

## Grimoire

### SORTS MINEURS

#### LUMIÈRE

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : contact  
**Composantes** : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)  
**Durée** : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action. Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

#### MAIN DE MAGE

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : 9 mètres  
**Composantes** : V, S  
**Durée** : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 mètres du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois.

Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.

#### RAYON DE GIVRE

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : 18 mètres  
**Composantes** : V, S  
**Durée** : instantanée

Un faisceau glacial de lumière bleuâtre se dirige vers une créature dans la portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. S'il touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'à début de votre prochain tour.

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

### NIVEAU 1

#### ARMURE DE MAGE

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : contact  
**Composantes** : V, S, M (un morceau de cuir tanné)  
**Durée** : 8 heures

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

#### BOUCLIER

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*  
**Portée** : personnelle  
**Composantes** : V, S  
**Durée** : 1 round

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

#### 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.

#### MAINS BRÛLANTES

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : personnelle (cône de 4,50 mètres)  
**Composantes** : V, S  
**Durée** : instantanée

En tendant vos mains, les pouces en contact et les doigts écartés, un mince rideau de flammes gicle du bout de tous vos doigts tendus. Toute créature se trouvant dans le cône de 4,50 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. La créature subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le feu embrase tous les objets inflammables qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas tenus ou portés.

**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.

#### PROJECTILE MAGIQUE

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : 36 mètres  
**Composantes** : V, S  
**Durée** : instantanée

Vous créez trois fléchettes de force magique d'un bleu lumineux. Chaque fléchette atteint une créature de votre choix que vous pouvez voir et dans la limite de portée du sort. Chaque projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les fléchettes frappent simultanément, et peuvent frapper une ou plusieurs créatures.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il crée une fléchette additionnelle pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

#### SOMMEIL

*niveau 1 - enchantement*

**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : 27 mètres  
**Composantes** : V, S, M (une pincée de sable fin, de pétales de rose ou un grillon)  
**Durée** : 1 minute

Ce sort expédie les créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total est le nombre de points de vie des créatures que ce sort peut affecter. Les créatures à 6 mètres ou moins du point que vous choisissez dans la portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes).

En commençant par la créature qui a le plus faible nombre de points de vie actuel, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente jusqu'à ce que le sort se termine, que la créature endormie prenne des dégâts ou que quelqu'un utilise une action pour secouer ou frapper la créature endormie pour la réveiller. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total permis par le sort avant de passer à la prochaine créature avec le plus faible nombre de points de vie. Le nombre de points de vie actuels d'une créature doit être égal ou inférieur au total restant permis par le sort pour que cette créature soit affectée.

Les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme ne sont pas affectés par ce sort.

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