

# GRIMOIRE

## SORTS MINEURS

### ASSISTANCE

*Divination de niveau 0 (Clerc, Druide)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Contact

**Composantes** : V, S

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

Vous touchez une créature consentante et choisissez une compétence. Jusqu'à la fin du sort, la créature ajoute 1d4 à tout jet de caractéristique utilisant la compétence choisie.

---

### CROSSE DES DRUIDES

*Transmutation de niveau 0 (Druide)*

**Temps d'incantation** : Action bonus

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S, M (du gui)

**Durée** : 1 minute

Le gourdin ou le bâton que vous tenez est imprégné de la puissance de la nature. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation au lieu de la Force pour les jets d'attaque et de dégâts des attaques au corps à corps avec cette arme, et le dé de dégâts de l'arme devient un d8. Si l'attaque inflige des dégâts, ceux-ci peuvent être de Force ou du type de dégâts normal de l'arme (selon votre choix).

Le sort prend fin prématurément si vous le relancez ou si vous lâchez l'arme.

**Amélioration de sort mineur.** Le dé de dégâts de l'arme change lorsque vous atteignez les niveaux 5 (d10), 11 (d12) et 17 (2d6).

---

### ÉLÉMENTALISME

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

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : Instantanée

Vous avez un contrôle sur les éléments, produisant un des effets suivants, dans les limites de la portée :

**Appel d'air.** Vous créez une brise assez forte pour faire onduler du tissu, soulever la poussière, faire bruisser les feuilles d'un arbre et fermer une porte ouverte ou des volets, dans un Cube de 1,50 mètre de côté.

**Appel de terre.** Vous créez un fin voile de poussière ou de sable qui recouvre les surfaces dans une zone de 1,50 mètre de côté. Ou sinon, vous pouvez faire apparaître un seul mot, avec votre écriture, dans la terre ou le sable.

**Appel de feu.** Vous créez un fin nuage composé de braises et de fumée colorée et parfumée (mais inoffensive) dans un Cube de 1,50 mètre de côté. Vous choisissez la couleur et l'odeur de la fumée, et les braises peuvent allumer bougies, torches et lampes dans la zone du sort. L'odeur de la fumée persiste pendant 1 minute.

**Appel d'eau.** Vous créez une bruine de brume fraîche qui humidifie légèrement les créatures et les objets dans un Cube de 1,50 mètre de côté. Vous pouvez aussi choisir de créer 20 cl d'eau potable, soit dans un récipient ouvert, soit au sol. L'eau ainsi créée s'évapore en 1 minute.

**Façonnage élémentaire.** Vous utilisez la poussière, le sable, le feu, la fumée, la brume ou l'eau qui tiennent dans un Cube de 30 cm de côté pour former une forme grossière (comme celle d'une créature ou d'un objet) pour 1 heure.

---

### 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.

---

## THAUMATURGIE

*Transmutation de niveau 0 (Clerc)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V

**Durée** : Jusqu'à 1 minute

Vous engendrez un petit miracle dans la portée du sort. Choisissez l'effet dans les options ci-dessous. Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez garder actif jusqu'à trois de ses effets d'une minute simultanément.

**Yeux modifiés.** Vous modifiez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

**Voix retentissante.** Votre voix résonne jusqu'à trois fois plus fort que d'habitude pendant 1 minute. Pendant cette durée, vous obtenez un Avantage aux jets de Charisme (Intimidation).

**Jeu avec le feu.** Vous faites scintiller, s'intensifier, s'atténuer ou changer de couleur des flammes pendant 1 minute.

**Main invisible.** Vous ouvrez ou fermez instantanément une porte ou une fenêtre non verrouillée.

**Bruit fantôme.** Vous créez un son bref provenant d'un point de votre choix à portée, comme un grondement de tonnerre, le cri d'un corbeau ou des murmures inquiétants.

**Secousse.** Vous provoquez un tremblement de terre inoffensif pendant 1 minute.

---

## NIVEAU 1

### BÉNÉDICTION

*Enchantement de niveau 1 (Clerc, Paladin)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S, M (un symbole sacré d'une valeur minimale de 5 po)

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

Vous bénissez jusqu'à trois créatures à portée. Chaque fois qu'une cible effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, elle ajoute 1d4 à son jet d'attaque ou de sauvegarde.

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

---

### CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

*Transmutation de niveau 1 (Clerc, Druide)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S, M (un mélange d'eau et de sable)

**Durée** : Instantanée

Vous effectuez l'une des actions suivantes :

**Création d'eau.** Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau propre à portée dans un récipient ouvert. L'eau peut aussi tomber sous forme de pluie dans un Cube de 9 mètres de côté à portée, éteignant les flammes.

**Destruction d'eau.** Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau dans un récipient ouvert à portée. Vous pouvez aussi détruire le brouillard dans un Cube de 9 mètres ce côté à portée.

**Emplacement de niveau supérieur.** Vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou la taille du Cube augmente de 1,50 mètre, pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 1.

---

### 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.

---

## LUEURS FÉERIQUES

*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.

---

## 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.

---

## 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.

---

## 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.

---

## 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.

---

## NIVEAU 2

### ARME SPIRITUELLE

*Évocation de niveau 2 (Clerc)*

**Temps d'incantation** : Action bonus

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S

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

Vous créez une force spectrale flottante ressemblant à une arme de votre choix et qui dure toute la durée du sort.

La force apparaît à portée, dans un espace de votre choix, et vous pouvez immédiatement effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de la force. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 1d8, plus le modificateur de votre caractéristique d'incantation.

Par une action Bonus lors de vos tours suivants, vous pouvez déplacer la force jusqu'à 6 mètres et répéter l'attaque contre une créature à 1,50 mètre ou moins.

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

---

## **DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ**

*Divination de niveau 2 (Barde, Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : Personnelle

**Composantes** : V, S, M (une pincée de tale)

**Durée** : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous voyez les créatures et objets qui ont l'état Invisible comme s'ils étaient visibles, et vous pouvez voir dans le plan Éthéré. Les créatures et objets qui s'y trouvent apparaissent fantomatiques.

---

## **RAYON ARDENT**

*Évocation de niveau 2 (Ensorceleur, Magicien)*

**Temps d'incantation** : Action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : Instantanée

Vous lancez trois rayons de feu. Vous pouvez les lancer sur une cible à portée ou sur plusieurs. Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Si l'attaque touche, la cible subit 2d6 dégâts de Feu.

**Emplacement de niveau supérieur.** Vous créez un rayon supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement de sort supérieur à 2.