

Livre de sorts

SORTS MINEURS

MESSAGE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez votre doigt en direction d'une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement la cible) entend le message et peut répondre en un murmure que vous seul pouvez entendre. Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez bien la cible et que vous savez qu'elle est derrière l'obstacle. Ce sort est arrêté par un silence magique, 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal, une fine feuille de plomb ou 90 cm de bois. Ce sort ne doit pas forcément suivre une ligne droite et peut contourner les angles ou passer par de petites ouvertures.

MOQUERIE CRUELLE

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez voir. Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d4 dégâts psychiques et avoir un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle fera avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

NIVEAU 1

COMPRÉHENSION DES LANGUES

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous comprenez la signification littérale de toute langue parlée que vous pouvez entendre. Vous comprenez également tout langage écrit que vous pouvez voir, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont inscrits. Il faut une minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décrypte pas les messages secrets dans un texte ou un glyphe, tel qu'un symbole magique, qui ne fait pas partie du langage écrit.

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.

MURMURES DISSONANTS

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous murmurez une mélodie discordante qui ne peut être entendue que par une créature de votre choix à portée, la tourmentant terriblement. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d6 dégâts psychiques et doit immédiatement utiliser sa réaction, si elle est encore disponible, pour s'éloigner de vous aussi loin que sa vitesse le lui permet. La créature ne se déplace pas vers des sols manifestement dangereux, comme des flammes ou un gouffre. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible subit la moitié de ces dégâts et n'est pas contrainte de se déplacer. Une créature assourdie réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d6 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.