

# GRIMOIRE

## SORTS MINEURS

### COUP AU BUT

*Divination de niveau 0 (Barde, Ensorceleur, Occultiste, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : S, M (une arme que vous maîtrisez et d'une valeur minimale de 1 pc)

**Durée** : Instantanée

Guidé par un éclair magique, vous effectuez une attaque avec l'arme utilisée pour lancer le sort. L'attaque utilise votre caractéristique d'incantation pour les jets d'attaque et de dégâts, au lieu d'utiliser la Force ou la Dextérité. Si l'attaque inflige des dégâts, ceux-ci peuvent être radiants ou du type de dégâts normal de l'arme (selon votre choix).

**Amélioration de sort mineur.** Que vous infligiez des dégâts radiants ou du type de dégâts normal de l'arme, l'attaque inflige des dégâts radiants supplémentaires aux niveaux 5 (1d6), 11 (2d6) et 17 (3d6).

---

### ÉRUPTION ENSORCELÉE

*Évocation de niveau 0 (Ensorceleur)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : Instantanée

Vous lancez une énergie ensorcelée sur une créature ou un objet à portée. Effectuez un jet d'attaque à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts du type de votre choix : acide, froid, feu, foudre, poison, psychique ou tonnerre.

Si vous obtenez un 8 sur un d8 pour ce sort, vous pouvez lancer un autre d8 et l'ajouter aux dégâts. Lorsque vous lancez ce sort, le nombre maximal de d8 que vous pouvez ajouter aux dégâts du sort est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation.

**Amélioration de sort mineur.** Ces dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

---

### LUMIÈRE

*Évocation de niveau 0 (Barde, Clerc, Ensorceleur, 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.

---

### POIGNE ÉLECTRIQUE

*Évocation de niveau 0 (Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : Instantanée

La foudre jaillit de vous vers une créature que vous tentez de toucher. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut effectuer d'attaques d'opportunité avant le début de son prochain tour.

**Amélioration de sort mineur.** Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

---

## NIVEAU 1

### COULEURS DANSANTES

*Illusion de niveau 1 (Barde, Ensorceleur, 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.

---

## DÉTECTION DE LA MAGIE

*Divination de niveau 1 (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur, Ensorceleur, Occultiste, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action ou Rituel

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant la durée du sort, vous ressentez la présence d'effets magiques dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous ressentez ces effets, vous pouvez utiliser l'action Magie pour voir une faible aura autour de toute créature ou objet visible dans la zone qui porte la magie. Si un effet a été créé par un sort, vous connaissez l'école de magie du sort.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,50 cm de métal, ou par une fine feuille de plomb.

---

## INJONCTION

*Enchantement de niveau 1 (Barde, Clerc, Paladin)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V

**Durée** : Instantanée

Vous donnez un ordre d'un seul mot à une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre à son prochain tour. Choisissez l'ordre parmi ces options :

**Approche.** La cible se dirige vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, mettant fin à son tour si elle se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous.

**Lâche.** La cible laisse tomber ce qu'elle tient et termine son tour.

**Fuis.** La cible passe son tour à s'éloigner de vous par le moyen le plus rapide.

**Rampe.** La cible a l'état À terre et termine son tour.

**Halte.** À son tour, la cible ne bouge pas et n'effectue aucune action ni action Bonus.

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

---

## MAINS BRÛLANTES

*Évocation de niveau 1 (Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : Instantanée

Une fine nappe de flammes jaillit de vous. Toute créature dans un Cône de 4,50 mètres effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les objets inflammables dans le Cône qui ne sont pas portés commencent à brûler.

**Emplacement de niveau supérieur.** Les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.

---

## NAPPE DE BROUILLARD

*Invocation de niveau 1 (Druide, Rôdeur, Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une Sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. La Sphère est une zone de Visibilité nulle. Elle se maintient pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort (comme celui créé par *bourrasque*) la disperse.

**Emplacement de niveau supérieur.** Le rayon du brouillard augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.

---

## ORBE CHROMATIQUE

*Évocation de niveau 1 (Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 27 m

**Composantes** : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 50 po)

**Durée** : Instantanée

Vous lancez un orbe d'énergie sur une cible à portée. Choisissez acide, froid, feu, foudre, poison ou tonnerre comme type d'orbe, puis effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 3d8 dégâts du type choisi.

Si vous obtenez le même résultat sur deux d8 ou plus, l'orbe bondit vers une autre cible de votre choix dans un rayon de 9 mètres de la cible. Effectuez un jet d'attaque contre la nouvelle cible, puis un nouveau jet de dégâts. L'orbe ne peut pas bondir à nouveau, sauf si vous lancez le sort avec un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur.

**Emplacement de niveau supérieur.** Les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1. L'orbe peut bondir un nombre maximal de fois égal au niveau de l'emplacement dépensé, et une créature ne peut être ciblée qu'une seule fois par lancement de ce sort.

---

## NIVEAU 2

### BOURRASQUE

*Évocation de niveau 2 (Druide, Rôdeur, Ensorcelleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S, M (une graine de légumineuse)

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Ligne de vent violent de 18 mètres de long et 3 mètres de large souffle depuis vous dans la direction de votre choix pendant toute la durée du sort. Toute créature sur la Ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être repoussée de 4,50 mètres dans la direction de la Ligne. Une créature qui termine son tour dans la Ligne doit effectuer le même jet de sauvegarde.

Toute créature sur la Ligne doit dépenser le double de mouvement pour chaque mètre parcouru si elle se rapproche de vous.

La rafale disperse du gaz ou de la vapeur, et éteint les bougies et autres flammes similaires non protégées dans la zone. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, ont 50 % de chances de s'éteindre.

Par une action Bonus lors de vos tours suivants, vous pouvez modifier la direction dans laquelle le vent souffle depuis vous.

---

### FRACASSEMENT

*Évocation de niveau 2 (Barde, Ensorcelleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S, M (un fragment de mica)

**Durée** : Instantanée

Un bruit sourd retentit depuis un point de votre choix à portée. Toute créature dans une Sphère de 3 mètres de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 3d8 dégâts de Tonnerre en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature artificielle a un Désavantage au jet.

Un objet non magique non porté subit également les dégâts s'il se trouve dans la zone d'effet du sort.

**Emplacement de niveau supérieur.** Les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.

---

## MODIFICATION D'APPARENCE

*Transmutation de niveau 2 (Ensorcelleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous modifiez votre forme physique. Choisissez l'une des options suivantes. Ses effets durent toute la durée du sort, pendant laquelle vous pouvez prendre une action Magie pour remplacer l'option choisie par une autre.

**Adaptation aquatique.** Vous vous faites pousser des branchies et vos mains deviennent palmées. Vous pouvez respirer sous l'eau et obtenez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse.

**Changement d'aspect.** Vous modifiez votre aspect. Vous décidez de votre apparence, notamment de votre taille, de votre poids, des traits de votre visage, du son de votre voix, de la longueur de vos cheveux, de votre couleur de peau et d'autres caractéristiques distinctives. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre espèce, mais vos statistiques restent inchangées. Vous ne pouvez pas apparaître comme une créature d'une taille différente et votre silhouette reste la même ; par exemple, si vous êtes bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour devenir quadrupède. Pendant la durée du sort, vous pouvez prendre une action Magie pour modifier à nouveau votre apparence de cette manière.

**Armes naturelles.** Vous faites pousser des griffes (tranchants), des crocs (perforants), des cornes (perforants) ou des sabots (contondants). Lorsque vous utilisez votre Frappe à mains nues pour infliger des dégâts avec ces nouveaux appendices, celle-ci inflige 1d6 dégâts du type indiqué entre parenthèses au lieu des dégâts normaux de votre Frappe à mains nues, et vous utilisez votre modificateur de caractéristique d'invocation pour les jets d'attaque et de dégâts plutôt que la Force.

---

### SOUFFLE DU DRAGON

*Transmutation de niveau 2 (Ensorcelleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action bonus

**Portée** : Contact

**Composantes** : V, S, M (un piment)

**Durée** : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante et choisissez acide, froid, feu, foudre ou poison. Jusqu'à la fin du sort, la cible peut prendre une action Magie pour souffler un Cône de 4,50 mètres. Toute créature dans cette zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant 3d6 dégâts du type choisi en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Emplacement de niveau supérieur.** Les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.