

GRIMOIRES, SORTILÈGES & RITUELS

En complément des aventuriers prêts à jouer (cfr. Les Héros de Dragonlance), voici une liste de sortilèges pour vos personnages magicien.ne.s. Pour les besoins du premier module de la campagne Dragonlance, j'ai picoré dans les sorts D&D des niveaux 0, 1 et 2.

Chaque sort est assorti d'un Seuil de Difficulté et d'une courte description qui vous aidera à en décrire les effets. Les sorts avec des SD élevés sont naturellement les sorts les plus puissants. Laissez les joueur.euse.s magicien.ne.s choisir cinq sorts parmi la liste.

Lancer un sort requiert un test de **SAGESSE**.

Illusion mineure (SD 6)

Le magicien crée un son – il peut s'agir d'un chuchotement, d'une voix humaine ou d'un cri animal, du roulement de tambour ou d'un claquement de porte – ou l'image d'un objet de taille réduite, pendant une minute.

Lumière (SD 6)

Le magicien transforme un objet, par exemple son bâton, en une source de lumière vive dont le halo s'étend sur six mètres de rayon.

Prestidigitation (SD 6)

Le mage exécute de petits tours de passe-passe.

Rayon de givre (SD 8)

Le mage pointe du doigt sa cible ; celle-ci est alors frappée par un rayon de lumière bleue extrêmement froid.

Trait de feu (SD 8)

Le magicien désigne sa cible ; un trait de feu jaillit alors de son doigt, frappant inmanquablement la cible et lui infligeant une cuisante brûlure.

Alarme (SD 8)

Le mage met en place une alarme magique contre les intrusions indésirables. La zone sécurisée ne peut pas dépasser la taille d'une porte ou la largeur d'un couloir.

L'alarme peut être audible par tous ou uniquement perceptible par le mage.

Appel d'un familier (SD 8)

Le mage appelle à lui un animal qui deviendra son familier pendant 1d6 jours.

Armure du mage (SD 10)

Le mage crée autour de lui un champ de force qui le protège des attaques pendant 1d6 rounds.

Déguisement (SD 10)

Le mage change d'apparence pendant une heure.

Détection de la magie (SD 8)

Le magicien perçoit la magie ambiante, son niveau de puissance et sa nature (bienveillante ou néfaste).

Éclair du sorcier (SD 8)

Un éclair semblable à la foudre jaillit de la paume du mage et frappe sa cible, lui infligeant d'horribles brûlures.

Disque flottant de Tenser (SD 6)

Le mage crée un disque flottant pouvant supporter un poids de 50 kg pour point de Sagesse du magicien. Le disque suit le mage. Le sort reste actif pendant une heure.

Flèche acide de Melf (SD 8)

Une flèche verte et scintillante jaillit de la main du mage, frappant inmanquablement sa cible.

L'acide de la flèche de Melf perce même les armures les plus épaisses.

Nappe de brouillard (SD 8)

Le mage crée une nappe de brumes qui réduit considérablement la visibilité.

Onde de choc (SD 10)

Le mage frappe le sol de son poing, créant une onde de choc dont il est l'épicentre. Les créatures dans un rayon de 6 mètres sont projetées au sol et restent hébétées pendant un moment.

Sommeil (SD 10)

Par des paroles apaisantes, le mage plonge sa cible dans un soudain et profond sommeil.

Débloquer (SD 10)

Ce sort permet au mage de débloquent une porte verrouillée ou un coffre maintenu fermé par un cadenas.

Immobilisation (SD 10)

Ce sortilège paralyse une créature pendant 1d6 rounds.

Nuée de dagues (SD 10)

La cible est frappée par de multiples coups semblables à des dagues tranchantes. Les blessures, nombreuses, laissent la victime en lambeaux, comme déchiquetée.

Rayon ardent (SD 12)

Un puissant rayon de feu frappe la cible, l'enflammant et la réduisant en cendres.

Ténèbres (SD 8)

La zone autour du magicien (sur un rayon de 6 mètres) est soudain plongée dans des ténèbres opaques que rien ne peut percer. Le sort reste actif pendant 1d6 minutes.

Verrou magique (SD 10)

Le magicien pose sur un objet, un coffre ou une porte par exemple, un verrou magique que seule la magie pourra débloquent.

Sphère de feu (SD 12)

Le mage crée une énorme sphère incandescente qu'il peut lancer sur son ennemi (ou sur un objet). La sphère semble rouler au sol, enflammant tout sur son passage, semant la mort et le chaos.

Invisibilité (SD 10)

Le mage se rend invisible pendant une heure.