

Grimoire

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).

BOUFFÉE 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 ou subir 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).

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 le 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

BOUCLIER

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à votre CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne prenez aucun dégât par le sort *projectile magique*.

GRAISSE

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une noix de beurre ou un peu de couenne de porc)

Durée : 1 minute

Une graisse visqueuse recouvre le sol sur un carré de 3 mètres de côté centré sur un point à portée, transformant cette zone en terrain difficile.

Lorsque la graisse apparaît, chaque créature se tenant debout dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour doit également réussir un jet de sauvegarde de Dextérité si elle ne veut pas tomber à terre.

ORBE CHROMATIQUE

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 50 po)

Durée : instantanée

Vous projetez une sphère d'énergie de 10 cm de diamètre vers une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous choisissez acide, foudre, feu, froid, poison ou tonnerre comme type d'orbe que vous créez. Vous faites ensuite une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 3d8 dégâts du type préalablement déterminé.

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

REPLI EXPÉDITIF

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Lorsque vous lancez ce sort, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez effectuer l'action Foncer.

NIVEAU 2

FLÈCHE ACIDE DE MELF

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre et un estomac de vipère)

Durée : instantanée

Une flèche verte scintillante jaillit en direction d'une cible à portée et l'asperge d'acide. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. En cas d'échec, la flèche asperge la cible avec de l'acide, ne lui infligeant que la moitié des dégâts initiaux et aucun dégât à la fin de son prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts (initiaux et à retardement) sont augmentés de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

FOULÉE BRUMEUSE

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

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.

LAME D'OMBRES

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tissez ensemble des fils d'ombre pour créer une épée de ténèbres solidifiées dans votre main. Cette épée magique dure jusqu'à la fin du sort. Elle compte comme une arme courante de corps à corps que vous maîtrisez. Elle inflige 2d8 dégâts psychiques si vous touchez et possède les propriétés finesse, légère et lancer (portée 6/18). De plus, lorsque vous utilisez l'épée pour attaquer une cible qui se trouve dans une lumière faible ou dans les ténèbres, vous effectuez l'attaque avec un avantage. Si vous laissez tomber l'arme ou la lancez, elle se dissipe à la fin du tour. Par la suite, tant que le sort est actif, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire réapparaître l'épée dans votre main.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, les dégâts passent à 3d8. Lorsque vous le lancez en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, les dégâts passent à 4d8. Lorsque vous le lancez en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, les dégâts passent à 5d8.