

## 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).

#### ILLUSION MINEURE

*niveau 0 - illusion*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : S, M (un peu de laine de mouton)

**Durée** : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisissez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 mètre d'arête. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.

Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

#### PROTECTION CONTRE LES ARMES

*niveau 0 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 round

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

#### 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.

#### TRAIT DE FEU

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous lancez un trait de feu sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible prend 1d10 dégâts de feu. Un objet inflammable touché par ce sort prend feu s'il n'est pas porté.

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 aux niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

### NIVEAU 1

#### 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*.

#### 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.

#### 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.