

Grimoire

SORTS MINEURS

FLAMME SACRÉE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayonnement semblable à des flammes descend sur une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne gagne aucun bénéfice d'abri pour ce jet de sauvegarde.

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

STABILISATION

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

THAUMATURGIE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : jusqu'à 1 minute

Vous simulez une chose extraordinaire, un signe de puissance surnaturelle. Vous créez un des effets magiques suivants dans la limite de portée du sort :

- Votre voix devient trois fois plus puissante que la normale pour 1 minute.
- Vous faites vaciller des flammes, augmentez ou diminuez leur intensité, ou bien encore vous changez leur couleur pendant 1 minute.
- Vous causez des tremblements inoffensifs dans le sol pendant 1 minute.
- Vous créez un son instantané qui provient d'un point de votre choix dans la limite de portée du sort, tel qu'un grondement de tonnerre, le cri d'un corbeau ou des chuchotements de mauvais augure.
- Vous provoquez instantanément l'ouverture ou le claquement brusque d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
- Vous altérez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir activement jusqu'à trois de ses effets à la fois, et vous pouvez rompre un effet au prix d'une action.

NIVEAU 1

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)

Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.

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

BÉNÉDICTION

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

BLESSURE

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Faites une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, la cible prend 3d10 dégâts nécrotiques.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

BOUCLIER DE LA FOI

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un bout de texte saint écrit sur un petit parchemin)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît et entoure une créature de votre choix dans la portée du sort, lui accordant un bonus de +2 à la CA pour la durée du sort.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour la création d'eau ou quelques grains de sable pour la destruction d'eau)

Durée : instantanée

Soit vous créez, soit vous détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

DÉTECTION DE LA MAGIE

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille d'if)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous pouvez percevoir la présence et localiser les poisons, les créatures venimeuses, et les maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également le type de poison, de créature venimeuse, ou de maladie.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

INJONCTION

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous donnez un ordre d'un mot à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle.

Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.

Approche. La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 mètre ou moins de vous.

Lâche. La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.

Fuis. La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

Tombe. La cible tombe au sol et termine alors à son tour.

Halte. La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 mètres.

MOT DE GUÉRISON

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

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

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU

niveau 1 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Toute la nourriture et toutes les boissons, non magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.

SANCTUAIRE

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée fait une attaque, lance un sort qui affecte une créature ennemie ou inflige des dégâts à une autre créature, ce sort se termine.

SOINS

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.