

Glas

Tour de magie - Nécromancie



Action



18 m



Instant.



V S

Vous pointez une créature que vous pouvez voir à portée, et le son douloureux d'une cloche emplie l'air autour d'elle pendant un moment. La cible doit réussir un **jet de sauvegarde de Sagesse** ou subir **1** . Si la cible n'est pas à son maximum de points de vie, elle subit **1** .

Les dégâts du sort augmentent d'un dé lorsque vous atteignez le niveau 5 (**2** ou **2**), le niveau 11 (**3** ou **3**) et le niveau 17 (**4** ou **4** .

Lumière

Tour de magie - Évocation



Action



Contact



1 h



V M

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action.

Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un **jet de sauvegarde de Dextérité** pour éviter le sort.

Stabilisation

Tour de magie - Nécromancie



Action



Contact



Instant.



V S

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Bénédiction

Niveau 1 - Enchantement



Action



9 m



1 min



V S M



C

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix, dans la portée du sort. À chaque fois qu'une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible peut lancer **1** et ajouter le résultat au jet d'attaque ou de sauvegarde.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Vous pouvez cibler **une créature supplémentaire** pour chaque niveau.

Communication avec les animaux

Niveau 1 - Divination



Action



Perso.



10 min



V S



R

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

Frappe piègeuse

Niveau 1 - Invocation



A. bonus



Perso.



1 min



V



C

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque avec une arme avant que ce sort ne prenne fin, une masse tortueuse de lianes épineuses apparaît au point d'impact, et la cible doit réussir un **jet de sauvegarde de Force** sous peine d'être entravée par ces lianes magiques jusqu'à ce que le sort prenne fin. Une créature de taille G ou supérieure a un avantage à son jet de sauvegarde. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, les lianes se flétrissent et tombent.

Tant qu'elle est entravée par ce sort, la cible subit **1** au début de chacun de ses tours. Une créature entravée par ces lianes, ou une autre créature capable de la toucher, peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la cible est libérée.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les dégâts augmentent de **1** pour chaque niveau.

Marque du chasseur

Niveau 1 - Divination



A. bonus



27 m



1 h



V



C

Vous choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée, et la marquez magiquement comme étant votre cible. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous infligez **1** à la cible lorsque vous la touchez lors d'une attaque avec une arme, et vous avez un avantage à tous vos jets de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) effectués pour la trouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus lors de l'un de vos tours suivants pour marquer une nouvelle créature.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures maximum. vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures maximum.

Mot de guérison

Niveau 1 - Évocation



A. bonus



18 m



Instant.



V

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de **1** + **le modificateur de votre caractéristique d'incantation**. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les points de vie récupérés augmentent de **1** pour chaque niveau.

Nappe de brouillard

Niveau 1 - Invocation



Action



36 m



6 m



1 h



V S



C

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité dans la zone est nulle. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 15 km/h) la dissipe.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau.

Soins

Niveau 1 - Évocation



Action



Contact



Instant.



V S

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à **1** + **le modificateur de votre caractéristique d'incantation**. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

La quantité de points de vie récupérés est augmentée de **1** pour chaque niveau.

Vague tonnante

Niveau 1 - Évocation



Action



Perso.



4,50 m



Instant.



V S

Une vague de force de tonnerre émane de vous. Toute créature se trouvant dans un cube de 4,50 mètres d'arête prenant origine à partir de vous-même doit effectuer un **jet de sauvegarde de Constitution**. En cas d'échec, la créature subit **2** et est repoussée de 3 mètres de vous. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée.

En outre, les objets non fixés qui se trouvent entièrement dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres par l'effet du sort, et le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les dégâts augmentent de **1** pour chaque niveau.

Éclair traçant

Niveau 1 - Évocation



Action



36 m



1 round



V S

Un éclair silencieux fonce sur une créature de votre choix dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si elle réussit, la cible subit **4** et le prochain jet d'attaque effectué contre cette cible avant la fin du votre prochain tour bénéficie d'un avantage grâce à la lumière faible mystique qui illumine alors la cible.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les dégâts infligés augmentent de **1** pour chaque niveau.

1



I

1



1



1



1



I

I

I

I

1



1



1



1



I

I

I

I

Aide

Niveau 2 - Abjuration



Action



9 m



8 h



V S M

Votre sort emplit vos alliés de robustesse et de résolution. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du sort.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les points de vie de chaque cible augmentent de 5 pour chaque niveau.

Arme spirituelle

Niveau 2 - Évocation



A. bonus



18 m



1 min



V S

Vous créez une arme spectrale qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous incantiez ce sort à nouveau. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme. Une attaque réussie inflige des dégâts de force équivalents à **1** + le modificateur de votre caractéristique d'incantation.

En tant qu'action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'arme jusqu'à 6 mètres et réitérer l'attaque contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme.

L'arme peut prendre la forme de votre choix. Les clercs d'une divinité associée à une arme particulière (tel que Saint-Cuthbert connu pour sa masse d'armes ou Thor pour son marteau) peuvent faire en sorte que l'effet du sort prenne la forme de l'arme en question.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les dégâts infligés augmentent de **1** pour chaque niveau d'emplacement pair supérieur au niveau 2.

Bourrasque

Niveau 2 - Évocation



Action



Perso.



18 m



1 min



V S M



C

Un corridor de vent fort long de 18 mètres et large de 3 mètres souffle de votre position vers une direction de votre choix, pour la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans le corridor doit réussir un **jet de sauvegarde de Force**, sans quoi elle est poussée de 4,50 mètres dans l'axe du corridor.

Toute créature dans le corridor doit consommer 2 mètres de mouvement pour chaque mètre parcouru lorsqu'elle se rapproche de vous.

La bourrasque disperse les gaz et la vapeur, et elle éteint les bougies, les torches et les autres flammes exposées dans la zone. Elle fait vaciller les flammes protégées, comme celle d'une lanterne, qui ont alors 50 % de chance de s'éteindre.

Lors d'une action bonus à chacun de vos tours avant que le sort prenne fin, vous pouvez changer la direction du corridor de vent.

Pracassement

Niveau 2 - Évocation



Action



18 m



3 m



Instant.



V S M

Un fort bruit résonnant, douloureusement intense, retentit d'un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature présente dans une sphère d'un rayon de 3 mètres centrée sur ce point doit effectuer un **jet de sauvegarde de Constitution**, subissant **3** en cas d'échec, ou **la moitié de ces dégâts en cas de réussite**. Une créature constituée de matériau inorganique, comme la pierre, le cristal ou le métal, fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

Un objet non magique qui n'est pas porté ou transporté subit aussi les dégâts s'il est dans la zone du sort.

AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS

Les dégâts du sort augmentent de **1** pour chaque niveau.

2



2



2



2



2

2

2

2