

# Grimoire

## SORTS MINEURS

### EMBRASEMENT

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un feu de joie sur un sol visible dans la portée du sort. Jusqu'à ce que le sort finisse, le feu de joie magique occupe un cube de 1,50 mètre d'arête. Toute créature située à la place du feu de joie lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts de feu. Une créature doit aussi faire un jet de sauvegarde lorsqu'elle se déplace dans l'espace occupé par le feu de joie pour la première fois dans un tour ou si elle termine son tour dans cet espace.

Le feu de joie met le feu aux objets inflammables dans sa zone qui ne sont ni tenus ni portés. Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

### GOURDIN MAGIQUE

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action bonus

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)

**Durée** : 1 minute

Le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez est altéré par les pouvoirs de la nature. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation plutôt que votre Force pour les jets d'attaque au corps à corps et de dégâts avec cette arme, et les dégâts de l'arme deviennent des d8. De plus, l'arme devient une arme magique, si ce n'est pas déjà le cas. Ce sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez l'arme enchantée.

## NIVEAU 1

### ABSORPTION DES ÉLÉMENTS

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous subissez des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre

**Portée** : personnelle

**Composantes** : S

**Durée** : 1 round

Le sort capte une partie de l'énergie entrante, ce qui réduit son effet sur vous et la stocke pour votre prochaine attaque au corps à corps. Vous obtenez une résistance à ce type de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. De plus, la première fois que vous touchez avec une attaque au corps à corps lors de votre prochain tour, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires du type d'élément ciblé, et le sort se termine.

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

### BAIES NOURRICIÈRES

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une branche de gui)

**Durée** : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée.

Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

### CHARME-PERSONNE

*niveau 1 - enchantement*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, il est charmé jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

**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. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

### COLLET

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : contact

**Composantes** : S, M (7,50 mètres de corde, que le sort consomme)

**Durée** : 8 heures

Lorsque vous lancez ce sort, vous utilisez la corde pour créer un cercle de 1,50 mètre de rayon au sol. Une fois le sort lancé, la corde disparaît et le cercle devient un piège magique. Le piège est presque invisible et demande un jet d'Intelligence (Investigation) réussi contre le DD de sauvegarde de votre sort pour être décelé.

Le piège se déclenche lorsqu'une créature de taille P, M ou G marche sur le sol dans le rayon du sort. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou bien être magiquement hissée dans les airs, pour se retrouver pendue la tête à l'envers à 90 cm au-dessus du sol. La créature est entravée jusqu'à ce que le sort se termine.

Une créature entravée peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. La créature ou quelqu'un d'autre qui peut l'atteindre peut aussi utiliser son action pour effectuer un jet d'Intelligence (Arcanes) contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, l'effet d'entrave prend fin.

Après le déclenchement du piège, le sort se termine lorsque le piège ne retient plus aucune créature.

### 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.

## COUTEAU DE GLACE

*niveau 1 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : S, M (une goutte d'eau ou un bout de glace)

**Durée** : instantanée

Vous créez un éclat de glace et le lancez vers une créature dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 1d10 dégâts perforants. Que l'attaque touche ou pas, l'éclat de glace explose. La cible et toutes les créatures dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 2d6 dégâts de froid.

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

## 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 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.

## ENCHEVÊTREMENT

*niveau 1 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Herbes et lianes germent du sol dans un carré de 6 mètres d'arête ayant son origine sur un point dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces plantes rendent le terrain difficile.

Une créature prise dans la zone lorsque vous incantez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être entravée par l'enchevêtrement de plantes jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour faire un jet de sauvegarde de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature se libère.

Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.

## GRANDE FOULÉE

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une pincée de terre)

**Durée** : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

**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.

## LIEN AVEC UNE BÊTE

*niveau 1 - divination*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (un morceau de fourrure enveloppé dans un linge)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous établissez un lien télépathique avec une bête que vous touchez, qui est amicale ou que vous avez charmée. Le sort échoue si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus. Jusqu'à la fin du sort, le lien est actif tant que vous et la bête êtes à portée de vue. Via le lien, la bête peut comprendre vos messages télépathiques, et elle peut communiquer par télépathie ses émotions et des concepts simples en retour. Tant que le lien est actif, la bête à un avantage à ses jets attaque contre toute créature à 1,50 mètre de vous et que vous pouvez voir.

## LUEURS FÉERIQUES

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets à l'intérieur d'un cube de 6 mètres d'arête dans la portée du sort se distinguent par un halo bleu, vert ou violet (à votre choix). Toutes les créatures présentes dans la zone lors de l'incantation du sort sont également enveloppées du halo si elles échouent à un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour la durée du sort, les objets et les créatures affectées émettent une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

Les jets d'attaque contre des créatures affectées ou des objets bénéficient d'un avantage si l'attaquant peut les voir. Les créatures affectées ou les objets ne peuvent bénéficier de l'état invisible.

## 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.

## NAPPE DE BROUILLARD

*niveau 1 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité dans la zone est nulle. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 15 km/h) la dissipe.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## 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.

## SAUT

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (la patte postérieure d'une sauterelle)

**Durée** : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée pour la durée du sort.

## SECOUSSE SISMIQUE

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 3 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous causez un tremblement dans le sol à portée. Chaque créature autre que vous-même dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 1d6 dégâts contondants et se retrouve à terre. Si le sol dans cette zone est de la terre meuble ou de la pierre, il devient un terrain difficile jusqu'à qu'il soit déblayé, et chaque portion de la zone de 1,50 mètre de diamètre nécessite au moins 1 minute pour être nettoyée à la main.

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

## 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.

## VAGUE TONNANTE

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (cube de 4,50 mètres d'arête)

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Une vague de force de tonnerre émane de vous. Toute créature se trouvant dans un cube de 4,50 mètres d'arête prenant origine à partir de vous-même doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et est repoussée de 3 mètres de vous. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée.

En outre, les objets non fixés qui se trouvent entièrement dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres par l'effet du sort, et le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.

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