

Grimoire

SORTS MINEURS

ILLUSION MINEURE

niveau 0 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S, M (un peu de laine de mouton)

Durée : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisissez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 mètre d'arête. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.

Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

LUMIÈRE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

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

Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action.

Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le 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.

PIQÛRE MENTALE

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous injectez une pointe d'énergie psychique désorientante dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts psychiques et la première fois qu'elle effectuera un jet de sauvegarde avant la fin de votre prochain tour, elle devra lancer un d4 et soustraire le nombre obtenu du résultat de sa sauvegarde.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

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).

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.

BOUCLIER

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à votre CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne prenez aucun dégât par le sort *projectile magique*.

DÉTECTION DE LA MAGIE

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

IDENTIFICATION

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort. Si l'objet est magique ou imprégné de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert un lien pour être utilisé et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant. Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer.

Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.

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.

SERVITEUR INVISIBLE

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)

Durée : 1 heure

Ce sort crée une force invisible, sans volonté propre, informe mais de taille M, qui exécute les ordres simples que vous lui transmettez, jusqu'à la fin du sort. Le serviteur prend vie dans un espace inoccupé sur le sol et à portée. Il possède les caractéristiques suivantes : CA 10 ; 1 point de vie ; Force 2 ; ne peut pas attaquer. Le sort se termine si le serviteur tombe à 0 point de vie.

Une fois par tour, par une action bonus, vous pouvez mentalement ordonner au serviteur de se déplacer de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut exécuter des tâches simples comme un serviteur humain le ferait, comme rapporter quelque chose, nettoyer, raccommoder, plier des vêtements, entretenir un feu, servir à manger, et verser du vin. Une fois votre ordre donné, le serviteur cherche à l'exécuter du mieux qu'il peut jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, puis il attend votre ordre suivant.

Si vous demandez à votre serviteur d'effectuer une tâche qui devrait l'envoyer à plus de 18 mètres de vous, le sort prend fin.

NIVEAU 2

DÉTECTION DES PENSÉES

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. Lorsque vous incantez le sort et lors de votre action à chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez concentrer votre esprit sur une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. Si la créature choisie possède une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucun langage, la créature n'est pas affectée.

Vous lisez d'abord les pensées superficielles de la créature, ce qui occupe son esprit à cet instant. Lors d'une action, vous pouvez diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter d'approfondir votre lecture des pensées de la même créature. Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous obtenez l'accès à son raisonnement (le cas échéant), à son état émotif et à une pensée qui préoccupe son esprit sur un spectre plus large tel un souci, un amour ou une haine. En cas de réussite, le sort prend fin. Dans tous les cas, la cible est consciente que son esprit est sous votre regard. À moins que vous ne dirigiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut utiliser son action à son tour pour faire un jet d'Intelligence contre votre jet d'Intelligence. Si elle gagne l'opposition, le sort prend fin.

Les questions dirigées verbalement vers la cible orientent le fil de ses pensées. Ce sort est donc particulièrement efficace lors d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi employer ce sort pour détecter la présence de créatures pensantes qui vous sont invisibles. Lorsque vous lancez ce sort ou lors d'une action pendant la durée du sort, vous pouvez chercher des pensées à 9 mètres ou moins de vous. Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 60 cm de pierre, 5 cm de métal ordinaire, ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas détecter une créature possédant une Intelligence de 3 ou moins ou ne parlant aucun langage. Après avoir détecté la présence d'une créature de cette manière, vous pouvez lire ses pensées pour le reste de la durée du sort tel que décrit ci-dessus, même si vous ne pouvez plus la voir, mais à condition qu'elle reste dans la portée du sort.

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.

INVISIBILITÉ

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil enfoncé dans de la gomme arabique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est invisible tant que la cible le porte. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

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

MODIFICATION D'APPARENCE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous endossez une nouvelle forme. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets s'appliqueront jusqu'à ce que le sort prenne fin. Tant que le sort est actif, vous pouvez mettre un terme à une option, en dépensant une action, pour gagner les bénéfices d'une option différente.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, en vous faisant pousser des branchies et des expansions palmaires entre les doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Changement d'apparence. Vous transformez votre apparence. Vous décidez à quoi vous ressemblez, que ce soit votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et vos signes distinctifs, le cas échéant. Vous pouvez prendre l'apparence d'un membre d'une autre race, sans répercussions sur vos caractéristiques ou autres traits raciaux. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre forme de base doit rester la même ; si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour devenir quadrupède par exemple. À tout moment pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour modifier de nouveau votre apparence.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes, crocs, épines, cornes ou d'une autre arme naturelle de votre choix. Votre attaque à mains nues inflige 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, suivant ce qui est le plus approprié à l'arme naturelle que vous avez choisie, et vous obtenez la maîtrise de votre attaque à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est une arme magique et a un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

VISION DANS LE NOIR

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (soit une pincée de carotte séchée, soit une agate)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui conférer la capacité de voir dans le noir. Pour la durée du sort, cette créature obtient la vision dans le noir (portée 18 mètres).