

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).

FLAMME SACRÉE

Évocation de niveau 0 (Clerc)

Temps d'incantation : Action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Une lueur semblable à une flamme s'abat sur une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne bénéficie pas d'abri partiel (1/2) ou important (3/4) pour ce jet de sauvegarde.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 aux 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.

MAIN DE MAGE

Invocation de niveau 0 (Barde, Ensorceleur, Occultiste, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale et flottante apparaît à un endroit que vous choisissez à portée. La main reste active pendant toute la durée du sort. Elle disparaît si elle s'éloigne de vous de plus de 9 mètres ou si vous relancez ce sort.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez utiliser la main pour manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant déverrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou vider le contenu d'une fiole.

Par une action Magie lors de vos tours ultérieurs, vous pouvez continuer de contrôler la main ainsi. Cette action vous permet de déplacer la main jusqu'à 9 mètres.

La main ne peut pas attaquer, ni activer des objets magiques, ni porter plus de 5 kg.

MESSAGE

Transmutation de niveau 0 (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : 36 m

Composantes : S, M (du fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez une créature à portée et murmurez un message. La cible (et elle seule) entend le message et peut répondre par un murmure que vous seul pouvez entendre. Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez la cible et savez qu'elle se trouve au-delà de la barrière. Un silence magique, 30 cm de pierre, de métal ou de bois, ou une fine feuille de plomb bloquent le sort.

VOILE DÉFENSIF

Abjuration de niveau 0 (Barde, Ensorceleur, Occultiste, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : Personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque fois qu'une créature vous attaque avant la fin du sort, l'attaquant soustrait 1d4 à son jet d'attaque.

NIVEAU 1

IMAGE SILENCIEUSE

Illusion de niveau 1 (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible ne dépassant pas un Cube de 4,50 mètres de côté. L'image apparaît à un endroit à portée et persiste pendant toute la durée du sort. L'image est purement visuelle ; elle n'est accompagnée d'aucun son, odeur ou autre effet sensoriel.

Par une action Magie, vous pouvez déplacer l'image n'importe où à portée. Lorsque l'image change d'emplacement, vous pouvez modifier son apparence afin que ses mouvements paraissent naturels. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez la modifier pour qu'elle semble marcher.

Une interaction physique avec l'image révèle qu'il s'agit d'une illusion, car des objets peuvent la traverser. Une créature qui prend l'action Étude pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature perçoit l'illusion pour ce qu'elle est, elle peut voir à travers l'image.

MALÉFICE

Enchantement de niveau 1 (Occultiste)

Temps d'incantation : Action bonus

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un oeil pétrifié de triton)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous jetez une malédiction sur une créature que vous pouvez voir à portée. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible à chaque jet d'attaque. Choisissez également une caractéristique lorsque vous lancez le sort. La cible subit un désavantage aux jets de caractéristique effectués avec la caractéristique choisie.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez utiliser une action Bonus lors d'un tour ultérieur pour maudire une nouvelle créature.

Emplacement de niveau supérieur. Votre concentration peut durer plus longtemps avec un emplacement de sort de niveau 2 (jusqu'à 4 heures), 3 ou 4 (jusqu'à 8 heures) ou 5 ou supérieur (jusqu'à 24 heures).

PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

Abjuration de niveau 1 (Clerc, Druide, Paladin, Occultiste, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : Contact

Composantes : V, S, M (une flasque d'eau bénite d'une valeur minimale de 25 po, que le sort consomme)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez est protégée contre les aberrations, célestes, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants. Cette protection confère plusieurs avantages. Ces créatures ont un Désavantage aux jets d'attaque contre la cible. De plus, la cible ne peut pas être possédée par ces créatures ni subir les états Charmé ou Effrayé. Si la cible est déjà possédée, charmée ou effrayée par de telles créatures, elle bénéficie d'un Avantage à tout nouveau jet de sauvegarde contre l'effet concerné.

RAYON TRAÇANT

Évocation de niveau 1 (Clerc)

Temps d'incantation : Action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Vous lancez un éclair de lumière vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, elle subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre elle avant la fin de votre prochain tour bénéficie d'un Avantage.

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

SOINS

Abjuration de niveau 1 (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : Action

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 2d8 plus le modificateur de votre caractéristique d'incantation.

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

NIVEAU 2

AIDE

Abjuration de niveau 2 (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : Action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une bandelette de tissu blanc)

Durée : 8 heures

Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Les points de vie maximum et actuels de chaque cible augmentent de 5 pendant la durée.

Emplacement de niveau supérieur. Les points de vie de chaque cible augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.

RESTAURATION PARTIELLE

Abjuration de niveau 2 (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : Action bonus

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Vous touchez une créature et mettez fin à un état sur elle : Aveuglé, Assourdi, Paralysé ou Empoisonné.