

Grimoire

SORTS MINEURS

NIVEAU 1

LUMIÈRES DANSANTES

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou d'écorce d'orme blanc, ou bien un ver luisant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort permet de créer jusqu'à quatre lumières, de la taille de torches, qui peuvent revêtir l'apparence de torches, de lanternes ou d'orbes brillantes qui flottent dans les airs. Il est possible de combiner les quatre lumières en une forme vaguement humanoïde brillante de taille M. Peu importe la forme choisie, chaque lumière produit une lumière faible qui éclaire dans un rayon de 3 mètres.

Au prix d'une action bonus lors de votre tour, il est possible de déplacer les lumières jusqu'à 18 mètres vers un nouvel emplacement à portée. Une lumière doit se situer à 6 mètres ou moins d'une autre lumière créée par ce sort, et une lumière s'éclipse si elle se trouve au-delà de la portée du 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.

MESSAGE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez votre doigt en direction d'une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement la cible) entend le message et peut répondre en un murmure que vous seul pouvez entendre. Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez bien la cible et que vous savez qu'elle est derrière l'obstacle. Ce sort est arrêté par un silence magique, 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal, une fine feuille de plomb ou 90 cm de bois. Ce sort ne doit pas forcément suivre une ligne droite et peut contourner les angles ou passer par de petites ouvertures.

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).

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).

APPEL DE FAMILIER

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (du charbon de bois, de l'encens, et des herbes pour une valeur de totale minimum de 10 po, le tout étant consommé par le feu dans un chaudron en laiton)

Durée : instantanée

Vous gagnez les services d'un familier, un esprit qui prend la forme d'un animal de votre choix : une araignée, une belette, un chat, une chauve-souris, une chouette, un corbeau, un crabe, un faucon, un hippocampe, une grenouille (crapaud), un lézard, une pieuvre, un rat, un poisson (piranha) ou un serpent venimeux. Apparaissant dans un espace inoccupé à portée, le familier a les statistiques de la forme choisie mais est du type céleste, fée ou fiélon (au choix), au lieu du type bête.

Votre familier agit de manière indépendante, mais obéit toujours à vos ordres. En combat, il lance sa propre initiative et agit au cours de ses propres tours de jeu. Un familier ne peut pas attaquer, mais il peut utiliser normalement les autres actions.

Lorsque le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît, ne laissant aucune forme physique. Il réapparaît après que vous ayez à nouveau lancé ce sort. Par une action, vous pouvez temporairement renvoyer le familier dans une poche dimensionnelle. Vous pouvez aussi le renvoyer pour toujours. Au prix d'une action lorsqu'il est temporairement renvoyé, vous pouvez le faire réapparaître dans n'importe quel espace inoccupé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Chaque fois que le familier tombe à 0 point de vie ou disparaît dans la poche dimensionnelle, il laisse dans son espace tout ce qu'il portait.

Lorsque votre familier se trouve à 30 mètres de vous maximum, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. De plus, par une action, vous pouvez voir au travers des yeux du familier et entendre ce qu'il entend jusqu'au début de votre prochain tour, bénéficiant alors des sens spéciaux de votre familier, s'il en a. Au cours de cette période, vous êtes considéré comme étant sourd et aveugle (en ce qui concerne vos propres sens).

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous possédez déjà un familier, votre familier actuel prend une nouvelle forme. Choisissez cette nouvelle forme parmi celles présentées dans la liste ci-dessus. Votre familier prend alors la forme de la créature choisie.

Enfin, lorsque vous lancez un sort qui a une portée de contact, votre familier peut lancer le sort comme s'il était celui qui avait réalisé l'incantation. Votre familier doit se situer à 30 mètres de vous maximum, et doit utiliser sa réaction pour lancer le sort au moment où vous l'incantez. Si le sort requiert un jet d'attaque, vous utilisez votre modificateur à l'attaque pour ce jet.

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.

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.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous comprenez la signification littérale de toute langue parlée que vous pouvez entendre. Vous comprenez également tout langage écrit que vous pouvez voir, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont inscrits. Il faut une minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets dans un texte ou un glyphe, tel qu'un symbole magique, qui ne fait pas partie du langage écrit.

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.

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.

NIVEAU 2

FLAMBÉE D'AGANAZZAR

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une écaille de dragon rouge)

Durée : instantanée

Une ligne de flammes rugissantes de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large émane de vous dans une direction que vous choisissez. Chaque créature dans la trajectoire doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant 3d8 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

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.

FLÈCHE ACIDE DE MELF

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre et un estomac de vipère)

Durée : instantanée

Une flèche verte scintillante jaillit en direction d'une cible à portée et l'asperge d'acide. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. En cas d'échec, la flèche asperge la cible avec de l'acide, ne lui infligeant que la moitié des dégâts initiaux et aucun dégât à la fin de son prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts (initiaux et à retardement) sont augmentés de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

FOULÉE BRUMEUSE*niveau 2 - invocation***Temps d'incantation** : 1 action bonus**Portée** : personnelle**Composantes** : V**Durée** : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

RAYON ARDENT*niveau 2 - évocation***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 36 mètres**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée

Vous générez trois rayons de feu et vous les projetez vers des cibles dans la portée du sort. Vous pouvez les projeter sur une ou plusieurs cibles.

Effectuez une attaque à distance avec un sort pour chaque rayon. Si elle touche, la cible subit 2d6 dégâts de feu.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous générez un rayon supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.