

Livre de sorts

SORTS MINEURS

AMIS

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S, M (une petite quantité de maquillage appliquée sur le visage durant l'incantation)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous avez un avantage à tous vos jets de Charisme effectués contre une créature de votre choix qui n'a pas une attitude hostile envers vous. Lorsque le sort prend fin, la créature réalise que vous avez utilisé la magie pour l'influencer et devient hostile à votre égard. Une créature plutôt violente risque de vous attaquer. D'autres créatures peuvent vous demander de l'argent ou un service (à la discrétion du MD), cela dépend de la nature de l'échange que vous avez eu avec la créature.

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.

NIVEAU 1

INJONCTION

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous donnez un ordre d'un mot à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle.

Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.

Approche. La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 mètre ou moins de vous.

Lâche. La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.

Fuis. La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

Tombe. La cible tombe au sol et termine alors à son tour.

Halte. La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 mètres.

MAINS BRÛLANTES

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

En tendant vos mains, les pouces en contact et les doigts écartés, un mince rideau de flammes gicle du bout de tous vos doigts tendus. Toute créature se trouvant dans le cône de 4,50 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde Dextérité. La créature subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le feu embrase tous les objets inflammables qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas tenus ou portés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque 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.

