

## L'Alcaistre



Il s'agit d'un grand volume roux fait de plaques métalliques couvertes de canevas ou de toile de jute, liées ensemble par des lanières de cuir. A ces lanières sont cousues 46 pages du parchemin le plus épais, chacune abritant un simple sort ou tour de magie à l'exception de la dernière page qui porte la



curieuse rune suivante : et l'inscription « Kuhoralminthannas » en commun en cercle autour de ladite rune. La couverture ne porte que le titre « L'ALCAISTRE ». pyrogravé en commun. Ce livre est extrêmement ancien et a été écrit il y a environ 600 ans dans le Nord par un mage inconnu et semble avoir été peu utilisé.

Les 46 pages contiennent les sorts suivants, un par page : *Lame retentissante, saute de vent, piqûre mentale, lumières dansantes, contrôle des flammes, embrasement, prestidigitation, charme-personne, texte illusoire, identification, projectile magique, protection contre le mal et le bien, détection de la magie, pattes d'araignée, détection des pensées, aura magique de Nystul, localisation d'objet, bouche magique, image miroir, corde enchantée, tourbillon de poussière, immobilisation de personne, image miroir, vision dans le noir, déblocage, clairvoyance, dissipation de la magie, flèches enflammées, hâte, lenteur, délivrance des malédictions, respiration aquatique, charme-monstre, porte dimensionnelle, tempête de grêle, œil magique, main de Bigby, cône de froid, quête, domination de personne, cercle de mort, globe d'invulnérabilité, inversion de la gravité, simulacre, forteresse majestueuse, ennemi subconscient.*

Enfin, la dernière page de l'Alcaistre agit comme un *changement de plan* qui enverra toute créature touchant la rune ouvert tandis que le mot inscrit autour de la rune est prononcé à voix haute. Le changement de plan se fait vers l'une des destinations suivantes :

01-48 : Plan Matériel Primaire (plan primaire parallèle comme Krynn, Eberron, Mystara, Athas...)

49-66 : Avernus

67-76 : Opposition Concordante

77-88 : L'Elysée

89-92 : Le Shadowfell

93-98 : Les Limbes

99-00 : Autre (au choix du MJ)

## L'Arcanabula de Jume

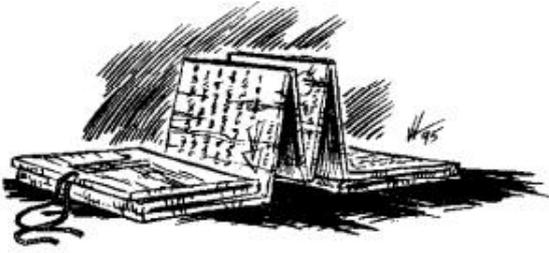


Il s'agit d'un livre rectangulaire dont les pages translucides sont faites de crystal de roche poli. Cet ouvrage est très décoré de runes de couleurs différentes. Il a été créé par Jume, une magicienne qui vivait à la Porte de Baldur il y a plusieurs centaines d'années et qui avait un goût pour les sorts d'illusion. Le grimoire bénéficie également d'une magie de protection inhabituelle car il bénéficie (et seulement lui) des effets d'un *anneau de renvoi des sorts*.

Le grimoire contient les 22 pages suivantes : une première page présentant la rune de Jume, une dernière page irradiant une faible lueur argentée (et contenant probablement la magie protégeant le grimoire) et 20 pages entre ces deux-là contenant des sorts dans l'ordre suivant : *image silencieuse, déguisement, vent protecteur, lame d'ombres, bouche magique, force fantasmagorique, motif hypnotique, dissipation de la magie, antidétection, monture fantôme, convocation de rejeton d'ombre, confusion, œil magique, main d'ombre* (identique à *main de Bigby* mais la main a un aspect sombre), *apparence trompeuse, prison mentale, vision suprême* et 3 pages blanches (il est donc possible d'ajouter encore trois sorts dans le grimoire).

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Livre de Travail d'Aubayryr



Ce livre est fait d'une longue bande d'écorce verte, pliée et repliée sur elle-même à la manière d'un accordéon. Il est serré entre des morceaux rectangulaires de bois huilé, reliés par une cordelette de



chanvre. Sur l'une de ces couvertures est gravée la rune suivante :

ce qui permet d'identifier le livre comme appartenant au mage Aubayryr. Ce dernier était un mage des Vaux qui devint Grand Mage de l'Aglarond puis Roi-Mage. Les ouvrages qu'il écrivit sont conservés dans la bibliothèque du pays mais son livre de travail alors qu'il était apprenti de la Convention (cf. *Tome de la Convention*) a été volé et est encore recherché par la Simbule à ce jour.

Le livre est fait de 18 faces d'écorce. La première est vierge et pouvait servir à héberger un sort de protection (comme *glyphe de protection*) puis les suivantes contiennent les sorts suivants, dans cet ordre : *lumières dansantes, lumière, message, détection de la magie, mains brûlantes, identification, libellé aérien, détection des pensées, agrandissement/ rapetissement, déblocage, dissipation de la magie, glyphe de protection, éruption de terre, boule de feu, sphère de tempête, sanctuaire privé de Mordenkainen.*

Le livre de travail se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Livre des Chauve-Souris



La couverture de cet ouvrage plutôt petit est entièrement recouverte d'ailes noires de chauves-souris collées. Son origine est inconnu. Il contient les sorts suivants dans cet ordre : *glas, protection contre le mal et le bien, vent protecteur, mort simulée, lenteur, peur, porte dimensionnelle, métamorphose, animation des morts, mur de feu, domination de personne, brume mortelle, cône de froid, quête, immolation, mur de pierre, globe d'invulnérabilité, cercle de mort, convocation de fiélon, projection d'image, cimetière de Shaeroon (lame du désastre sous un autre nom).*

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Livre de Shangalar le Sombre



Ce livre est fait de plaques d'électrum martelé. Ce livre est peu épais (seulement 4 feuilles) mais très lourd. Sur la couverture est inscrit le nom « Shangalar ». Shangalar était un magicien du Calimshan il y a environ 700 ans. Il est connu pour avoir pillé de nombreuses anciennes ruines et être complètement paranoïaque. La rumeur prétend qu'il disposerait d'un château dissimulé dans le nord-est du Calimshan. Shangalar est connu pour avoir étudié les arts sombres et existerait peut-être encore en tant que liche. Son livre est identique à *un livre des âmes et de la chair* avec les deux sorts suivants en plus : *déluge d'énergie négative* et *flétrissure abominable d'Abi-Dalzim*.

## Le Livre à la Griffes d'Argent



Ce livre comprend 26 feuilles de papyrus, cousues dans une reliure de cuir, laquelle a été teinte en noir. Sur la couverture est incrustée une griffe d'argent (tenue par ses propres ongles qui traversent le cuir et ont été recourbés à l'aide d'un marteau au sein de la reliure) qui donne son nom au livre. La tranche a été peinte en rouge assez irrégulièrement. On pense que ce livre a été l'ouvrage de travail du célèbre et fort craint archimage Asmiak « Sans Peur » alors qu'il était encore l'apprenti du sorcier Thurl car plusieurs de ses serviteurs ont tenté de s'en emparer de par le passé. Les vingt-trois premières pages du livre contiennent les sorts suivants, dans cet ordre : *aura magique de Nystul, mains brûlantes, compréhension des langues, détection de la magie, texte illusoire, libellé aérien, identification, communication à distance, trait ensorcelé, bouclier, ténèbres, voir l'invisible, déblocage, rayon affaiblissant, toile d'araignée, verrou magique, flou, dissipation de la magie, tourbillon de poussière, vision dans le noir, force fantasmagorique, pyrotechnie*. Enfin, les trois dernières pages du livre contiennent des notes à propos de la préparation des encres magiques pour inscrire les sorts de premier niveau du livre.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Livre de Bravomme



Ce mince volume noir est habituellement relié de cuir luisant, du meilleur Yo-keuf des plaines de l'Amn agrafé à deux plaques d'ardoise et sur lequel on a gravé le motif répété d'un humain et d'un dragon, face à face, chacun crachant du feu sur l'autre. Entre ces couvertures se trouvent 53 feuilles du meilleur vélin blanc, toutes cousues à une bande de cuir noir à l'aide de fil de soie, l'ensemble étant de la plus belle facture. La rune de Bravomme figure au centre de la première de couverture. Bravomme de Lunargent était un mage aux manières et aux paroles mesurées, aimé et révééré en son temps. Le livre contient les sorts suivants, dans cet ordre : *prestidigitation, réparation, lumière, lumières dansantes, identification, détection de la magie, vague tonnante, verrou magique, pyrotechnie, sommeil, flamme éternelle, ténèbres, attraction terrestre, voir l'invisible, fracassement, détection de pensées, épine mentale, déblocage, lévitation, localisation d'objet, bouche magique, corde enchantée, force fantasmagorique, bourrasque, vision dans le noir, arme magique, immobilisation de personne, clignotement, boule de feu, éclair, vol, dissipation de la magie, petite hutte de Leomund, cercle magique, protection contre une énergie, lenteur, communication à distance, respiration aquatique, don des langues, délivrance des malédictions, foulée tonitruante, charme-monstre, porte dimensionnelle, bouclier de feu, métamorphose, œil magique, main de Bigby, cône de froid, immobilisation de monstre, passe-muraille, mur de force, globe d'invulnérabilité.*

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Livre des Ombres de Briel

Ce volume dépourvu de titre, relié de cuir, contient vingt-et-une feuilles de parchemin tachées et jaunies cousues en place. Il est visible qu'il s'agit d'un livre de travail rempli de notes manuscrites et de pensées. Il est attribué à l'archimage Briel alors qu'il n'était encore que l'apprenti du grand Aumvor l'Eternel (qu'on suppose maintenant être une puissante liche). Le livre contient les sorts *infestation, prestidigitation, bouffée de poison, glas, bouclier, pyrotechnie, libellé aérien, dispersion, création d'homoncule* ainsi que la recette pour fabriquer des *fers de rapidité*.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Livre de travail de Caddelyn



Ce fin volume est couvert de plaques d'argent et contient 16 feuilles renforcées d'électrum. Toutes sont vierges hormis trois. Le livre a été trouvé par Dabron Sashentar de la Porte de Baldur dans la tour abandonnée de Caddelyn au nord du Grand Glacier. Le livre a disparu depuis. C'est visiblement un ouvrage inachevé car il ne contient que les sorts *Ennemis à foison* et *Invulnérabilité* ainsi que la recette pour fabriquer un objet magique nommé *Masque du Mage* (objet merveilleux, rare) qui possède les mêmes capacités que des *lunettes de nuit* et permet, en plus, de lancer le sort *détection de la magie* (recharge 6).

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Chambyléon

Ce grimoire est réellement splendide. Ses couvertures sont des feuilles d'ormeau poli et iridescent, bordées d'or martelé ; ses pages sont d'électrum lustré, dans lequel on a gravé textes, runes, glyphes, symboles et caractères divers. Le Chambyléon vaut probablement au moins 4000 po en ne tenant compte que des matériaux qui le composent. L'origine de ce grimoire est probablement très ancienne et sa paternité a été attribué à plusieurs divinités maritimes. Le livre contient les sorts suivants : *respiration aquatique*, *vol*, *éclair*, *bouclier de feu*, *tempête de neige*, *tempête de grêle*, *cône de froid*, *invocation d'élémentaire* (eau uniquement), *désintégration*, *vision suprême*, *contrôle de l'eau*, *perturbations synaptiques*, *convocation de fiélon*, *inversion de la gravité*, *convocations instantanées de Drawmij*, *dispersion*, *emprisonnement*, *mur prismatique*. La rumeur prétend que livre contiendrait 66 pages et que les autres pages de l'ouvrage évoqueraient « la vérité sur la création du monde » par une divinité aquatique.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +2* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Codicille Blanc

Ce grimoire assez haut et sa couverture est faite de fourrure d'hermine blanche. Il contient 27 pages de vélin. De l'argent a été appliqué sur leurs bordures. Il est probable que l'ouvrage soit l'œuvre de clercs d'Aurile car sa première page arbore le symbole de la Déesse de l'Hiver, le flocon de neige à six branches. Les 13 pages suivantes décrivent les rites et services d'Aurile. Les 13 pages d'après décrivent des cérémonies comme enterrement, initiation, investiture... ainsi que quelques sorts de différentes classes : *cérémonie*, *bourrasque*, *fracassement*, *rayon de givre*, *couteau de glace*, *mur de glace*, *sacre de la glace*.

De plus, quiconque porte l'ouvrage sur lui acquiert la résistance aux dégâts de froid.

## Le Recueil de la Sagesse de Snilloc

Cet ouvrage épais contient 120 pages de vélin et est l'œuvre de Snilloc qui est connu pour avoir aidé à repousser une horde d'hobgobelins vers Procampur il y a environ une centaine d'années. En plus de sorts, l'ouvrage décrit de nombreux pièges ainsi que certains des voyages de Snilloc et ses rencontres avec certains ennemis comme des vampires, pirates, dinosaures, tyrannoëils et des esprits. Les sorts présents dans l'ouvrage sont : *forme gazeuse, monture fantôme, communication à distance, chien de garde de Mordenkainen, nuée de boules de neige de Snilloc, glace entravante de Rime, couteau de glace, sphère glaciale d'Otiluke.*

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Tome de Feu de Daltim

Cet ouvrage est plutôt petit. Il contient 50 pages épaisses de couleur gris clair. Ce papier ne peut pas être brûlé et est frais au toucher. La couverture est de cuir rouge (qui serait du cuir de salamandre) et est chaude au toucher. La rune de **Daltim Flamefist** en forme de dragon figure sur la couverture.



**Daltim Flamefist** est un mage d'Halruua issu de l'élite du pays et est encore vivant. A priori, il cherche à récupérer son grimoire. Il est à la tête d'une compagnie de mercenaires nommée *les Destructeurs* basée à Halabar et spécialisée dans l'artillerie. La compagnie compte environ 50 membres : une vingtaine de guerriers spécialisés dans le maniement de machines de guerre (profil de **compagnons d'armes (niv 1)**) et une trentaine de magiciens (**apprentis magiciens** et **mages**) ainsi que quelques artisans. **Daltim Flamefist**, lui-même, est un magicien avec une forte affinité pour les sorts de feu. *Les Destructeurs* ont récemment travaillé au Téthyr et il semblerait que c'est dans ce pays que Daltim a été séparé de son grimoire, au moins de cet exemplaire en particulier. Cet exemplaire contient les sorts suivants : *trait de feu, embrasement, mains brûlantes, sphère de feu, rayon ardent, pyrotechnie, boule de feu, flèches enflammées, bouclier de feu, mur de feu, immolation, sacre des flammes, boule de feu à retardement.* Le livre contient également des recettes pour fabriquer les objets magiques suivants : *baguette de pyrotechnicien, anneau de chaleur constante, chandelle des profondeurs, gemme d'illumination, lanterne de révélation.*

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Daltim Flamefist

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 12 (15 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 112 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +6, Intelligence +10

**Résistances aux dégâts** de feu

**Compétences** Histoire +10, Arcanes +10

**Sens** perception passive 11

**Langues** Commun, Halruaan, draconique, primordial, infernal, elfique

**Bonus de maîtrise** +5

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Daltim choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Daltim ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Façonneur de sorts.** Quand Daltim jette un sort d'évocation qui force d'autres créatures qu'il voit à réaliser un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort. Si une sauvegarde réussie signifie qu'une créature ne subit que la moitié des dégâts du sort, elle ne subit aucun dégât.

**Evocation améliorée.** Si Daltim lance un sort de magicien d'évocation, il peut ajouter son modificateur d'Intelligence à un (et un seul) jet de dégâts.

**Surcharge magique** (1 fois entre deux repos longs). Lorsque Daltim lance un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, il peut infliger le maximum de dégâts avec ce sort.

**Sorts.** Daltim est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Daltim a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *embrasement, lumière, lame aux flammes vertes, trait de feu, contrôle des flammes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, armure du mage\*, mains brûlantes, orbe chromatique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flambée d'Aganazzar, pyrotechnie, sphère de feu, rayon ardent, souffle du dragon*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, foulée d'Ashardalon, contresort, minuscules météores de Melf, flèches enflammées*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bouclier de feu, mur de feu*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immolation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *sacre des flammes*

Niveau 7 (1 emplacement) : *boule de feu à retardement*

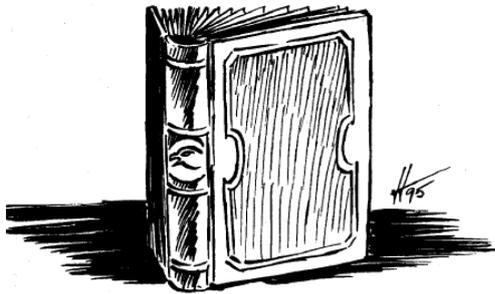
\* Daltim jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** bâton de feu

### Actions

**Bâton de feu.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d6+1) dégâts contondants ou 5 (1d8+1) si tenue à deux mains et Daltim peut dépenser des charges du bâton pour lancer les sorts suivants : *mur de feu* (4 charges), *boule de feu* (3 charges), *mains brûlantes* (1 charge).

## Les Notes de Darsson



Il s'agit d'un petit livre de cuir noir avec une rune sur la tranche. Comme pour le grimoire précédent, l'auteur du livre ci-dessus est lui aussi vivant et originaire d'Halruaa. Il a néanmoins quitté le pays et vit désormais dans les environs de Corbentre après avoir appris que son père et sa mère ont été tués par les Anciens d'Halruaa car ces derniers jugeaient que son père, Dar Malson, menait des recherches magiques interdites, peut-être liées à la magie de Nethénil. **Darsson Spellmaker** voue également une haine au nécromancien et liche, **Kyristan** qu'il considère comme responsable de la chute de son père (à cause de l'influence néfaste du nécromancien sur son père à une époque). Pour ces raisons, Darsson Spellmaker recourt rarement aux sorts de nécromancie et d'illusion et a une préférence pour ceux d'enchantement. Il serait également prêt à fournir une bonne récompense à qui lui rapporterait le grimoire ci-dessus qui n'est plus actuellement en sa possession. Le livre contient les sorts suivants : *prestidigitation, fouet mental de Tasha, clairvoyance, vent protecteur, lévitation, modification d'apparence, libellé aérien, pyrotechnie, fabrication, modification de mémoire, lien télépathique de Rary, prévoyance*. Le livre contient également les recettes pour fabriquer les objets magiques suivants : *baguette de détection de la magie, corde réparable, corde d'escalade, instrument à message*.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

**Darsson Spellmaker** (de son vrai nom Sen Malson) est un homme distingué approchant de la cinquantaine. Il a les cheveux noirs, grisonnants aux tempes. Il ne porte jamais de robe de magicien mais plutôt une cape sombre, un pantalon gris, une chemise blanche et une veste noire présentant de nombreuses poches pour les composants de sorts. Il mesure 1,79 m et pèse 75 kgs.



## Darsson Spellmaker

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

**Classe d'armure** 13 (*cape de protection*, 16 avec *armure de mage*)

**Points de vie** 130 (16d8+48) **Vitesse** 9 m

**FOR** **DEX** **CON** **INT** **SAG** **CHA**

10 (0) 15 (+2) 16 (+3) 18 (+4) 16 (+3) 11 (0)

**Sauvegardes** Sagesse +9, Intelligence +10, +1 à tous les autres jets de sauvegarde

**Résistances aux dégâts** *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

**Compétences** Histoire +9, Arcanes +9

**Sens** perception passive 13

**Langues** Commun, Halruaan, draconique, gnome, nain, elfique

**Bonus de maîtrise** : +5

**Dangerosité** 11 (7200 PX)

### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Darsson choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 8, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Darsson ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Regard hypnotique.** Par une action, Darsson choisit une créature qu'il peut voir située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible peut le voir ou l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre son DD de 17, ou il la charme jusqu'à la fin de son prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, Darsson peut utiliser son action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de son prochain tour. Cependant, cet effet se termine si Darsson se déplace à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni le voir ni l'entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, Darsson ne peut plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce qu'elle termine un repos long.

**Partage d'enchantement** Lorsque Darsson lance un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature

**Sorts.** Darsson est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Darsson a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, prestidigitation, amis, piqûre mentale*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, charme-personne, fouet mental de Tasha, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *couronne du dément, lévitation, vent protecteur*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, motif hypnotique, clairvoyance*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, peau de pierre\**

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde, immobilisation de monstre, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, danse irrésistible d'Otto*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *domination de monstre*

\* Darsson jette ces sorts avant le combat.

**Équipement particulier** *cape de protection, baguette de paralysie, baguette de détection de la magie*

**Actions** **Attaques multiples.** Darsson effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature.

*Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

**Baguette de paralysie** (1 charge, jet de sauvegarde de Constitution DD15).

### Réactions

**Charme instinctif (Recharge après avoir lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur).** Darsson tente de détourner par magie une attaque faite contre lui, à condition que l'attaquant se trouve à 9 mètres ou moins de lui et qu'il puisse le voir. Darsson doit décider de le faire avant que l'attaque touche ou rate. L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre qu'Darsson et lui-même. Si plusieurs créatures sont à égale distance, l'attaquant choisit celle qu'il cible.

## Recueil de Detho

Il s'agit d'un livre assez fin composé d'une couverture en cuir de Rothé teint en rouge et contenant 22 pages de parchemin. Il appartenait à Detho, fils de Navro, un magicien qui disparut dans Montprofond il y a sept ans.

Le grimoire contient les sorts suivants, un par page : *lumières dansantes, lumière, réparation, message, mains brûlantes, catapulte, détection de la magie, chute de plume, saut, serviteur invisible, identification, fou rire de Tasha, agrandissement/rapetissement, immobilisation de personne, pattes d'araignée, flamme éternelle, déblocage, détection de pensées, voir l'invisible, verrou magique, nuée de dagues, poigne terreuse de Maximilien.*

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Grimoire Voyageant d'Elminster

Cet ouvrage du sage du Valombre apparaît comme une plaque de marbre blanc veinée de bleu assez légère. Il faut se concentrer sur la plaque pour voir apparaître (en lettres vertes brillantes) la liste des sorts qu'il contient puis sur un sort en particulier pour voir la description de ce sort. La plaque dispose également de quatre pattes en marbre qui lui permettent de suivre le magicien qui s'est harmonisé avec. Néanmoins, après 1d8 semaines, le grimoire se téléporte automatiquement à une autre destination sur Féérune et l'harmonisation est brisée. Le grimoire contient les sorts suivants : *charme-personne, projectile magique, sommeil, invisibilité, libellé aérien, bouche magique, toile d'araignée, immobilisation de personne, dissipation de la magie, éclair, éruption de terre, métamorphose, peau de pierre, cercle de téléportation, convocations instantanées de Drawmij, téléportation, dissimulation, champ antimagie, emprisonnement, portail*

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +2* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Grimoire du Glandar

Il ne subsiste de ce grimoire que la couverture supérieure en peau de dragon noir et cinq feuilles de couleur marron bruni. Il est conservé dans un coffret en électrum de valeur avec des décorations : vagues, oiseaux, arbres et nuages. Cet ouvrage appartenait à un dirigeant, un mage-tyran du Golfe de Vilhon qui vivait il y a fort longtemps. « Glandar » était son titre, pas son nom qui a été perdu. Une inscription sur la couverture permet de l'identifier. Les pages restantes de l'ouvrage contiennent les sorts suivants : *animation d'objets, épée de Mordenkainen, invulnérabilité, ennemi subconscient.*

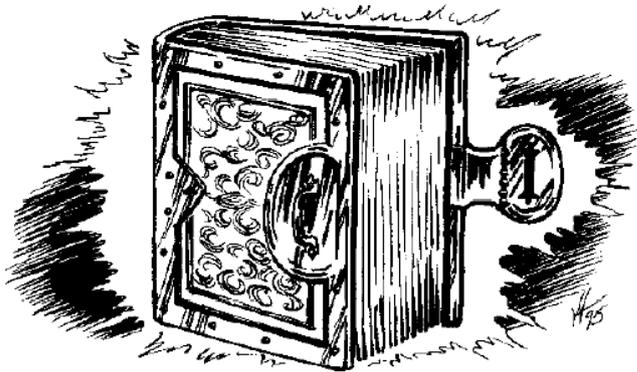
## Le Livre de Travail de Glanvyl

Ce grimoire possède des couvertures en cuir dont la supérieure est ornée de la rune suivante :



Le grimoire contient les sorts suivants : *texte illusoire, détection de la magie, aura magique de Nystul, glyphe de protection, petite hutte de Leomund* ainsi que la recette pour fabriquer un *cor de dévastation*.

## L'Horizon de Jaluster



Ce livre à la couverture en peau de bovin contient les sorts suivants : *corde enchantée, mort simulée, vague tonnante, motif hypnotique*. De plus, il est gardé par un **diablotin**.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Les Mystères de Kyristan

Kyristan était un puissant magicien d'un autre monde devenu une **liche** d'alignement loyal mauvais. Les pages de ce grimoire sont faites d'os, sa tranche semble être la colonne vertébrale d'une créature et le texte semble avoir été écrit avec du sang. L'ouvrage contient la procédure complète pour se transformer en liche et les sorts suivants de nécromancie : *danse macabre, déluge d'énergie négative, énervation, cercle de mort, urne magique, doigt de mort* et *clone*.

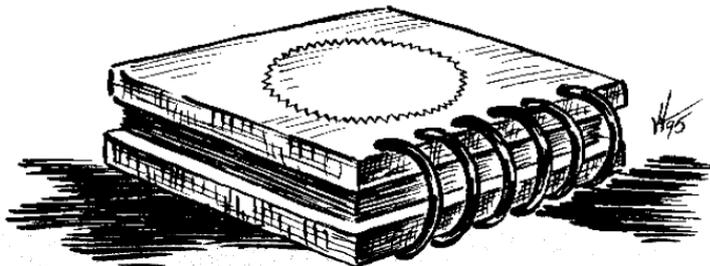
Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +2* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Libram de Laeral

Ce petit grimoire de voyage de Laeral, la compagne de Khelben « Bâton Noir » Arunsun (les statistiques des deux sont disponibles dans le fichier sur *Waterdeep*) contient sept feuilles de parchemins entre deux plaques d'électrum bleuté. Le fermoir représente une lune entourée d'un cercle d'étoiles. Il contient les sorts suivants : *feuille morte, projectile magique, pattes d'araignée, force fantasmagorique, mur de force, sacre de la glace, sacre du vent*.

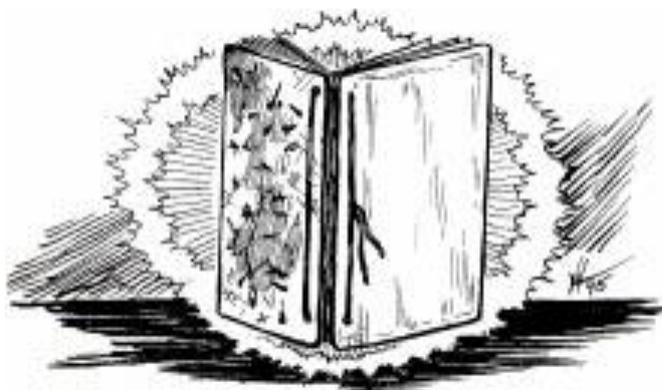
Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Libram de Lathintel



Ce livre de forme carrée possède une couverture de cuir marron et contient seize feuilles de parchemins. Lathintel était un magicien d'Athkatla en Amn décédé depuis. Il contient les sorts suivants : *illusion mineure, sommeil, localisation d'objet, serviteur invisible, invisibilité, dissipation de la magie, vol, don des langues, verrou magique, lumière, agrandissement/ rapetissement, illusion mineure, détection de la magie, œil magique, immobilisation de monstre, animation d'objets.* Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Magistère



Ce livre est fait de 16 feuilles de parchemins avec une reliure dorée et deux plaques d'ivoire comme couvertures. Le Magistère était un puissant magicien disparu il y a environ 90 ans. Le livre contient principalement des sorts de l'école de l'illusion : *couleurs dansantes, image miroir, force fantasmagorique, détection de la magie, déguisement, antidétection, métamorphose, image silencieuse, lame d'ombres, porte dimensionnelle, illusion programmée, vision suprême, convocation de rejeton d'ombre, métamorphose de groupe, simulacre, projection d'image.*

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec. Le Haut Capitaine Suljack de Luskan a offert une prime de 5000 po pour une copie complète du Magistère.

## Les Runes de Mhzentul

Cet ouvrage est fait de 12 feuilles de Vélin entourées de deux plaques de bois couvertes de peau de wyverne. La couverture est ornée de la rune de Mhzentul, un puissant magicien respecté aujourd'hui décédé.



La première section du livre décrit la manière de fabriquer un *anneau de stockage de sort*. La rumeur dit que Mhzentul en possédait plusieurs. La deuxième section du livre décrit la manière de fabriquer un *anneau de protection*. Et enfin, la dernière partie contient les sorts suivants : *boule de feu, bouclier de feu, mur de feu, immolation, boule de feu à retardement*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Texte de Myrl

Cet ouvrage assez épais est l'œuvre de Myrl, un enchanteur et fabricant d'objets magiques, qui avait construit une école de création d'objets magiques dans le golfe de Vilhon, il y a environ 200 ans. Le livre contient 120 pages de papyrus et sa couverture est faite de cuir à l'aspect d'or ou d'or aussi flexible que le cuir. Le livre présente la rune de Myrl et décrit un grand nombre d'objets magiques et la manière de les fabriquer. Des rumeurs disent que Myrl serait encore vivant et vivait à Corbentre mais tout ceci n'est que des rumeurs.



L'ouvrage décrit et fournit les recettes de fabrication pour les objets magiques suivants : *armure de résistance, bouclier antiprojectiles, bouclier +1, arme +1, arme vigilante, dague venimeuse, flèche tueuse, arc de l'essor draconique, lame de cristal, arme vicieuse, anneau de résistance, anneau de protection, baguette de projectiles magiques, baguette de détection de la magie, baguette des secrets, baguette de toile d'araignée, bâton du python, bâton de la vipère, amulette d'anti-détection, amulette de cicatrisation, amulette de santé, balai volant, bandeau d'intelligence, bottes ailées, broche de défense, capuchon de respiration aquatique, chapeau de déguisement, chaussons de pattes d'araignées, cape de protection, bracelets de défense, globe flottant, gemme élémentaire, grimoire des arcanes +1, heaume de compréhension des langues, heaume de télépathie, sac sans fond, yeux de lynx, potion de résistance, potion de respiration aquatique, potion d'agrandissement, potion de souffle enflammé, potion de force de géant des collines, élixir de santé, potion de forme gazeuse, puits portatif.*

Enfin, le grimoire contient les sorts suivants : *immobilisation de personne, suggestion, libellé aérien, sieste* ajoutés par une autre main.

## Le Nathlum

Cet ouvrage à la couverture brune, dont l'origine du nom est inconnu, a été mentionné pour la première fois il y a environ 400 ans. Le livre dispose d'une protection magique (il inflige 1d4 points de dégâts aux créatures d'alignement bon qui le tiennent à chaque tour). Cette protection maléfique ne peut être supprimé par un sort de *dissipation de la magie*. Il contient toutes les recettes de poison décrites dans le guide du maître (page 258). De plus, il contient les sorts *glyphe de protection*, *protections et sceaux* et *dédale*.

## L'Eiyromancie de Nchaser

Cet ouvrage est fin, relié de cuir noir. Il est fermé avec deux fermoirs d'argent. L'ouvrage est protégé avec une aiguille empoisonnée infligeant 3d10 dégâts de poison en cas d'échec d'un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, la moitié en cas de succès. Nchaser a disparu depuis 20 ans environ et a écrit l'ouvrage à l'époque où il était le conseiller du Haut Capitaine Taerl de Luskan (auquel il a fait don du grimoire à son départ). Le livre contient les 4 sorts suivants : *préservation des morts*, *sphère de tempête*, *contrôle de l'eau* et *sacre de la pierre*.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

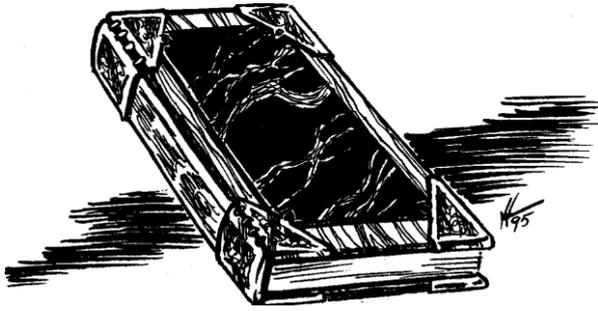
## L'Arbatel d'Orjalun



Cet ouvrage est fait de 9 plaques de mithral polies façonnées par les forgerons elfes de Lunargent. Orjalun était le Haut Mage de Lunargent aux cheveux blancs. Il est présumé mort à ce jour. Le but de ce grimoire était de stocker les sorts défensifs connus par Orjalun afin d'aider à protéger sa cité à l'avenir mais quand Orjalun s'est retiré et a confié son grimoire à son successeur, Sepur, celui-ci a trahi la cité et s'est enfui avec le grimoire. L'ouvrage contient les sorts suivants : *dissipation de la magie*, *contresort*, *bannissement*, *globe d'invulnérabilité*, *protections et sceaux*, *glyphe de protection*, *symbole*, *absorption des éléments*, *protection contre le bien et le mal*.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Spéculaire de Sabirine



Cet ouvrage massif et lourd est fait de 28 feuilles de fin vélun. Sa couverture est faite de fines plaques de marbre noir. Sabirine est une magicienne du passé et une exploratrice du Nord. La marque de Sabirine est un « S » stylisé en forme de cygne. Elle apparaît sur la première page. Le grimoire contient les sorts suivants : *prestidigitation, lumière, compréhension des langues, agrandissement/rapetissement, aura magique de Nystul, tourbillon de poussière, sommeil, détection des pensées, clairvoyance, don des langues, métamorphose, porte dimensionnelle, charme-monstre, don des langues, main de Bigby, désintégration, quête, arme magique, assassin imaginaire, champ antimagie*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Scalamagdrion



Ce large volume est fait de feuilles de parchemins prises entre deux plaques de bois. L'origine de ce grimoire est inconnu mais il est très ancien. Il contient les sorts suivants : *message, glas, don des langues, serviteur invisible, identification, clignotement, verrou magique, lévitation, vol, désintégration, domination de personne, boule de feu à retardement, mur de force, dissipation de la magie, cercle de mort, convocation d'élémentaire, globe d'invulnérabilité, délivrance des malédictions, flèches enflammées*. La page entre les sorts *désintégration* et *domination de personne* représente un paysage de grotte où semble dormir une créature, un **draquelion**. Cette page est un portail à deux sens vers un autre plan où réside cette créature. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec

## Les Ineffables conjurations, la magie et les illusions de Selvar

Cet ouvrage de taille moyenne à la couverture de peau de bovin tanné contient 33 pages de parchemins. La première page arbore la rune personnelle de Selvar, un mage de jadis du Sud de Féérune :



Le grimoire contient les sorts suivants : *détection de l'invisibilité, couleurs dansantes, texte illusoire, force fantasmagorique, motif hypnotique, invisibilité, toile d'araignée, immobilisation de personne, respiration aquatique, immobilisation de monstre, mur de force, délivrance des malédictions, tempête de grêle, assassin imaginaire, hâte, image miroir, dédale, globe d'invulnérabilité, convocation de rejeton d'ombre, lame d'ombres, mot de pouvoir douloureux, porte dimensionnelle, peur, espièglerie de Nathair, double illusoire, mur prismatique*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec

## Le Tome de l'Ombre



Ce grimoire est de forme octogonale composé de neuf feuilles d'électrum et à la couverture de deux plaques de bois recouvertes de peau de crocodile. Son fermoir en électrum représente une main humaine agrippant une queue de reptile. Ce livre a été fabriqué par Mains d'Ombre, la lieutenant de Nelazra, la chef de la guilde des Yeux de la Nuit, une guilde de voleurs de Calimport.

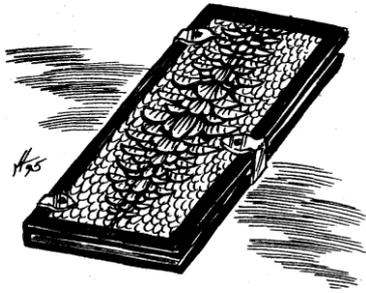
Le grimoire contient : *contresort, métamorphose, animation des morts, cercle de mort, brume mortelle, antidétection, flétrissement, malédiction, peau de pierre*.

Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec

## Le Livre de travail de Shandaril

Ce grimoire en forme de croissant de lune se compose de 26 feuilles de cuivre. Shandaril est l'auteur de ce grimoire. C'est une femme humaine **archimage** d'alignement CM. Elle utilise le grimoire comme un appât pour capturer d'autres magiciens et leur extorquer leurs secrets. Le grimoire contient les sorts suivants : *lumières dansantes, réparation, poigne électrique, mains brûlantes, détection de la magie, sommeil, pattes d'araignée, alarme, couronne du dément, corde enchantée, fracassement, contresort, tourbillon de poussière, petite hutte de Leomund, suggestion, don des langues, confusion, porte dimensionnelle, image majeure, clairvoyance, métamorphose, fléau élémentaire, lance d'arçon psychique de Raulothim, scrutation, mur de glace*.

## Le Grimoire de Daimos

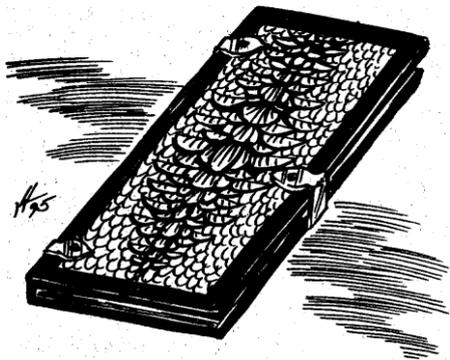


Ce grimoire est composé de fines feuilles de parchemins. Il est lourd et de forme rectangulaire. La première fois qu'on le touche, une voix froide et masculine déclare en commun : « Repose-moi ou meurs » mais rien d'autre ne se produit. Le grimoire a été découvert il y a environ 300 ans sur le corps de pillards gnolls. Il était accompagné du texte suivant : « Je n'ai plus l'usage de ceci ni d'autres choses de ce monde. Tu es mon plus capable apprenti, il te revient. N'utilise le hurlement qu'en dernier recours. Daimos ». Ensuite, le livre aurait été en possession du mage Ulthorn d'Eauprofonde jusqu'à sa mort contre en affrontant l'archimage Ahrabose et l'effondrement de la tour de Yintros. Le grimoire n'a pas été retrouvé dans les décombres de la tour mais le message suivant en commun : « Daimos reprend ce qui lui appartient ». La localisation actuelle du livre est inconnue ainsi qui est « Daimos ». Le grimoire contient les sorts suivants : *identification, projectile magique, invisibilité, lévitation, toile d'araignée, boule de feu, convocation de mort-vivant, lenteur, suggestion, confusion, peur, mur de feu, métamorphose, œil magique, animation des morts, tentacules noirs d'Evard, brume mortelle, domination de personne, immolation, main de Bigby, quête, désintégration, globe d'invulnérabilité, cage de force, simulacre, aversion/ attirance, esprit impénétrable, mot de pouvoir étourdissant, champ antimagie, nuage incendiaire, emprisonnement, hurlement psychique, portail, projection astrale*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +2* pour un magicien qui s'harmonise avec

## Etudes sur la Mort ou Le Livre de Sang

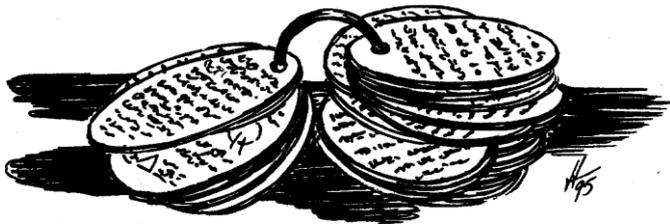
Cet ouvrage carré est également l'œuvre de la **liche** Kyristan. Le livre est chaud au toucher. Ses pages qui semblent faites de sang sont bordées de fins ossements. Le livre raconte les tentatives de Kyristan pour devenir une liche et créer une armée de morts-vivants. Il suit les règles **d'un livre des âmes et de la chair** décrit dans *Le Chaudron des Merveilles de Tasha* avec, en plus, les sorts *déluge d'énergie négative, danse macabre et création de mort-vivant*.

## Arcanabule de Tasso



Cet ouvrage haut et fin à la couverture faite de planches de bois recouvertes de peau de pseudo-dragon est celui de Tasso, un illusionniste et chef d'une bande de voleurs et aventuriers, *l'œil qui voit tout*. Tasso est porté disparu depuis quatre hivers. Le livre se comporte comme **un manuscrit fourbe** décrit dans *Le Chaudron des Merveilles de Tasha* avec, en plus, les sorts *déguisement, bouche magique, invisibilité, peur* et *lame d'ombres*.

## Nouvelles de Conflit et Malheur



Cet ouvrage se présente sous la forme de 72 pièces de cuivre reliées ensemble par un anneau de bronze. Il est attribué à Cymbre et sa fille, Amye, deux magiciennes vivant dans les Sélénaé il y a environ deux cents ans. La plupart des sorts qu'il contient encore lisibles sont : *monture fantôme, toucher du vampire, voile spirituel, énervation, prison mentale, lame du désastre*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec

## Tome de la Convention

Cet ouvrage carré est fait de deux planches de bois recouverte de la peau d'un élan blanc. La rune suivante apparaît sur chaque couverture :



Ce tome commémore l'alliance de quatre puissants magiciens du Nord de jadis : Grimwald, Presper, Agannazar et Ilyykur, aujourd'hui morts ou disparus. Chacun des membres de la Convention y a inscrit un sort de son invention : *Flambée d'Aganazzar*, *Forteresse d'intellect (d'Ilyykur)*, *Mur de lumière (de Presper)*, *Cage des âmes (de Grimwald)*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec

## Tome de Rathdaen

Il ne reste que 4 pages du plus fin parchemin de cet ouvrage qui, selon la rumeur, comptait une soixantaine de sorts à l'origine. Elles sont insérées entre deux plaques d'ivoire. Rathdaen était un magicien et un voyageur qui vécut il y a environ 700 ans. Les sorts qui subsistent sont : *couronne du dément*, *foulée tonitruante*, *pétrification*, *transformation draconique*.

## Livre Monstrueux de Tym



Ce livre est, en fait, un tas de feuilles de diverses tailles avec une spirale en haut de chaque feuille. Les feuilles sont rassemblées en plusieurs volumes. Tym était un évocateur et un aventurier qui vivait au Cormyr il y a un siècle environ. Il s'intéressait aux monstres et a compilé tout ce qu'il avait découvert sur eux dans cet ouvrage. Depuis, d'autres aventuriers ont ajouté d'autres volumes perpétuant son œuvre. A ce jour, on connaît 12 volumes qui traitent des créatures suivantes : morts-vivants, élémentaires, équins surnaturels (pégase, licorne, ki-rin...), géants et génies, fées et créatures sylvestres, félins de Féérune, dragons, lycanthropes et changeformes, tyrannoëils et apparentés, monstres aquatiques, créatures artificielles, bêtes surnaturelles (bête éclipsante, ours-hiboux, lamies, hippogriffe, bulette, griffon, harpie, méduse, rakshasa, chimère, cockatrice...) Avoir consulté un de ces ouvrages donne un avantage à tout jet de compétence pour obtenir des informations sur une créature détaillée dans le tome en question.

## Uniques Sorcelleries



Cet ouvrage assez haut et fin est fait de 21 pages de fin parchemin avec des bordures dorées et de deux couvertures en ivoire poli avec un titre en incrustation d'obsidienne. Il est l'œuvre de Nezram « Arpenteur de Monde » qui voyagea vers un autre plan d'existence il y a environ 700 ans et ne revint jamais. Après avoir séjourné dans le trésor d'un dragon pendant 600 ans environ, il a été récupéré par une compagnie d'aventuriers *Le Gantelet Noir* puis perdu à nouveau à la mort des chefs de cette compagnie, le guerrier Jhastan et la magicienne Quarra. Le grimoire contient les sorts suivants : *projectile magique, verrou magique, nuage nauséabond, mort simulée, dissipation de la magie, tourbillon de poussière, vision dans le noir, don des langues, respiration aquatique, peur, malédiction, métamorphose, délivrance des malédictions, mur de sable, œil magique, télékinésie, mot de pouvoir douloureux, contresort, champ antimagie, dissimulation, arrêt du temps*. Le grimoire décrit aussi la manière de fabriquer un *anneau de renvoi des sorts* (méthode très complexe et coûteuse). Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +2* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Les Ineffables enchantements de Vaerendroon

Ce fin ouvrage compte 6 feuilles de Vélun prises entre une couverture en peau de **rothé** teinte en rouge. Le titre du grimoire est inscrit sur la couverture en lettres d'argent. Son auteur est Vaerendroon, un sage, qui a disparu depuis 20 ans environ. Le grimoire contient les sorts *désintégration, champ antimagie, projection astrale, domination de personne, transformation draconique, transfert de vie*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.

## Le Livre de Travail des Magiciens

Cet ouvrage dont l'apparence est inconnu et dont il n'est pas certain qu'il existe encore remonte à l'époque de l'école de magie de Myth Drannor et contenait les sorts inventés par les meilleurs élèves de l'école. Le grimoire contient les sorts suivants : *clignotement, sieste, convocation d'artificiel, rayonnement éccœurant, œil magique, rayon de soleil, invulnérabilité*. Ce grimoire se comporte comme un *grimoire des arcanes +1* pour un magicien qui s'harmonise avec.