

Livre de sorts

SORTS MINEURS

DÉCHARGE OCCULTE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon d'énergie crépitante zigzague jusqu'à une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Ce sort crée plus d'un rayon lorsque vous montez en niveau : deux rayons au niveau 5, trois rayons au niveau 11, et quatre rayons au niveau 17. Vous pouvez diriger les rayons sur une cible unique et les répartir entre différentes créatures. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

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.

NIVEAU 1

ARMURE DE MAGE

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de cuir tanné)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure, et une force magique de protection l'englobe jusqu'à ce que le sort prenne fin. La CA de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfle une armure ou si vous prenez une action pour interrompre le sort.

CHARME-PERSONNE

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, il est charmé jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

DÉGUISEMENT

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous changez d'apparence jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous utilisiez une action pour le dissiper. Le changement inclut vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets que vous portez. Vous pouvez paraître 30 cm plus grand ou plus petit, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier votre type morphologique. Vous devez donc prendre une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous.

Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.

Pour détecter que vous êtes déguisé, une créature peut utiliser son action pour inspecter votre apparence et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

REPRÉSAILLES INFERNALES

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez après avoir subi des dégâts par une créature située à 18 mètres maximum de vous et que vous pouvez voir.

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous pointez votre doigt, et la créature qui vous a infligé des dégâts est momentanément entourée de flammes infernales. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

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.

TENTACULES DE HADAR

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous invoquez le pouvoir de Hadar, la Sombre Famine.

Des sarments d'énergie noire jaillissent de vous et frappent toutes les créatures se trouvant à 3 mètres ou moins de vous. Toute créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la cible subit 2d6 dégâts nécrotiques et ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à son prochain tour. En cas de réussite, la cible subit la moitié de ces dégâts et ne souffre pas d'effets supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.