

Livre de sorts

SORTS MINEURS

FAÇONNAGE DE LA TERRE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez une section de terre ou de pierre qui ne dépasse pas un cube de 1,50 mètre d'arête et visible dans la portée du sort. Vous pouvez alors la manipuler d'une des façons suivantes :

- Si vous ciblez une zone de terre meuble, vous pouvez instantanément la creuser, la déplacer sur le sol, et la déposer jusqu'à 1,50 mètre plus loin. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.
 - Vous pouvez faire apparaître des formes et/ou des couleurs sur la terre ou la pierre, représentant des mots, créant des images ou formant des motifs. La modification dure 1 heure.
 - Si la terre ou la pierre est au sol, vous pouvez la transformer en terrain difficile. À l'inverse, vous pouvez rendre normal un sol considéré comme terrain difficile. Ce changement dure 1 heure.
- Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir jusqu'à deux de ces effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.

PIERRE MAGIQUE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous touchez un à trois cailloux et les imprégnez de magie. Vous ou quelqu'un d'autre peut faire une attaque à distance avec un sort avec un des ces cailloux en le jetant à la main ou en le lançant à l'aide d'une fronde. S'il est jeté, sa portée est de 18 mètres. Si quelqu'un d'autre attaque avec ces cailloux, il ajoute le modificateur de votre caractéristique d'incantation au jet d'attaque (et non pas la sienne). Si le coup touche, la cible prend 1d6 dégâts contondants + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Dans tous les cas, le caillou perd ses propriétés magiques.

Si vous lancez ce sort à nouveau, le sort s'arrête pour tous les cailloux encore sous effet magique du sort précédent.

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.

PROJECTILE ÉLÉMENTAIRE

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une pierre précieuse d'une valeur d'au moins 50 po correspondant au type élémentaire du projectile que vous voulez lancer : un diamant pour l'air, un saphir pour l'eau, un rubis pour le feu, un jais pour la terre)

Durée : instantanée

Vous créez un projectile d'énergie magique élémentaire et le lancez vers une créature dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible.

Air. Le projectile est constitué d'électricité. Une créature touchée par ce missile subit 2d8 dégâts de foudre et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Eau. Le projectile est constitué de glace. Une créature touchée par ce missile subit 2d8 dégâts de froid et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou avoir sa vitesse réduite de moitié et un désavantage à ses attaques jusqu'à la fin de son prochain tour.

Feu. Le projectile est constitué de magma. Une créature touchée par ce missile subit 2d8 dégâts de feu et doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou prendre feu et subir 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours pendant un nombre de tours égal à votre bonus de caractéristique magique de lanceur de sorts. Une créature peut mettre fin à ces dégâts en utilisant son action pour éteindre les flammes.

Terre. Le projectile est constitué d'une substance verdâtre liquide et corrosive. Une créature touchée par ce missile subit 2d8 dégâts d'acide et toutes les autres créatures dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir la moitié de ces dégâts.

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.

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.

NIVEAU 2

ATTRACTION TERRESTRE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée. Des bandes jaunes d'énergie magique entourent la créature. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sinon sa vitesse de vol (le cas échéant) est réduite à 0 mètre pour la durée du sort. Une créature volante affectée par ce sort descend à la vitesse de 18 mètres par round jusqu'à ce qu'elle atteigne le sol ou que le sort se termine.

POIGNE TERREUSE DE MAXIMILIEN

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une main miniature sculptée à partir d'argile)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous choisissez un espace inoccupé de 1,50 mètre de côté sur le sol et que vous pouvez voir dans la portée du sort. Une main de taille M fabriquée à partir de terre compactée y émerge et se précipite sur une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la cible subit 2d6 dégâts contondants et est entravée pour la durée du sort.

Au prix d'une action, vous pouvez utiliser la main pour écraser la cible retenue, qui doit faire un jet de sauvegarde de Force. La cible subit 2d6 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Pour se libérer, la cible entravée peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la cible s'échappe et n'est plus entravée par la main.

Au prix d'une action, vous pouvez atteindre une créature différente avec la main ou la déplacer dans un espace inoccupé différent à portée. La main libère une cible entravée si vous le faite.

TOURBILLON DE POUSSIÈRE

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un cube d'air visible et inoccupé de 1,50 mètre d'arête dans la portée du sort. Une force élémentaire ressemblant à un tourbillon de poussière apparaît dans la zone cubique et demeure jusqu'à la fin du sort.

Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre ou moins du tourbillon de poussière doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la créature prend 1d8 dégâts contondants et est repoussée de 3 mètres du tourbillon. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer le tourbillon de poussière jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction. Si le tourbillon de poussière se déplace sur du sable, de la poussière, de la terre meuble ou du petit gravier, il aspire ces matériaux et forme un nuage de débris de 3 mètres de rayon tout autour de lui jusqu'au début de votre prochain tour. Ce nuage rend la visibilité nulle dans la zone qu'il occupe.

Aux niveaux supérieurs. . Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

NIVEAU 3

ARME ÉLÉMENTAIRE

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une arme non magique que vous touchez devient une arme magique. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre. Pour la durée du sort, l'arme obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires, du type que vous avez choisi, lorsqu'elle touche.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, le bonus aux jets d'attaque monte à +2 et les dégâts supplémentaires montent à 2d4. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le bonus monte à +3 et les dégâts supplémentaires à 3d4.

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 9 mètres)

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.

Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple.

Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches pour vous, à la discrétion du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges.

Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer.

Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort *enchevêtrement* à relâcher une créature entravée.

ÉRUPTION DE TERRE

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau d'obsidienne)

Durée : instantanée

Choisissez un point au sol que vous pouvez voir dans la portée du sort. Une éruption de roche et de terre éclate dans un cube de 6 mètres d'arête centré sur ce point. Chaque créature dans cette zone effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d12 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. En outre, le terrain dans cette zone devient un terrain difficile jusqu'à qu'il soit déblayé. Chaque case de 1,50 mètre de la zone nécessite au moins 1 minute pour être déblayé à la main.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en

utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d12 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

FUSION DANS LA PIERRE

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous pénétrez dans un objet en pierre ou une surface suffisamment large pour contenir totalement votre corps, vous fusionnant ainsi que tout l'équipement que vous portez avec la pierre pour la durée du sort. En utilisant votre mouvement, vous pénétrez dans la pierre à l'endroit que vous pouvez toucher. Votre présence n'est en aucun cas visible ou détectable par des sens non magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe au dehors et avez un désavantage à tous les jets de Sagesse (Perception) que vous effectuez pour entendre des sons produits à l'extérieur. Vous êtes conscient de l'écoulement du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même alors que vous êtes fusionné dans la pierre. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour quitter la pierre par l'endroit où vous y êtes entré, ce qui met un terme au sort. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement.

De petits dégâts physiques sur la pierre ne vous affectent pas, mais sa destruction partielle ou un changement de sa forme (à la condition que vous ne puissiez plus être contenu dedans) vous expulse de la pierre et vous inflige 6d6 dégâts contondants. La destruction complète de la pierre (ou sa transmutation en une autre matière) vous expulse et vous inflige 50 dégâts contondants. Si vous êtes expulsé, vous tombez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de votre point de fusion dans la pierre.

MUR DE SABLE

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une poignée de sable)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de sable tourbillonnant sur le sol à un point que vous pouvez voir à portée. Vous pouvez créer un mur mesurant jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 3 mètres d'épaisseur, qui disparaîtra à la fin du sort. Il bloque la ligne de vue, mais pas le déplacement. Une créature est aveuglée tant qu'elle se trouve dans l'espace occupé par le mur et doit dépenser 3 mètres de mouvement pour 1 mètre parcouru dans celui-ci.

NIVEAU 4

FAÇONNAGE DE LA PIERRE

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'argile molle, qui devra être travaillée grossièrement dans la forme souhaitée pour l'objet en pierre)

Durée : instantanée

Vous touchez un objet en pierre de taille M ou P ou un bloc de pierre d'un maximum de 1,50 mètre d'arête et vous lui donnez n'importe quelle forme qui vous convient. Par exemple, vous pouvez transformer un gros rocher en arme, statue ou coffre, ou réaliser un petit passage à travers un mur, tant que le mur fait moins de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez aussi façonner une porte de pierre et son encadrement pour pouvoir la fermer. L'objet que vous créez peut avoir un maximum de deux charnières et un verrou mais des détails mécaniques plus fins sont impossibles.

PEAU DE PIERRE

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant d'une valeur d'au moins 100 po, que le sort consomme)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre. Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistance aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.