

SORTS MINEURS

DÉCHARGE OCCULTE

[Eldritch Blast]

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.

Occultiste Player's Handbook (SRD)

LAME AUX FLAMMES VERTES

[Green-Flame Blade] [Lame des flammes vertes]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

Composantes : V, M (une arme de corps à corps valant au moins 1 pa)

Durée : instantanée

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation du sort et effectuez une attaque au corps à corps avec cette arme contre une créature à 1,50 mètre ou moins de vous. Si vous touchez, la cible subit les effets normaux de l'attaque et une flamme verdâtre jaillit de cette cible pour aller frapper une autre créature de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature. Cette seconde créature subit des dégâts de feu d'un montant égal au modificateur de votre caractéristique d'incantation.

Les dégâts de ce sort augmentent suivant votre niveau. Au niveau 5, l'attaque de corps à corps inflige 1d8 dégâts de feu supplémentaires à la première cible, et les dégâts de feu subis par la seconde cible atteignent 1d8 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Les deux jets de dégâts augmentent chacun de 1d8 supplémentaire aux niveaux 11 (2d8 et 2d8) et 17 (3d8 et 3d8).

Ensorcelleur Magicien Occultiste Tasha's Cauldron of Everything

LAME RETENTISSANTE

[Booming Blade]

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

Composantes : V, M (une arme de corps à corps valant au moins 1 pa)

Durée : 1 round

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation du sort et effectuez une attaque au corps à corps avec cette arme contre une créature à 1,50 mètre ou moins de vous. Si vous touchez, la cible subit les effets normaux de l'attaque et elle est enveloppée d'une énergie explosive jusqu'au début de votre prochain tour. Si la cible se déplace volontairement de 1,50 mètre ou plus pendant ce laps de temps, elle subit 1d8 dégâts de tonnerre et le sort se termine.

Les dégâts de ce sort augmentent suivant votre niveau. Au niveau 5, l'attaque au corps à corps inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires à la cible, et les dégâts que la cible subit si elle se déplace passent à 2d8. Les deux jets de dégâts augmentent ensuite de 1d8 aux niveaux 11 (2d8 et 3d8) et 17 (3d8 et 4d8).

Ensorcelleur Magicien Occultiste Tasha's Cauldron of Everything

NIVEAU 1

ARMURE D'AGATHYS

[Armor of Agathys]

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une coupe d'eau)

Durée : 1 heure

Une force magique protectrice vous entoure, se manifestant sous la forme d'un givre spectral vous couvrant vous et votre équipement. Vous obtenez 5 points de vie temporaires pour la durée du sort. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps alors que vous avez ces points de vie temporaires, la créature subit 5 dégâts de froid.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie temporaires et les dégâts de froid augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

Occultiste Player's Handbook (BR+)

MALÉFICE

[Hex]

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (l'œil pétrifié d'un triton)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous placez une malédiction sur une créature à portée que vous pouvez voir. Jusqu'à la fin du sort vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible à chaque fois que vous la touchez lors d'une attaque. De plus, choisissez une caractéristique lorsque vous lancez le sort. La cible obtient un désavantage aux jets de caractéristique effectués avec la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne se termine, vous pouvez utiliser votre action bonus lors d'un tour suivant pour maudire une nouvelle créature.

Une *délivrance des malédictions* lancée sur la cible met fin au sort prématurément.

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. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures.

Occultiste Player's Handbook (BR+)

SERVITEUR INVISIBLE

[Unseen Servant]

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)

Durée : 1 heure

Ce sort crée une force invisible, sans volonté propre, informe mais de taille M, qui exécute les ordres simples que vous lui transmettez, jusqu'à la fin du sort. Le serviteur prend vie dans un espace inoccupé sur le sol et à portée. Il possède les caractéristiques suivantes : CA 10 ; 1 point de vie ; Force 2 ; ne peut pas attaquer. Le sort se termine si le serviteur tombe à 0 point de vie.

Une fois par tour, par une action bonus, vous pouvez mentalement ordonner au serviteur de se déplacer de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut exécuter des tâches simples comme un serviteur humain le ferait, comme rapporter quelque chose, nettoyer, raccommoder, plier des vêtements, entretenir un feu, servir à manger, et verser du vin. Une fois votre ordre donné, le serviteur cherche à l'exécuter du mieux qu'il peut jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, puis il attend votre ordre suivant.

Si vous demandez à votre serviteur d'effectuer une tâche qui devrait l'envoyer à plus de 18 mètres de vous, le sort prend fin.

Barde Magicien Occultiste Player's Handbook (SRD)

TENTACULES DE HADAR

[Arms of Hadar]

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous invoquez le pouvoir de Hadar, la Sombre Famine.

Des sarments d'énergie noire jaillissent de vous et frappent toutes les créatures se trouvant à 3 mètres ou moins de vous. Toute créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la cible subit 2d6 dégâts nécrotiques et ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à son prochain tour. En cas de réussite, la cible subit la moitié de ces dégâts et ne souffre pas d'effets supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Si 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.

Occultiste Player's Handbook

NIVEAU 2

IMMOBILISATION DE PERSONNE

[Hold Person]

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer droit)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

Barde Clerc Druide Ensorcelleur Magicien Occultiste Player's Handbook (SRD)

NIVEAU 3

CONTRESORT

[Counterspell]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous voyez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.

Portée : 18 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou supérieur, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.

Ensorcelleur Magicien Occultiste Player's Handbook (SRD)

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

[Remove Curse]

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Au contact, toutes les malédictions affligeant une créature ou un objet prennent fin. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort met un terme au lien entre le propriétaire et l'objet de sorte qu'il peut être retiré ou qu'il peut s'en débarrasser.

Clerc Magicien Occultiste Paladin Player's Handbook (SRD)

FOULÉE TONITRUANTE

[Thunder Step]

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vous téléportez dans un espace inoccupé que vous pouvez voir à portée. Immédiatement après votre disparition, un boom tonitruant retentit et chaque créature à 3 mètres ou moins de l'espace que vous avez laissé doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 3d10 dégâts de tonnerre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le tonnerre peut être entendu jusqu'à 90 mètres de distance. Vous pouvez emporter des objets tant que leur poids ne dépasse pas ce que vous pouvez transporter. Vous pouvez également téléporter une créature volontaire de votre taille ou plus petite avec du matériel, tant que celui-ci ne dépasse pas sa capacité de charge. La créature doit être à 1,50 mètre ou moins de vous lorsque vous lancez ce sort, et il doit y avoir un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 mètre autour de votre espace de destination pour que la créature apparaisse, sinon la créature reste à sa place.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

Ensorcelleur Magicien Occultiste Xanathar's Guide to Everything