

MON GRIMOIRE

TOURS DE MAGIE

MAIN DU MAGE

INVOCATION, TOUR DE MAGIE

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Classe : Barde, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien, Ombrelame, Sorcier

Une main spectrale flottante apparaît à portée, en un point de votre choix. Elle persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous révoquiez le sort par une action. La main disparaît si elle s'éloigne à plus de 9 mètres de vous ou si vous relancez le sort.

Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler la main et vous en servir pour manipuler un objet, ouvrir une porte ou un récipient qui ne sont pas verrouillés, placer un objet dans un récipient ouvert ou l'en sortir, ou bien verser le contenu d'une flasque. Vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut pas attaquer, activer un objet magique, ni transporter plus de 5 kilogrammes.

Source : *Manuel des règles*

PRESTIDIGITATION

TRANSMUTATION, TOUR DE

MAGIE

SORTS DE NIVEAU I

CHARME-PERSONNE

ENCHANTEMENT DE NIVEAU I

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Classe : Barde, Druide, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien, Ombrelame, Sorcier

Vous tentez de charmer un humanoïde se trouvant à portée et

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Classe : Barde, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien, Ombrelame, Sorcier

Ce sort est un tour de magie basique que les novices utilisent pour s'entraîner. Vous l'utilisez pour créer à portée l'un des effets magiques suivants :

- Vous créez un effet sensoriel immédiat et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, un coup de vent, de faibles notes de musique ou une odeur étrange.
- Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- Vous nettoyez ou salissez instantanément un objet ne faisant pas plus de 30 décimètres cubes.
- Vous refroidissez, réchauffez ou aromatisez jusqu'à 30 décimètres cubes de matière non vivante 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 un colifichet non magique ou une image illusoire tenant dans votre main, qui persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous lancez le sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez pas avoir plus de trois effets non instantanés actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

Source : *Manuel des règles*

dans votre champ de vision. Il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, pour lequel il dispose d'un *avantage* si vous ou vos compagnons êtes actuellement en train de le combattre. S'il rate son test, il est *charmé* par vous jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez du mal. La créature *charmée* vous considère comme un ami. Quand le sort se termine, elle sait que vous l'avez charmée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des

autres lorsque vous lancez le sort.

Source : *Manuel des règles*

DÉTECTION DE LA MAGIE

DIVINATION DE NIVEAU I

(RITUEL)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Classe : Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien, Ombrelame, Paladin, Rôdeur

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous percevez ainsi la magie, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura autour d'une créature ou d'un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

Source : *Manuel des règles*

MOT DE GUÉRISON

ÉVOCATION DE NIVEAU I

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Classe : Barde, Clerc, Druide

Une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision récupère un nombre de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de 1d4 par niveau au-delà du niveau 1.

Source : *Manuel des règles*

SOMMEIL

ENCHANTEMENT DE NIVEAU I

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un criquet)

Durée : 1 minute

Classe : Barde, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien

Ce sort plonge quelques créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8. Le total indique le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres autour d'un point de votre choix situé à portée sont affectées dans l'ordre croissant de leur total actuel de points de vie (en ignorant les créatures *inconscientes*).

Chaque créature affectée par le sort tombe *inconsciente*, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de vie. Elle reste ainsi jusqu'à la fin de la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou en la giflant. Soustrayez le nombre de points de vie de la créature endormie du total auquel vous avez droit avant de passer à la suivante, c'est-à-dire celle qui a le moins de points de vie après elle. Le nombre de points de vie de la créature doit être égal ou inférieur au total vous restant, sinon le sort n'affecte pas la créature.

Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures qui ne peuvent être *charmées*.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, lancez 2d8 de plus par niveau au-delà du niveau 1.

Source : *Manuel des règles*

VAGUE TONNANTE

ÉVOCATION DE NIVEAU I

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cube de 4,50 mètres)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Classe : Barde, Druide, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien

Une vague de force tonnante émane de vous. Chaque créature située dans un cube de 4,50 mètres d'arête partant de vous doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures qui échouent subissent 2d8 dégâts de tonnerre et sont bousculées de 3 mètres en face de vous. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas

bousculées.

De plus, les objets qui ne sont pas arrimés et se trouvent entièrement englobés dans la zone affectée sont automatiquement éloignés de 3 mètres à l'opposé de vous. Le sort émet un grondement de tonnerre qui s'entend dans un

SORTS DE NIVEAU 2

CÉCITÉ/SURDITÉ

NÉCROMANCIE DE NIVEAU 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : 1 minute

Classe : Barde, Clerc, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien

Vous pouvez rendre un ennemi sourd ou aveugle. Choisissez une créature autre que vous qui se situe à portée et dans votre champ de vision. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est soit *aveuglée*, soit *assourdie* (à vous de choisir) pendant toute la durée du sort. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours, le sort se terminant si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 2.

Source : *Manuel des règles*

ENVOÛTEMENT

ENCHANTEMENT DE NIVEAU 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Classe : Barde, Ombrelame, Sorcier

Vous entonnez une suite de paroles envoûtantes qui obligent

rayon de 90 mètres.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du premier.

Source : *Manuel des règles*

les créatures de votre choix qui vous entendent et sont situées à portée et dans votre champ de vision à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Une créature qui ne peut pas être *charmée* réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Si vous ou vos compagnons vous battez contre une de ces créatures, elle dispose d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde. Si la créature rate son jet, elle subit un *désavantage* lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à percevoir une créature autre que vous jusqu'à ce que le sort se termine ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Le sort se termine si vous êtes *neutralisé* ou dans l'incapacité de parler.

Source : *Manuel des règles*

INVISIBILITÉ

ILLUSION DE NIVEAU 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil enrobé de gomme arabique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Classe : Barde, Ensorceleur/Sorcelame, Magicien, Ombrelame, Sorcier

La créature que vous touchez devient *invisible* jusqu'à la fin du sort. Tout ce qu'elle porte et transporte reste *invisible* tant qu'elle le garde sur elle. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 2.

Source : *Manuel des règles*