

SORTS MINEURS

LUMIÈRE

Évocation de niveau 0 (Barde, Clerc, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : Contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez un objet de taille G ou inférieure qui n'est pas porté par quelqu'un d'autre. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une Lumière vive sur un rayon de 6 mètres et une Lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière peut être colorée à votre guise. Recouvrir l'objet par quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort prend fin si vous le relancez.

LUMIÈRES DANSANTES

Illusion de niveau 0 (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche à portée, les faisant apparaître comme des torches, des lanternes ou des orbes lumineuses flottant pendant la durée du sort. Vous pouvez également combiner les quatre lumières pour former une silhouette de taille M vaguement humaine. Quelle que soit la forme choisie, chaque lumière diffuse une Lumière faible sur un rayon de 3 mètres.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer les lumières jusqu'à 18 mètres vers un espace à portée. Une lumière doit se trouver à 6 mètres ou moins d'une autre lumière créée par ce sort. Elle disparaît si elle dépasse la portée du sort.

POUSSIÈRE D'ÉTOILE

Évocation de niveau 0 (Barde, Druide)

Temps d'incantation : Action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Vous lancez un rayon de lumière sur une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque avec un sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts radiants et, jusqu'à la fin de votre prochain tour, émet une Lumière faible dans un rayon de 3 mètres et ne peut bénéficier de l'état Invisibilité.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 aux niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

COULEURS DANSANTES

Illusion de niveau 1 (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : Personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de sable coloré)

Durée : Instantanée

Vous lancez un faisceau éblouissant de lumières scintillantes et colorées. Toute créature dans un Cône de 4,50 mètres émanant de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de votre prochain tour.

GRANDE FOULÉE

Transmutation de niveau 1 (Barde, Druide, Rôdeur, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : Contact

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

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La Vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.

LUEURS FÉRIQUES

Évocation de niveau 1 (Barde, Druide)

Temps d'incantation : Action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets situés dans un Cube de 6 mètres de côté à portée sont entourés d'une lumière bleue, verte ou violette (selon votre choix). Toute créature présente dans le Cube est également délimitée si elle rate un jet de sauvegarde de Dextérité. Pendant la durée du sort, les objets et les créatures affectées émettent une Lumière faible sur un rayon de 3 mètres et ne peuvent pas bénéficier de l'état Invisible.

Les jets d'attaque contre une créature ou un objet affecté ont un Avantage si l'attaquant peut le voir.

MOT DE GUÉRISON

Abjuration de niveau 1 (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : Action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : Instantanée

Une créature de votre choix que vous pouvez voir à portée récupère 2d4 points de vie plus le modificateur de votre caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 2d4 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.

NIVEAU 2

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

Enchantement de niveau 2 (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : Action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Tout humanoïde dans une Sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être affecté par l'un des effets suivants (à choisir pour chaque créature) :

- La créature est immunisée contre les états Charmé et Effrayé jusqu'à la fin du sort. Si la créature était déjà charmée ou effrayée, ces conditions sont supprimées pendant la durée du sort.
 - La créature devient indifférente aux créatures de votre choix envers lesquelles elle est hostile. Cette indifférence prend fin si la cible subit des dégâts ou voit ses alliés subir des dégâts. À la fin du sort, l'attitude de la créature redevient normale.
-

SUGGESTION

Enchantement de niveau 2 (Barde, Enorceleur, Occultiste, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : 9 m

Composantes : V, M (une goutte de miel)

Durée : Concentration, jusqu'à 8 heures

Vous suggérez une activité (décrite en 25 mots maximum) à une créature que vous pouvez voir à portée, capable de vous entendre et de vous comprendre. La suggestion doit paraître réalisable et ne pas impliquer d'actions susceptibles d'infliger des dégâts à la cible ou à ses alliés. Par exemple, vous pourriez dire « Va chercher la clé du coffre du trésor du culte et donne-la-moi » ou encore « Arrête de te battre, quitte cette bibliothèque paisiblement et ne revient pas ».

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir l'état Charmé pendant toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que vous ou vos alliés lui infligiez des dégâts. La cible charmée suit la suggestion du mieux qu'elle peut. L'activité suggérée peut se poursuivre pendant toute la durée du sort, mais si elle peut être réalisée plus rapidement, le sort prend fin pour la cible dès sa réalisation.