

Livre de sorts

SORTS MINEURS

COUP AU BUT

niveau 0 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 round

Vous tendez votre main et pointez un doigt en direction d'une cible à portée. Votre magie vous aide à trouver une petite faille dans les défenses de votre cible. Lors de votre prochain tour, vous obtenez un avantage pour votre premier jet d'attaque contre la cible, à condition que le sort ne soit pas déjà terminé.

VAPORISATION DE POISON

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous tendez votre paume vers une créature visible dans la portée du sort et vous projetez une bouffée de gaz nocif de votre main. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

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.

SOMMEIL

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, de pétales de rose ou un grillon)

Durée : 1 minute

Ce sort expédie les créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total est le nombre de points de vie des créatures que ce sort peut affecter. Les créatures à 6 mètres ou moins du point que vous choisissez dans la portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes).

En commençant par la créature qui a le plus faible nombre de points de vie actuel, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente jusqu'à ce que le sort se termine, que la créature endormie prenne des dégâts ou que quelqu'un utilise une action pour secouer ou frapper la créature endormie pour la réveiller. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total permis par le sort avant de passer à la prochaine créature avec le plus faible nombre de points de vie. Le nombre de points de vie actuels d'une créature doit être égal ou inférieur au total restant permis par le sort pour que cette créature soit affectée.

Les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme ne sont pas affectés par ce sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, lancez un 2d8 supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

