte la ligne de conduite que vous lui avez précisée du mieux possible. Cette ligne de conduite peut valoir pour toute la durée du sort. Si l'activité suggérée peut être résolue en un temps plus court, le sort prend fin au moment où le sujet a fait ce qui lui a été demandé.

Vous pouvez aussi spécifier des conditions qui provoqueront une réaction spéciale tant que le sort persiste. Si la condition n'est pas remplie avant la fin du sort, l'action n'est pas réalisée.

Si vous ou un de vos compagnons blessez la cible, le sort prend fin.



# ZONE DE VÉRITÉ

2



École : Enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Barde, Paladin, Prêtre

Composantes : V, G

Portée : 18 m

Durée : 10 minutes



Vous créez une zone magique qui protège de la duplicité. Cette zone prend la forme d'une sphère de 4,50 m de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Tant que le sort persiste, toute créature qui entre dans la zone pour la première fois d'un tour de jeu ou y commence son tour de jeu doit effectuer un JS Charisme. En cas d'échec, elle ne peut mentir intentionnellement dans la sphère. Vous savez pour chaque créature si elle réussit ou rate son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort et peut donc se soustraire aux questions auxquelles elle répondrait par des mensonges. Il lui suffit pour cela de rester suffisamment évasive tout en disant la vérité.

 **Grimoire**



# 0

# cri de bataille



École : Évocation

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien, Prêtre, Sorcier

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : Instantanée



Vous poussez un hurlement audible jusqu'à 90 m, que vous pouvez rendre intelligible.

Chaque créature prise dans un cône de 3 m doit effectuer un JS Constitution. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts de tonnerre et se retrouve **assourdie** jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 quand vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

fa. Grimoire



# DÉCHARGE OCCULTE

0

École : Évocation  
Classe : Sorcier  
Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G  
Durée : Instantanée



Un rayon d'énergie crépitante file vers une créature située à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, elle subit 1d10 dégâts de force.

Le nombre de rayons créés par le sort augmente lorsque vous atteignez certains niveaux : deux au niveau 5, trois au niveau 11, et quatre au niveau 17. Les rayons peuvent viser différentes cibles. Effectuez un jet d'attaque distinct pour chacun d'entre eux.

 **Grimoire**



# FLAMME SACRÉE

0

École : Évocation  
Classe : Prêtre  
Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G  
Durée : Instantanée



Une lumière embrasée s'abat sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un JS Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne tire aucun avantage d'un abri pour ce jet de sauvegarde.

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

 **Grimoire**



# LUMIÈRE

École : Évocation

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 heure



Vous touchez un objet dont aucune dimension ne peut dépasser 3 m. Tant que le sort persiste, cet objet dégage une lumière vive dans un rayon de 6 m, et une lumière faible sur 6 m de plus. Cette lumière est de la couleur de votre choix. Pour la bloquer, il suffit de recouvrir l'objet d'un écran opaque. Le sort prend fin si vous le relancez ou si vous le révoquez au prix d'une action.

Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette dernière doit réussir un JS Dextérité pour éviter le sort.

Lorsque vous atteignez les niveaux 5, 11 et 17, vous pouvez créer respectivement 1, 2, et 3 lumières supplémentaires. À ces mêmes niveaux, le rayon d'éclairage passe respectivement à 9 m, 12 m et 15 m. Au niveau 11, vous pouvez, à l'aide d'une action bonus, faire varier le rayon d'action de la lumière de 0 m à son maximum. Au niveau 17, au lancement de *lumière*, vous pouvez désigner jusqu'à six créatures qui, outre les créatures douées de vision lucide, seront les seules à percevoir la lumière.



# LUMIÈRES DANSANTES

École : Évocation

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien

Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 1 minute



Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille de torches à portée. Celles-ci peuvent prendre la forme de torches, de lanternes ou d'orbes lumineux qui planent dans les airs pour toute la durée du sort. Vous pouvez aussi combiner ces quatre lumières en une forme luisante vaguement humanoïde de taille M. Quel que soit votre choix, chacune produit une lumière faible dans un rayon de 3 m.

Au prix d'une action bonus à votre tour de jeu, vous pouvez déplacer ces lumières jusqu'à 18 m vers un nouvel endroit situé à portée. Si l'une de ces lumières s'éloigne de plus de 6 m de toutes les autres, elle disparaît.

Au niveau 5, à votre tour de jeu, vous pouvez déplacer les lumières dansantes sans recourir à une action bonus une fois par tour. Au niveau 11, vous n'avez plus besoin de vous concentrer pour maintenir le sort et vous pouvez faire varier l'intensité, l'aspect et la couleur de chaque lumière indépendamment. Une fois que vous avez atteint le niveau 17, au lancement de *lumières dansantes*, vous pouvez désigner jusqu'à 6 créatures qui, outre les créatures douées de vision lucide, seront les seules à percevoir la lumière.



# POIGNE FOUDROYANTE

0

École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : Contact

Durée : Instantanée



Vous essayez de toucher une créature pour lui infliger une décharge électrique. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Vous bénéficiez d'un avantage au jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas jouer de réaction jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

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

 **Grimoire**



# RAYON DE GIVRE

0

École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : 18 m

Durée : Instantanée



Un rayon glacé d'énergie bleutée file vers une créature située à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts de froid et sa VD est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

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

• **Grimoire**



# TRAIT DE FEU

École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : 36 m

Durée : Instantanée



Vous projetez une flammèche sur une créature ou un objet situé à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, elle subit 1d10 dégâts de feu. Tout objet inflammable touché par ce sort s'embrase s'il n'est ni porté ni transporté.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d10 quand vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

• **Grimoire**



# ARME ÉLÉMENTAIRE



▲  
1

École : Évocation

Concentration

Classe : Paladin

Composantes : V

Portée : Personnelle

Durée : 1 minute

Temps d'incantation : 1 action  
bonus



Votre arme de corps à corps s'anime de puissance élémentaire. Chaque fois que vous touchez une cible avec cette arme avant la fin du sort, vous lui infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de caractéristique magique. Le type de ces dégâts est à choisir parmi la liste suivante au moment du lancement du sort : acide, feu, foudre, froid, radiant, tonnerre.

À. Grimoire



## BILLE ACIDE



École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : 27 m

Durée : Instantanée



Vous fixez du regard une cible à portée en tendant un doigt vers elle, et une bille jaunâtre jaillit dans sa direction. Effectuez un jet d'attaque de sort à distance contre elle. En cas de réussite, elle subit 2d8 dégâts d'acide et doit réussir un JS Constitution sous peine de se retrouver **aveuglée** jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

 Grimoire



# ÉCLAIR TRAÇANT

1

École : Évocation  
Classe : Prêtre  
Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G  
Durée : 1 round



Un rayon lumineux file en direction d'une cible de votre choix située à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, elle subit  $qd6$  dégâts radiants, et le prochain jet d'attaque effectué contre elle avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un avantage en raison de la lumière faible qu'elle dégage pendant ce laps de temps.

 **Grimoire**



# FAVEUR DIVINE

École : Évocation

Classe : Paladin

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
bonus

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 1 minute



Votre prière vous confère une radiance divine. Tant que le sort persiste, vos attaques d'arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires en cas de réussite.

• **Grimoire**



# LUEUR FÉERIQUE

1

École : Évocation

Classe : Barde, Druide

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V

Durée : 1 minute



Une lueur bleue, verte ou violette (à votre convenance) entoure tous les objets situés dans un cube de 6 m d'arête. Toute créature située dans la zone au moment de l'incantation est entourée elle aussi si elle rate un JS Dextérité. Pour toute la durée du sort, les créatures et les objets affectés dégagent une lumière faible sur un rayon de 3 m.

Les jets d'attaque effectués contre une créature ou un objet ainsi affecté bénéficient d'un avantage, sous réserve que les attaquants le voient. Enfin, la créature ou l'objet affecté ne peut pas être invisible.

• Grimoire



# MAINS BRÛLANTES

1

École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée



Vous tendez les mains devant vous, les doigts écartés, pouce contre pouce, et un éventail de flammes en jaillit. Chaque créature prise dans un cône de 4,50 m doit effectuer un JS Dextérité et subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les flammes embrasent dans la zone tout objet inflammable ni porté ni transporté.

• Grimoire



# MOT DE GUÉRISON

1



École : Évocation

Classe : Barde, Druide, Prêtre

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

bonus

Composantes : V

Durée : Instantanée



Une créature de votre choix que vous voyez à portée récupère un nombre de points de vie égal à  $1d4 +$  votre modificateur de caractéristique magique. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

• Grimoire



# PROJECTILE MAGIQUE

École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : 36 m

Durée : Instantanée



Vous créez trois fléchettes luisantes de force magique. Chacune touche une créature de votre choix que vous voyez à portée. Une fléchette inflige  $1d4 + 1$  dégâts de force à sa cible. Les projectiles frappent tous simultanément et, si vous le souhaitez, vous pouvez les répartir entre plusieurs créatures.

 **Grimoire**



# RÉPRIMANDE MALÉFIQUE

École : Évocation  
Classe : Sorcier  
Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 réaction  
Composantes : V, G  
Durée : Instantanée



Vous pointez du doigt la créature qui vous a blessé, qui est momentanément entourée de flammes maléfiques. La créature doit effectuer un JS Dextérité et subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

• **Grimoire**



# soins



École : Évocation

Classe : Barde, Druide, Paladin, Prêtre, Rôdeur

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : Instantanée



Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à  $1d8 +$  votre modificateur de caractéristique magique. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

• Grimoire



# VAGUE DE TONNERRE

École : Évocation

Classe : Barde, Druide, Ensorcelleur, Magicien

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : Instantanée



Vous produisez une vague de force particulièrement bruyante. Toute créature prise dans un cube de 4,50 m dont vous êtes l'origine doit effectuer un JS Constitution. En cas d'échec, la cible subit 2d8 dégâts de tonnerre et vous la repoussez de 3 m. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas repoussée.

Par ailleurs, vous repoussez automatiquement de 3 m les objets non fixés qui sont entièrement pris dans la zone d'effet, et le sort produit un coup de tonnerre audible dans un rayon de 90 m.

 **Grimoire**



# ARME SPIRITUELLE

École : Évocation  
Classe : Prêtre  
Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action bonus  
Composantes : U, G  
Durée : 1 minute



Une arme spectrale flottante apparaît à portée et persiste pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous relanciez ce sort. Au moment de l'incantation, vous pouvez effectuer une attaque de sort de corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme. En cas de réussite, la cible subit des dégâts de force égaux à  $1d8 +$  votre modificateur de caractéristique magique.

Au prix d'une action bonus à votre tour de jeu, vous pouvez déplacer l'arme jusqu'à 6 m et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de celle-ci.

L'arme prend la forme de votre choix.

• **Grimoire**



# ARME VENGERESSE



École : Évocation

Classe : Paladin, Prêtre

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
bonus

Concentration

Composantes : V

Durée : 1 minute



Votre arme de corps à corps exprime l'ire de votre divinité. Chaque fois que vous touchez une cible avec cette arme avant la fin du sort, vous lui infligez des dégâts psychiques supplémentaires égaux à votre modificateur de caractéristique magique. La cible doit également réussir un JS Sagesse sous peine de se retrouver **effrayée** par vous tant que le sort persiste.

À la fin de chacun de ses tours de jeu, la créature peut effectuer un JS Sagesse pour raffermir sa détermination et ne plus être effrayée par vous.

 **Grimoire**



# BOURRASQUE

2

École : Évocation

Classe : Druide, Ensorceleur,

Magicien

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : U, G

Durée : 1 minute



Une ligne de vent fort de 18 m de long et de 3 m de large jaillit de votre personne dans une direction que vous choisissez et persiste jusqu'à la fin du sort. Chaque créature qui commence son tour de jeu dans la ligne doit réussir un JS Force sous peine d'être repoussée de 4,50 m dans la direction de la ligne.

Toute créature prise dans la ligne doit dépenser le double du déplacement qu'elle effectue quand elle se rapproche de vous.

La bourrasque dissipe les gaz et vapeurs, et souffle les bougies, torches et autres flammes non protégées dans la zone. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent violemment et ont 50 % de chance de s'éteindre.

Tant que le sort persiste, vous pouvez à chacun de vos tours de jeu changer la direction dans laquelle la ligne jaillit de votre personne, au prix d'une action bonus.

 Grimoire



# CHÂTIMENT RADIANT

École : Évocation

Concentration

Classe : Paladin

Composantes : V

Portée : Personnelle

Durée : 1 minute

Temps d'incantation : 1 action  
bonus



Votre arme scintille d'une brillance astrale la première fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme avant que le sort prenne fin. Cette attaque inflige  $2d6$  dégâts radiants supplémentaires à la cible, qui redevient visible si elle était invisible. En outre, la cible émet une lumière faible sur un rayon de 1,50 m et ne peut pas devenir invisible tant que le sort persiste.

 **Grimoire**



## CONTACT VENIMEUX



École : Évocation

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : Instantanée



Vous posez la main sur une créature qui doit réaliser un JS Constitution. En cas d'échec, elle subit 4d8 dégâts de poison et se retrouve **empoisonnée** pendant 1 minute. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas empoisonnée.

Une cible empoisonnée par ce sort effectue un JS Constitution à la fin de chacun de ses tours de jeu, cet état préjudiciable prenant fin en cas de réussite.

• Grimoire



# FLAMME ÉTERNELLE

2

École : Évocation

Classe : Magicien, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : Jusqu'à dissipation



Une flamme apparaît brusquement sur un objet que vous touchez. Elle produit autant de lumière qu'une torche. Si elle ressemble à une flamme normale, elle ne dégage pas de chaleur et ne consomme pas d'oxygène. Une *flamme éternelle* peut être couverte ou cachée, mais pas étouffée ni éteinte.

 **Grimoire**



## FLÈCHE ACIDE

École : Évocation  
Classe : Magicien  
Portée : 27 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G, M  
Durée : Instantanée



Une flèche verte et chatoyante file droit vers une cible située à portée avant d'éclater et de l'arroser d'acide. Effectuez une attaque de sort à distance. En cas de réussite, la cible subit immédiatement 4d4 dégâts d'acide, puis 2d4 dégâts d'acide à la fin de son tour de jeu suivant. En cas d'échec, la flèche l'asperge d'acide en ne lui infligeant que la moitié des dégâts initiaux et aucun dégât à la fin de son tour de jeu suivant.

fa. Grimoire



# FRACASSEMENT

École : Évocation

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : Instantanée



Un son aigu particulièrement intense retentit depuis un point de votre choix à portée. Toute créature prise dans une sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point doit effectuer un JS Constitution et subit 3d8 dégâts de tonnerre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature faite de matière inerte, comme la pierre, le cristal ou le métal subit un désavantage à ce jet de sauvegarde.

Un objet non magique qui n'est ni porté ni transporté subit aussi les dégâts s'il est pris dans la zone du sort.

 **Grimoire**



## HURLEMENT



École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G, M

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée



Vous écartez les bras en poussant un cri tonitruant. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre chaque créature de votre choix à portée de votre allonge. Une attaque qui touche inflige  $3d8$  dégâts de tonnerre à la cible.

Chaque créature que vous avez ciblée – même si vous ne l'avez pas touchée – doit également réussir un JS Constitution sous peine de se retrouver **assourdie** et **neutralisée** jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

 Grimoire



# LAME DE FEU

École : Évocation

Classe : Druide

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
bonus

Concentration

Composantes : V, G, M

Durée : 10 minutes



Une lame embrasée apparaît dans votre main libre et persiste pour toute la durée du sort. Sa taille et sa forme se rapprochent de celles d'un cimeterre. Si vous la lâchez, elle disparaît, mais vous pouvez l'évoquer à nouveau au prix d'une action bonus.

Vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps avec cette arme au prix d'une action. En cas de réussite, la cible subit  $3d6$  dégâts de feu.

La lame enflammée produit une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus.

 **Grimoire**



# PRIÈRE DE GUÉRISON



École : Évocation  
Classe : Prêtre  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 10 minutes  
Composantes : V  
Durée : Instantanée



Jusqu'à six créatures de votre choix que vous voyez à portée récupèrent un nombre de points de vie égal à  $2d8 +$  votre modificateur de caractéristique magique. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

• **Grimoire**



# RAYON ARDENT

École : Évocation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G

Portée : 36 m

Durée : Instantanée



Vous créez trois rayons de feu que vous lancez sur des cibles situées à portée. Vous pouvez les répartir comme bon vous semble, contre une seule cible ou plusieurs.

Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. En cas de réussite, la cible subit 2d6 dégâts de feu.

• Grimoire



# RAYON DE LUNE

École : Évocation  
 Classe : Druide  
 Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action  
 Concentration  
 Composantes : V, G, M  
 Durée : 1 minute



Un rayon de lumière pâle argentée s'abat du ciel sous la forme d'un cylindre de 1,50 m de rayon et de 12 m de haut centré sur un point à portée. Tant que le sort persiste, une lumière faible emplit ce cylindre.

Quand une créature entre dans la zone pour la première fois d'un tour de jeu ou y commence son tour de jeu, elle est baignée de flammes fantomatiques qui lui infligent une douleur insupportable. Elle doit effectuer un JS Constitution et subit  $2d10$  dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les métamorphes subissent un désavantage à ce jet. En outre, en cas d'échec, ils retrouvent instantanément leur forme d'origine et ne peuvent pas en adopter de nouvelle tant qu'ils n'ont pas quitté la lumière du sort.

À chacun de vos tours de jeu après avoir lancé ce sort, vous pouvez déplacer le rayon jusqu'à 18 m dans la direction de votre choix au prix d'une action.



# TÉNÈBRES

École : Évocation

Classe : Ensorceleur, Magicien, Sorcier

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, M

Durée : 10 minutes



Des ténèbres magiques se propagent depuis un point que vous choisissez à portée et remplissent une sphère de 4,50 m de rayon pour toute la durée du sort. Ces ténèbres contournent les coins. Une créature douée de vision dans le noir ne voit rien dans cette obscurité, et les lumières non magiques y restent sans effet.

Si le point que vous choisissez est sur un objet que vous tenez ou qui n'est ni porté ni transporté, l'obscurité s'en dégage et se déplace avec lui. Si la source de l'obscurité est recouverte par un objet opaque, comme un bol ou un casque, les effets des ténèbres sont bloqués.

Si une partie de la zone de ce sort chevauche une zone de lumière créée par un sort du 2<sup>e</sup> niveau ou inférieur, ce dernier est dissipé.

• Grimoire



# ILLUSION MINEURE

0

École : Illusion

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien, Sorcier

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : G

Durée : 1 minute



Vous créez un son ou l'image d'un objet à portée qui persiste pour toute la durée du sort. Vous ne pouvez manifester que des sons et images que vous avez déjà entendus ou vus. L'illusion prend fin si vous la révoquez au prix d'une action ou relancez ce sort.

Si vous créez un bruit, son volume peut varier du simple murmure au hurlement. Il se prolonge en conservant son intensité pendant toute la durée du sort, mais vous pouvez aussi produire des sons distincts qui se font entendre à différents moments.

Si vous créez l'image d'un objet immobile, celui-ci doit tenir dans un cube de 1,50 m d'arête. L'image ne produit ni son, ni lumière, ni odeur, ni autre effet sensoriel. En cas d'interaction physique, l'illusion est dévoilée, tout simplement parce que les corps la traversent.

Une créature qui examine le son ou l'image au prix d'une action comprendra qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Si une créature perce l'illusion, elle la perçoit floutée.

Quand vous atteignez le niveau 5, la portée de ce sort passe à 18 m ; à partir du niveau 11, vous pouvez produire simultanément deux illusions ; à partir du niveau 17, vous pouvez en produire trois.



# COULEURS DANSANTES

École : Illusion

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : U, G, M

Portée : Personnelle

Durée : 1 round



Une nuée éblouissante de couleurs vives jaillit de votre main. Lancez  $6d10$ , le résultat obtenu étant le nombre de points de vie de créatures que le sort peut affecter. Les créatures prises dans un cône de 4,50 m dont vous êtes l'origine sont affectées dans l'ordre croissant de leurs points de vie actuels (sans prendre en compte les créatures inconscientes et celles qui ne peuvent pas voir).

En commençant par celle qui a le moins de points de vie, chaque créature affectée par ce sort est **aveuglée** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Soustrayez les points de vie de chaque cible du total de points de vie restants avant de passer à la créature suivante dans l'ordre croissant des points de vie. Pour qu'une créature puisse être affectée, il est nécessaire que ses points de vie soient inférieurs ou égaux au total restant.

• **Grimoire**



# DÉGUISEMENT

1

École : Illusion

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 heure



Vous modifiez votre apparence – ce qui inclut vos vêtements, votre armure, vos armes et l'ensemble des biens que vous transportez – jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous le révoquiez au prix d'une action. Vous pouvez paraître 30 cm plus grand ou plus petit, mince, obèse ou entre les deux. Votre type morphologique ne peut cependant pas changer : vous devez donc adopter une forme ayant le même assortiment de membres. Pour le reste, l'illusion ne dépend que de vous.

Les changements apportés par ce sort ne résisteront pas à une inspection physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un couvre-chef à votre tenue, les objets passent au travers et quiconque le touche ne sentira rien, sinon votre crâne et vos cheveux. Et si vous l'utilisez pour paraître plus mince, celui qui tend la main vers vous vous touchera avant de s'y attendre.

Pour comprendre que vous êtes déguisé, une créature peut, au prix d'une action, vous examiner et doit réussir un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.



# IMAGE SILENCIEUSE

1

École : Illusion

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G, M

Durée : 10 minutes



Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou de quelque autre phénomène visible pas plus grand qu'un cube de 4,50 m d'arête. Elle apparaît en un lieu situé à portée et persiste pour toute la durée du sort. L'image est purement visuelle, elle ne s'accompagne d'aucun son, odeur ou autre effet sensoriel.

Au prix d'une action, vous pouvez déplacer l'image vers un endroit situé à portée. Quand elle se déplace, vous pouvez modifier son apparence pour que ses mouvements semblent naturels. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et la déplacez, vous pouvez la modifier pour qu'elle ait l'air de marcher.

En cas d'interaction physique, l'illusion est dévoilée, tout simplement parce que les corps la traversent. Une créature qui examine l'image au prix d'une action comprendra qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Si une créature perçoit l'illusion, elle voit au travers.

• Grimoire



# TEXTE ILLUSOIRE

1

École : Illusion

Classe : Barde, Magicien,

Sorcier

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 minute

Rituel

Composantes : G, M

Durée : 10 jours



Vous rédigez un court texte sur un parchemin, un bout de papier ou quelque autre support convenant à l'écriture, puis l'investissez d'une puissante illusion qui persiste pour toute la durée du sort.

Pour vous et toute créature que vous avez désignée au moment de l'incantation, le texte semble normal, écrit de votre main, et transmet le sens souhaité lors de sa rédaction. Mais pour le reste du monde, il paraît avoir été écrit dans une langue inconnue ou magique parfaitement incompréhensible. Autre possibilité : vous pouvez travestir le message, faire croire que son auteur est tout autre ou qu'il est écrit dans une langue différente (qu'il vous faut alors connaître).

Si le sort est dissipé, l'illusion et le texte original s'évanouissent.

Une créature douée de vision lucide peut lire le message caché.

 **Grimoire**



# AURA MYSTIQUE DU MAGE

École : Illusion

Classe : Magicien

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : 24 heures



Vous placez une illusion sur une créature ou un objet, de sorte que les sorts de divination révèlent des informations erronées à son sujet. La cible peut être une créature consentante ou un objet non porté ni transporté par une autre créature.

Au moment de l'incantation, choisissez un ou deux des effets suivants, qui persistent pour toute la durée du sort. Si vous lancez ce sort sur un même objet ou créature chaque jour pendant 30 jours, en l'investissant du même effet à chaque fois, l'illusion persiste jusqu'à ce qu'elle soit dissipée.

• **Fausse aura.** La cible n'est plus perçue de la même façon par les sorts et effets magiques qui détectent les auras magiques. Ainsi, vous pouvez faire croire qu'un objet non magique est magique, et vice versa, ou carrément modifier son aura magique afin qu'il semble appartenir à une école de magie de votre choix. Quand vous utilisez cet effet sur un objet, vous pouvez rendre la fausse magie ostensible pour toute créature qui le manipule.

• **Masque.** La cible n'est plus perçue de la même façon par les sorts et effets magiques qui détectent les types de créatures. Choisissez un type de créature. Les autres sorts et effets magiques prennent la cible pour une créature de ce type ou de cet alignement.



# BOUCHE MAGIQUE

2

École : Illusion

Classe : Barde, Magicien

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 minute

Rituel

Composantes : U, G, M

Durée : Jusqu'à dissipation



Vous implantez un message au sein d'un objet situé à portée, message qui sera prononcé au moment où la condition de déclenchement sera remplie. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature. Puis prononcez le message, qui ne doit pas dépasser vingt-cinq mots, même s'il peut être délivré sur 10 minutes. Enfin, fixez les circonstances qui déclencheront la transmission de votre message.

Quand les conditions sont réunies, une bouche magique apparaît sur l'objet et récite le message, avec votre voix et aussi fort que vous l'avez-vous-même prononcé. Si l'objet choisi présente une bouche ou ce qui y ressemble (comme la bouche d'une statue), c'est là que la bouche magique apparaît, de sorte que les mots sembleront en sortir. Au moment de l'incantation, vous pouvez faire en sorte que le sort prenne fin une fois le message délivré, mais il peut aussi rester en place et répéter son message chaque fois que les conditions sont réunies.

Les conditions de déclenchement sont aussi vagues ou précises que vous le souhaitez, mais doivent s'appuyer sur des paramètres visuels ou auditifs survenant dans un rayon de 9 m de l'objet.



## FLOU

École : Illusion

Classe : Ensorceleur, Magicien

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V

Durée : 1 minute



Votre silhouette devient floue, comme instable et vacillante, pour tous ceux qui vous voient. Pour toute la durée du sort, toutes les créatures subissent un désavantage aux jets d'attaque contre vous. Toutefois, un attaquant est immunisé contre cet effet s'il est dépourvu de vision (s'il dispose de la vision aveugle, par exemple) ou s'il perce les illusions (avec vision lucide, par exemple).

 Grimoire



# IMAGE MIROIR

École : Illusion

Classe : Ensorceleur, Magicien, Sorcier

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 minute



Vous faites apparaître trois doubles illusoires de vous-même dans votre espace. Tant que le sort persiste, ces doubles se déplacent avec vous et reproduisent vos actions, changeant sans cesse de position, si bien qu'il est impossible de vous distinguer de vos images, que vous pouvez révoquer au prix d'une action.

Chaque fois qu'une créature vous cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez un d20 pour déterminer si elle vise un de vos doubles.

Si vous en avez trois, vous devez obtenir un 6 ou plus pour que la cible de l'attaque soit un double. Si vous en avez deux, vous devez obtenir un 8 ou plus. Si vous en avez un, vous devez obtenir un 11 ou plus.

La CA d'un double est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche une image, celle-ci est détruite. Un double ne peut être détruit que par une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin quand les trois images sont détruites.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne voit pas, s'appuie sur des sens autres que la vue (comme la vision aveugle) ou si elle est en mesure de percer les illusions, avec la vision lucide notamment.



## INVISIBILITÉ



École : Illusion

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 heure

Une créature que vous touchez devient **invisible** tant que le sort persiste. Tout ce que la cible porte ou transporte est invisible tant qu'elle ne s'en sépare pas. Le sort prend fin pour toute cible qui attaque ou jette un sort.

• **Grimoire**



# SILENCE

2

École : Illusion

Classe : Barde, Prêtre, Rôdeur

Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action

Rituel, Concentration

Composantes : V, G

Durée : 10 minutes



Pour toute la durée du sort, aucun son ne peut être produit au sein d'une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée, ni traverser les limites de cette zone. Tout objet ou créature entièrement situé à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre. En outre, toute créature située dans la sphère est **assourdie**. Il est par conséquent impossible d'y jeter un sort accompagné d'une composante verbale.

• **Grimoire**



# CONTACT GLACIAL

0

École : Nécromancie

Classe : Ensorceleur, Magicien, Sorcier

Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 round

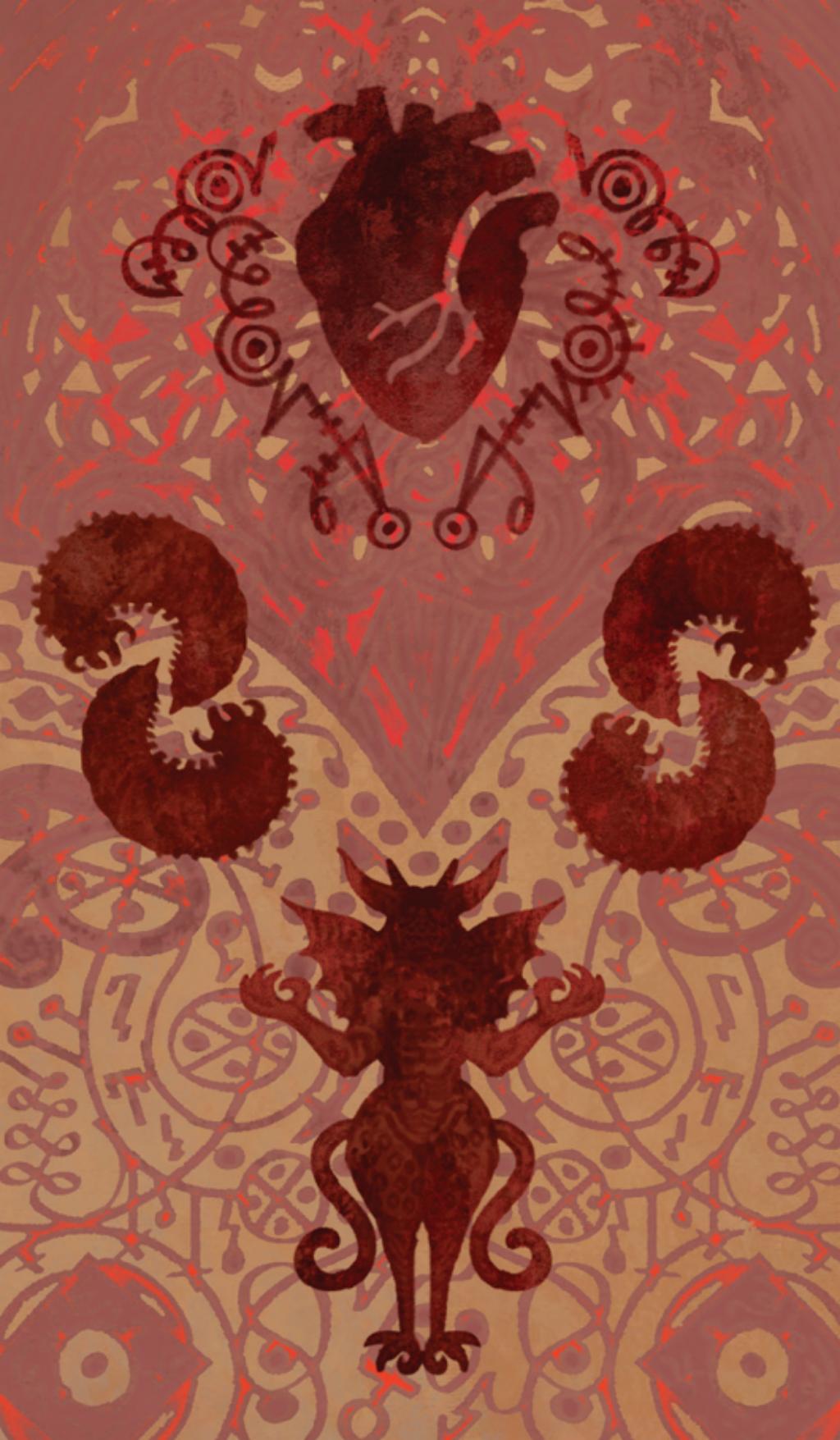


Vous créez une main squelettique fantomatique dans l'espace d'une créature située à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la créature pour la frapper d'un frisson sépulcral. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts nécrotiques et ne peut pas regagner de points de vie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Pendant ce temps, la main reste cramponnée à la cible.

Si la cible que vous touchez est un mort-vivant, elle subit en plus un désavantage aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

• Grimoire



# CRAMPE SOUDAINÉ



École : Nécromancie

Classe : Ensorceleur, Magicien, Sorcier

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

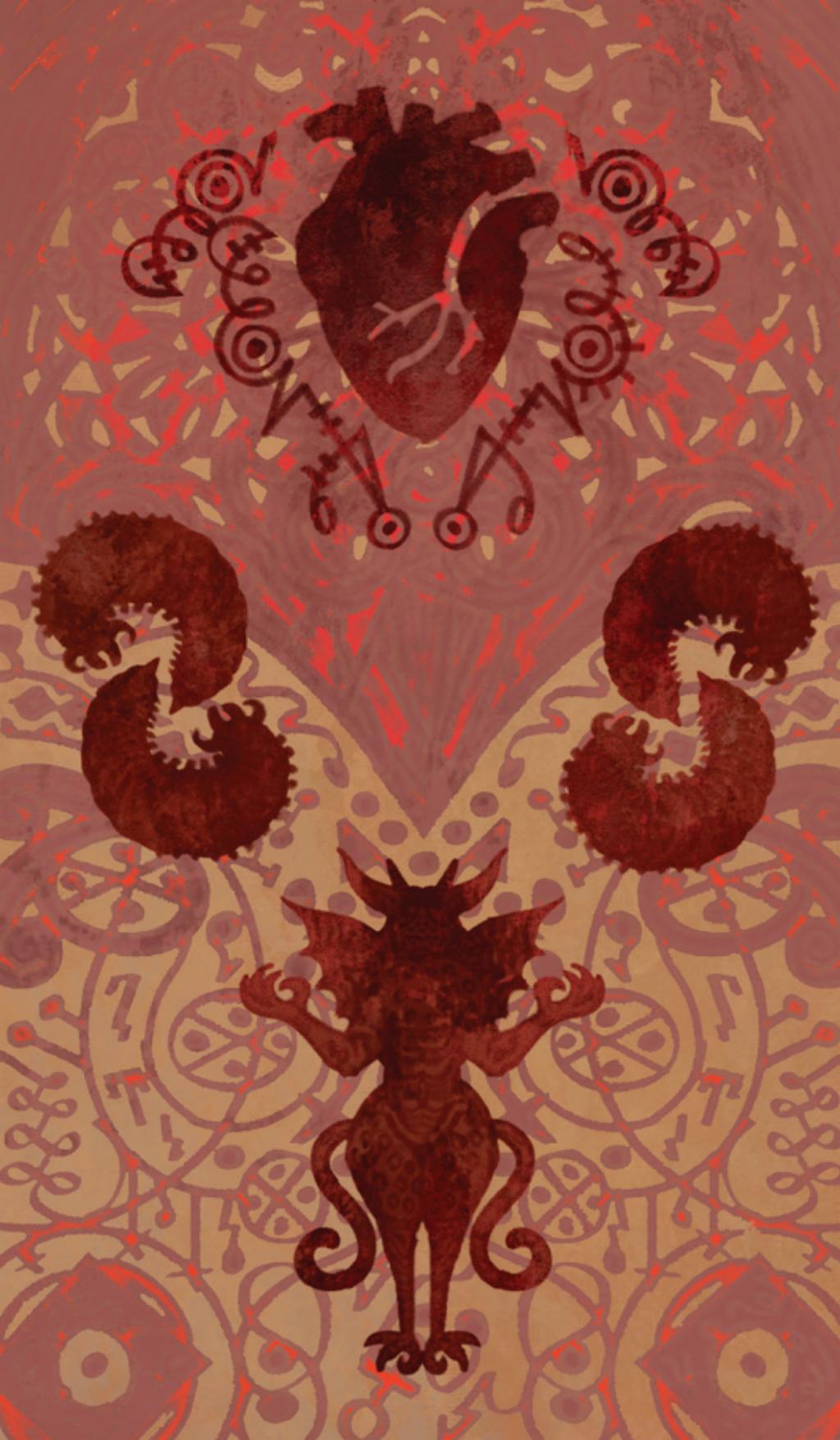
Composantes : G

Durée : 1 minute



Désignez une créature que vous voyez à portée. Une fois avant que le sort prenne fin, lorsque la créature ciblée effectue un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique alors que vous la voyez, vous pouvez jouer votre réaction pour lancer un d4 et soustraire le résultat du jet en question. Le d4 peut être lancé avant ou après le d20, mais avant que ses effets ne s'appliquent.

 Grimoire



# STABILISATION

0

École : Nécromancie  
Classe : Prêtre  
Portée : Contact

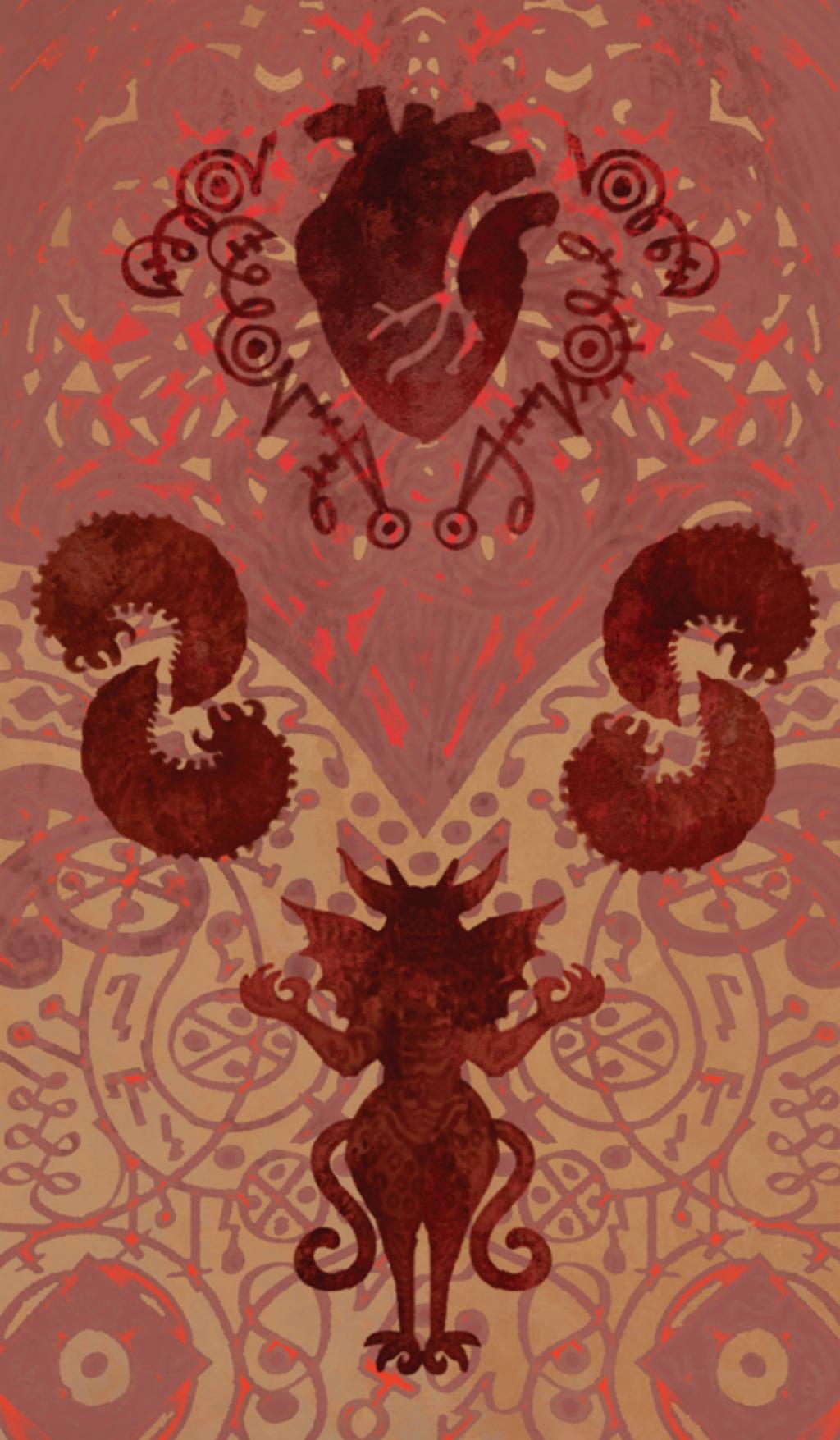
Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G  
Durée : Instantanée



Vous touchez une créature vivante qui a 0 point de vie. Elle est maintenant dans un état stable. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

Lorsque vous atteignez le niveau 11, vous pouvez lancer stabilisation au prix d'une action bonus.

• Grimoire



# BLESSURE

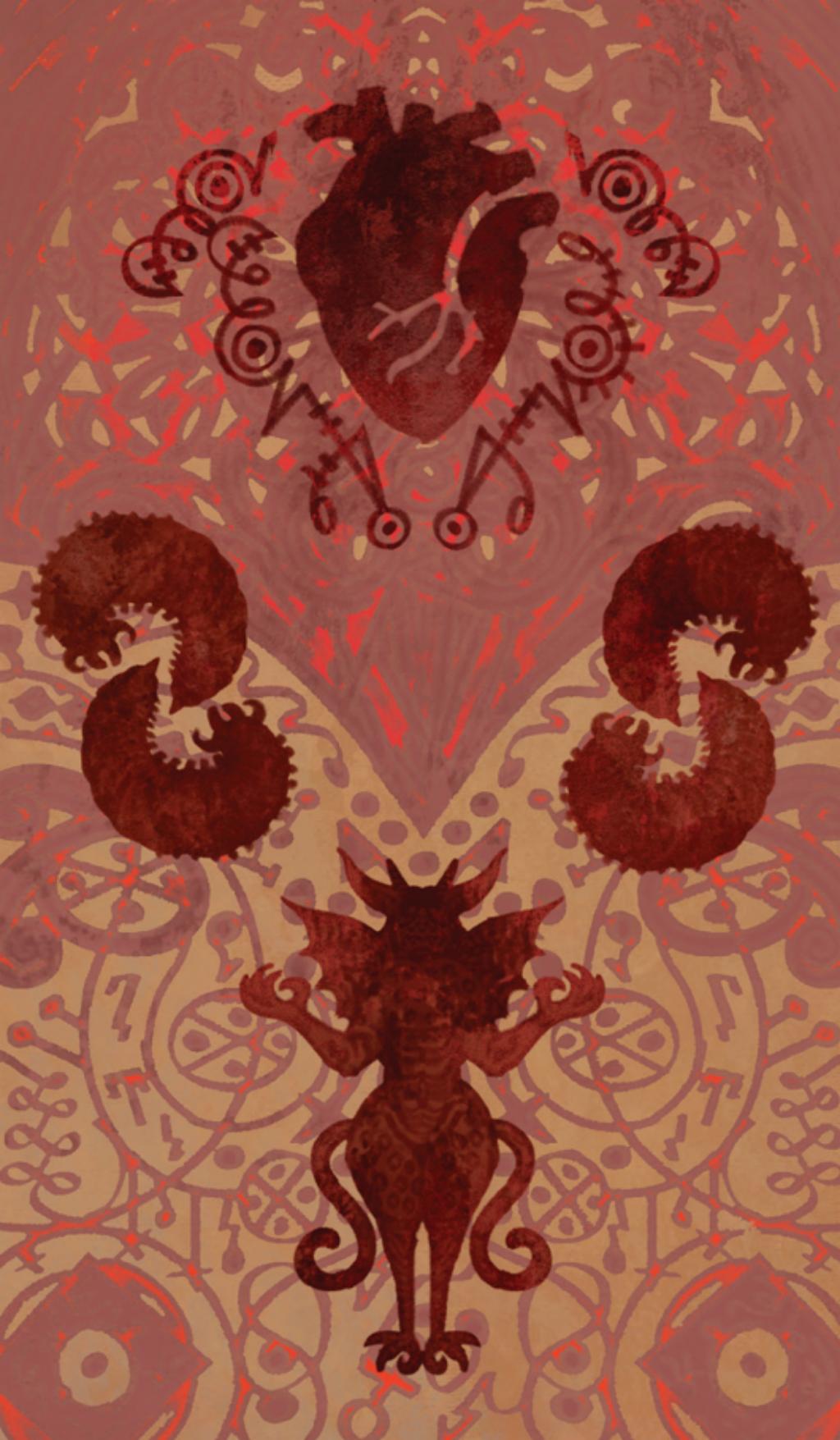
École : Nécromancie  
Classe : Prêtre  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G  
Durée : Instantanée



Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée d'allonge. En cas de réussite, la cible subit 3d10 dégâts nécrotiques.

• Grimoire



# SIMULACRE DE VIE

1

École : Nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Composantes : V, G, M

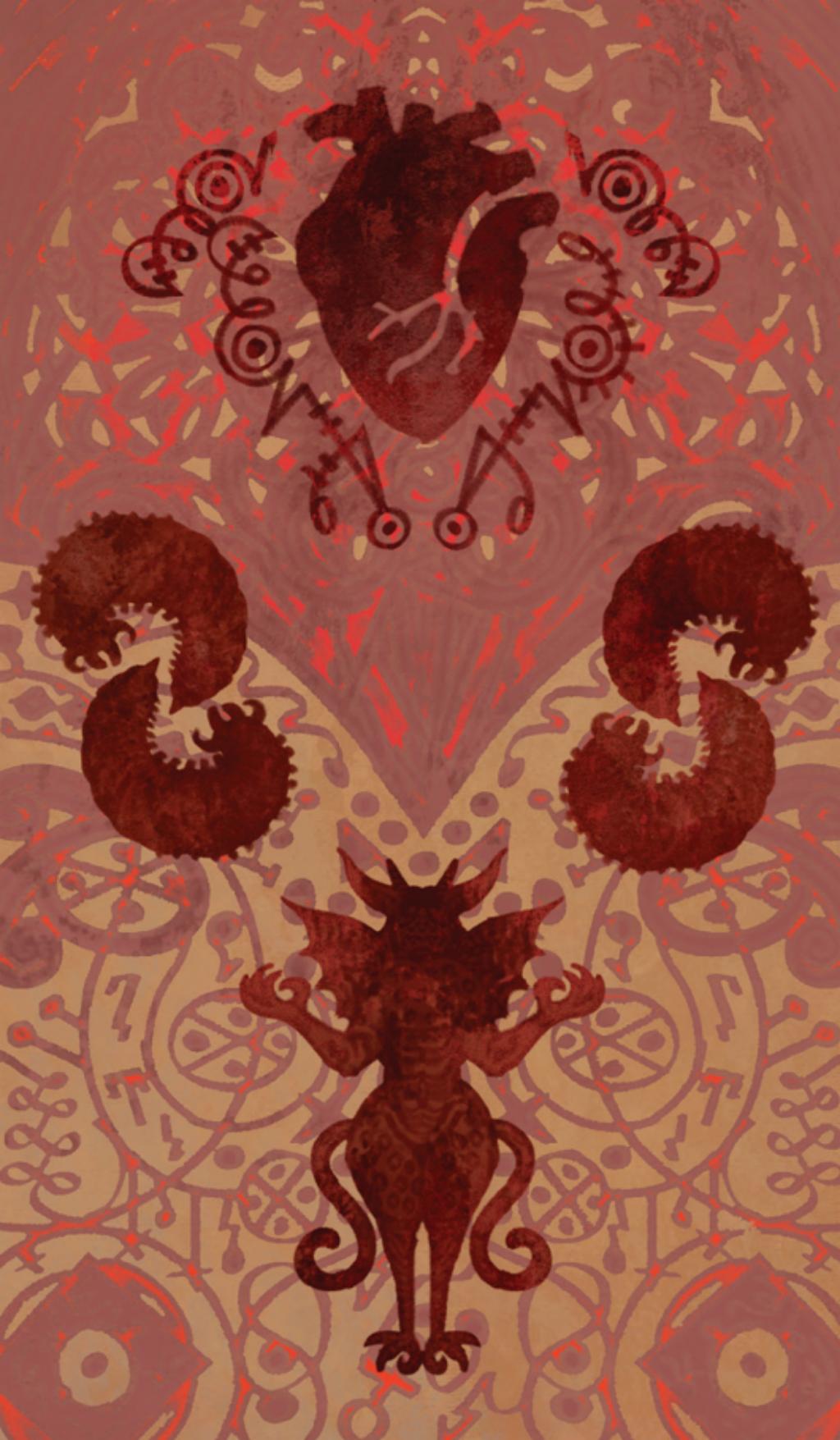
Portée : Personnelle

Durée : 1 heure



Vous vous renforcez au moyen d'un semblant de vie nécromantique, ce qui vous fait gagner  $1d4 + 4$  points de vie temporaires pour toute la durée du sort.

• Grimoire



## CÉCITÉ/SURDITÉ



École : Nécromancie

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien, Prêtre

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

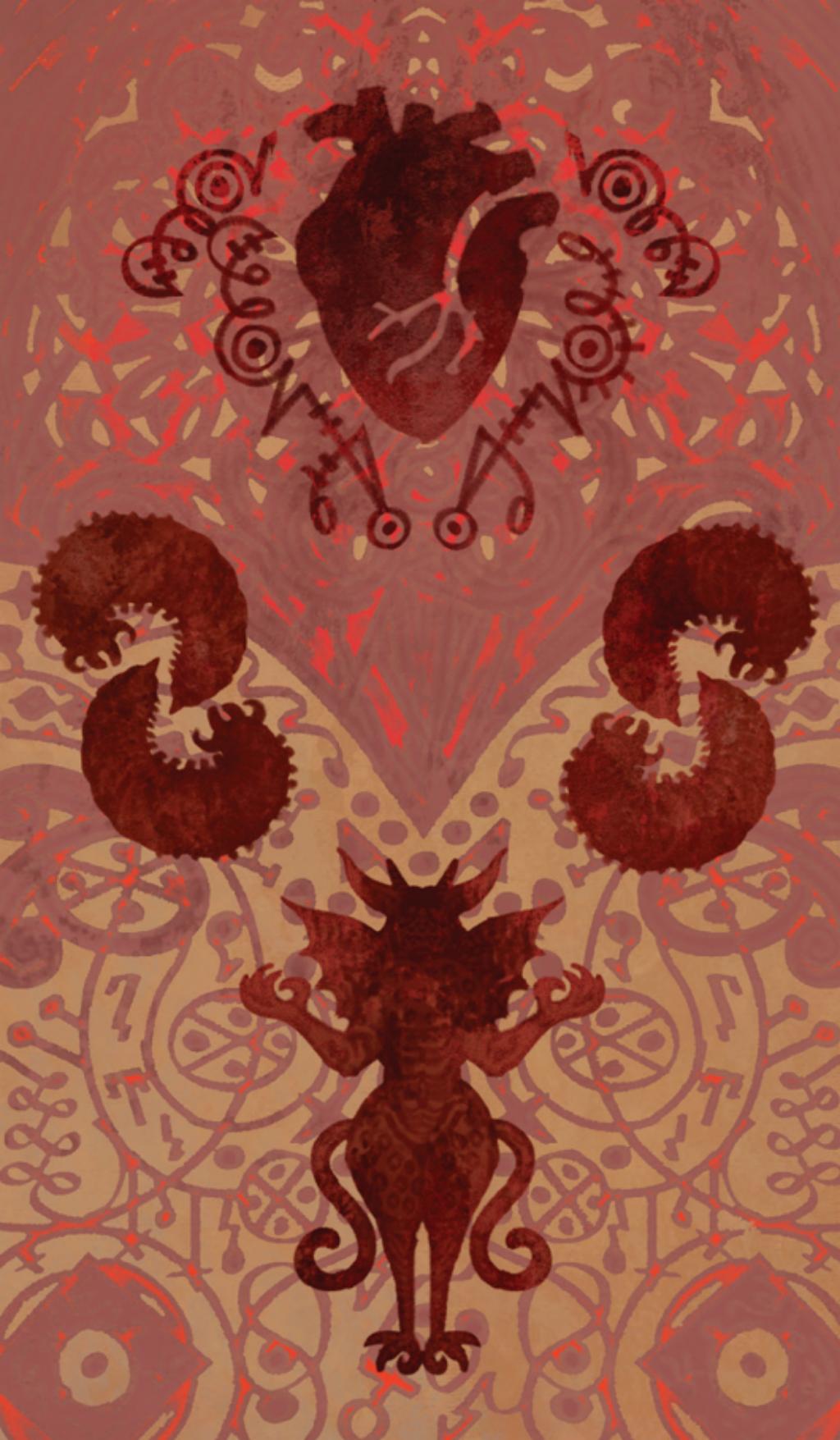
Composantes : V

Durée : 1 minute



Vous pouvez aveugler ou assourdir un adversaire. Choisissez une créature que vous voyez à portée, qui doit effectuer un JS Constitution. En cas d'échec, elle est **assourdie** ou **aveuglée** (à votre convenance). À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible peut effectuer un JS Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.

 Grimoire



# PRÉSÉRATION DES MORTS

2

École : Nécromancie

Classe : Magicien, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Rituel

Composantes : U, G, M

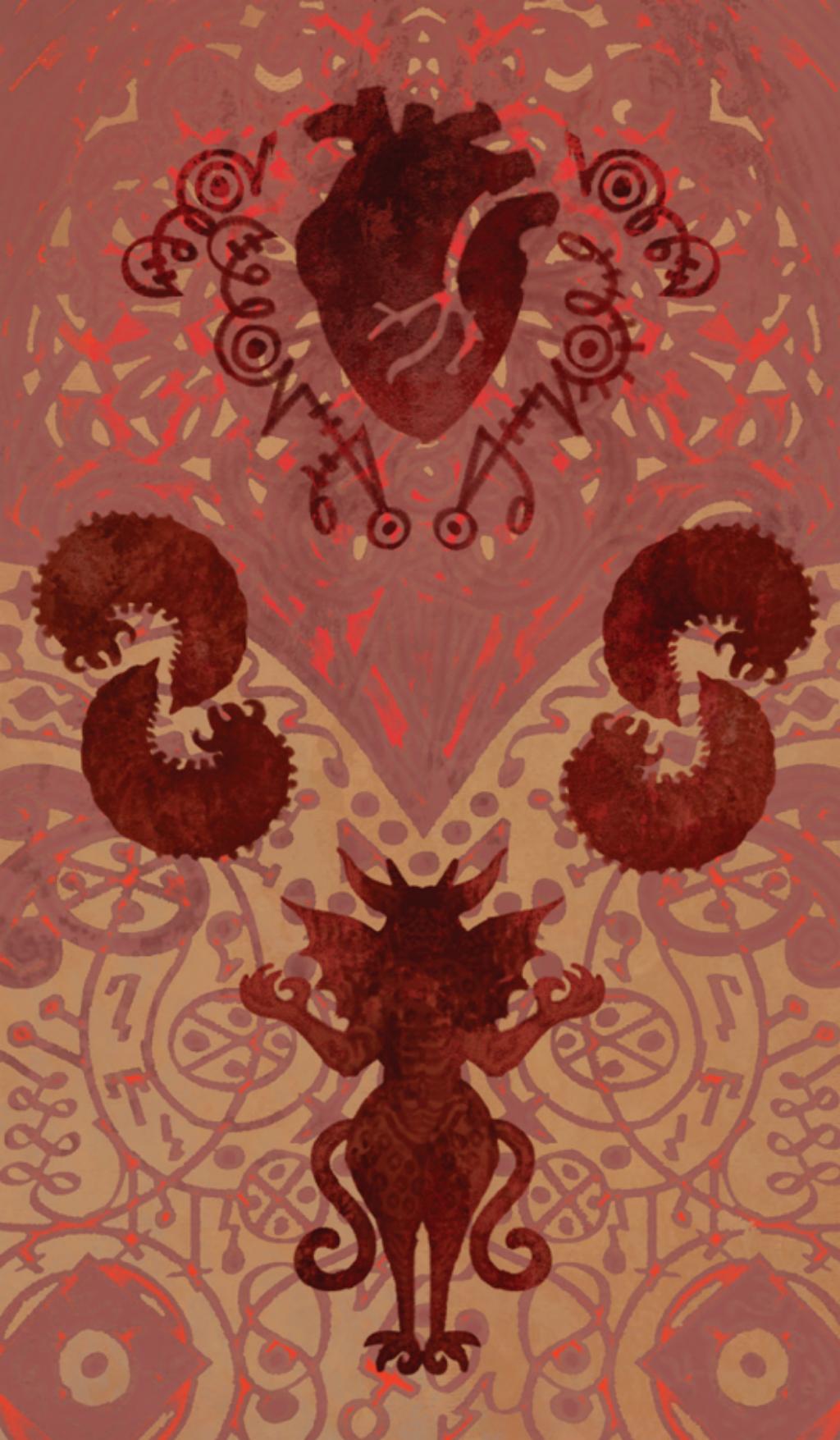
Durée : 10 jours



Vous touchez un cadavre ou une dépouille. Pour toute la durée du sort, la cible est protégée de la décomposition et ne peut pas devenir un mort-vivant.

Ce sort rallonge également le délai permettant de ramener la cible à la vie, car les jours passés sous cet effet ne sont pas pris en compte dans la limite impartie par les sorts comme *rappel à la vie*.

 **Grimoire**



# RAYON AFFAIBLISSANT

2

École : Nécromancie

Classe : Magicien, Sorcier

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

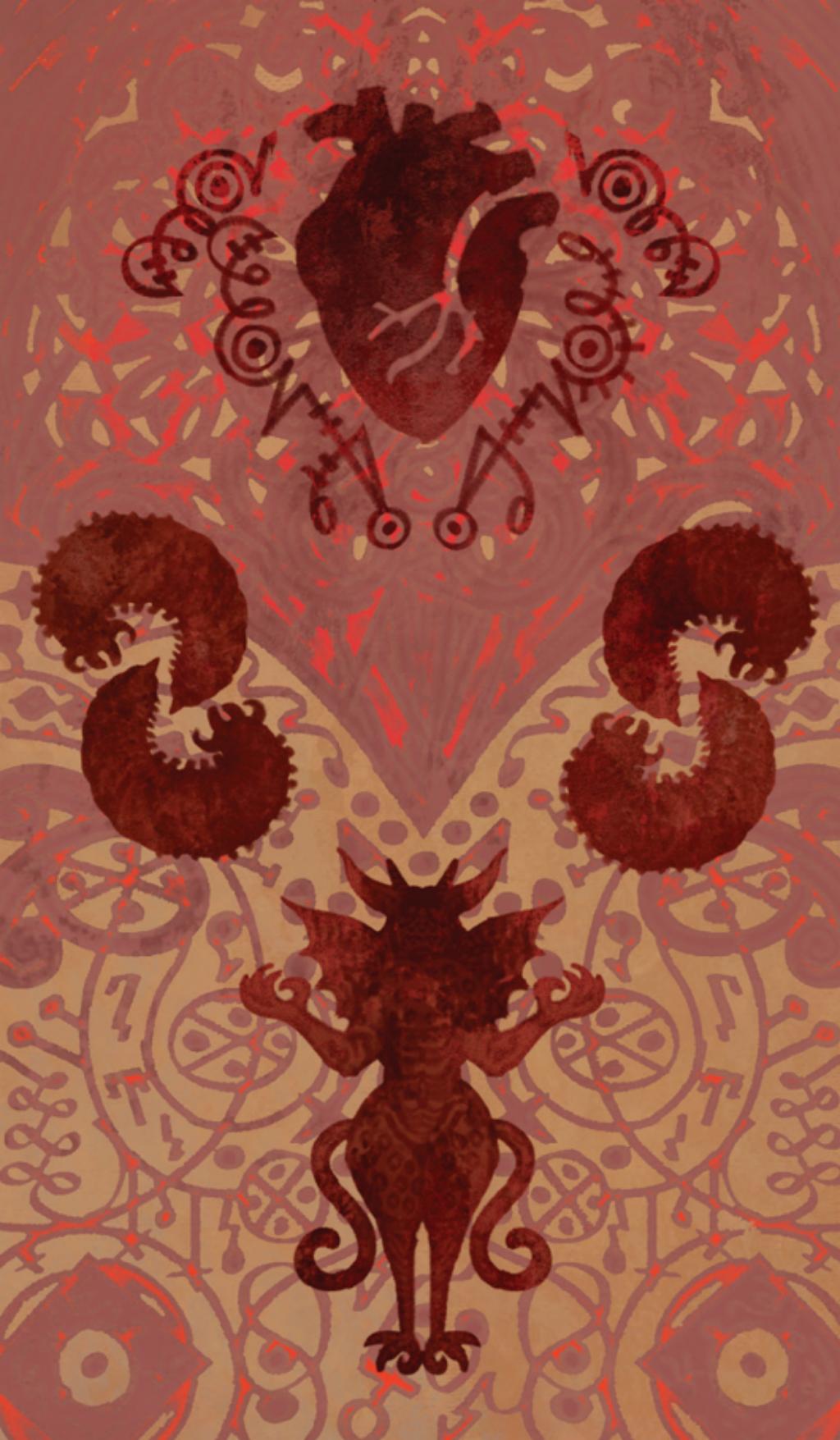
Durée : 1 minute



Un rayon noir d'énergie affaiblissant part de votre doigt tendu vers une créature située à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, pour la durée du sort, la cible n'inflige que la moitié des dégâts avec ses attaques d'arme basées sur la Force.

À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible peut effectuer un JS Constitution contre le sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

Grimoire



# ART DRUIDIQUE

0



École : Transmutation  
Classe : Druide  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G  
Durée : Instantanée



Vous murmurez aux esprits de la nature pour produire un des effets suivants à portée :

- Vous créez un modeste effet sensoriel inoffensif qui prédit le temps qu'il fera là où vous êtes pendant les 24 prochaines heures. Il peut prendre la forme d'un globe doré pour un ciel dégagé, d'un nuage pour la pluie, de flocons de neige pour une averse de neige, etc. Cet effet persiste pendant 1 round.
- Vous influencez le cycle de vie d'un végétal de taille TP. Vous faites par exemple instantanément éclore une fleur, germer une graine, fleurir un bouton ou mûrir un fruit. Si vous lancez plusieurs fois ce sort sur une graine, puis sa jeune pousse et ainsi de suite, vous pouvez faire grandir une plante en particulier de manière accélérée.
- Vous créez un effet sensoriel inoffensif instantané, comme la chute de feuilles, un coup de vent léger, un bruit de petit animal ou une légère odeur de moufette. L'effet doit pouvoir être contenu dans un cube de 1,50 m d'arête.
- Vous allumez ou soufflez instantanément une bougie, une torche ou un petit feu de camp.

La puissance de ce sort augmente quand vous atteignez les niveaux 5, 11 et 17 (cf. **Grimoire**).



# GOURDIN MAGIQUE

0

École : Transmutation  
Classe : Druide  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
bonus  
Composantes : U, G, M  
Durée : 1 minute



Le gourdin ou bâton que vous tenez est investi du pouvoir de la nature. Pour toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique magique au lieu de votre Force pour les jets d'attaque et de dégâts des attaques de corps à corps utilisant cette arme, et le dé de dégâts de l'arme devient un d8. En outre, elle devient magique si elle ne l'est pas déjà. Le sort prend fin si vous le relancez ou si vous lâchez l'arme.

 **Grimoire**



# MESSAGE

0

École : Transmutation

Classe : Barde, Ensorceleur,  
Magicien

Portée : 36 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G

Durée : 1 round



Vous tendez le doigt vers une créature à portée en chuchotant un message contenu dans une phrase de 10 mots maximum. La cible – et elle seulement – entend le message et peut murmurer une réponse d'une phrase que vous êtes le seul à entendre.

Vous pouvez lancer ce sort au travers d'obstacles physiques si vous connaissez la cible et la savez située derrière. Un silence magique, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois bloquent le sort. C'est également le cas des barrières magiques comme les frontières éthérées. Cette transmutation ne doit pas nécessairement suivre une ligne droite, elle peut librement contourner les coins et se glisser dans les interstices.

Une fois que vous avez atteint le niveau 11, ce sort n'est plus bloqué par un silence magique, et vous pouvez communiquer simultanément avec un nombre de créatures égal à votre modificateur de caractéristique magique (minimum 1).

• **Grimoire**



# PRESTIDIGITATION

0

École : Transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Barde, Ensorceleur,

Composantes : V, G

Magicien, Sorcier

Durée : 1 heure

Portée : 3 m



Ce sort est un tour de magie mineure utilisé à des fins d'entraînement. Vous produisez l'un des effets magiques suivants à portée :

- Vous créez un effet sensoriel inoffensif instantané, comme une pluie d'étincelles, un souffle de vent, de légères notes de musique ou une odeur inhabituelle.
- Vous allumez ou mouchez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- Vous nettoyez ou souillez instantanément un objet pas plus grand qu'un cube de 30 cm d'arête.
- Vous refroidissez, réchauffez ou parfumez un cube de 30 cm d'arête de matériau non vivant pendant 1 heure.
- Vous faites apparaître une couleur, une petite marque ou un symbole sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Vous créez une babiole non magique ou une image illusoire capable de tenir dans votre main et qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez activer jusqu'à trois effets non instantanés en même temps, et pouvez révoquer chacun d'eux au prix d'une action.

La puissance de ce sort augmente quand vous atteignez les niveaux 5, 11 et 17 (cf. **Grimoire**).



# RÉPARATION



École : Transmutation

Classe : Barde, Druide,

Ensorceleur, Magicien, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 minute

Composantes : U, G

Durée : Instantanée



Ce sort répare une fêlure ou une déchirure de l'objet touché, comme un maillon brisé, les deux moitiés d'une clef, une cape déchirée, ou une outre percée. Tant que la fêlure ou la déchirure ne dépasse pas 30 cm de long ni de profondeur, vous la réparez et il n'en reste aucune trace.

Ce sort permet aussi de réparer un objet magique ou une créature artificielle, mais pas de restaurer sa magie.

• **Grimoire**



# THAUMATURGIE

0

École : Transmutation  
Classe : Prêtre  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V  
Durée : 1 minute



Vous opérez un petit prodige en produisant l'un des effets magiques suivants à portée :

- Votre voix est trois fois plus forte que la normale pendant 1 minute.
- Les flammes vacillent, s'avivent, faiblissent ou changent de couleur pendant 1 minute.
- Des secousses inoffensives agitent le sol pendant 1 minute.
- Vous créez un bruit instantané originaire d'un point de votre choix à portée, comme un grondement de tonnerre, un croassement ou des murmures menaçants.
- Une porte ou une fenêtre non verrouillée s'ouvre ou se ferme brutalement.
- Vous modifiez l'aspect de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez activer jusqu'à trois effets persistant 1 minute en même temps, et pouvez révoquer chacun d'eux au prix d'une action.

Lorsque vous atteignez le niveau 5, la portée du sort passe à 18 m ; à partir du niveau 11, vous pouvez lancer le sort sans composante verbale ; à partir du niveau 17, un seul lancement vous permet de produire simultanément trois effets.



# VIVACITÉ



École : Transmutation

Classe : Barde, Ensorceleur,

Sorcier

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : G

Durée : 1 minute



Vous touchez une créature. Sa vitesse augmente de 1,5 m pour la durée de ce sort ou jusqu'à ce que vous le lanciez de nouveau.

Lorsque vous atteignez le niveau 5, le bénéficiaire de ce sort n'a pas besoin de prendre d'élan pour effectuer un saut avec élan. À partir du niveau 11, la distance parcourue par le bénéficiaire lors d'un saut en longueur augmente de 60 cm, et de 30 cm lors d'un saut en hauteur. À partir du niveau 17, ces distances sont respectivement augmentées de 1,20 m et 60 cm au total.

 **Grimoire**



# ARME IRRÉDUCTIBLE

1



École : Transmutation

Classe : Paladin, Rôdeur

Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action

bonus

Composantes : U, G

Durée : 1 minute



L'arme que vous tenez devient soudain bien plus performante. Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous jetez les dégâts d'une attaque réussie avec cette arme et que vous obtenez un résultat inférieur à la moyenne, on considère que vous avez en fait obtenu un résultat moyen, selon le tableau inclus dans **Grimoire**.

• **Grimoire**



# BAIE NOURRICIÈRE

1

École : Transmutation  
Classe : Druide, Rôdeur  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G, M  
Durée : Instantanée



Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent sur le brin de plante que vous tenez dans votre main. Une créature peut en manger une au prix d'une action, ce qui lui permet de récupérer 1 point de vie et la nourrit pour une journée. La baie ne désaltère cependant pas suffisamment pour remplacer la nécessité de boire.

Les baies qui ne sont pas consommées dans les 24 heures suivant l'incantation perdent leurs propriétés.

• **Grimoire**



# CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU



École : Transmutation  
Classe : Druide, Prêtre  
Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : V, G, M  
Durée : Instantanée



Vous créez ou détruisez de l'eau.

- **Création d'eau.** Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau potable à portée, dans un récipient ouvert. Ou alors, elle tombe sous la forme d'une averse dans un cube de 9 m d'arête à portée et éteint les flammes exposées dans la zone.
- **Destruction d'eau.** Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau potable dans un récipient ouvert à portée. Ou alors, vous détruisez un cube de 9 m d'arête de brouillard à portée.

 **Grimoire**



# FEUILLE MORTE

1

École : Transmutation

Temps d'incantation : 1 réaction

Classe : Barde, Ensorceleur,

Composantes : V, M

Magicien

Durée : 1 minute

Portée : 18 m



Choisissez jusqu'à cinq créatures qui chutent à portée. La chute de ces créatures est réduite à 18 m par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature se pose avant la fin du sort, elle ne subit pas de dégâts de chute et le sort prend fin pour ce qui la concerne.

• **Grimoire**



# GRAND PAS

École : Transmutation

Classe : Barde, Druide, Magicien, Rôdeur

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : 1 heure



Vous touchez une créature. La VD de la cible augmente de 3 m tant que le sort persiste.

• Grimoire





# POCHE DE CHAIR

1

École : Transmutation  
Classe : Barde, Sorcier  
Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
Rituel  
Composantes : G  
Durée : Jusqu'à dissipation



Vous altérez votre chair de manière permanente pour pouvoir y stocker des objets. Pour qu'un objet puisse y être rangé, il faut qu'aucune de ses dimensions ne dépasse 90 cm si vous êtes de taille M (60 cm si vous êtes de taille P, 1,80 m si vous êtes de taille G, puis le double par catégorie de taille supplémentaire). Tous les objets ainsi portés s'ajoutent normalement à votre poids transporté, mais en dehors de cela, ils ne gênent aucunement vos mouvements. Tous les objets ainsi contenus en vous échappent à un examen extérieur et même à une fouille au corps.

À votre tour de jeu, vous pouvez ranger un objet dans votre *poche de chair* au prix d'une action, tandis qu'en sortir un est considéré comme une interaction avec un objet.

 **Grimoire**



# POTION DE SECOURS



1

École : Transmutation

Classe : Magicien, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 minute

Composantes : U, G, M

Durée : 1 heure



Tout en lançant le sort, vous tenez un récipient que vous remplissez d'eau avant d'y verser une goutte de miel. Au terme de votre incantation, ce liquide acquiert les mêmes propriétés qu'une potion magique que vous portez. L'emplacement de sort utilisé détermine la puissance de la potion que vous pouvez copier (cf. la description complète de ce sort dans **Grimoire**). Vous ne pouvez dupliquer qu'une potion créée par des moyens physiques : processus alchimique, fermentation, décoction, etc. Il n'est pas possible de dupliquer une *potion de secours*.

Vous trouverez en annexe de **Grimoire** une présentation des potions alchimiques les plus répandues.

Au terme de la durée du sort, si la *potion de secours* n'a pas été buée ou utilisée, elle s'évapore.

 **Grimoire**



# PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU

1

École : Transmutation

Classe : Druide, Paladin,

Prêtre, Rôdeur

Portée : 3 m

Temps d'incantation : 1 action

Rituel

Composantes : V, G

Durée : Instantanée



Vous purifiez et rendez comestible et potables la nourriture et les boissons non magiques situées dans une sphère de 1,50 m de rayon centrée sur un point de votre choix à portée.

 **Grimoire**



# REPLI EXPÉDITIF

École : Transmutation  
Classe : Ensorceleur,  
Magicien, Sorcier  
Portée : Personnelle

Temps d'incantation : 1 action  
bonus  
Concentration  
Composantes : U, G  
Durée : 10 minutes



Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Au moment de l'incantation, puis au prix d'une action bonus à chacun de vos tours de jeu tant que le sort persiste, vous pouvez entreprendre l'action Foncer.

• **Grimoire**



# SAUT

École : Transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Druide, Ensorceleur,

Composantes : V, G, M

Magicien, Rôdeur

Durée : 1 minute

Portée : Contact



Vous touchez une créature. La distance de saut de la cible est triplée tant que le sort persiste.

• Grimoire



# AGRANDISSEMENT / RAPETISSEMENT



École : Transmutation

Classe : Ensorceleur, Magicien

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : U, G, M

Durée : 1 minute



Choisissez une créature ou un objet ni porté ni transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle a droit à un JS Constitution. Si elle le réussit, le sort n'a aucun effet.

Si la cible est une créature, tout ce qu'elle porte et transporte change aussi de taille. Tout objet lâché par la créature affectée retrouve aussitôt sa taille normale.

• **Agrandissement.** La taille de la cible est doublée, et son poids multiplié par huit. Sa taille augmente d'une catégorie. Si l'espace dans lequel elle se tient l'empêche de doubler sa taille, la cible grandit autant que possible. Tant que le sort persiste, elle bénéficie d'un avantage aux tests et JS de Force. Ses armes grandissent elles aussi, et infligent 1d4 dégâts supplémentaires.

• **Rapetissement.** La taille de la cible est diminuée de moitié, et son poids divisé par huit. Sa taille chute d'une catégorie. Tant que le sort persiste, elle subit aussi un désavantage aux tests et JS de Force. Ses armes rapetissent elles aussi, et infligent 1d4 dégâts de moins (minimum de 1 dégât).



# AMÉLIORATION DE CARACTÉRIQUE

École : Transmutation

Classe : Barde, Druide, Ensorceleur, Prêtre

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : U, G, M

Durée : 1 heure



Vous touchez une créature et lui conférez une amélioration magique. Choisissez un des effets suivants ; la cible en bénéficie jusqu'à la fin du sort.

- **Endurance de l'ours.** La cible bénéficie d'un avantage aux tests de Constitution. Elle gagne aussi 2d6 points de vie temporaires, qui sont perdus quand le sort prend fin.
- **Force de taureau.** La cible bénéficie d'un avantage aux tests de Force et sa charge maximale est doublée.
- **Grâce féline.** La cible bénéficie d'un avantage aux tests de Dextérité. En outre, elle ne subit pas de dégâts quand elle tombe d'une hauteur de 6 m ou moins si elle n'est pas neutralisée.
- **Splendeur de l'aigle.** La cible bénéficie d'un avantage aux tests de Charisme.
- **Ruse de renard.** La cible bénéficie d'un avantage aux tests d'Intelligence.
- **Sagesse du hibou.** La cible bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse.



# ARME MAGIQUE

École : Transmutation

Concentration

Classe : Magicien, Paladin

Composantes : V

Portée : Contact

Durée : 1 heure

Temps d'incantation : 1 action  
bonus



Vous touchez une arme non magique. Tant que le sort persiste, cette arme devient une arme magique avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.

• **Grimoire**



# CORDE ENCHANTÉE



École : Transmutation  
Classe : Magicien  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Composantes : U, G, M  
Durée : 1 heure



Vous touchez une corde d'une longueur maximale de 18 m. L'une de ses extrémités s'élève alors dans les airs jusqu'à ce que la corde se dresse à la verticale. Au bout de cette extrémité se trouve l'entrée invisible d'un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort.

Cet espace peut contenir jusqu'à huit créatures de taille M, encore faut-il grimper jusqu'en haut de la corde pour l'atteindre. Il est possible de remonter la corde à l'intérieur, elle disparaît alors de la vue de ceux qui sont à l'extérieur.

Attaques et sorts ne peuvent pas traverser l'entrée de l'espace extradimensionnel (dans un sens ou dans l'autre), mais les créatures qui s'y trouvent peuvent voir au-dehors comme si elles regardaient par une fenêtre de 90 × 150 cm centrée sur la corde.

Tout ce qui se trouve dans l'espace extradimensionnel en tombe à la fin du sort.

• Grimoire



# CROISSANCE D'ÉPINES

École : Transmutation  
Classe : Druide, Rôdeur  
Portée : 45 m

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G, M  
Durée : 10 minutes



Le sol se couvre de pointes et d'épines sur un rayon de 6 m centré sur un point situé à portée. La zone devient un terrain difficile pour toute la durée du sort. Quand une créature s'y déplace ou y entre, elle subit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 m parcourus.

La zone paraît naturelle, car elle bénéficie d'un camouflage magique. Toute créature qui ne voit pas la zone au moment de l'incantation doit réussir un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour comprendre que le terrain est dangereux avant de s'y aventurer.

 **Grimoire**



# DÉBLOCAGE

École : Transmutation

Classe : Barde, Ensorceleur,

Magicien

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V

Durée : Instantanée



Choisissez un objet que vous voyez à portée. Il peut s'agir d'une porte, d'une boîte, d'un coffre, de menottes, d'un cadenas ou de tout autre objet disposant d'un mécanisme ordinaire ou magique barrant l'accès.

Une cible fermée par une serrure ordinaire, coincée ou barrée est déverrouillée, décoincée ou débloquée. Si l'objet est muni de plusieurs serrures, une seule d'entre elles est déverrouillée.

Si vous choisissez une cible fermée par le sort *verrou du mage*, celui-ci est réprimé pendant 10 minutes, durant lesquelles la cible peut être ouverte et fermée normalement.

Au moment de l'incantation, l'objet ciblé produit un bruit audible jusqu'à 90 m.

 **Grimoire**



## FAILLE



École : Transmutation

Classe : Barde, Ensorceleur

Portée : 9 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G

Durée : 3 rounds



Vous désignez une cible. Elle doit réussir un JS Charisme sous peine de devenir plus sensible à un type de dégâts de votre choix parmi : acide, contondant, feu, force, foudre, froid, nécrotique, perforant, poison, psychique, radiant, tonnerre et tranchant.

Si la cible était immunisée contre le type de dégâts, elle ne bénéficie plus que d'une résistance ; si elle était dotée d'une résistance, elle la perd ; si elle n'avait ni immunité, ni résistance, elle y devient vulnérable. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible a droit à un nouveau JS Charisme. En cas de réussite, le sort prend fin.

**À la Grimoire**



## FLÈCHE ASSASSINE



École : Transmutation  
Classe : Rôdeur  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action bonus  
Composantes : G, M  
Durée : 1 minute



Lors de l'incantation, vous désignez d'un geste un adversaire que vous voyez. Toute munition ou arme possédant la propriété lancer peut être enchantée. Si le projectile enchanté touche la cible désignée d'ici la fin du sort, cette dernière subit 4d10 dégâts supplémentaires du type de l'arme utilisée. Le projectile est considéré comme magique pour ce qui est de passer outre une résistance ou une immunité contre les armes non magiques. S'il touche une autre cible, les dégâts normaux s'appliquent. Chaque fois que vous attaquez la cible désignée avec le projectile et que vous la ratez, il revient aussitôt dans votre main, prêt à servir pour une future attaque. Une fois que le projectile a infligé des dégâts à la cible désignée, qu'une autre créature s'en sert ou que 1 minute s'est écoulée, il perd sa magie.

• Grimoire



# LÉVITATION



École : Transmutation

Classe : Ensorceleur, Magicien

Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G, M

Durée : 10 minutes



Une créature ou un objet de votre choix que vous voyez à portée s'élève verticalement jusqu'à 6 m et reste en suspension dans les airs pendant toute la durée du sort. La cible ne doit pas peser plus de 250 kg. Une créature non consentante qui réussit un JS Constitution n'est pas affectée.

La cible ne peut se déplacer qu'en s'aidant des objets fixés ou d'une surface située à portée (comme un mur ou un plafond), comme si elle escaladait. Vous pouvez changer la hauteur de la cible de 6 m, dans un sens ou dans l'autre, à votre tour de jeu. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer vers le haut ou le bas dans le cadre de votre déplacement. Dans le cas contraire, vous devez consacrer votre action pour déplacer la cible, qui doit rester à portée du sort.

Quand le sort prend fin, la cible redescend doucement au sol si elle était encore en l'air.

• Grimoire



# MÉTAL BRULANT

École : Transmutation  
Classe : Barde, Druide  
Portée : 18 m

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 minute



Choisissez un objet en métal manufacturé, comme une arme ou une armure lourde ou intermédiaire, que vous voyez à portée. L'objet est chauffé au rouge. Toute créature en contact physique avec lui subit 2d8 dégâts de feu au moment de l'incantation. Tant que le sort persiste, vous pouvez de nouveau infliger ces dégâts à chacun de vos tours de jeu suivants au prix d'une action bonus.

Si une créature tient ou porte l'objet et en subit les dégâts, elle doit réussir un JS Constitution sous peine de le lâcher si elle le peut. Si elle ne le lâche pas, elle subit un désavantage aux jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

• **Grimoire**



# MODIFICATION D'APPARENCE

École : Transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Classe : Ensorceleur, Magicien

Concentration

Portée : Personnelle

Composantes : V, G

Durée : 1 heure



Vous adoptez une nouvelle forme. Au moment de l'incantation, choisissez une des options ci-dessous. Tant que le sort persiste, vous pouvez mettre fin à une option au prix d'une action pour bénéficier des avantages d'une autre.

**Adaptation aquatique.** Vous vous adaptez à un environnement aquatique, en vous dotant de branchies et de membranes de peau entre les doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et gagnez une VD à la nage égale à votre VD au sol.

**Changement d'apparence.** Vous modifiez votre apparence. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre espèce, mais vos caractéristiques restent les mêmes. En revanche, vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'une créature d'une autre catégorie de taille, et votre forme générale ne change pas.

**Armes naturelles.** Vous vous dotez de griffes, de crocs, de piquants, de cornes ou de quelque autre arme naturelle de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, selon l'arme naturelle que vous avez choisie, et vous disposez de la maîtrise de ces attaques à mains nues. Enfin, l'arme naturelle est magique et vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque vous vous en servez.



# PATTES D'ARaignée

École : Transmutation

Classe : Ensorceleur, Magicien, Rôdeur, Sorcier

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Concentration

Composantes : V, G, M

Durée : 1 heure



Tant que le sort persiste, une créature consentante ciblée peut se déplacer sur les surfaces verticales, et même sur les plafonds (la tête en bas), tout en gardant les mains libres. La cible gagne également une VD d'escalade égale à sa VD au sol.

• **Grimoire**



# PEAU D'ÉCORCE

École : Transmutation  
Classe : Druide, Rôdeur  
Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action  
Concentration  
Composantes : V, G, M  
Durée : 1 heure



Vous touchez une créature consentante. Tant que le sort persiste, la peau de la cible prend l'apparence d'une écorce dure, et sa CA ne peut pas être inférieure à 16, quel que soit le type d'armure qu'elle porte.

• Grimoire



# VISION DANS LE NOIR

École : Transmutation

Classe : Druide, Ensorceleur,  
Magicien, Rôdeur, Sorcier

Portée : Contact

Temps d'incantation : 1 action

Composantes : V, G, M

Durée : 8 heures



Vous touchez une créature consentante et lui conférez la faculté de voir dans l'obscurité. La créature gagne la vision dans le noir sur 18 m pour toute la durée du sort.

• **Grimoire**

