

# Livre de sorts

## SORTS MINEURS

### ASPERSION D'ACIDE

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 18 mètres

**Composantes :** V, S

**Durée :** instantanée

Vous propulsez une bulle d'acide. Choisissez une ou deux créatures que vous pouvez voir, à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre, dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d6 dégâts d'acide.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

### FAÇONNAGE DE L'EAU

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 9 mètres

**Composantes :** S

**Durée :** instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Choisissez un cube d'eau visible de 1,50 mètre d'arête dans la portée du sort. Vous pouvez alors manipuler d'une des façons suivantes :

- Vous déplacez instantanément ou modifiez le sens du courant selon vos directives jusqu'à 1,50 mètre dans n'importe quelle direction. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.
- Vous pouvez faire apparaître des formes simples dans l'eau et les animer selon vos instructions. Ce changement dure 1 heure.
- Vous modifiez la couleur ou l'opacité de l'eau. L'eau doit être transformée de façon homogène. Ce changement dure 1 heure.
- Vous gelez l'eau, à condition qu'elle ne contienne aucune créature. L'eau dégèle au bout de 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous ne pouvez avoir que deux de ces effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.

### 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.

### 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 de 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.

## NIVEAU 2

### FLAMBÉE D'AGANAZZAR

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 9 mètres

**Composantes :** V, S, M (une écaille de dragon rouge)

**Durée :** instantanée

Une ligne de flammes rugissantes de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large émane de vous dans une direction que vous choisissez. Chaque créature dans la trajectoire doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant 3d8 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 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

### IMAGE MIROIR

*niveau 2 - illusion*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** personnelle

**Composantes :** V, S

**Durée :** 1 minute

Trois duplicatas illusoire de votre personne apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les duplicatas se déplacent avec vous et ils imitent vos actions, permutant leur position de sorte qu'il soit impossible de déterminer laquelle des images est réelle. Vous pouvez utiliser votre action pour dissiper les duplicatas illusoire.

À chaque fois qu'une créature vous prend pour cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque ne cible pas plutôt un de vos duplicatas.

Si vous avez trois duplicatas, vous devez obtenir 6 ou plus sur votre lancer pour diriger la cible de l'attaque vers un duplicata. Avec deux duplicatas, vous devez obtenir 8 ou plus. Avec un seul duplicata, vous devez obtenir 11 ou plus.

La CA d'un duplicata est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche un duplicata, il est détruit. Un duplicata peut être détruit seulement par une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin si les trois duplicatas sont détruits.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne peut pas voir, si elle se fie sur un autre sens que la vision, comme la vision aveugle, ou si elle peut percevoir les illusions comme étant fausses, comme avec vision suprême.

### INVISIBILITÉ

*niveau 2 - illusion*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** contact

**Composantes :** V, S, M (un cil enfoncé dans de la gomme arabique)

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est invisible tant que la cible le porte. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

### LÉVITATION

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 18 mètres

**Composantes :** V, S, M (une boucle de cuir ou un fil d'or plié en forme de tasse dont une extrémité s'étire)

**Durée :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet non tenu de votre choix, visible et à portée du sort, s'élève jusqu'à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu pour la durée du sort. Le sort peut faire léviter une cible pesante jusqu'à 250 kg. Une créature récalcitrante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible peut se déplacer seulement si elle se propulse ou se tire à l'aide d'un objet ou d'une surface à sa portée (comme un mur ou un plafond). Elle peut ainsi se déplacer comme si elle grimait. Vous pouvez changer l'altitude jusqu'à 6 mètres dans une direction ou une autre à votre tour. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer vers le haut ou vers le bas lors de votre mouvement. Autrement, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la cible, qui doit demeurer dans la portée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible rejoint doucement le sol si elle est toujours en suspension.