

For use with the 4th Edition

DUNGEONS & DRAGONS

ROLEPLAYING GAME

Requires the use of the D&D Player's Handbook, Monster Manual, and
Dungeon Master's Guide Player's Handbook 2, Monster Manual 2, Adventurer's Vault™
core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

SORTILEGES ARCANIQUES

Un supplément non-officiel pour
les classes arcaniques du
jeu de rôle D&D 4

Haazeven

www.sden.org



Table des matières

Pouvoirs de barde	3
Pouvoirs d'ensorceleur	13
Talents de mage d'arme	26
Pouvoirs de mage d'armes	26
Aptitudes de magicien	29
Talents de magicien	29
Pouvoirs de magicien	29
Talents de sorcier	59
Pouvoirs de sorcier	59
Autres talents	73

Auteurs : Haazeven (haazeven@yahoo.fr)

Editeur : Haazeven

Dernière version : 25/07/09

Ce document est une aide de jeu gratuite, téléchargeable depuis le Site de l'Elfe Noir (<http://www.sden.org>). La reproduction totale ou partielle du texte de cette oeuvre doit se faire en accord avec les auteurs originels, et en citant leurs noms, ainsi que le Site de l'Elfe Noir. Aucune partie de ce document ne saurait être intégrée dans un ouvrage publié à titre lucratif.

La couverture de ce document a été réalisée par Sade, et est utilisée avec l'autorisation de l'artiste.

SORTILEGES ARCANIQUES

Pouvoirs de barde

Sorts à volonté de niveau 1

Rayon Silencieux

Barde Attaque 1

Vous faites vibrer votre baguette, et l'air entre en résonance pour créer un rayon d'énergie sonore concentrée, invisible.

A volonté * Arcanique, Focaliseur, Tonnerre

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible subit un malus de -2 sur ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Augmentation à 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre au niveau 21.

Sorts de rencontre de niveau 1

Mélodie Enchaînée

Barde Attaque 1

Vous placez dans l'esprit de la cible une mélodie qui tourne en boucle dans sa tête, jusqu'à la rendre folle.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Psychique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 5 dégâts psychiques continus, et la cible subit un malus de -2 sur son premier jet de d20 de chacun de ses tours de jeu (sauvegarde annule les deux).

Sorts quotidiens de niveau 1

Culpabilité

Barde Attaque 1

Le chef orque a attaqué votre allié, mais ne serait-il pas temps qu'il prenne conscience de tous ses crimes ?

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Réaction immédiate **Distance 20**

Déclencheur : une créature réussit une attaque contre vous ou un allié.

Cible : la créature en question

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible ne peut entreprendre d'action jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Elle continue de se défendre (et ne confère donc pas d'avantage de combat).

Echec : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Vertu de ruse : vous faites glisser la cible de l'attaque d'une case.

Sorts utilitaires de niveau 2

Aura Menaçante

Barde Utilitaire 2

Vous vous entourez d'une illusion qui vous fait paraître plus grand, plus sombre, et plus inquiétant.

Rencontre * Arcanique, Illusion, Terreur

Action mineure **Personnelle**

Effets : vous gagnez un bonus de +5 sur vos tests d'intimidation jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Aussi, si vous utilisez un effet de terreur avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez un bonus de +2 sur le jet d'attaque.

Détection du Champion

Barde Utilitaire 2

Ces gobelins ne sont que de la piétaille. Par contre, le grand là-bas, avec son coutelas effilé...

Rencontre * Arcanique

Action mineure **Proximité explosion 10**

Cible : tous les ennemis que vous voyez dans la zone

Effets : pour chaque cible, vous savez s'il s'agit d'un sbire, d'un élite ou d'un solo. Vous savez également qui est l'ennemi de plus haut niveau dans la zone.

SORTILEGES ARCANIQUES

Glamour

Barde Utilitaire 2

Vous apparaissez soudain plus attirant.

Quotidien * Arcanique, Charme

Action mineure Personnelle

Effets : vous gagnez un bonus de +5 sur votre prochain test de Bluff, Diplomatie ou Sens de la Rue, avant la fin de la rencontre.

Maîtrise Martiale

Barde Utilitaire 2

Sous votre commandement, même les magiciens savent se servir d'une épée.

Quotidien * Arcanique, Métamorphose

Action mineure Distance 5

Cible : vous ou un allié

Effets : choisissez une arme de guerre ou supérieure. La cible peut manier cette arme jusqu'à la fin de la rencontre.

Alternativement, vous pouvez choisir une arme que la cible porte, et la transformer en une autre arme de votre choix. Vous pouvez transformer une arme de guerre en une simple, ou une arme supérieure en une arme de guerre, mais pas l'inverse. L'arme conserve toutes ses propriétés magiques.

Les effets durent jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure.

Masque du Courtisan

Barde Utilitaire 2

Vous prenez l'attitude la plus innocente du monde.

Quotidien * Arcanique, Charme, Persistant

Action mineure Personnelle

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus de +5 sur tous vos tests de Bluff. Ce pouvoir prend fin dès que vous ratez un test de Bluff.

Parade de Flèche

Barde Utilitaire 2

Tu es encore loin des plus grands archers de ce monde.

Rencontre * Arcanique

Interruption immédiate Distance 5

Déclencheur : vous ou un allié êtes attaqué par une attaque à distance

Cible : vous ou l'allié en question

Effets : la cible gagne un bonus de +6 sur toutes ses défenses contre cette attaque.

Poussée Ephémère

Barde Utilitaire 2

Le guerrier sera juste trop court pour atteindre le chef goblin. D'un coup de baguette, vous lui donnez les quelques mètres qui lui manquent.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : une créature se déplace ou est déplacée d'au moins une case.

Cible : la créature

Attaque : Charisme contre Vigueur (si la cible n'est pas un allié)

Réussite : vous faites glisser la cible de 2 cases (une seule case si elle n'est pas un allié). Ce déplacement forcé a lieu à la fin du déplacement de la cible qui a déclenché ce sort.

Réveil

Barde Utilitaire 2

Vous avez entendu du bruit autour du feu de camps. Il faut réveiller vos alliés, avant que les loups n'attaquent.

Rencontre * Arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : tous les alliés inconscients dans l'explosion

Réussite : les cibles se réveillent. Si l'inconscience était provoquée par un effet qui autorise un jet de sauvegarde pour annuler, les cibles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde (et ne se réveillent donc pas automatiquement).

Sommeil Protecteur

Barde Utilitaire 2

Votre allié plonge dans le coma suite à ses blessures. Mais votre magie le protégera désormais.

Rencontre * Arcanique

Réaction Distance 10

Déclencheur : une créature tombe dans l'inconscience

Cible : la créature en question

Effets : la cible gagne une résistance égale à 10 + votre niveau contre tous les dégâts et ce, tant qu'elle est dans l'inconscience. Le sort prend fin dès qu'elle reprend conscience.

Tir Lointain

Barde Utilitaire 2

Vous enchantez une flèche pour qu'elle frappe le plus loin possible.

Rencontre * Arcanique

Action mineure Distance 5

Cible : vous ou un allié

Effets : la cible multiplie par deux la portée de sa prochaine attaque à distance, si cette attaque est effectuée avant la fin de votre prochain tour de jeu.

SORTILEGES ARCANIQUES

Pouvoirs quotidiens de niveau 5

Attaque en Traître

Barde Attaque 5

Gobelin, je vais t'apprendre à ne pas me tourner le dos !

Quotidien * Arcanique, Arme, Fiable

Action simple **Corps à corps** arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible confère un avantage de combat à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : si vous bénéficiez d'un avantage de combat contre la cible, augmentez les dégâts de 2[A].

Surprise, Surprise !

Barde Attaque 5

Un assassin ? Mais qui crois-tu pouvoir assassiner si tu n'as plus de dague ?

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Téléportation

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : vous téléportez ce que vous tenez dans vos mains dans les mains de la cible, ou vous téléportez entre vos mains ce que la cible tient dans ses mains.

Si ce qui est téléporté est trop lourd pour la créature qui la reçoit, celle-ci tombe au sol, avec ce qui est téléporté.

Sorts utilitaires de niveau 6

Chant des Potions

Barde Utilitaire 6

Votre chant fait tourner plusieurs potions autour de vous, et vous pouvez les lancer sur vos alliés pour les en asperger.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : choisissez un nombre de potions en votre possession égale à votre modificateur de Charisme. Avant la fin de la rencontre, vous pouvez dépenser une action mineure pour lancer toutes les potions sur vous ou sur n'importe quel allié à moins de 10 cases. Vous pouvez lancer les potions sur des cibles différentes. Les cibles reçoivent immédiatement les effets des potions, comme si elle les avaient bu.

Vous pouvez ne pas lancer toutes les potions, mais les potions qui n'ont pas été lancées ne peuvent plus être utilisées avec ce pouvoir.

Echolocalisation

Barde Utilitaire 6

Vous lancez des ondes sonores dans toutes les directions pour pouvoir vous orienter plus facilement.

Rencontre * Arcanique, Tonnerre

Action mineure **Personnelle**

Effets : vous gagnez la vision aveugle 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant (maintien mineure). Tant que ce sort est actif, vous subissez une vulnérabilité 5 aux dégâts de tonnerre, ainsi qu'un malus de -2 sur toutes les défenses contre les attaques dotées du mot-clé **Tonnerre**.

Ce sort prend fin si vous êtes assourdi. Vous pouvez y mettre fin vous-même en une action libre à votre tour de jeu.

Insonorisation

Barde Utilitaire 6

Vous enveloppez la cible d'un voile qui le protège des sons extérieurs.

Ce pouvoir est identique au sort de magicien résistance, si ce n'est qu'il ne s'applique qu'au dégâts de tonnerre. La cible est assourdie tant que dure le pouvoir. Elle peut mettre fin au pouvoir en une action libre.

Fortification Mentale

Barde Utilitaire 6

Vous protégez l'esprit de vos alliés, avant le choc entre votre volonté et celle du prince démon.

Quotidien * Arcanique

Action simple **Proximité** explosion 6

Cible : vous et tous vos alliés dans l'explosion

Effets : la cible gagne un bonus de +4 en Volonté ainsi qu'une résistance contre les dégâts psychiques 10. Ces effets durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mouvement) : les effets persistent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Sorts quotidiens de niveau 7

Hurlement d'Austilan

Barde Attaque 7

Vous poussez un cri de colère, augmenté par vos pouvoirs arcaniques.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Tonnerre

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la zone

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Si vous êtes en péril, ajoutez 1d8 dégâts supplémentaires.

Effets : vos alliés dans la zone peuvent relancer leur prochain jet de dégât, avant la fin de votre tour de jeu suivant. Ils doivent garder le second jet, même s'il est moins bon.

SORTILEGES ARCANIQUES

Lame Tourbillonnante

Barde Attaque 7

Vous lancez votre épée au plein cœur de la mêlée, et sous l'effet de votre chant, la faites naviguer entre vos ennemis et vos alliés.

Rencontre * Arcanique, Arme

Action simple Zone mur 10 à 5 cases

Spécial : le mur doit commencer et se terminer sur une case adjacente à la votre

Cible : chaque ennemi pris dans le mur

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts.

Effets : tous vos alliés situés dans le mur ou sur une case adjacente au mur bénéficient d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence sur leur prochain jet d'attaque contre les créatures situées dans le mur, et ce, avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Sorts quotidiens de niveau 9

Chant de la Sirène

Barde Attaque 9

Soumises à votre pouvoir, les cibles vous suivent docilement.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple Zone explosion 4 à 10 cases

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lors de son tour de jeu, elle ne peut que effectuer une action de mouvement pour se rapprocher de vous, action effectuez à mi-vitesse.

Effectuez une attaque de Charisme contre Volonté si la cible doit passer des cases dangereuses pour vous atteindre. En cas d'échec, le sort prend fin.

Echec : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : les cibles sont toujours hébétées et continuent de vous suivre. Effectuez de nouveaux jets d'attaque à chaque fois que les cibles doivent passer dans des cases dangereuses.

Lame des Forces Vives

Barde Attaque 9

Vous et vos alliés donnez de votre essence vitale pour améliorer vos attaques.

Quotidien * Arme, Arcanique, Nérotique

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme +4 contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques. La cible subit un malus égal à votre modificateur de Constitution en Vigueur, ainsi qu'une vulnérabilité 5 contre les dégâts radiants (sauvegarde annule tous).

Echec : demi-dégâts.

Spécial : après cette attaque, vous êtes affaibli jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : tous vos alliés situés à moins de 5 cases peuvent bénéficier d'un bonus sur leur prochain jet d'attaque (avant la fin de votre prochain tour de jeu) égal à votre modificateur d'Intelligence. Cependant, après l'attaque en question ils sont affaiblis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts utilitaires de niveau 10

Accompagnement Spectral

Barde Utilitaire 10

Une harpe de magie pure apparaît à vos côtés, et chante pour vous.

Quotidien * Arcanique, Invocation

Action mineure Personnelle

Effets : vous créez un instrument spectral qui occupe la même case que vous. Vous et vos alliés peuvent traverser la case occupée par l'invocation, mais pas vos ennemis. A la fin de chacun de vos tours de jeu, si vous êtes à moins de 10 cases de l'invocation, vous gagnez une action mineure gratuite que vous ne pouvez utiliser que pour maintenir un sort de barde.

Vous pouvez dépenser une action mineure pour déplacer l'invocation de 6 cases. L'invocation ne peut être attaquée, et dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Cajolement du Pouvoir

Barde Utilitaire 10

Vous caressez et choyez le pouvoir arcanique, et il se met à vibrer entre vos mains, d'une puissance inégalée.

Quotidien * Arcanique

Action mineure Distance 10

Cible : vous ou un allié

Effets : choisissez un focaliseur porté par la cible. Le bonus d'altération de ce focaliseur augmente de +2. Si le focaliseur de la cible n'est pas magique, celui-ci devient un *focaliseur magique* +2. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Ce pouvoir peut permettre de dépasser les bonus d'altération de +6.

SORTILEGES ARCANIQUES

Connaissance d'Objet

Barde Utilitaire 10

Vous plongez votre regard dans les reflets du cristal, afin d'apprendre tous ses secrets.

Rencontre * Arcanique

Action simple **Corps à corps** contact

Cible : un objet

Attaque : Charisme contre Volonté (si l'objet est porté par une créature non consentante).

Réussite : vous apprenez un des éléments d'information suivant. Suivez la liste dans l'ordre, et le premier point que vous ignorez à propos de la cible, vous l'apprenez grâce à ce sort.

1. âge de l'objet.
2. le nom d'une créature qui touche l'objet (ignorez cette ligne si elle n'en a pas, ou si aucune autre créature ne touche l'objet à part vous).
3. la race de la dernière créature qui a touché l'objet (à part vous).
4. le nom de la créature qui a créé l'objet (un objet naturel, comme une pierre, a été créé par la nature).
5. la race de la créature qui a créé l'objet (si applicable).
6. le but de l'objet.
7. les matériaux qui composent l'objet.
8. l'endroit où l'objet a été créé.
9. le nom du propriétaire de l'objet le plus récent (si applicable).
10. niveau de l'objet (si celui-ci est magique).

Spécial : vous ne pouvez lancer ce sort qu'une seule fois par jour sur un même objet. La cible gagne un bonus de +5 sur sa Volonté si elle est d'un niveau supérieur au votre.

Eloignement Relatif

Barde Utilitaire 10

Vous éloignez les deux héritiers du trône l'un de l'autre. Cette querelle d'adolescents n'a que trop duré !

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Téléportation

Action simple **Distance** 10

Cible : deux créatures

Attaque : Charisme contre Volonté (pas de jet d'attaque contre des alliés)

Réussite : vous téléportez la cible de 10 cases. La cible doit terminer sa téléportation à plus de 10 cases de vous, et à plus de 20 cases de l'autre cible.

Protection Miséricordieuse

Barde Utilitaire 10

Vous sauvez la vie de vos compagnons en empêchant vos ennemis de porter le coup fatal.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Réaction immédiate **Distance** 10

Déclencheur : vous ou un allié tombez à 0 points de vie ou moins

Cible : vous ou l'allié

Effets : l'attaque inflige des dégâts réduits de moitié. Si ces dégâts amènent toujours la cible en-dessous de 0 points de vie, effectuez une attaque secondaire.

Distance 10

Cible secondaire : la créature qui a attaqué la cible principale

Attaque secondaire : Charisme contre Volonté

Réussite secondaire : la cible subit la moitié des dégâts de son attaque sous la forme de dégâts psychiques.

Sorts de rencontre de niveau 13

Hurllement du Fantome

Barde Attaque 13

Vous émettez une longue plainte qui n'a pu être qu'inspirée par le plus terrible des spectres.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Psychique, Terreur, Tonnerre

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et de tonnerre, et la cible subit un malus de -4 sur tous ses jets d'attaque contre vous (sauvegarde annule).

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 15

Chant Percçant

Barde Attaque 15

Votre lame s'entoure d'un voile d'énergie sonore qui perce les oreilles et l'âme de votre cible.

Quotidien * Arcanique, Arme, Tonnerre

Action simple Corps à corps ou Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Spécial : vous réussissez un coup critique avec ce pouvoir sur un jet naturel de 19 ou de 20.

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. La cible est assourdie, et toutes les attaques contre la cible réussissent un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou de 20 (sauvegarde, annule les deux).

Echec : la cible est assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : si vous maniez une chantelame, vous pouvez lancer deux fois le jet d'attaque, et choisir le résultat qui vous convient le mieux.

Lamentation d'infortune

Barde Attaque 15

Vous provoquez chez la cible un violent désespoir, et vous brisez toute sa motivation.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible lâche ce qu'elle tenait dans les mains, et elle est hébétée, affaiblie et ralentie (sauvegarde annule tous).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible tombe au sol.

Echec : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Mantra Engourdissant

Barde Attaque 15

Vous psalmodiez un chant lancinant, qui engourdit le corps et l'esprit de la cible.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur et contre Volonté (une seule attaque)

Réussite (contre Vigueur) : 5 dégâts psychiques continus et la cible est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Réussite (contre Volonté) : 5 dégâts psychiques continus et la cible est hébétée (sauvegarde annule les deux) (contre Volonté).

Spécial : la cible doit effectuer deux jets de sauvegarde séparés. Les dégâts continus se cumulent.

Renvoi de Flèche

Barde Attaque 15

Tu as encore beaucoup à apprendre en matière de tir à l'arc.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Interruption immédiate Distance 20

Déclencheur : vous ou un allié à moins de 5 cases êtes attaqué par une attaque à distance

Cible : la créature qui a lancé l'attaque

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible s'attaque elle-même avec une attaque de base à distance plutôt que de vous attaquer (ou d'attaquer l'allié protégé).

Echec : vous ou l'allié gagné un bonus de +4 sur toutes vos défenses contre l'attaque.

Sorts utilitaires de niveau 16

Ancre Arcanique

Barde Utilitaire 16

Vous fixez les pieds de votre allié fermement au sol, pour qu'il résiste à la charge du géant.

Rencontre * Arcanique

Interruption immédiate Distance 5

Déclencheur : un allié est tiré, poussé, glissé ou téléporté contre son gré, ou un ennemi se téléporte

Cible : l'allié ou l'ennemi en question

Attaque : Charisme contre Volonté (pas d'attaque contre un allié)

Réussite : la cible ne peut pas être glissée, poussée, tirée ou téléportée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant (maintien mineure).

SORTILEGES ARCANIQUES

Connaissance de Créature

Barde Utilitaire 16

Vous plongez vos yeux dans ceux de la cible, et apprenez peu à peu tous ses secrets.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Psychique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature (vivante ou morte)

Attaque : Charisme contre Volonté (pas de jet d'attaque contre une créature morte).

Réussite : vous apprenez un des éléments d'information suivant. Suivez la liste dans l'ordre, et le premier point que vous ignorez à propos de la cible, vous l'apprenez grâce à ce sort.

1. la race ou la catégorie générale de monstre (par exemple : kobold, dragon, mort-vivant, etc). Si la cible n'appartient à aucune catégorie générale, vous apprenez son origine.
2. le nom de la créature (ignorez cette ligne si elle n'en a pas).
3. la classe de la créature (ignorez cette ligne si elle n'en a pas).
4. comment la créature est décédée (ignorez cette ligne si elle est encore vivante).
5. le but basique le plus récent de la créature (trouver de la nourriture, obéir à des ordres, dormir, etc).
6. l'attitude de la cible envers vous.
7. la créature (différente de vous) avec qui la cible a interagit avec le plus récemment.
8. la possession préférée de la cible (ignorez cette ligne si la créature n'en a pas).
9. localisation de l'ancre de la cible (ignorez cette ligne si la créature n'en a pas). Cette information est insuffisante pour utiliser les rituels de la catégorie Voyage sans se tromper de destination.
10. alignement de la cible.

Spécial : vous ne pouvez lancer ce sort qu'une seule fois par jour sur une même créature. La cible gagne un bonus de +5 sur sa Volonté si elle est d'un niveau supérieur au votre.

Hymne à la Vie

Barde Utilitaire 16

Vous chantez un ode à la vie et à la liberté.

Quotidien * Arcanique, Nécrotique, Périmètre

Action simple **Proximité explosion 3**

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous. Vous ainsi que chaque allié qui entre ou qui commence son tour de jeu dans le périmètre gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau aux dégâts nécrotiques.

En dépensant une action mineure, vous pouvez conférer à un allié dans la décharge le droit d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la mort. Quelle que soit l'issue de ce jet de sauvegarde, ce sort prend fin immédiatement.

Rapprochement Relatif

Barde Utilitaire 16

Vous donnez juste le coup de pouce qu'il faut au destin pour que Guikhast le Guerrier rencontre et affronte le général diabolique Kartaes.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Téléportation

Action simple **Distance 20**

Cible : deux créatures

Attaque : Charisme contre Volonté (pas de jets d'attaque contre les alliés)

Réussite : vous téléportez la cible de 20 cases. La cible doit terminer sa téléportation le plus près possible de l'autre cible.

Effets : les deux cibles se marquent mutuellement jusqu'à ce qu'une autre marque vienne annuler cette marque.

Sorts de rencontre de niveau 17

Extase Sublime

Barde Attaque 17

La cible est parcourue d'une extase merveilleuse.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible est affaiblie et subit des dégâts psychiques continus égaux à votre modificateur de Charisme (sauvegarde annule les deux).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est étourdie et non pas affaiblie.

Vol Mystique

Barde Attaque 17

Les légendes parlent de héros sans peurs, capable des plus grands exploits. Mais parfois, les contes embellissent la triste réalité : les héros sont parfois obligés de piller ceux qu'ils combattent pour survivre.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : choisissez un des pouvoirs constants de la cible dont vous avez connaissance. La cible ne peut plus en bénéficier jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous ou un allié de votre choix situé à moins de 5 cases gagnez les effets de ce pouvoir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vertu de ruse : vous gagnez un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 19

Déviaton de Flèche

Barde Attaque 19

On ne t'a jamais appris à ne pas viser tes alliés ?

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Interruption immédiate **Distance 20**

Déclencheur : vous ou un allié à moins de 5 cases êtes attaqué par une attaque à distance

Cible : la créature qui attaque

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible utilise son attaque contre une créature de votre choix à moins de 20 cases. Ajoutez le bonus de votre focaliseur si celui-ci est magique à son jet d'attaque et de dégâts.

Echec : vous ou l'allié en question gagnez un bonus de +4 pour résister à cette attaque. La cible utilise une attaque de base à distance à la place de celle qu'elle comptait employer.

Requiem Furieux

Barde Attaque 19

Vos alliés ne mourront pas aujourd'hui. Alors même qu'ils sont aux portes de la mort, vous leur insufflez la rage de vaincre, une fureur qui fera trembler vos adversaires.

Quotidien * Arcanique, Rage

Réaction immédiate **Distance 10**

Déclencheur : vous ou un allié tombez à 0 points de vie ou moins

Cible : vous ou l'allié en question

Effets : la cible peut effectuer immédiatement une attaque de base. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la cible peut agir normalement. Elle doit toujours effectuer un jet de sauvegarde contre la mort. Si elle rate son jet de sauvegarde, elle peut immédiatement effectuer une attaque de base en réaction.

Maintien (mineure) : les effets persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ne pouvez plus maintenir ce pouvoir si la cible repasse à 1 point de vie ou plus.

Spécial : si la cible est un barbare, elle peut immédiatement entrer en rage, et ce, même si elle n'a pas dépensé de pouvoir doté du mot-clé **rage**.

Vengeance Discordante

Barde Attaque 19

Vous poussez un hurlement atroce quand arrive votre mort.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique, Psychique, Tonnerre

Interruption immédiate **Proximité explosion 3**

Déclencheur : vous êtes amené à 0 points de vie ou moins

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques et de tonnerre.

Cible secondaire : la créature qui a effectué l'attaque qui a déclenché le sort, si elle est à moins de 20 cases

Attaque secondaire : Charisme contre Volonté

Réussite secondaire : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Echec secondaire : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts utilitaires de niveau 22

En Avance sur son Temps

Barde Utilitaire 22

Vous connaissez les légendes du passé, mais vous êtes aussi en train d'écrire le futur.

Quotidien * Arcanique, Fiable

Action mineure **Distance 10**

Cible : vous ou un allié

Effets : la cible choisit un de ses pouvoirs quotidiens ou de rencontre qui s'utilise en une réaction immédiate. La cible peut désormais l'utiliser en une interruption immédiate.

Si le pouvoir choisi échoue, vous regagnez votre utilisation de ce sort, mais vous ne pouvez pas l'utiliser avant d'avoir pris un repos court.

SORTILEGES ARCANIQUES

Manteau de Gloire

Barde Utilitaire 22

Un manteau scintillant couvre la cible, la faisant apparaître comme une véritable figure épique : puissante, inarrêtable, éternelle.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Guérison

Action simple **Distance** 10

Cible : vous ou un allié

Réussite : la cible peut instantanément dépenser une récupération pour regagner des points de vie. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie rendus.

Au début de chacun de ces tours de jeu, la cible peut choisir un des effets suivants :

- bonus de +2 sur un jet d'attaque de son choix ainsi qu'au jet de dégâts de l'attaque en question avant la fin de son prochain tour de jeu

- bonus de +5 sur un jet de sauvegarde de son choix avant la fin de son prochain tour de jeu

- bonus de +2 sur une de ses défenses avant la fin de son prochain tour de jeu

- gagner un nombre de points de vie temporaires égal à 10 + votre modificateur de Charisme

- dépenser une action mineure pour effectuer une attaque secondaire. Cette attaque secondaire utilise vos caractéristiques (y compris le focaliseur).

De plus, la cible gagne une résistance 15 contre les dégâts radiants. Ce pouvoir dure tant que la cible est consciente, jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Ce pouvoir est inactif si vous êtes à plus de 20 cases de la cible, ou si vous n'avez plus de ligne de mire sur la cible. Cependant, il redevient actif dès que ces deux conditions sont à nouveau remplies.

Proximité explosion 2 (centrée sur la cible principale)

Cible secondaire : tous les ennemis dans la zone

Attaque secondaire : Charisme contre Volonté

Réussite secondaire : la cible est aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour de jeu de la cible principale.

Sorts quotidiens de niveau 25

Danse de Séduction

Barde Attaque 25

Votre danse enchante tous les spectateurs....

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple **Proximité** explosion 5

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Choisissez une cible qui peut vous trouver attirant sexuellement. Vous dominez la cible au lieu de l'étourdir, et une fois qu'elle s'est sauvegardée, elle est hébétée (sauvegarde annule).

Si la cible peut vous trouver attirant sexuellement, la cible subit un malus égal à votre modificateur de Charisme sur son premier jet de sauvegarde.

Echec : demi-dégâts. Si la cible vous trouve sexuellement attirant, elle est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineure) : toute cible affectée encore à portée subit un malus égal à votre modificateur de Charisme sur son prochain jet de sauvegarde.

Hurllement fatidique

Barde Attaque 25

Vous poussez une plainte similaire à celle d'une bahnshee.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Guérison, Nécrotique, Tonnerre

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d12 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques et de tonnerre, et la cible est immobilisée et hébétée (sauvegarde annule les deux).

Si cette attaque amène la cible à 0 points de vie ou moins, vous gagnez des points de vie égaux à votre modificateur de Constitution.

Echec : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ne gagnez aucun avantage si la cible descend en-dessous de 0 points de vie

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts de rencontre de niveau 27

Egide du Charme

Barde Attaque 27

Vous êtes si belle que vos ennemis n'osent pas vous attaquer.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Interruption immédiate **Proximité** explosion 2

Déclencheur : un ennemi dans l'explosion vous attaque

Cible : chaque créature prise dans la zone

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée et ne peut pas vous attaquer (sauvegarde annule les deux).

Effets secondaires : la cible ne vous inflige que des dégâts réduits de moitié (sauvegarde annule).

Effets : vous ajoutez votre modificateur de Charisme à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant (maintien mineure).

Sorts quotidiens de niveau 29

Flèche de l'Amour

Barde Attaque 29

Vous tirez une flèche, qui atteint le coeur de votre adversaire, et le remplit d'un amour sans bornes pour vous.

Quotidien * Arcanique, Arme, Charme, Psychique

Action simple **Distance** arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible vous considère comme son allié (sauvegarde annule). Elle doit effectuer toutes ses actions à ses prochains tour de jeu pour vous défendre, même si ceci signifie attaquer ses anciens alliés. La cible marque automatiquement la dernière créature qui a tenté de vous attaquer. Chaque fois qu'une créature vous attaque, la cible peut marquer la créature en question.

Si vous appartenez à la catégorie de créatures que la cible trouve attirantes, elle subit un malus sur son jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

Effets secondaires : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible ne peut pas vous attaquer (sauvegarde annule).

Echec : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Pouvoirs d'ensorceleur

Sorts à volonté de niveau 1

Orbe Mineur de l'ensorceleur

Ensorceleur Attaque 1

Vous focalisez votre énergie arcanique en un orbe que vous jetez sur vos adversaires.

A volonté * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts, et toutes les créatures adjacentes à la cible subissent modificateur de Dextérité dégâts. Les dégâts sont de l'énergie liée à votre aptitude de classe.

Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur de Charisme au niveau 21.

Sorts de rencontre de niveau 1

Étincelle de Lumière

Ensorceleur Attaque 1

Une sphère de lumière apparaît et disparaît aussitôt.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Radiant

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : chaque créature pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Fouet d'Énergie

Ensorceleur Attaque 1

Vous invoquez un fouet de force dans lequel vous enserrez votre adversaire.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance** 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Force.

Magie sauvage : les dégâts sont des dégâts de force et de l'énergie que vous avez tiré sur la table de la magie sauvage en début de journée.

Malédiction Acide

Ensorceleur Attaque 1

Vous transformez les larmes de la cible en acide, brûlant ses yeux et l'aveuglant temporairement.

Rencontre * Acide, Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature dotée d'yeux

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts acides, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Magie sauvage : la cible subit des dégâts acides supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité chaque fois qu'elle subit des dégâts avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Secousse Chaotique

Ensorceleur Attaque 1

Vous prenez la cible dans un cocon de force et l'agitez brutalement, la rendant groggy pour un petit bout de temps.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de force, et la cible tombe au sol.

Magie sauvage : en cas de réussite, la cible est également affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vent Acide

Ensorceleur Attaque 1

Une brise se lève devant vous, laissant des traînées acides sur son passage.

Rencontre * Acide, Arcanique, Focaliseur

Action simple **Explosion** 1 à 10 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts acides, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

Sorts utilitaires de niveau 2

Absence

Ensorceleur Utilitaire 2

Vous disparaissiez momentanément.

Rencontre * Arcanique, Illusion

Action mineure **Personnelle**

Effets : vous devenez invisible jusqu'à la fin de ce tour de jeu. Vous perdez votre invisibilité dès que vous effectuez une attaque.

SORTILEGES ARCANIQUES

Connaissances Antiques

Ensorceleur
Utilitaire 2

Vous avez en vous des connaissances issues de plusieurs siècles d'étude.

Quotidien * Arcanique

Action mineure Personnelle

Effets : vous gagnez un bonus de +5 sur votre prochain test d'Arcanes, Histoire ou Religion. Vous devez utiliser ce bonus avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Alternativement, vous pouvez lancer un rituel basé sur la compétence Arcanes à partir d'un parchemin comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels.

Main des Arcanes

Ensorceleur Utilitaire 2

Vous maîtrisez les arcanes comme n'importe quel magicien.

Rencontre * Arcanique

Spécial Spécial

Effets : utilisez n'importe quel tour de magie de magicien.

Rapine

Ensorceleur Utilitaire 2

Un objet disparaît, et réapparaît dans votre main.

Rencontre * Arcanique, Téléportation

Action mineure Distance 10

Effets : vous téléportez un objet dans votre main. Cet objet doit être non attaché, non magique, et non tenu ou porté par une autre créature. Il doit être assez léger ou petit pour que vous puissiez le tenir à une main.

Rejet du Divin

Ensorceleur Utilitaire 2

Vos pouvoirs arcaniques défient la puissance même des dieux. Les adorateurs des dieux sont des êtres faibles, qui n'ont aucune chance face à la puissance brute de votre magie.

Quotidien * Arcanique

Action mineure Personnelle

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes, vous gagnez un bonus de +2 sur toutes vos défenses contre tous les pouvoirs dotés du mot-clé **divin**.

De plus, quand vous subissez un coup critique d'un pouvoir doté du mot-clé **divin** alors que ce sort est actif, vous pouvez tenter une sauvegarde. En cas de réussite, vous transformez le coup critique en coup normal.

Sorts de rencontre de niveau 3

Déchainement des Arcanes

Ensorceleur Attaque 3

Vous lâchez une décharge d'énergie arcanique dans un espace confiné, ce qui retentit et claque avec la puissance du tonnerre et résonne dans leur esprit.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Psychique, Tonnerre

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Décharge Scintillante

Ensorceleur Attaque 3

Alors que l'arme de votre adversaire vous touche, un fort courant électrique vous parcourt, pour aller frapper votre ennemi.

Rencontre * Arcanique, Electricité, Focaliseur, Radiant

Réaction immédiate Corps à corps 1

Déclencheur : vous êtes attaqué par une attaque au corps à corps

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Magie cosmique : les dégâts sont des dégâts électriques et radiants.

Magie sauvage : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Magie des tempêtes : répétez l'attaque si la cible vous attaque à nouveau au corps à corps avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Griffe Spectrale

Ensorceleur Attaque 7

Votre main se recouvre d'une griffe de force, avec laquelle vous lacérez vos adversaire.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple Corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de force. La cible subit 5 dégâts de force continus, et un malus de -2 sur tous ses jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Magie draconique : vous pouvez répéter l'attaque à votre prochain tour de jeu en une action simple.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 5

Arc Brillant

Ensorceleur Attaque 5

Vous projetez des éclairs sur vos ennemis, qui s'accrochent à eux.

Quotidien * Arcanique, Electricité, Focaliseur

Action simple **Distance** 20

Cible : une, deux ou trois créatures

Attaque : Charisme (+4 si vous n'attaquez qu'une seule créature) contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité. La cible subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Dextérité chaque fois qu'elle se décale ou se déplace (sauvegarde annule).

Contemplation Silencieuse

Ensorceleur
Attaque 5

Vous plongez vos ennemis dans une contemplation passive.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur

Action simple **Proximité** explosion 3

Cible : chaque créature dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible est étourdie (sauvegarde annule). Si la cible est attaquée, le sort prend fin aussitôt pour toutes les cibles. La cible ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (simple) : la cible ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Flamme du Chaos

Ensorceleur Attaque 5

Vous libérez une flamme sur le champ de bataille, qui s'allume un peu là où elle le souhaite.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur

Action simple **Proximité** explosion 10

Cible : une créature dans l'explosion déterminée au hasard

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Maintien (simple) : effectuez une nouvelle attaque contre une autre créature située dans la zone et déterminée au hasard.

Ombre Psychique

Ensorceleur Attaque 5

Vous imposez la puissance de votre esprit à vos adversaires, ce qui les fait reculer devant vous.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Périmètre, Psychique, Terreur

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible de 2 cases.

Effets : l'explosion crée un périmètre qui se déplace en même temps que vous et que toutes les créatures ciblées considèrent comme étant du terrain difficile (sauvegarde annule).

Sorts utilitaires de niveau 6

Bouclier Ardent

Ensorceleur Utilitaire 6

Un bouclier recouvert de flammes vous protège.

Ce pouvoir est similaire à bouclier, si ce n'est que toute créature qui vous attaque au corps à corps alors que le bouclier ardent est actif subit 1d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu. Le pouvoir acquiert le mot-clé **feu**.

Flux Arcanique

Ensorceleur Utilitaire 6

Vos sorts sont alimentés par une source de magie pure, et ce ne seront pas ces misérables créatures qui y résisteront !

Rencontre * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : pour chaque sort arcanique que vous lancez avant la fin de votre prochain tour de jeu, toutes les créatures touchées par le sort subissent un malus de -2 sur tous leurs jets de sauvegarde contre les effets provoqués par le sort.

Magie sauvage : le malus devient 1 + votre modificateur de Dextérité.

Passe-Flammes

Ensorceleur Utilitaire 6

Vous utilisez les flammes pour voyager.

Quotidien * Arcanique, Feu, Téléportation

Action de mouvement **Distance** 15

Cible : une créature adjacente et une autre à portée. Les deux créatures doivent subir des dégâts de feu continus.

Effets : vous vous téléportez sur une case adjacente à la deuxième cible. Chaque cible peut bénéficier d'un bonus ou d'un malus sur son prochain jet de sauvegarde pour annuler les dégâts de feu continus égaux à votre modificateur de Charisme (choisissez pour chaque cible : bonus ou malus, indépendamment du choix pour l'autre cible).

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts de rencontre de niveau 7

Contact Brutal

Ensorceleur Attaque 7

Vous plantez votre dague dans votre paume, et transformez votre sang en une volée d'acide qui vient frapper vos adversaires de plein fouet.

Rencontre * Acide, Arcanique, Focaliseur

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : toutes les créatures dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur (+4 si vous êtes en péril)

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts d'acide. La cible subit également 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Effets : vous pouvez vous infliger autant de dégâts que votre niveau. Choisissez une créature touchée par ce sort, et augmentez les dégâts qu'elle subit d'un nombre égal au double des dégâts que vous vous êtes infligé.

Éclair d'Ombre

Ensorceleur Attaque 7

Vous lancez un éclair de ténèbres sur votre cible.

Rencontre * Arcanique, Fiable, Focaliseur, Ombre

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'ombre, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Spécial : vous pouvez lancer ce sort en une action mineure. A chacun de vos rounds suivant, vous pouvez soit maintenir le sort en une action mineure (ce qui n'a aucun effet) soit le lancer en une autre action mineure.

Si vous ne maintenez pas ou ne lancez pas le sort à un round donné, il est perdu comme s'il avait échoué.

Répulsion par le Feu

Ensorceleur Attaque 7

Vous projetez un cône de flammes tourbillonnantes qui renverse les cibles.

Rencontre * Arcanique, Feu, Focaliseur, Force

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la zone

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu et de force. La cible est poussée de 2 cases et tombe au sol.

Echec : demi-dégâts, la cible est poussée de 1 case.

Sorts quotidiens de niveau 9

Attisement des flammes

Ensorceleur Attaque 9

Vous utilisez des flammes existantes pour les attiser et tout brûler sur son passage.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature qui subit des dégâts de feu continus

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu, et la cible subit un malus égal à votre modificateur de Force sur tous ses prochains jets de sauvegarde pour annuler les dégâts de feu continus qu'elle subit actuellement.

Echec : demi-dégâts, la cible ne subit pas de malus.

Cible secondaire : toutes les créatures à moins de 2 cases de la cible primaire

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Farce Chaotique

Ensorceleur Attaque 9

Vos ennemis se trompent dans leur attaques.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la prochaine fois dans la rencontre que la cible utilise une attaque différente d'une attaque de base, elle utilise un autre pouvoir déterminé au hasard parmi ses pouvoirs encore disponibles, et ce, même si les cibles ne sont pas compatibles (ce qui fait que le pouvoir en question est perdu). Si aucun autre pouvoir n'est disponible, elle effectue une attaque de base.

SORTILEGES ARCANIQUES

Globes Acides

Ensorceleur Attaque 9

Vous invoquez une nuée de globes acides qui vous entourent, et que vous envoyez régulièrement contre vos adversaires.

Quotidien * Acide, Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts acides.

Effets : vous gagnez une résistance 20 à l'acide jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Si votre focaliseur inflige des dégâts acides sur un coup critique, ajoutez son bonus d'altération à la valeur de la résistance.

Maintien (mineure) : répétez l'attaque. Vous conservez votre résistance à l'acide jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, mais celle-ci est réduite de 5 (minimum 0). Une fois que la résistance à l'acide a atteint 0, vous ne pouvez plus maintenir ce pouvoir.

Magie sauvage : ajoutez votre modificateur de Dextérité à la résistance à l'acide conférée par ce pouvoir.

Lames de Glace

Ensorceleur Attaque 9

Vous invoquez un nuage de lames de glace qui vous entourent. Vous pouvez les lancer sur vos ennemis quand vous le souhaitez.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Froid, Périmètre

Action simple **Proximité** explosion 2

Effets : la zone devient un périmètre qui se déplace en même temps que vous jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est du terrain difficile. Toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Charisme.

Vous gagnez un camouflage. Une fois par round, au prix d'une action simple, vous pouvez effectuer une attaque secondaire. Cependant, vous perdez votre camouflage jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu si vous attaquez.

Cible secondaire : une créature à moins de 10 cases

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid.

Toucher de l'Ame-en-Peine

Ensorceleur
Attaque 9

Sous votre contact, les os de la cible se tordent et flétrissent.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : toutes les créatures prises dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Vulnérabilité Provoquée

Ensorceleur Attaque 9

Vous prenez la cible dans un tourbillon d'énergie arcanique, la rendant plus vulnérable à votre magie.

Quotidien * Arcanique, Fiable, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts. La cible subit une vulnérabilité 10 contre toutes les énergies auxquelles vous avez une résistance (sauvegarde annule).

Sorts utilitaires de niveau 10

Ecailles Draconiques

Ensorceleur Utilitaire 10

Votre peau se recouvre des écailles du dragon, assez solides pour repousser la plus tranchante des épées.

Quotidien * Arcanique, Guérison

Action simple **Personnelle**

Effets : choisissez une énergie parmi acide, électricité, feu, froid ou poison. Vous gagnez une résistance à cette énergie égale à votre résistance conférée par votre source de pouvoir, ainsi qu'un bonus de +2 à la CA.

Une fois pendant la rencontre, quand vous êtes attaqué par un effet doté du mot-clé d'énergie choisi, vous pouvez dépenser une récupération pour regagner des points de vie. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Au niveau 21, vous pouvez dépenser une deuxième récupération pendant la rencontre, sous les mêmes conditions.

Magie draconique : vous pouvez également dépenser une récupération pour regagner des points de vie si vous êtes également attaqué par un effet doté du mot-clé d'énergie que vous avez choisi pour votre source de pouvoir. Ajoutez votre modificateur de Force au nombre de points de vie récupérés. Ceci ne change pas le nombre de récupérations que vous pouvez dépenser en conjonction avec ce pouvoir.

Energies Changeantes

Ensorceleur Utilitaire 10

Vous créez une zone où le froid n'existe pas. Seul existe le feu, le feu qui brûle dans vos veines.

Rencontre * Arcanique, Périmètre

Action mineure **Zone** explosion 3 à 10 cases

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Choisissez une énergie. Toute attaque qui inflige des dégâts de cette énergie infligent des dégâts de l'énergie à laquelle vous résistez grâce à votre aptitude de classe de **source magique**.

Maintien (mineure) : le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Magie sauvage : vous pouvez choisir d'effectuer un nouveau jet sur la table de la magie sauvage, plutôt que de choisir l'énergie qui vous affecte actuellement.

SORTILEGES ARCANIQUES

Projection de Bataille

Ensorcelleur Utilitaire 10

Vous créez une image de vous-même. Tant pis pour ceux qui y croient.

Quotidien * Arcanique, Illusion

Action simple **Distance** 20

Effets : vous créez une image de vous-même qui occupe une case à distance, qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 1 heure. Tant que le sort dure, vous pouvez déclencher n'importe lequel de vos pouvoirs de proximité comme si vous vous teniez sur la case occupée par la projection. Vous devez battre la défense associée au pouvoir et la Volonté de la cible.

L'illusion ne peut pas être attaquée ni subir de dégâts : toutes les attaques la traversent (ce qui révèle sa nature illusoire).

L'illusion n'entreprend aucune action. Vous pouvez déplacer l'illusion de votre VD en une action mineure. L'illusion disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.

Renforcement d'Objet

Ensorcelleur Utilitaire 10

Vous faites appel à votre magie pour renforcer la puissance de l'arme de votre ami le barbare.

Rencontre * Arcanique

Action mineure **Distance** 5

Cible : vous ou un allié

Effets : choisissez un objet de la cible qui porte un bonus d'altération, et qui est d'un niveau inférieur ou égal au votre. Le bonus d'altération de cet objet augmente de +1.

De plus, les dégâts supplémentaires infligés par un coup critique de l'objet deviennent des dégâts du type auquel vous pouvez résister grâce à votre aptitude de classe d'ensorcelleur. Tous ces effets durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts de rencontre de niveau 13

Cercle de Répulsion

Ensorcelleur Attaque 13

Vous projetez des ondes de forces qui repoussent vos ennemis.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et la cible est poussée d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Cible secondaire : toutes les créatures situées dans une explosion 5 de proximité

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, la cible est poussée d'un nombre de cases égal à la moitié de votre modificateur de Charisme.

Corrosion Ardente

Ensorcelleur Attaque 13

Vous libérez un souffle d'acide porté à ébullition, brûlant et rongant les chairs de ceux qui se trouvent sur son passage.

Rencontre * Acide, Arcanique, Feu, Focaliseur

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts acides et de feu.

Magie sauvage : choisissez une créature touchée par ce sort. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Filaments d'Etoiles

Ensorcelleur Attaque 13

Vous pointez différentes zones de l'espace, et de minuscules sphères de lumière y apparaissent. Des filaments de lumière jaillissent pour relier ces sphères entre elles, puis se jettent sur vos ennemis pour les emprisonner.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Radiant

Action simple **Zone** explosion 3 à 10

Cible : tous les ennemis pris dans la zone

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Magie cosmique : tous vos alliés aveuglés dans la zone peuvent effectuer immédiatement un jet de sauvegarde pour annuler cette condition (et uniquement la condition aveuglé).

Hurleglace

Ensorcelleur Attaque 13

Vous laissez échapper un hurlement strident ainsi qu'une vague de froid tous droit sortis du chaos élémentaire.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Froid, Tonnerre

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid et de tonnerre.

Magie sauvage : choisissez une créature touchée par ce sort. La cible est assourdie et ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

SORTILEGES ARCANIQUES

Manteau d'Effroi

Ensorceleur Attaque 13

Vous provoquez une vague de terreur qui fait fuir vos ennemis.

Rencontre * arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : chaque ennemi dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. La cible subit 10 dégâts psychiques continus ainsi qu'un malus égal à votre modificateur de Charisme sur tous ses jets d'attaque contre vous (sauvegarde annule les deux). La cible doit consacrer sa prochaine action à s'éloigner de 3 + votre modificateur de Charisme cases (ou de sa VD, suivant ce qui est le plus petit).

Maintien (mineure) : tous les ennemis adjacents subissent des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme.

Sorts quotidiens de niveau 15

Flammesang

Ensorceleur Attaque 15

Alors que le sang coule de la cible, vous l'enflamez comme si c'était de l'huile.

Quotidien * Arcanique, Feu, focaliseur

Interruption immédiate **Distance** 10

Déclencheur : un allié à portée attaque au corps à corps une créature en péril

Cible : la créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 10 dégâts de feu continus, et la cible subit un malus de -2 sur tous ses jets de sauvegarde pour annuler n'importe quel type de dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Echec : 5 dégâts continus (sauvegarde annule), pas de malus sur les jets de sauvegarde.

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, l'allié inflige des dégâts de feu avec ses attaques au corps à corps (ajoutez le mot-clé feu même si l'attaque utilisée a déjà ses propres mots-clé d'énergie).

Vous pouvez choisir de mettre fin à cet effet en une action mineure à votre tour de jeu.

Sang de Feu

Ensorceleur Attaque 15

Vous transformez votre propre sang en flamme qui dévore l'âme des cibles.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Psychique

Interruption immédiate **Proximité** décharge 3

Déclencheur : vous subissez une perte de points de vie

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu et psychiques. Si la cible est la créature qui vous a permis de déclencher ce sort, elle est affaiblie (sauvegarde annule). Si vous êtes en péril, vous pouvez lancer deux fois les dégâts, et choisir le résultat qui vous convient le mieux.

Echec : demi-dégâts. Si la cible est la créature qui vous a permis de déclencher ce sort, elle est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Saut de Foudre

Ensorceleur Attaque 15

Vous vous transformez en un éclair vivant, et parcourez ainsi le champ de bataille.

Quotidien * Arcanique, Electricité, Focaliseur, Métamorphose

Action simple **Proximité** mur 10

Cible : tous les ennemis dans le mur

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de une case.

Effets : vous vous transformez en éclair tout au long de la zone. Vous réapparaîsez sur n'importe quelle case inoccupée située au bout du mur. Cet effet est soumis aux mêmes contraintes que la téléportation.

Magie des tempêtes : en cas de réussite, la cible est également assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts utilitaires de niveau 16

Double Focaliseur

Ensorceleur Utilitaire 16

Vous dirigez les deux baguettes vers la cible avant de lancer votre sort.

Rencontre * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous pouvez utiliser n'importe quel focaliseur pour vos sorts arcaniques à l'exception des symboles sacrés.

Alternativement, vous pouvez utiliser deux focaliseurs (dont vous avez l'accès sans passer par ce pouvoir) sur un de vos sorts arcaniques avant la fin de votre prochain tour de jeu. Les bonus d'altération et les dégâts supplémentaires des deux focaliseurs se cumulent, mais vous restez limités quant au nombre de pouvoirs d'objets que vous pouvez utiliser.

SORTILEGES ARCANIQUES

Eveil du Pouvoir

Ensorcelleur Utilitaire 16

Vous réveillez chez votre allié l'infime étincelle de pouvoir qui sommeille en lui.

Rencontre * Arcanique

Action mineure **Distance 5**

Cible : un allié

Effets : la cible gagne tous les avantages de votre aptitude de classe de **source de la magie**, comme si elle était un ensorcelleur d'un niveau égal à votre niveau -10. Ces effets durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Forme de Froid

Ensorcelleur Utilitaire 16

Vous vous transformez en froid vivant.

Quotidien * Arcanique, Froid, Métamorphose

Action simple **personnelle**

Effets : vous gagnez une résistance au froid égale à votre niveau + votre modificateur de Charisme. Vous ignorez le terrain difficile dû à un effet de froid. Toute créature adjacente à la fin de votre tour de jeu subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Force. Vous gagnez un bonus égal à votre modificateur de Charisme contre les attaques d'étreinte. Ces bonus durent jusqu'à la fin de la rencontre.

Marche Infinie

Ensorcelleur Utilitaire 16

Vous pouvez vous téléporter à l'infini.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Téléportation

Action simple **personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme en une action de mouvement. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour. Ce pouvoir prend fin après un nombre de téléportations égal à votre modificateur d'Intelligence + le bonus d'altération de votre focaliseur, ou à la fin de la rencontre, ou après 1 heure.

Puissance de la Magie

Ensorcelleur Utilitaire 16

Vous tracez sur votre cape un symbole de lumière, qui s'y fixe et augmente sa magie.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : choisissez un de vos objets dotés d'un bonus d'altération. Tant que ce pouvoir persiste, le bonus d'altération de cet objet devient égal à votre modificateur de Charisme, ou augmente de +2 (selon ce qui est le plus élevé). Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts de rencontre de niveau 17

Orbe de l'Ensorcelleur

Ensorcelleur Attaque 17

Vous canalisez votre énergie arcanique en un orbe d'énergie qui arrose tous vos adversaires de flammes ou de glace.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts. Les dégâts sont des dégâts de l'énergie à laquelle vous résistez grâce à votre aptitude de classe.

Magie aberrante : en cas de réussite, la cible est immobilisée par des tentacules jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Magie cosmique : en cas de réussite, la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Magie draconique : en cas de réussite, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Magie sauvage : en cas de réussite, vous téléportez la cible de 5 cases.

Magie des tempêtes : en cas de réussite, la cible est assourdie (sauvegarde annule).

Regard Glacial

Ensorcelleur Attaque 17

Vos yeux deviennent des cristaux de glace bleus, et vos ennemis sont congelés sur place.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Froid

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid. La cible subit 10 dégâts de froid continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Magie draconique : chaque fois que la cible subit les dégâts continus, chaque créature adjacente subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Force.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 19

Briser les Défenses

Ensorceleur Attaque 19

Vous lancez une brusque poussée de force arcanique vers la cible, pour la déstabiliser et briser ses défenses magiques.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, force

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : la cible est hébétée et perd les avantages de ses résistances jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. De plus, elle subit 10 dégâts de force continus et un malus égal à votre modificateur de Charisme sur une de ses défenses de votre choix (sauvegarde annule tous).

Echec : la cible subit un malus égal à votre modificateur de Charisme sur une de ses défenses de votre choix jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Eclair Chaotique

Ensorceleur Attaque 9

Vous jetez sur vos ennemis un éclair imprégné des énergies du chaos.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une, deux, ou 3 créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts d'une énergie choisie aléatoirement (consultez la table de la magie sauvage du Manuel des Joueurs 2), et 5 dégâts continus d'une autre énergie choisie de la même manière (sauvegarde annule).

Magie sauvage : vous pouvez relancer une fois les jets qui déterminent le choix des énergies destructives. Vous devez conserver le résultat du deuxième jet.

Nuée Élémentaire

Ensorceleur Attaque 19

Vous créez un chaos d'énergies devant vous, mélangeant allègrement feu, électricité ou tonnerre, dans un tourbillon arcanique.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.

Echec : demi-dégâts.

Spécial : lancez 3 fois le dé sur la table de la magie sauvage. Les dégâts sont des dégâts de ces 3 énergies réunies.

Magie sauvage : vous pouvez lancer 5 fois le dé sur la table de la magie sauvage, et choisir 3 énergies différentes. Si vous avez tiré seulement 2 énergies distinctes, relancez le dé jusqu'à obtenir un 3ème résultat.

Robe Arcanique

Ensorceleur Attaque 19

Le dragon souffle son feu mortel devant vous. N'a-t-il donc pas compris que c'était inutile ?

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous êtes attaqué par une attaque infligeant des dégâts d'un type contre lequel vous avez une résistance, par l'intermédiaire de votre aptitude de classe.

Effets : vous gagnez une résistance 30 + votre niveau contre cette attaque. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute créature qui commence son tour de jeu dans ou entre sur une case adjacente à la votre subit 10 dégâts de l'énergie en question.

Vous pouvez effectuer une attaque secondaire en une action simple, avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Distance 10

Cible secondaire : une créature

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts de l'énergie en question. Toutes les créatures adjacentes à vous subissent 10 dégâts de l'énergie en question.

Sacrifice de Sorts

Ensorceleur Attaque 19

Vous jetez un rayon de force sur votre cible, alimenté par vos propres pouvoirs.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts de force (contre Réflexes). Vous pouvez dépenser un pouvoir de rencontre pour ajouter 2d6 dégâts supplémentaires, ou un pouvoir quotidien pour ajouter 4d6.

Si le pouvoir dépensé a un ou plusieurs mot-clés d'énergie, les dégâts deviennent des dégâts de force et de cette énergie.

Tempête de Sang

Ensorceleur Attaque 19

Vous invoquez un tourbillon de sang qui aveugle et terrifie vos ennemis.

Quotidien * Acide, Arcanique, Focalisateur, Périmètre, Terreur

Action simple **Distance** explosion 4 à 20 cases

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts acides, la cible est aveuglée et subit un malus de -2 sur tous ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, ainsi que sur toutes ses Défenses (sauvegarde annule tous).

Effets : l'explosion se transforme en périmètre. Ce dernier est considéré comme légèrement voilé, et devient du terrain difficile. L'effet se termine à la fin de la rencontre.

Maintien (mineure) : effectuez une nouvelle attaque sur la même zone.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts utilitaires de niveau 22

Absorption Arcanique

Ensorcelleur Utilitaire 22

Le dragon crache son feu démoniaque, et vous en profitez pour ressourcer vos pouvoirs arcaniques.

Quotidien * Arcanique

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous êtes attaqué par un pouvoir doté d'un mot-clé d'énergie contre lequel vous avez une résistance active (par l'intermédiaire d'une aptitude de classe ou d'un autre effet)

Réussite : si l'attaque échoue, vous pouvez récupérer un pouvoir arcanique de rencontre d'un niveau inférieur au niveau du monstre ou de l'effet qui a provoqué l'attaque.

Si l'attaque réussit, votre adversaire doit relancer son jet d'attaque, avec un malus sur son jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.

Forme Arcanique

Ensorcelleur Utilitaire 22

Vous vous transformez en magie pure, et utilisez votre essence même pour alimenter vos sorts arcaniques.

Quotidien * Arcanique, Force, Métamorphose

Action Simple **Personnelle**

Effets : vous devenez intangible et gagnez la propriété de déphasage jusqu'à la fin de la rencontre. Vous gagnez une VD de vol 8. Vous pouvez dépenser une action mineure et une récupération pour regagner l'usage d'un pouvoir de rencontre déjà utiliser.

Vous gagnez une attaque de base au corps à corps de Charisme contre CA, et qui inflige 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de force sur un jet d'attaque réussi.

Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Magie sauvage : tant que ce pouvoir dure, vous pouvez tirer une deuxième énergie sur la table de la magie sauvage. Vous gagnez une résistance à cette énergie, comme indiquée par votre aptitude de magie sauvage.

Libération Occulte

Ensorcelleur Utilitaire 22

Vous vous déplacez aussi aisément qu'un oiseau.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous ajoutez votre modificateur de Charisme sur tous les jets de sauvegarde pour retirer les états affaibli, ralenti, immobilisé, pétrifié, hébété ou étourdi. De plus, vous ignorez le terrain difficile.

Magie Brisée

Ensorcelleur Utilitaire 22

Vous scindez votre corps en deux.

Quotidien * Arcanique, Invocation

Action de mouvement **Distance 10**

Effet : vous créez un double de vous-même sur une case inoccupée à portée. L'invocation a les mêmes caractéristiques que vous, et vous partagez le même total de points de vie et de pouvoirs.

Vous-même et l'invocation pouvez agir indépendamment, mais rappelez-vous que vous avez la même réserve de pouvoirs et de points de vie. Toute condition qui s'applique à vous s'applique à l'invocation, et vice-versa.

L'invocation agit exactement comme un personnage normal. Si vous dépensez un point d'action, l'invocation en gagne également tous les avantages. Vous pouvez lancer un sort de proximité à partir de l'invocation, et vice-versa.

Ce pouvoir prend fin à votre tour de jeu suivant. A la fin du sort, vous pouvez choisir de garder le corps de l'invocation plutôt que le votre.

Maintien (mineure) : les effets persistent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Vous et l'invocation devez tous les deux dépenser cette action mineure, sans quoi le pouvoir ne peut être maintenu.

Sorts de rencontre de niveau 23

Conflagration

Ensorcelleur Attaque 23

La cible explose dans un torrent de flammes arcaniques.

Rencontre * Arcanique, Feu, Focaliseur, Force

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Cible secondaire : toutes les créatures situées à moins de 2 cases à la cible primaire

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu et de force, et la cible est poussée de 3 cases.

Spécial : si votre attaque principale tue la cible, vous pouvez relancer votre jet d'attaque secondaire et prendre le résultat qui vous convient le plus.

SORTILEGES ARCANIQUES

Vengeance Nécrotique

Ensorcelleur Attaque 23

Vous appelez les arcanes qui sont en vous pour vous venger de ceux qui vous attaquent

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Réaction immédiate Distance 20

Déclencheur : vous êtes attaqué

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d12 + modificateur de Charisme dégâts de l'énergie à laquelle vous résistez grâce à votre aptitude de classe.

Si l'attaque vous a amené en péril, ajoutez 1d12 dégâts nécrotiques.

Si l'attaque vous a amené à 0 points de vie ou moins, ajoutez 3d12 dégâts nécrotiques.

Sorts quotidiens de niveau 25

Ailes d'Adamantium

Ensorcelleur Attaque 25

Vous créez de puissantes ailes de métal noir et solide dans votre dos, pour vous propulser dans les airs. Et quand les ennemis s'approchent trop, vous lancez ces plumes d'adamantium pour les ralentir.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Métamorphose

Action simple Personnelle

Effets : vous gagnez une vitesse de vol égale à votre VD. Vous devez néanmoins terminer chacun de vos déplacements au sol.

De plus, vous pouvez dépenser une action simple pour effectuer une attaque secondaire, ou une action mineure pour gagner un bonus de +6 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Utiliser l'une ou l'autre de ces actions vous empêche de voler jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Proximité décharge 3

Cible secondaire : toutes les créatures dans la décharge

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Magie draconique : quand vous volez, vous n'êtes pas obligé de terminer votre déplacement au sol.

Arc Prismatique

Ensorcelleur Attaque 25

Vous créez un arc de lumière aux couleurs de l'arc-en-ciel, et tirez des flèches prismatiques sur vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation

Action mineure Personnelle

Effets : vous créez un arc de lumière pure entre vos mains, aux sept couleurs de l'arc-en-ciel. Une fois à votre tour de jeu, vous pouvez dépenser une action simple pour effectuer une attaque secondaire. Vous devez choisir une couleur pour la flèche (parmi rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet), ce qui aura un effet spécifique.

Une fois que vous réussissez un jet d'attaque avec une couleur, vous ne pouvez plus l'utiliser. Une fois que vous avez épuisé toutes les couleurs, l'arc disparaît. Il disparaît également après 5 minutes ou à la fin de la rencontre. L'arc est lié à vous et rien ne pourrait vous le faire lâcher.

Vous pouvez mettre fin au sort en une action libre durant votre tour de jeu. L'arc disparaît si vous tombez dans l'inconscience.

Distance 10

Cible secondaire : une créature

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : les effets dépendent de la couleur choisie pour la flèche.

Rouge : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Orange : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts acides, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jaune : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vert : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Bleu : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Indigo : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et vous poussez la cible de 4 cases.

Violet : vous téléportez la cible de 10 cases, et pouvez lancer un de vos sorts à volonté contre elle, avec un bonus de +4 sur votre jet d'attaque.

Magie sauvage : vous pouvez utiliser une action mineure une fois alors que le sort est encore actif pour récupérer l'utilisation d'une couleur déjà dépensée.

SORTILEGES ARCANIQUES

Chaîne du Chaos

Ensorceleur Attaque 25

Vous propagez le chaos sur le champ de bataille.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une, deux ou trois créatures

Attaque : Charisme (+4 si vous ne ciblez qu'une seule créature) contre Volonté

Réussite : à son prochain tour de jeu, la cible doit commencer son tour par se déplacer vers son allié le plus proche, et ensuite l'attaquer avec une attaque de base (sauvegarde annule). Si l'attaque de la cible est réussie, répétez l'attaque principale contre cette nouvelle cible.

Echec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Chaos Rampant

Ensorceleur Attaque 25

Vous matérialisez un champ de magie sauvage, qui modifie tout sur son passage.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation, Psychique, Téléportation

Action simple **Distance 20**

Cible : toute créature qui commence son tour de jeu sur la case occupée par l'invocation (voir texte)

Attaque : Charisme contre Volonté

Effets : vous créez un champ d'énergie magique qui occupe une case à portée. A chacun de vos tours de jeu, vous pouvez déplacer l'invocation de 8 cases en dépensant une action mineure. L'invocation vole, est immatérielle, et peut traverser les murs et les créatures.

Toute invocation ou périmètre qui entre en contact avec le chaos rampant a une chance sur 6 d'être dissipé (lancez 1d6, la dissipation a lieu sur un 6 naturel).

Toute créature traversée par le chaos rampant ou qui entre sur la case occupée par le chaos rampant est sujet à une attaque secondaire.

Toute créature qui commence son tour de jeu sur la case du chaos rampant est sujet à une attaque principale.

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Echec : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Cible secondaire : toute créature traversant la case occupée par l'invocation

Attaque secondaire : Charisme contre Vigueur

Réussite secondaire : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et la cible est téléportée sur une case inoccupée dans un rayon de 5 cases.

Dagues Élémentaires

Ensorceleur Attaque 25

Vous invoquez une multitude de dagues constituées d'énergie pure, qui attaquent et pourfendent la cible pour la clouer sur place.

Quotidien * Acide, Arcanique, Electricité, Feu, Focaliseur, Froid, Nécrotique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA (5 attaques)

Effets : 1d10 points de dégâts par attaque réussie + modificateur de Charisme. Les dégâts totaux sont tous du même type. Choisissez autant de types de dégâts que le nombre d'attaques réussies parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou nécrotique. Vous ne pouvez pas choisir deux fois le même type de dégâts.

La cible subit un malus à sa VD égal au nombre d'attaques réussies, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Sa VD ne peut pas descendre en-dessous de 1.

Sorts de rencontre de niveau 27

Chaînes d'Antimagie

Ensorceleur Attaque 27

Vous emprisonnez votre cible dans des chaînes de force qui annulent sa magie.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de force. La cible est immobilisée, et ne peut utiliser que des attaques de base (sauvegarde annule).

Effets secondaires : la cible est ralentie, et ne peut pas recharger ses pouvoirs (sauvegarde annule).

Magie sauvage : en cas de réussite, la cible subit également 5 dégâts continus de l'énergie que vous avez tiré sur la table de la magie sauvage (pas d'effets secondaires).

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 29

Contenance Arcanique

Ensorceleur Attaque 29

Vous créez un orbe qui tourne autour de votre tête. Cet orbe intercepte les attaques, et renforce les votre.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur ; Acide, Electricité, Feu, Force, Froid, Nécrotique, Radiant ou Tonnerre

Action simple Personnelle

Effets : vous gagnez une résistance égale à votre niveau + votre modificateur de Charisme + le bonus d'altération de votre focalisateur contre un type de dégâts au choix parmi acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre jusqu'à la fin de la rencontre.

Comptez le nombre de fois que vous êtes attaqué par une attaque infligeant des dégâts du type demandé. Vous pouvez en une action simple effectuer une attaque secondaire dès que ce compteur devient supérieur à 0.

Distance 10

Condition : vous devez dépenser au moins un compteur d'attaque (voir les effets du sort)

Cible secondaire : une créature

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts du type d'énergie choisie. Ajoutez 2d10 dégâts supplémentaires pour chaque compteur que vous dépensez.

Echec secondaire : demi-dégâts.

Disque de l'Ame

Ensorceleur Attaque 29

Vous créez un disque de force aux bords acérés.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple Distance 20

Cible : chaque créature adjacente à l'invocation

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 6d6 + modificateur de Charisme dégâts de force. Vous pouvez relancer autant de dés que le bonus d'altération de votre focalisateur, et choisir le meilleur résultat sur le dé.

Echec : demi-dégâts. Vous ne pouvez pas relancer de dés.

Effet : vous créez un disque de force situé sur une case à portée. Vous pouvez dépenser une action mineure pour déplacer le disque de 10 cases (le disque disparaît dès qu'il sort de la portée). Vous pouvez dépenser une autre action mineure pour effectuer une nouvelle attaque.

Vortex Destructeur

Ensorceleur Attaque 29

Vous créez une sphère noire de destruction absolue.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple Distance 20

Cible : toute créature qui commence son tour de jeu ou qui entre sur la case occupée par l'invocation (voir texte)

Attaque : Charisme contre Vigueur

Effets : vous créez un vortex de destruction absolue qui occupe une case située à portée. A chacun de vos tours de jeu, vous pouvez déplacer l'invocation de 4 cases en dépensant une action mineure. L'invocation vole, et peut traverser et les créatures.

Au lieu de déplacer la sphère, vous pouvez dépenser une action mineure pour effectuer une attaque secondaire.

Réussite : 5d10 + modificateur de Charisme dégâts de force, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Echec : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Explosion 5 centrée sur la sphère

Cible secondaire : toute créature dans l'explosion

Attaque secondaire : Charisme contre Vigueur

Réussite secondaire : la cible est tirée de 2 cases vers le centre de l'explosion.

Talents de mage d'armes

Défense occulte [mage d'arme]

Prérequis : mage d'arme

Avantage : une fois par rencontre, vous pouvez dépenser n'importe lequel de vos sorts de mage d'arme en une interruption immédiate quand vous êtes touché par une attaque.

Vous ne gagnez aucun des avantages de ce sort, mais une résistance égale à 5 + le niveau du sort + votre modificateur de Charisme contre tous les dégâts pour cette attaque uniquement. Si le sort que vous avez dépensé est un sort quotidien, augmentez cette résistance de 10.

Vous ne pouvez pas utiliser de sort à volonté de cette manière.

Pouvoirs de mage d'armes

Sorts utilitaires de niveau 2

Arme d'Énergie

Mage d'arme Utilitaire 2

L'arme de votre allié se recouvre d'énergie destructive..

Quotidien * Arme, Arcanique ; Acide, Électricité, Feu, Force, Froid, Nécrotique, Poison, Radiant ou Tonnerre

Action simple Personnelle

Effets : votre arme inflige des dégâts d'une énergie de votre choix parmi : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, radiant ou tonnerre. Si vous utilisez votre arme avec un pouvoir doté d'un mot-clé d'énergie destructive, ce-dernier s'applique au lieu de celui décidé par ce pouvoir. Les effets durent jusqu'à la fin de la rencontre. Ils cessent dès que vous lâchez l'arme.

Proie Occulte

Mage d'arme Utilitaire 2

Vous percevez votre cible avec une clarté extraordinaire.

Quotidien * Arcanique

Action mineure Personnelle

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués contre tous vos adversaires marqués.

Sorts de rencontre de niveau 3

Lame Souple

Mage d'arme Attaque 3

Votre arme se tord pour aller frapper votre cible.

Rencontre * Arcanique, Arme

Action simple Corps à corps arme

Spécial : ignorez l'abri de la cible pour cette attaque.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence.

Sorts utilitaires de niveau 6

Absorption d'Arme

Mage d'arme Utilitaire 6

Vous cachez une arme dans votre corps.

Quotidien * Arme, Arcanique

Action mineure Personnelle

Effets : votre arme fusionne avec votre corps. Elle ne peut être repérée par aucun moyen. Vous pouvez la dégainer en une action libre, ce qui met fin au pouvoir. Ce pouvoir dure une heure, ou jusqu'à la fin de la rencontre.

Sorts quotidiens de niveau 9

Arme Vampirique

Mage d'arme Attaque 9

Vous percez jusqu'au cœur de votre cible, et pompez son essence vitale.

Quotidien * Arme, Arcanique, Guérison, Nécrotique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence nécrotiques. Vous regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération (sans en dépenser).

Effets : vous pouvez dépenser autant de récupérations que vous le souhaitez pour regagner des points de vie.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts de rencontre de niveau 13

Coupure Acide

Mage d'arme Attaque 13

Votre arme tranche la chair de votre cible, et vous projetez son sang sur une autre créature.

Rencontre * Acide, Arme, Arcanique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts acides, et 5 dégâts acides continus (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature située à moins de 3 cases de la cible initiale.

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts acides. Si la cible initiale est en péril, la cible secondaire est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Sorts utilitaires de niveau 16

Lame Spectrale

Mage d'arme Utilitaire 16

Votre arme devient aussi intangible qu'un fantôme, mais garde sa puissance.

Quotidien * Arme, Arcanique, Force, Persistant

Action simple Personnelle

Effets : votre arme inflige des dégâts de force. Le mot-clé force s'ajoute à toutes les attaques que vous effectuez, y compris celles qui ont déjà des mots-clés d'énergie.

De plus, vous ignorez l'immatérialité jusqu'à la fin de la rencontre. Sur un coup critique, une créature immatérielle perd son immatérialité jusqu'à votre prochain tour de jeu.

Sorts de rencontre de niveau 17

Siphon de Sang

Mage d'arme Attaque 17

Vous faites saigner votre adversaire, et vous bénéficiez de tout ce sang qui coule.

Rencontre * Arme, Arcanique, Guérison

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre niveau chaque fois que la cible subit des dégâts continus.

Echec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Venin Occulte

Mage d'arme Attaque 17

Votre arme inocule un puissant venin arcanique dans le sang de la cible.

Rencontre * Arme, Arcanique, Force, Poison

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 5 dégâts de force et de poison continus (sauvegarde annule). Ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts de poison infligés si la cible effectue une attaque qui n'est pas une attaque de base.

Sorts quotidiens de niveau 19

Frappe du Destin

Mage d'arme Attaque 19

Frappe-moi. Ce n'est qu'après que tu souffriras.

Quotidien * Arme, Arcanique, Fiable, Nérotique

Réaction immédiate Corps à corps arme

Déclencheur : vous êtes attaqué

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques. Si vous subissez des dégâts continus à cause de l'attaque qui a déclenché ce sort, la cible les subit à votre place (sauvegarde annule).

SORTILEGES ARCANIQUES

Lame de Mort

Mage d'arme Attaque 19

Votre arme s'insère dans la chair de votre adversaire, et laisse une lame de force qui s'enfonce de plus en plus loin dans son corps.

Quotidien * Arme, Arcanique, Force

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et 10 dégâts de force continus (sauvegarde annule). La cible subit un malus sur ses jets de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence. Le malus décroît au rythme de un point à chaque fin de votre tour de jeu.

Echec : demi-dégâts, pas de dégâts continus.

Sorts de rencontre de niveau 23

Chaîne Occulte

Mage d'arme Attaque 23

Votre arme laisse un filet de force qui enserme la cible.

Rencontre * Arme, Arcanique, Force

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Echec : demi-dégâts, la cible n'est pas immobilisée.

Tuerie Occulte

Mage d'arme Attaque 23

Votre ennemi explose en un milliers de charbons ardents.

Rencontre * Arme, Arcanique, Feu

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : toutes les créatures situées à moins de 3 cases de la cible principale.

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 1[A] + modificateur de feu dégâts. Ces dégâts sont augmentées de 2[A] si vous avez amené la cible initiale 0 points de vie ou moins.

Sorts quotidiens de niveau 25

Furie Occulte

Mage d'arme Attaque 25

Votre arme devient une lame de force pure qui tourbillonne autour de vous.

Quotidien * Arme, Arcanique, Force

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence de force. Répétez l'attaque contre une autre créature adjacente que vous n'avez pas encore attaqué.

Echec : demi-dégâts, arrêtez vos attaques.

Sorts quotidiens de niveau 29

Eclats Vorpales

Mage d'arme Attaque 29

Votre arme projette une série de lames acérées sur vos ennemis.

Quotidien * Arme, Arcanique, Force

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Effectuez une attaque secondaire

Cible secondaire : toutes les créatures situées dans une décharge 3.

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Echec : demi-dégâts, pas d'attaque secondaire.

Vengeance des Lames

Mage d'arme Attaque 29

Votre arme se jette sur celui qui a porté le coup fatal.

Quotidien * Arme, Arcanique, Guérison, Téléportation

Réaction immédiate Distance 20

Déclencheur : vous êtes amené à 0 points de vie ou moins

Cible : la créature qui vous a attaqué en dernier

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 5[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Dépensez autant de récupérations que vous le souhaitez. Vous pouvez vous téléporter sur une case adjacente à la cible. Vous marquez la cible jusqu'à la fin de la rencontre (ou jusqu'à ce qu'une autre créature la marque).

Echec : demi-dégâts, dépensez une récupération, et vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Aptitudes de magicien

Baguette du marionnettiste

Cette aptitude compte comme une maîtrise de focaliseur arcanique.

Une fois par rencontre, vous pouvez faire glisser la cible d'un de vos sorts d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité. Vous ne pouvez profiter de cet avantage que si vous utilisez une baguette.

Bâton des flammes factices

Cette aptitude compte comme une maîtrise de focaliseur arcanique.

Une fois par rencontre, vous pouvez transformer un sort qui inflige des dégâts d'énergie en illusion. Les dégâts deviennent des dégâts psychiques, et le pouvoir acquiert les mots-clés **psychique** et **illusion**. Vous ne pouvez profiter de cet avantage que si vous utilisez un bâton.

Orbe explosif

Cette aptitude compte comme une maîtrise de focaliseur arcanique.

Une fois par rencontre, quand vous lancez un sort d'explosion de proximité ou de zone, toutes les créatures touchées par l'attaque tombent au sol et sont poussées d'une case depuis le centre de l'explosion. Vous ne pouvez profiter de cet avantage que si vous utilisez un orbe.

Talents de magicien

Trinité magique [magicien]

Prérequis : niveau 11, classe de magicien, Sag 15, talent Grand grimoire

Avantage : pour chaque emplacement de sort quotidien, vous pouvez choisir de ne préparer qu'un sort du niveau donné, et deux d'un niveau strictement inférieur.

Pouvoirs de magicien

Sorts de rencontre de niveau 1

Billes de Force

Magicien Attaque 1

Vous invoquez une nuée de billes de force sur le sol, sur lesquels vos adversaires trébuchent.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. La cible tombe au sol et vous la faites glisser de 2 cases.

Effets : la zone se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Répétez l'attaque contre toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre.

Décharge Glaciale

Magicien Attaque 1

Vous placez vos mains devant vous, et un cône d'échardes glaciales en sort pour taillader vos adversaires.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Froid

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid. Vous poussez la cible d'une case, et elle subit à nouveau 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid au début de son prochain tour de jeu.

Oubli Instantané

Magicien Attaque 1

Quelqu'un vous a vu dérober les bijoux. Mais voilà, il va l'oublier bien rapidement.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur

Action mineure **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. De plus, la cible oublie tout ce qu'il s'est passé entre la fin de son tour de jeu précédent et le début de son tour de jeu suivant.

Miroir irréel : en cas de réussite au jet d'attaque, vous devenez invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sphère de Toile

Magicien Attaque 1

Vous jetez une boule de matière gluante sur la cible. Un fil de toile d'araignée vous relie à la cible, vous permettant de l'attirer ou vous voulez.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Vous pouvez tirer la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Maintien (mineure) : si la cible est à moins de 10 cases, vous pouvez tirer la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Vous ne pouvez pas maintenir le sort si la cible s'est sauvegardée.

Sorts quotidiens de niveau 1

Bombe de Feu Glacé

Magicien Attaque 1

Vous créez une flamme entourée d'une coque de glace. La glace fond petit à petit, jusqu'à l'explosion.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Froid, Invocation

Action simple **Distance** 10

Effets : vous créez une bombe de feu glacé qui occupe une case à portée. Effectuez un jet de sauvegarde à la fin de chacun de vos tours de jeu. Après trois jets de sauvegarde réussis, effectuez une attaque secondaire.

L'invocation peut être attaquée. Effectuez un nouveau jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle est touchée par une attaque. Si l'attaque inflige des dégâts de feu, ce jet de sauvegarde s'effectue avec un bonus de +5. À l'inverse, si l'attaque inflige des dégâts de froid, ce jet de sauvegarde s'effectue avec un malus de -5.

Vous êtes le seul à connaître le montant exact de jets de sauvegardes réussis par l'invocation.

Maintien (mineure) : le prochain jet de sauvegarde gagne un bonus (ou un malus) de +5.

Proximité explosion 2 centrée sur l'invocation

Cible secondaire : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu et de froid.

Désarmement

Magicien Attaque 1

D'une brève poussée de force, vous arrachez ce que la cible tient entre ses mains.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Ce que tenait la cible entre ses mains tombe à ses pieds (sur la même case).

Baguette de précision : ajoutez votre modificateur de Dextérité dégâts de force.

Chapeau de sorcellerie : si vous ratez votre jet d'attaque, la cible tombe au sol.

Miroir irréal : si vous ratez votre jet d'attaque, la cible perd une action mineure à son prochain tour de jeu, à ramasser son arme qu'elle croit avoir fait tombé.

Orbe de contrôle : vous faites glisser de une case ce que tenait la cible entre ses mains.

Fil Déloyal

Magicien Attaque 1

Vous invoquez un fil invisible à quelques centimètres du sol, qui fait tomber ceux qui tentent de passer sans le voir.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation

Action simple **Zone** mur 6 à 10 cases

Effets : vous créez un fil invisible le long du sol dans le mur. Cette invocation dure jusqu'à la fin de la rencontre. Effectuez une attaque secondaire contre toute créature dans le mur lorsque vous lancez ce sort.

Tant que l'invocation existe, vous pouvez effectuer des attaques secondaires en une interruption immédiate provoquée par l'entrée d'une créature sur une case de la zone.

Cible secondaire : une créature dans le mur

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : la cible tombe au sol.

Sorts utilitaires de niveau 2

Garde-Robe Arcanique

Magicien Utilitaire 2

En un tourne-main, vous changez de vêtements.

Rencontre * Arcanique, Téléportation

Action mineure **distance** 10

Effets : vous remplacez vos vêtements actuels par d'autres vêtements situés à portée. Ce sort ne permet pas de cibler des vêtements magiques. Si vous ciblez des vêtements portés par une créature, vous devez réussir une attaque d'Intelligence contre Volonté.

SORTILEGES ARCANIQUES

Nuage de Débris

Magicien Utilitaire 2

Vous invoquez un nuage de poussières qui flotte autour de vous, rendant difficile les attaques à distance.

Rencontre * Arcanique, Périmètre

Action mineure **Proximité** explosion 3

Effets : vous invoquez un nuage de débris qui occupe la zone, et se déplace en même temps que vous. Ce périmètre est considéré comme des cases voilées. Il dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Protection des Alliés

Magicien Utilitaire 2

Ce n'est pas parce que le barbare est juste devant vous que vous n'allez pas lancer votre cône de froid.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Proximité** explosion 5

Cible : tous les alliés dans l'explosion

Effets : la cible gagne un bonus de +4 sur toutes ses défenses contre vos pouvoirs. Même si vous touchez la cible, vous n'infligez que des dégâts réduits de moitié, et vous n'infligez pas de coup critique. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous pouvez y mettre un terme en une action libre à votre tour de jeu.

Bâton de défense : choisissez une défense en particulier (CA, Réflexes, Vigueur ou Volonté). Le bonus sur cette défense devient égal à 4 + modificateur de Constitution.

Bouclier gardien : jusqu'à la fin de la rencontre, vous réduisez tous les dégâts que vous infligez à vos alliés d'un nombre égal au double de votre modificateur de Force.

Tissage Runique

Magicien Utilitaire 2

Des runes couvrent l'armure de votre cible pour le protéger.

Rencontre * Arcanique

Action mineure **Distance** 5

Cible : vous ou un allié

Effets : la cible gagne une résistance 5 contre les dégâts non typés. La résistance dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineure) : si la cible est à portée, les effets persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vue des Ombres

Magicien Utilitaire 2

Vous déplacez votre vision depuis les ombres.

Quotidien * Arcanique

Action simple **Distance** 10

Cible : vous ou un allié adjacent

Effets : choisissez une case non éclairée ou faiblement éclairée à distance. La cible gagne une ligne de mire comme si elle se tenait sur cette case. Elle est cependant considérée aveuglée. Elle peut revenir à son point de vue normal en une action libre à son tour de jeu, et vice-versa.

Tant qu'elle utilise cette vision, elle est considérée comme aveuglée. Ce pouvoir dure 5 minutes, ou jusqu'à la fin de la rencontre.

Sorts de rencontre de niveau 3

Champ de Rasoirs

Magicien Attaque 3

Vous créez un champ de chausses-trappes magiques.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 5 dégâts continus et la cible est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Effets : la zone crée un périmètre qui est considérée comme du terrain difficile. Une créature peut ignorer le terrain difficile, mais elle subit alors 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Le périmètre reste jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineur) : le périmètre reste en place jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Dague de Glace

Magicien Attaque 3

Vous projetez une dague de glace sur votre adversaire, qui explose en une pluie d'échardes glacées si vous le râtez.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Froid

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid.

Echec : la cible et toutes les créatures advacentes subissent des dégâts de froid égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Baguette de précision : l'attaque cible la défense de la cible la plus basse entre la CA et les Réflexes.

Projectile Percant

Magicien Attaque 3

Vous créez un projectile magique qui transperce votre ennemi, et vient en attaquer un autre.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Effectuez une attaque secondaire

Distance 20

Cible secondaire : une créature située à moins de 10 cases de la cible principale, mais plus éloignée de vous que celle-ci

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 5

Lame du Harcèlement

Magicien Attaque 5

Vous créez une arme de force pure qui suit la cible jusqu'à ce qu'elle meurt.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple **Distance 10**

Effets : vous créez une arme de force qui occupe la case d'un adversaire de votre choix. Avant la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que l'adversaire en question provoque une attaque d'opportunité, vous pouvez dépenser une action d'opportunité pour effectuer une attaque secondaire.

L'arme de force dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle se déplace en même temps que la cible.

Action d'opportunité

Distance 10

Cible secondaire : la créature sur la case de l'invocation

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Effets : l'invocation reste en place jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Orbe de contrôle : en cas de réussite au jet d'attaque, la cible tombe au sol.

Maintien (mineure) : l'invocation dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Projectiles Persistants

Magicien Attaque 5

Des projectiles magiques flottent en orbite autour de votre tête, allant frapper vos ennemis quand il le faut.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Vous pouvez maintenir ce pouvoir soit par une action mineure, soit par une action simple.

Maintien (simple) : effectuez une nouvelle attaque.

Maintien (mineure) : vous gagnez une résistance 10 contre la force jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Rayon de Distorsion

Magicien Attaque 5

Vous lancez un rayon grisâtre sur la cible, et celle-ci semble être projetée en-dehors du temps.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : la cible est étourdie et immatérielle (sauvegarde annule les deux).

Echec : la cible subit 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Vague de Force Mineure

Magicien Attaque 5

Vous projetez une vague de force contre vos adversaires.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Proximité explosion 3**

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Vous poussez la cible de 3 cases, et la cible tombe au sol.

Echec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Sorts utilitaires de niveau 6

Anticipation Arcanique

Magicien Utilitaire 6

Vous cherchez momentanément dans le futur, afin de comprendre quelle est la prochaine menace qui vous attaquera.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : la prochaine attaque contre vous (avant la fin de votre tour de jeu suivant) subit un malus de 5 + votre modificateur de Sagesse sur le jet d'attaque.

Bâton de défense : si l'attaque réussit malgré le malus, vous ne subissez que des dégâts réduits de moitié, comme si la cible était affaiblie.

Flamme Noire

Magicien Utilitaire 6

Vous créez une flamme de ténèbres qui éclaire les ténèbres.

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action simple **Proximité explosion 4**

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous. Toute créature dans le périmètre bénéficie de la vision nocturne. Le périmètre dure une heure, jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous tombiez dans l'inconscience

SORTILEGES ARCANIQUES

Guérison Arcanique

Magicien Utilitaire 6

Vous transformez vos sorts en énergie de guérison.

Quotidien * Arcanique, Guérison, Nécrotique

Action simple Personnelle

Effets : sacrifiez un pouvoir arcanique que vous n'avez pas encore utilisé. Vous regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé deux récupérations (trois si le pouvoir est un pouvoir de niveau 11 ou plus, quatre si le pouvoir est de niveau 21 ou plus). Si le pouvoir dépensé dispose du mot-clé nécrotique, ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux points de vie récupérés.

Mur d'Ombre

Magicien Utilitaire 6

Vous créez un mur d'obscurité sinistre, que vos adversaires n'osent pas franchir.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Terreur

Action simple Zone mur 10 à 10 cases

Effets : vous créez un mur d'obscurité qui occupe la zone spécifiée. Le mur est considéré comme de l'obscurité et bloque la ligne de mire.

Toute créature située dans le mur gagne un camouflage contre les créatures adjacentes au mur, et un camouflage total contre toutes les autres. Les créatures qui ne sont pas dans le mur bénéficient d'un camouflage total contre les créatures de l'autre côté du mur.

Vous pouvez dépenser une action d'opportunité pour effectuer une attaque secondaire. Le mur reste pendant 5 minutes, ou jusqu'à la fin de la rencontre.

Action d'opportunité

Déclencheur : une créature entre dans une case du mur

Cible secondaire : la créature en question

Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté

Réussite secondaire : la créature interrompt son déplacement.

Ultime Barrière

Magicien Utilitaire 6

Alors que l'orc se rue sur vous, vous dressez une barrière de force pour l'empêcher de l'approcher.

Rencontre * Arcanique, Force, Périmètre

Interruption immédiate Proximité mur 3

Déclencheur : un ennemi entre dans une case adjacente

Effets : le périmètre se transforme en mur de force qu'aucune créature ne saurait traverser. Ce périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur doit comprendre la case sur laquelle votre adversaire désirait entrer.

Bâton de défense : vous poussez la cible d'une case.

Sorts de rencontre de niveau 7

Joug Spectral

Magicien Attaque 7

Vous créez un collier de force autour de la cible, et vous la forcez à vous suivre ainsi le long du champ de bataille.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : vous créez une corde de force qui s'enroule autour du cou de la cible, et dont vous gardez une extrémité à la main, comme une sorte de laisse. La cible ne peut pas s'éloigner de vous ou être éloigné de vous de plus de 5 cases (sauvegarde annule).

Si vous vous éloignez de plus de 5 cases de la cible, vous tirez la cible jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau dans un rayon de 5 cases. Ce sort prend fin si vous ou la cible êtes téléporté.

Tant que l'invocation persiste, vous pouvez dépenser une action mineure à chacun de vos tours de jeu suivant pour effectuer une attaque secondaire.

Distance 5

Cible secondaire : la cible principale

Attaque secondaire : Intelligence +2 contre Vigueur

Réussite secondaire : vous faites glisser la cible de 3 cases, tant qu'elle reste à moins de 5 cases de vous.

Echec secondaire : la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde.

Baguette de précision : quand vous réussissez une attaque secondaire, vous faites glisser la cible de 3 + modificateur de Dextérité cases.

Miroir irréel : si vous ou la cible êtes téléporté, vous pouvez effectuer une attaque d'Intelligence contre Volonté. En cas de réussite, vous êtes téléporté également.

Orbe de contrôle : la cible subit un malus égal à votre modificateur de Sagesse sur ses jets de sauvegarde contre ce sort.

Tome de coercition : vous gagnez un bonus sur vos jets d'attaque secondaires égal au nombre de jet de sauvegarde ratés par la cible contre ce sort.

SORTILEGES ARCANIQUES

Nuage de Gaz

Magicien Attaque 7

Vous créez un nuage de gaz explosif.

Rencontre * Arcanique, Feu, Focaliseur, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : chaque créature prise dans la zone (voir texte)

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Effets : l'explosion crée un périmètre. Effectuez une attaque dès qu'un effet de feu atteint la zone, c'est-à-dire :

- une créature dans le périmètre est ciblée par une attaque infligeant des dégâts de feu ;
- une attaque de feu de zone a au moins une case en commun avec le périmètre ;
- une créature qui subit des dégâts de feu continus entre dans le périmètre;
- si vous êtes à moins de 10 cases du périmètre, vous pouvez dépenser une action mineure pour déclencher le sort;
- vous pouvez également ignorer l'effet et effectuer l'attaque normalement.

Nuée Lumineuse

Magicien Attaque 7

Vous créez une myriade de sphères lumineuses qui troublent la vision de vos ennemis.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Radiant

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, et la cible est éblouie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : l'explosion devient des cases voilées jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Répétez l'attaque contre toute créature qui commence son tour de jeu ou entre dans la zone avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Projections Métalliques

Magicien Attaque 7

Vous projetez un orbe de fer au milieu de vos ennemis, qui explose soudain en une pluie d'éclats acérés.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui entre sur une case du périmètre subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse, et doit immédiatement effectuer un jet de sauvegarde ou être ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les créatures qui se décalent pour entrer sur une case de la zone gagnent un bonus de +5 sur leur jet de sauvegarde.

Orbe de contrôle : la zone est une explosion 3.

Souffle du Dragon

Magicien Attaque 7

Vous exhalez un souffle ardent.

Rencontre * arcanique, focaliseur ; acide, électricité, feu, froid ou poison

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts. Choisissez au moment d'utiliser le pouvoir une énergie parmi acide, électricité, feu, froid ou poison.

Vous pouvez dépenser une récupération pour augmenter les dégâts à 3d10 + modificateur d'Intelligence.

Souffle du Vide

Magicien Attaque 7

Vous créez un portail vers le plan élémentaire, qui aspire l'air vers lui dans un claquement de tonnerre.

Rencontre * arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases

Cible : chaque créature prise dans la zone

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, la cible est tirée de deux cases vers le centre de l'explosion, et est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

SORTILEGES ARCANIQUES

Trait de Force

Magicien Attaque 7

Vous créez un trait de force magique pure qui serpente entre vos ennemis.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple Proximité mur 10

Cible : toutes les créatures dans le mur

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, vous poussez la cible de une case, et la cible tombe au sol. Si vous poussez la cible sur une case occupée, vous pouvez effectuer une attaque secondaire contre une créature qui occupe la case en question

Cible secondaire : une créature qui occupe une case sur laquelle vous poussez une cible principale

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : la cible tombe au sol.

Sorts quotidiens de niveau 9

Cercle d'Entrave

Magicien Attaque 9

Vous tracez un cercle au sol. Quiconque entrera ce cercle n'en ressortira pas.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Périmètre, Psychique

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases

Cible : tous les ennemis pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible subit 5 dégâts psychiques continus et ne peut pas sortir du périmètre volontairement (sauvegarde annule les deux).

Si la cible est tirée, glissée, ou poussée en-dehors du périmètre, les effets prennent immédiatement fin, mais elle subit 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Echec : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Effets : la zone se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure. Quand un ennemi entre dans la zone, vous pouvez répéter l'attaque principale en une réaction immédiate.

Miroir irréal : en cas de réussite, la cible subit un malus sur son premier jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

Chaînes d'Entrave

Magicien Attaque 9

Vous invoquez une série de chaînes en métal qui sortent du sol et entravent vos ennemis

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Périmètre

Action simple Zone explosion 4 à 20 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Echec : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Effets : la zone se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Une fois par tour en une action mineure, vous pouvez effectuer une attaque contre une créature. En une action simple, vous pouvez effectuer une attaque contre toutes les créatures présentes dans la zone. Vous ne pouvez pas faire d'attaque contre une créature déjà sous l'emprise de ce pouvoir.

Etouffement

Magicien Attaque 9

Vous créez une cape de force autour de la cible, qui l'enserme, l'aveugle, et la prive d'air.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. La cible est ralentie, aveuglée, et subit 5 dégâts de force continus (sauvegarde annule tous). Tant que ce sort dure, la cible réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde pour annuler les dégâts de feu continus.

Images Malveillantes

Magicien Attaque 9

Vous créez des doubles autour de la cible, qui l'attaquent et la tourmentent.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat à tous vos alliés (sauvegarde annule).

Si la cible avait un effet d'image miroir ou similaire actif, elle le perd, et subit 2d8 dégâts psychiques supplémentaires.

Echec : demi-dégâts, la cible ne confère pas d'avantage de combat.

SORTILEGES ARCANIQUES

Répulsion Arcanique

Magicien Attaque 9

Vous n'allez pas vous laissez approcher facilement !

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Téléportation

Interruption immédiate **Proximité** explosion 1

Déclencheur : une créature entre dans une case adjacente

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est poussée de 2 cases.

Effets : vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre VD.

Tempête de Fer

Magicien Attaque 9

Vous créez une tempête de maille magnétisée, qui attire les éclairs.

Quotidien * Arcanique, Electricité, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases

Effets : l'explosion crée un périmètre jusqu'à la fin de la rencontre (maximum 5 minutes). La zone est un terrain légèrement voilé, et un terrain difficile.

Toute créature qui subit des dégâts d'électricité dans la zone subit 10 dégâts d'électricité continus supplémentaires (sauvegarde annule). Les créatures adjacentes à cette cible subissent 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule). Ces dégâts ne sont pas cumulables en cas d'attaques multiples.

Sorts utilitaires de niveau 10

Bastion Mental

Magicien Utilitaire 10

Un esprit gardien veille sur votre psyché, punissant quiconque oserait s'attaquer à votre esprit.

Quotidien * arcanique, psychique

Action simple **Personnelle**

Effets : vous gagnez une résistance égale à votre niveau contre les dégâts psychiques. De plus, si un ennemi rate un jet d'attaque d'un pouvoir doté du mot-clé psychique contre vous, il subit un nombre de dégâts psychiques égal à votre modificateur d'Intelligence. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Chandelle du Cadavre

Magicien Utilitaire 10

Vous créez une main cadavérique qui éclaire les ombres, et souligne les silhouettes fantomatiques qui hantent les cryptes.

Quotidien * Arcanique, Invocation

Action simple **Distance** 10

Effets : vous créez une main spectrale qui tient une chandelle, sur une case inoccupée à portée. La main éclaire faiblement dans une explosion de proximité 5 autour d'elle.

Aucune créature située dans cette zone ne peut utiliser de capacité de déphasage. La zone est considérée comme du terrain difficile pour toutes les créatures immatérielles. Les créatures immatérielles dans la zone subissent une vulnérabilité 5 à toute forme de dégâts tant qu'elles restent dans la zone.

Vous pouvez dépenser une action mineure pour déplacer l'invocation de 3 cases. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, pendant 5 minutes, ou si vous êtes éloigné de plus de 10 cases de l'invocation.

Eclair du Conjurateur

Magicien Utilitaire 10

Vous lancez un projectile magique contre votre ennemi. A mi-course, le projectile se transforme en un monstrueux guerrier de force pure, armé d'un marteau, et qui propulse votre adversaire en l'air.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : si vous déclenchez un pouvoir doté du mot-clé **Convocation** avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez utiliser un de vos sorts arcaniques de magicien à volonté en une action libre avant de résoudre le pouvoir de convocation.

Cependant, vous devez faire apparaître la créature convoquée sur une case adjacente à une des cibles de votre sort à volonté.

Tome de coercition : vous gagnez un bonus égal à votre modificateur de Constitution sur le jet d'attaque du pouvoir à volonté.

Enchantement Fantome

Magicien Utilitaire 10

Votre magie couvre un autre sort d'une cape mystique et invisible, et qui le protège.

Rencontre * arcanique, illusion

Action simple **Distance** 10

Effets : choisissez un périmètre ou une invocation dont au moins une case est située à distance. La première tentative de dissipation de l'effet dissipe ce sort au lieu de dissiper l'effet.

SORTILEGES ARCANIQUES

Gardien Loyal

Magicien Utilitaire 10

Vous créez un orbe qui tourne lentement autour de vous. En un éclair, vous le placez devant vos ennemis pour arrêter leurs attaques.

Quotidien * Arcanique

Action mineure Personnelle

Effets : choisissez une de vos défenses (CA, Réflexes, Vigueur ou Volonté). Vous gagnez un bonus de +4 sur cette défense contre la première attaque de chaque round qui cible cette défense en particulier. Les effets durent jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Périmètre Mobile

Magicien Utilitaire 10

Vous déplacez le mur de flammes d'un simple revers de la main.

Quotidien * Arcanique

Action mineure Distance 20

Cible : une invocation ou un périmètre que vous avez lancé.

Effets : déplacez la cible d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur d'Intelligence.

Chapeau de sorcellerie : vous pouvez cibler un nombre d'effets égal à votre modificateur de Sagesse.

Orbe de contrôle : vous pouvez maintenir les effets en une action mineure. Vous pouvez déplacer le même effet, ou un autre, selon votre choix.

Sortie Immédiate

Magicien Utilitaire 10

Ils croient vous avoir emprisonné. Mais votre magie est capable de faire des miracles... et surtout un trou dans le mur !

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action mineure Zone mur 3 à 5 cases

Effets : vous creusez un mur de 3 cases au sein d'une paroi matérielle tangible. Ce sort affecte la pierre, la terre, le bois et les autres matières naturelles, mais pas le feu, la force. Ce sort ne peut creuser les effets créés par magie.

Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant (maintien mineure). Vous pouvez fermer le périmètre en une action libre à votre tour de jeu.

Si une créature se trouve dans le mur alors que le mur se referme, elle est immédiatement téléportée sur la case libre la plus proche.

Transfert du Conjurateur

Magicien Utilitaire 10

Alors que vous tuez votre adversaire, vous absorbez son énergie vitale pour la conférer à une créature que vous avez convoqué.

Quotidien * Arcanique, Guérison, Téléportation

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : vous amenez une créature à 0 points de vie ou moins ou vous infligez des dégâts nécrotiques

Condition : vous devez avoir un effet de **convocation** actif

Cible : une créature convoquée

Effets : la cible regagne des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.

Tome de coercition : si ce sort a été déclenché par une créature que vous avez amené à 0 points de vie ou moins, vous pouvez téléporter la cible sur la case occupée par la créature.

Zone Dense

Magicien Utilitaire 10

L'air devient tellement épais et dense qu'il devient presque impossible de s'y déplacer.

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action simple Zone explosion 5 à 20 cases

Effets : la zone devient un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure. La première case de déplacement effectué dans la zone coûte 2 cases.

Choisissez une vitesse (en nombre de cases, minimum 1). Aucune créature ne peut parcourir plus du nombre de cases dans la zone que le montant choisi (y compris par des déplacements forcés, mais pas par téléportation).

Si la vitesse choisie est inférieure ou égale à 10 cases, toutes les attaques à distance qui passent à travers la zone subissent un malus au jet d'attaque égal à 11 – la vitesse choisie.

Vous pouvez dépenser une action libre à votre tour de jeu pour mettre fin au sort.

Sorts de rencontre de niveau 13

Enigme Labyrinthique

Magicien Attaque 13

Vous imposez à l'esprit de votre cible une énigme, qu'elle s'efforce de résoudre en faisant les cents pas.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 10 dégâts psychiques continus, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). A chacun de ses tours de jeu, la cible ne peut que se déplacer dans une direction aléatoire, à la moitié de sa VD, en évitant les cases dangereuses. Si toutes ses cases adjacentes sont dangereuses, la cible ne se déplace pas.

SORTILEGES ARCANIQUES

Fureur des Ames

Magicien Attaque 13

Vous créez une explosion d'énergie brute, de cette même énergie dont est faite l'âme.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique, Nom Véritable, Radiant

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dotées d'une âme dans la zone. Ceci exclut la plupart des créatures inintelligentes, artificielles ou mort-vivantes, ainsi que les créatures d'autre plan (à l'appréciation du Maître du Jeu).

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques et radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : si vous connaissez le nom véritable d'une créature située dans la zone, et qui dispose d'une âme, vous pouvez lancer deux fois le jet d'attaque, et prendre le résultat le plus élevé.

Loi des Morts

Magicien Attaque 13

Vous forcez les morts à se relever.

Quotidien * Arcanique

Réaction immédiate **Distance** 10

Déclencheur : vous ou un allié tombez à 0 points de vie

Effets : la cible peut effectuer une attaque de base. Vous ne pouvez affecter avec ce pouvoir une même créature qu'une fois par jour.

Prison Fantôme

Magicien Attaque 13

Vous faites croire à la cible qu'elle est dans une prison.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur, Périmètre, Psychique

Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases

Cible : la première créature qui entre dans le périmètre

Attaque : Intelligence contre Volonté

Effets : ce sort crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Effectuez une attaque contre la première créature qui entre dans le périmètre après l'incantation de ce sort.

Réussite : 5 dégâts psychiques continus, et la cible ne peut pas sortir du périmètre volontairement (sauvegarde annule). Le sort prend fin si la cible est poussée, tirée ou glissée en-dehors du périmètre.

Souffle des Ames Perdues

Magicien Attaque 13

Vous protégez les âmes vivantes d'un halo de lumière, avant de jeter un souffle d'énergie vers tout ce qui reste.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique, Nom Véritable, Radiant

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : toute créature qui n'est pas dotée d'une âme dans la zone. Ceci comprend la plupart des créatures inintelligentes, artificielles ou mort-vivantes, ainsi que les créatures d'autre plan (à l'appréciation du Maître du Jeu).

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants et nécrotiques. Si la cible est adjacente à une créature dotée d'une âme, elle est également éblouie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : si vous connaissez le nom véritable d'une créature située dans la zone, et qui n'a pas d'âme, vous pouvez lancer deux fois le jet d'attaque, et prendre le résultat le plus élevé.

Sphères de Graisse

Magicien Attaque 13

Vous invoquez des sphères d'une substance grasseuse pour y emprisonner vos adversaires.

Rencontre * Acide, Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une, deux ou trois créatures

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts acides. La cible est immobilisée et affaiblie (sauvegarde annule). Vous pouvez faire glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse

Maintien (mineure) : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Vous ne pouvez pas maintenir ce sort sur une cible qui s'est sauvagée avec succès.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 15

Appel du Rubis

Magicien Attaque 15

Vous forcez l'émissaire des elfes à attaquer le roi. La paix entre les elfes et les hommes est impossible, vous le savez, et par ce sort, vous venez d'assurer des siècles de guerres.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Nom Véritable

Action simple **Distance** mire

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible doit dépenser toutes ses prochaines actions pour attaquer la créature la plus proche dont elle a conscience (sauvegarde annule).

Ce sort prend fin si la cible essaie de passer plus de 5 tours à franchir une barrière, ou si la cible rencontre un obstacle qui la tuerait à coup sûr, et qu'elle ne peut pas contourner. Ce sort prend fin après que la cible ait effectué une attaque contre une créature (et ce, qu'elle ait réussi ou non).

Spécial : si vous êtes de niveau 20 ou plus, vous pouvez utiliser ce sort dans le cadre du rituel *Appel de l'Âme Pure*.

Appel du Topaze

Magicien Attaque 15

Vous forcez le duc à se tenir droit, sans bouger, les yeux fixes. Maintenant, votre ami assassin peut effectuer son travail.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Nom Véritable

Action simple **Distance** mire

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : si vous êtes de niveau 20 ou plus, vous pouvez utiliser ce sort dans le cadre du rituel *Appel de l'Âme Pure*.

Arme d'Ombre

Magicien Attaque 15

Vous créez un cimetière entièrement constitué d'ombre.

Quotidien * Arcanique

Action simple **Personnelle**

Effets : vous créez une arme d'ombre de votre choix, que vous pouvez ensuite passer à un allié, ou garder pour vous-même. L'arme reste jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 1 heure.

L'arme agit comme un exemplaire normal de cette arme (vous gagnez le maniement de cette arme si vous ne l'aviez pas déjà), et permet d'effectuer des attaques de base, ou des pouvoirs dotés du mot-clé arme normalement. L'arme gagne un point d'altération tous les deux attaques réussies (maximum +6).

Sur un coup critique, la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Si le bonus d'altération de l'arme a atteint +5, la cible est également affaiblie sur un coup critique (sauvegarde, annule les deux).

Censure Arcanique

Magicien Attaque 15

Ta magie d'apprenti ne fonctionnera pas contre moi !

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible ne peut pas utiliser de pouvoirs autre que ses pouvoirs à volonté, et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Effets secondaires : la cible est affaiblie, et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Echec : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chapeau de sorcellerie : la cible subit un malus sur son premier jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Sagesse.

Croix de Foudre

Magicien Attaque 15

Quatre éclairs jaillissent de votre bâton, formant une croix autour de vous. Au centre de la croix, vous commencez à accumuler le pouvoir.

Quotidien * Arcanique, Electricité, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : jusqu'à 4 créatures

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité

Echec : demi-dégâts.

Effets : choisissez la plus petite explosion capable de contenir toutes les créatures ciblées. Si vous vous trouvez également dans cette explosion, vous gagnez une résistance 10 à l'électricité jusqu'à la fin de la rencontre, ainsi qu'un bonus égal à votre Sagesse sur votre prochain jet d'attaque d'un pouvoir ayant le mot-clé **Electricité** ou **Tonnerre**, et ce, avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Distorsion Temporelle

Magicien Attaque 15

Vous projetez vos ennemis dans un endroit où le temps n'existe pas.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Zone** explosion 5 à 10 cases

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : la cible est étourdie et immatérielle (sauvegarde annule).

Echec : la cible subit 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force et est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

SORTILEGES ARCANIQUES

Flèches Spectrales

Magicien Attaque 15

Votre allié lance sa flèche, et vous lancez le sort. Une pluie de flèches spectrales se crée, et submerge vos adversaires.

Quotidien * Arcanique, Arme, Force

Réaction immédiate **Distance** explosion 5

Déclencheur : un allié à moins de 20 cases effectue une attaque d'arme à distance sur une créature située à moins de 20 cases également. L'explosion est centrée sur cette créature.

Cible : tous les ennemis pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est poussée de 2 cases.

Lame de Menace

Magicien Attaque 15

Vous créez une arme de force pure à quelques mètres, qui se lance sur vos adversaires pour les empêcher de passer.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple **Distance** 10

Effets : vous créez une arme de force de votre choix qui occupe une case libre à portée. En une action mineure, vous pouvez déplacer l'arme de 6 cases. L'arme peut effectuer des attaques d'opportunité comme si vous vous teniez sur cette case.

L'invocation dure jusqu'à la fin de la rencontre. Elle disparaît dès qu'elle est située à plus de 10 cases de vous, mais vous pouvez alors la faire réapparaître en une action simple.

Action d'opportunité

Distance 10

Cible secondaire : une créature adjacente à l'invocation

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous faites glisser la cible de une case.

Baguette de précision : en cas de réussite au jet d'attaque, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Orbe de contrôle : en cas de réussite au jet d'attaque, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Mur d'Ossements

Magicien Attaque 15

Vous invoquez un mur constitué d'une pile d'ossements humains. Ces ossements agitent leurs griffes dans tous les sens, retenant les créatures qui s'y aventurent trop près.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Nécrotique

Action simple **Zone** mur 10 à 10 cases

Effets : vous créez un mur d'ossements qui occupe les cases du mur. Vous devez créer le mur sur des cases inoccupées. Le mur bloque la ligne de mire et la ligne d'effet, et seules les créatures dotées du mot-clé **mort-vivant** peuvent le traverser.

De plus, effectuez une attaque secondaire lorsque vous créez le mur. Par la suite, vous pouvez dépenser des actions d'opportunité pour continuer à attaquer (si vous êtes à moins de 20 cases du mur). Vous pouvez également dépenser une action mineure pour déplacer chaque case du mur de 2 cases (le mur doit rester d'un seul tenant). Le mur dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Action d'opportunité

Déclencheur : une créature entre sur une case adjacente au mur

Cible secondaire : toutes les créatures adjacentes au mur

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Pilier d'Attraction/ Répulsion

Magicien Attaque 15

Vous créez un pilier qui attire ou repousse vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation

Action simple **Zone** explosion 7 à 20 cases

Cible : tous les ennemis pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : la cible est poussée ou tirée d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence. Une fois que vous avez choisi si vous poussiez ou tiriez les cibles, le choix s'applique à toutes les attaques.

Effets : vous créez un pilier sur une case inoccupée. Le pilier doit se trouver au centre de l'explosion. L'explosion se transforme en périmètre qui est un terrain difficile.

Vous pouvez dépenser une action mineure à chacun de vos tours de jeu suivants pour effectuer une nouvelle attaque.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sape de Force

Magicien Attaque 15

Vous volez les forces vitales de la cible.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Zone** explosion 6 à 20 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Effets : vous gagnez un bonus de +1 sur votre prochain jet de dégâts pour chaque créature touchée par cette attaque. Si vous n'utilisez pas ce bonus avant la fin de votre prochain tour de jeu, il est perdu.

Sphère Défenestrante

Magicien Attaque 15

Vous créez une sphère d'air tourbillonnant, qui envoie vos ennemis voler dans les airs dans un grand coup de tonnerre.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Tonnerre

Action simple **Distance** 20

Effets : vous créez une sphère d'air tourbillonnant sur une case située à portée. Toute créature qui entre sur la case de la sphère ou qui commence son tour de jeu sur cette case est soumise à une attaque. Vous pouvez dépenser une action mineure pour déplacer la sphère de 6 cases en volant. La sphère arrête son déplacement dès qu'elle entre dans la case d'une créature, et effectue une attaque contre cette créature.

La sphère disparaît dès qu'elle est à plus de 20 cases de vous. Sans ça, elle reste jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Cible secondaire : une créature

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible de 1d6 cases dans une direction aléatoire.

Orbe de contrôle : si vous avez choisi l'option d'orbe de contrôle, vous faites glisser la cible de 1d6 + modificateur de Sagesse cases dans une direction aléatoire.

Téléportation Retenue

Magicien Attaque 15

Le brigand eladrin se téléporte pour pouvoir s'enfuir, mais vous savez qu'il vous reste assez de temps pour vous préparer, et lui tendre une embuscade.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Psychique

Interruption immédiate **Proximité** explosion 10

Déclencheur : une créature utilise un effet de téléportation pour sortir ou entrer dans l'explosion

Cible : la créature en question

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques. La cible disparaît (sauvegarde annule). Elle ne peut alors ni agir, ni être visée, ni avoir conscience de son environnement. Une fois qu'elle a réussi son jet de sauvegarde, elle réapparaît sur la case qu'elle ciblait avec sa téléportation, si elle est toujours inoccupée. Sinon, elle apparaît sur une case inoccupée de son choix, à portée de son pouvoir de téléportation.

Tentacules de Sang

Magicien Attaque 15

Des cadavres dans la zone s'animent des tentacules de sang qui agrippent vos adversaires et les immobilisent..

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases

Condition : il doit y avoir au moins un cadavre de créature dotée de sang dans la zone

Cible : une créature par cadavre de taille P ou plus dans la zone

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, 10 dégâts nécrotiques continus et la cible est immobilisée (sauvegarde annule les deux). Si la cible est en péril, elle subit un malus égal à votre modificateur de Constitution sur son premier jet de sauvegarde.

Tentacule Vertébral

Magicien Attaque 15

Un horrible tentacule d'ossements s'extrait de votre dos, comme le prolongement de votre colonne vertébrale. Le tentacule empale vos adversaires ou les enserre entre ses vertèbres.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Métamorphose, Nécrotique, Téléportation

Action simple **Distance** 3

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques. Choisissez un des effets suivants supplémentaires :

- 1d10 + modificateur de Dextérité dégâts nécrotiques supplémentaires.

- la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez effectuer des attaques secondaires.

- vous faites glisser la cible de 2 + modificateur de Constitution cases, et la cible tombe au sol.

Réaction immédiate

Déclencheur : vous ou la cible êtes déplacé, ou vous êtes téléporté

Distance 3

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite : vous faites glisser la cible d'autant de cases que vous vous êtes déplacé, ou vous vous décalez d'autant de cases que la cible.

Si le déclencheur est une téléportation, la cible est téléportée sur une case libre de votre choix dans un rayon de 3 cases de votre destination.

Maintien (mouvement) : si vous immobilisez une créature, la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vous pouvez faire glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution. Vous ne pouvez pas maintenir l'effet si la cible est située à plus de 3 cases de vous.

Vous ne pouvez pas maintenir ce pouvoir ainsi si vous utilisez une action simple pour le maintenir.

Maintien (simple) : répétez l'attaque. Vous ne pouvez pas maintenir ce pouvoir ainsi si vous utilisez une action de mouvement pour le maintenir.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts utilitaires de niveau 16

Apprentissage Rapide

Magicien Utilitaire 16

Vous savez comment apprendre des secrets normalement inaccessibles.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Action simple Personnelle

Effets : choisissez une compétence quand vous déclenchez ce pouvoir. Vous êtes considéré comme étant formé dans cette compétence jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Si vous étiez déjà formé dans la compétence choisie, ajoutez le bonus d'altération de votre focaliseur comme bonus de pouvoir sur tous les tests de la compétence choisie.

Armure Spectrale

Magicien Utilitaire 16

Vous entourez la cible d'une armure de force pure.

Quotidien * Arcanique, Force

Action simple Corps à corps 1

Cible : vous ou un allié

Effets : la cible gagne un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, chaque fois qu'elle inflige des dégâts non-typés, elle peut transformer ces dégâts en dégâts de force.

Enfin, elle peut dépenser une action mineure pour gagner une résistance 20 contre tous les dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Utiliser cet effet ne met pas fin aux autres effets de ce sort.

Bâton de défense : le bonus à la CA est égal à votre modificateur de Constitution (minimum +2).

Bouclier Envahissant

Magicien Utilitaire 16

Vous vous protégez derrière un bouclier de force pure, qui repousse ceux qui voudraient vous attaquer.

Quotidien * Arcanique, Force

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous êtes attaqué

Effets : vous gagnez un bonus de pouvoir de +6 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Si ce pouvoir est déclenché par une attaque de corps à corps, la créature qui vous attaque est poussée de une case.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez dépenser une action d'opportunité quand vous êtes attaqué au corps à corps pour pousser la créature qui vous attaque de une case.

Bouclier gardien : vous pouvez maintenir l'effet pendant un tour supplémentaire en dépensant une action mineure (mais pas plus d'une fois).

Diversion de Charge

Magicien Utilitaire 16

D'un geste, vous envoyez votre ennemi vers un autre.

Quotidien * Arcanique, Charme

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous êtes ciblé par une charge

Effets : avant que la créature qui vous charge effectue son attaque, vous la faites glisser d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. Si celle-ci alors est adjacente à un ennemi, elle effectue son attaque de charge contre cette ennemi.

Echo du Conjurateur

Magicien Utilitaire 16

Alors que vous invoquez un puissant élémentaire de feu, vous relancez votre appel à travers les plans.

Quotidien * Arcanique, Convocation

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : vous lancez un sort doté du mot-clé **Convocation**

Effets : au début de votre tour de jeu suivant, un double de la créature que vous venez de convoquer apparaît sur une case libre à portée. Cette créature ne reste que jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous donnez un ordre à la créature que vous avez convoqué, le double exécute aussi cet ordre.

Le double a les mêmes caractéristiques que la créature convoquée originale, si ce n'est qu'elle inflige des dégâts réduits de moitié, et ne dispose que d'un quart de vos points de vie.

Tome de coercition : le double apparaît immédiatement et non pas au début de votre tour de jeu suivant.

Focaliseur Fantôme

Magicien Utilitaire 16

Vous canalisez votre magie vers votre baguette, alimentant sa magie avec votre propre pouvoir.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : vous utilisez un pouvoir d'objet d'un focaliseur

Effets : vous récupérez le pouvoir en question si l'objet est d'un niveau inférieur au votre. Vous récupérez également votre aptitude de classe de **maîtrise de focaliseur arcanique** si vous l'aviez déjà utilisé au cours de la rencontre.

SORTILEGES ARCANIQUES

Globes de Protection

Magicien Utilitaire 16

Vous créez 6 globes qui tournent autour de vous pour vous protéger quand vous avez le dos tourné.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple Personnelle

Effets : vous gagnez un bonus de +6 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que vous êtes sujet à une attaque d'opportunité, vous annulez l'attaque et infligez 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force à la créature qui vous a attaqué, mais le bonus à la CA est réduit de +2. Une fois que le bonus atteint +0, ce sort prend fin.

Bâton de défense : le bonus conféré à la CA est de +7. Une fois que le bonus a atteint +1, vous ne pouvez plus annuler d'attaques d'opportunité, mais vous conservez le bonus jusqu'à la fin de la rencontre.

Miroir irréal : chaque fois que vous annulez une attaque d'opportunité, vous pouvez dépenser une réaction immédiate pour vous décaler d'une case.

Orbe de contrôle : chaque fois que vous annulez une attaque d'opportunité, vous faites glisser la cible d'une case.

Linceul Élémentaire

Magicien Utilitaire 16

Vous recouvrez votre convocation d'un linceul sinistre marqué d'un symbole arcanique. Ce linceul le rendra bien plus dangereux qu'il ne l'était auparavant.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur ; Acide, Electricité, Feu, Froid, ou Tonnerre

Action mineure Distance 20

Cible : une créature que vous avez convoqué

Effets : la cible gagne une résistance égale à votre niveau contre les dégâts nécrotiques. Choisissez une énergie parmi acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. Vous pouvez dépenser une action d'opportunité pour effectuer l'attaque suivante.

Action d'opportunité

Corps à corps 1

Déclencheur : une créature attaque la cible avec une attaque de corps à corps

Cible secondaire : la créature qui attaque la cible

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de l'énergie choisie.

Marche Lointaine

Magicien Utilitaire 16

Le balcon du roi, tout en haut de son palais ? Si vous le voyez, vous pouvez l'atteindre.

Quotidien * Arcanique, Téléportation

Action simple Distance mire

Effets : choisissez un point que vous pouvez voir. Ce point devient votre cible. Vous gagnez une vitesse de téléportation égale à votre VD. Cependant, vous ne pouvez plus effectuer d'actions autre que vous téléporter (une seule fois par round uniquement) tant que ce sort dure. Vous n'avez pas de forme, ne pouvez pas être vu, et ne pouvez pas être attaqué.

Ce sort dure jusqu'à ce que vous ayez atteint le point ciblé. Il prend fin dès que vous n'avez plus de ligne de mire sur la cible entre deux téléportations.

Recherche du Grand Secret

Magicien Utilitaire 16

Vous brisez les frontières entre la vie et la mort.

Quotidien * Arcanique

Action libre Personnelle

Condition : vous êtes mourant

Effet : vous pouvez utiliser une action simple à votre tour de jeu normalement. Vous ne pouvez pas utiliser cette action pour prendre votre second souffle, ou effectuer une action qui vous ferait gagner des points de vie, ou vous permettrait de rejouer ou de réussir automatiquement un jet de sauvegarde. De plus, vous ratez automatiquement votre jet de sauvegarde contre la mort à ce tour.

Résistance à la Force

Magicien Utilitaire 16

Vous posez votre main sur le mur de force, puis le traversez comme s'il n'existait pas.

Quotidien * Arcanique, Force

Action simple Personnelle

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez une résistance à la force égale à votre niveau + votre modificateur d'Intelligence. Vos alliés adjacents gagnent une résistance à la force égale à la moitié de votre niveau.

Tant que ce sort dure, aucun effet de force ne saurait réduire ou empêcher votre mouvement. Quand vous êtes tiré, poussé ou glissé par un effet de force, vous pouvez ignorer un nombre de cases de déplacement forcé égal à votre modificateur de Constitution.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sphère Puissance

Magicien Utilitaire 16

Vous vous entourez d'une sphère de force qui empêche les effets magiques d'y pénétrer.

Rencontre * Arcanique, Force, Périmètre

Action simple **Proximité** explosion 3

Effets : la zone se transforme en un périmètre qui se déplace en même temps que vous. La zone est du terrain difficile (même pour vous). De plus, tout allié dans la zone bénéficie d'une résistance à la force égale à votre niveau. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineure) : vous maintenez les effets du pouvoir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Verrou Dimensionnel

Magicien Utilitaire 16

Vous créez une zone dans laquelle on ne peut pas se téléporter.

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 8 à 20 cases

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Aucun pouvoir de téléportation ne permet de sortir ou d'entrer dans la zone. Ce sort prend fin si vous tombez dans l'inconscience.

Vision Spectrale

Magicien Utilitaire 16

Ce ne sont pas les murs qui vous empêcheront de savoir ce que le Grand Conseil complot. Ah, si seulement ils savaient qu'ils étaient observés !

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Proximité** décharge 20

Effets : vous gagnez une ligne de mire sur tout objet ou créature non invisible située dans la zone, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ignorez pendant ce temps le camouflage et le camouflage total. Cependant, vous ne gagnez pas de ligne d'effet.

Maintien (mineure) : les effets persistent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Vous pouvez choisir une nouvelle décharge, et vous devez en choisir une nouvelle si vous vous êtes déplacé depuis votre tour de jeu précédent.

Sorts de rencontre de niveau 17

Aimant de Foudre

Magicien Attaque 17

Vous créez un éclair entre deux créatures, qui agit tel un aimant.

Rencontre * Arcanique, Electricité, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : deux créatures

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Les deux cibles doivent se rapprocher l'une de l'autre au maximum suite à ce déplacement forcé.

Charme des Flammes

Magicien Attaque 17

Vous créez des flammes colorées qui attirent l'attention de vos adversaires. Mais les flammes sont bien réelles, et brûlent ceux qui s'en approchent.

Rencontre * Arcanique, Charme, Feu, Focaliseur, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 1 à 20 cases

Cible : toutes les créatures situées dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Répétez l'attaque contre toute créature qui commence son tour de jeu ou entre dans le périmètre.

Effectuez une attaque secondaire.

Explosion 5 centrée sur le périmètre

Cible secondaire : toutes les créatures situées dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté

Réussite secondaire : la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTILEGES ARCANIQUES

Cloche de Folie

Magicien Attaque 17

Vous créez une cloche qui sonne à tout rompre, venant à bout des nerfs de vos adversaires.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur, Tonnerre

Action simple **Distance 10**

Effets : vous créez une cloche magique qui occupe une case libre à portée, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez immédiatement une attaque secondaire. Tant que la cloche existe, vous pouvez dépenser une action mineure pour effectuer une nouvelle attaque secondaire.

L'invocation peut être attaquée. Si elle est détruite, vous pouvez effectuer une attaque secondaire en une réaction immédiate (uniquement contre Vigueur).

Proximité explosion 2 centrée sur l'invocation

Cible secondaire : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur et Volonté

Réussite secondaire (contre Vigueur) : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre.

Réussite secondaire (contre Vigueur) : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lancez 1d20. Si le résultat est pair, la cible doit utiliser sa prochaine action pour attaque l'invocation. Si le résultat est impair, la cible doit utiliser sa prochaine action pour s'éloigner le plus rapidement de l'invocation. (contre Volonté).

Maintien (simple) : l'invocation persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ne pouvez pas maintenir l'invocation si elle est détruite, ou si vous êtes situé à plus de 10 cases d'elle.

Collier d'Obéissance

Magicien Attaque 17

Vous apposez votre marque sur la cible, et vous la tirez vers là où vous le souhaitez comme un chien attaché à une laisse.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques. A son prochain tour de jeu, la cible doit commencer par dépenser une action de mouvement pour se déplacer de 2 + modificateur de Sagesse cases selon vos instructions.

Déluge Electrique

Magicien Attaque 17

Vous faites un large cercle avec votre bâton, et un gigantesque éclair apparaît et engouffre les gobelins qui vous entourent.

Rencontre * Arcanique, Electricité, Focaliseur

Action Simple **Proximité** explosion 5

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Effets : toute créature dans la zone subit un camouflage contre tout ce qui ne lui est pas adjacent. La zone devient du terrain difficile. Cet effet dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Juste Vengeance de l'Enchanteur

Magicien Attaque 17

Qui a osé essayé de vous enchanté ? C'est toi, elfe noir ! Eh bien, apprend à m'obéir !

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur

Réaction immédiate **Distance 20**

Déclencheur : une attaque de charme vous rate

Cible : la créature qui vous a attaqué

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : vous dominez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Purge Sanglante

Magicien Attaque 17

Vous expulsez d'un coup tout le sang de la cible en-dehors de son corps.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et est considérée comme étant en péril (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : toutes les créatures adjacentes à la cible primaire

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : la cible est considérée comme étant en péril jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Téléportation Déviée

Magicien Attaque 17

Vos ennemis aiment se téléporter ? Ha. Ils n'iront nulle part, sauf précisément là où ils ne devraient pas être. Entre ce grand guerrier, et l'assassin caché dans l'ombre.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Psychique, Téléportation

Interruption immédiate **Proximité** explosion 20

Déclencheur : une créature se téléporte dans ou depuis une case située dans l'explosion

Cible : la créature en question

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle est téléportée non pas là où elle souhaitait se téléporter, mais sur une case libre dans la zone de votre choix.

Tome de préparation : le pouvoir acquiert le mot-clé **Fiable**.

SORTILEGES ARCANIQUES

Vengeance Ardente

Magicien Attaque 17

Vous vous vengez contre ceux qui utilisent les énergies magiques contre vous.

Rencontre * Arcanique, Feu, Focaliseur, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Si la cible utilise un pouvoir (autre qu'une attaque de base) avant la fin de votre prochain tour de jeu, elle subit 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu supplémentaires. Si ce pouvoir porte le mot-clé arcanique, les dégâts de feu supplémentaires s'élèvent à 4d6 + modificateur d'Intelligence + modificateur de Charisme.

Sorts quotidiens de niveau 19

Appel de l'Émeraude

Magicien Attaque 19

Vous forcez votre rival à briser le cordon de sécurité, et à attraper la couronne du roi. Il ira faire un petit tour en prison, et peut-être même chez le bourreau. En voilà un qui ne vous dérangera plus.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Nom Véritable

Action simple **Distance** mire

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible doit dépenser toutes ses prochaines actions pour essayer de dérober l'objet de valeur le plus proche dont elle a conscience (sauvegarde annule).

Ce sort prend fin si la cible essaie de passer plus de 5 tours à franchir une barrière, ou si la cible rencontre un obstacle qui la tuerait à coup sûr, et qu'elle ne peut pas contourner. Ce sort prend fin quand la cible tient l'objet en main.

Spécial : si vous êtes de niveau 25 ou plus, vous pouvez utiliser ce sort dans le cadre du rituel *Appel de l'Âme Pure*.

Appel du Saphir

Magicien Attaque 19

Vous forcez le brigand survivant à retourner à sa cachette. Vous n'avez plus qu'à le suivre, pour exterminer une fois pour toutes ces bandits.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Nom Véritable

Action simple **Distance** mire

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible doit dépenser toutes ses prochaines actions pour se déplacer le plus rapidement possible jusqu'à son antre (sauvegarde annule). Ce sort échoue si la cible n'a pas d'antre fixe (ou quoi que ce soit qui puisse s'en rapprocher, comme une tour, une maison, etc).

Ce sort prend fin si la cible essaie de passer plus de 5 tours à franchir une barrière, ou si la cible rencontre un obstacle qui la tuerait à coup sûr, et qu'elle ne peut pas contourner. Ce sort prend fin quand la cible entre dans le lieu choisi.

Spécial : si vous êtes de niveau 25 ou plus, vous pouvez utiliser ce sort dans le cadre du rituel *Appel de l'Âme Pure*.

Artillerie Fantôme

Magicien Attaque 19

Vous invoquez une balliste de force qui tire de longs carreaux de magie pure sur vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple **Distance** 5

Effets : vous créez une balliste ou une catapulte d'énergie magique pure qui occupe une case à portée. L'invocation est immobile, et ne peut pas être attaquée ou endommagée. Choisissez une décharge 40 (en prenant la case de l'invocation comme case d'origine). Cette zone devient le champ de tir de l'invocation.

Vous pouvez dépenser une action mineure pour changer le champ de tir de l'invocation, et une action simple pour la faire attaquer. L'attaque dépend du choix entre balliste et catapulte. Une fois ce choix effectué, vous ne pouvez plus le modifier.

Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Attaque de balliste

Distance mire

Cible secondaire : une créature dans le champ de tir de l'invocation

Attaque secondaire : Intelligence contre CA

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Attaque de catapulte

Zone explosion 2 dans le champ de tir de l'invocation

Cible secondaire : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible tombe au sol.

SORTILEGES ARCANIQUES

Attraction Fatale

Magicien Attaque 19

Vous créez un champ de force qui attire inexorablement vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Périmètre, Téléportation

Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est téléportée sur la case inoccupée la plus proche du centre du périmètre. La cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre s'agrandit de 1 case dans toutes les directions au début de chacun de vos tours de jeu.

Chaque round vous pouvez dépenser une action mineure pour renouveler l'attaque, et une autre pour réduire la taille du périmètre d'autant de cases que vous le souhaitez (minimum une).

Vous pouvez mettre fin au pouvoir en une action libre à votre tour de jeu.

Confusion sur le Champ de Bataille

Magicien Attaque 19

Vos ennemis ne comprennent plus qui est son allié, et qui est son ennemi.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Téléportation

Action simple **Proximité** explosion 10

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible ne reconnaît plus aucune créature. Elle ne peut que effectuer des attaques de base contre son allié le plus proche (sauvegarde annule). Une fois qu'elle s'est sauvegardée, elle ne peut que effectuer des attaques de base contre son ennemi le plus éloigné et qu'elle peut voir (sauvegarde annule).

Choisissez deux de vos alliés dans la zone (ou vous-même et un allié). Les deux créatures échangent de place par téléportation.

Immolation

Magicien Attaque 19

Vous prenez soudain feu, et cette flamme engouffre également vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur

Action simple **Proximité** explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Spécial : si vous subissez des dégâts de feu continus au moment de lancer le sort, ajoutez 1d8 dégâts de feu par tranche de 5 points de dégâts de feu continus que vous subissez. Cependant, vous ne pouvez pas effectuer de jet de sauvegarde pour annuler ces dégâts continus à la fin de votre tour de jeu.

Lancemana

Magicien Attaque 19

Vous jetez une lance de force pure sur la cible, qui absorbe sa puissance magique.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes et Intelligence contre Volonté

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force (contre Réflexes). Choisissez un des pouvoirs de la cible qu'elle a déjà utilisé dans cette rencontre. La cible rate automatiquement tous ses jets de recharge sur ce pouvoir (contre Volonté).

Echec : demi-dégâts (contre Réflexes), aucun effet (contre Volonté).

Malédiction Nérotique

Magicien Attaque 19

Vous créez un champ d'énergie nécromantique, où tout ce qui soigne apporte la mort.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nérotique, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 5 à 10 cases

Effets : la zone se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Aucune créature ne peut gagner des points de vie temporaires tant qu'elle est dans le périmètre. De plus, vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité.

Action d'opportunité

Déclencheur : une créature dans le périmètre utilise un effet avec le mot-clé **guérison** (ou sur une cible située dans le périmètre)

Distance 20

Cible secondaire : la créature qui utilise l'effet de guérison, et la créature la plus proche qui en bénéficie. Ces créatures ne seront affectées que si elles se trouvent dans le périmètre. Si ces deux créatures sont la même (une créature qui se soigne elle-même), effectuée deux jets d'attaque, et gardez le meilleur résultat.

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et l'effet de guérison est annulé.

Subtilisation de Contrôle

Magicien Attaque 19

Vous prenez le contrôle de la cible

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature artificielle ou une créature dominée

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : vous dominez la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineure) : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (simple) : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTILEGES ARCANIQUES

Vengeance du Conjurateur

Magicien
Attaque 19

Vous retournez les diables contre le démoniste qui les a invoqué. A vouloir jouer avec les puissances des enfers, on y risque toujours ses plumes.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature convoquée

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : vous dominez la cible (sauvegarde annule). Vous avez accès à tous les ordres que peut comprendre la cible. Vous gagnez un bonus égal à votre modificateur de Sagesse aux jets d'attaque si vous utilisez les pouvoirs de la cible contre la créature qui l'a convoquée.

Si la cible n'a pas de pouvoirs d'attaque, elle gagne l'attaque secondaire décrite ci-dessous.

Effets secondaires : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible ne peut pas vous attaquer avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Action simple

Cible secondaire : une créature adjacente à la cible

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la créature convoquée gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Tome de coercition : la cible subit un malus égal à votre modificateur de Sagesse sur ses jets de sauvegarde pour annuler ce pouvoir.

Sorts utilitaires de niveau 22

Antihoraire

Magicien Utilitaire 22

Vous remontez dans le temps.

Quotidien * Arcanique, Fiable

Action mineure **personnelle**

Effets : à votre tour de jeu suivant, vous pouvez dépenser une action mineure pour activer les effets de ce sort. Si vous en le faites pas, il n'est pas dépensé, mais vous ne pouvez plus l'utiliser pendant cette rencontre.

Si vous activez les effets du sort, vous revenez dans le temps au début du tour de jeu pendant lequel vous avez lancé ce sort. Tout ce qui c'est passé après cet instant est annulé. Cependant, vous gardez en mémoire ce qu'il s'est passé, et pouvez réagir en conséquence.

Bicéphale

Magicien Utilitaire 22

Vous scindez votre esprit en deux, ce qui vous permet de vous concentrer sur plus de choses à la fois.

Quotidien * Arcanique

Action simple **personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez maintenir autant de pouvoirs en une seule action mineure que votre modificateur d'Intelligence.

Ecran de Dissipation

Magicien Utilitaire 22

Vous créez un mur invisible qui dissipe la magie.

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action simple **Zone** mur 10 à 20 cases

Effets : le mur se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. N'importe quel autre périmètre ou une invocation qui entre sur le périmètre est instantanément dissipé. Ce sort prend fin si vous tombez dans l'inconscience.

Guérison Temporelle

Magicien Utilitaire 22

Vous retournez brièvement le temps, comme si vous n'aviez jamais été blessé.

Quotidien * Arcanique, Guérison, Téléportation

Action simple **proximité** explosion 10

Cible : vous ou un allié dans l'explosion

Effets : la cible dépense une récupération. Avant de regagner les points de vie conférés par cette récupération, la cible récupère son total de points de vie, ainsi que tous les états préjudiciables tels qu'ils étaient au début de votre tour de jeu précédent l'incantation de ce sort.

Ce n'est qu'après avoir effectué ces modifications que la cible récupère les points de vie associés à la récupération. Enfin, vous pouvez téléporter la cible n'importe où dans la zone.

Inhibiteur Magique

Magicien Utilitaire 22

Vos pouvoirs arcaniques protègent vos alliés.

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action simple **proximité** explosion 5

Effets : ce sort crée un périmètre dans l'explosion. Le périmètre se déplace en même temps que vous. Tous les dégâts infligés dans la zone sont minimisés. En cas de coup critique, lancez les dégâts normalement. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineure) : le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTILEGES ARCANIQUES

Interdiction Arcanique

Magicien Utilitaire 22

Vous créez une zone où la magie ne fonctionne pas comme les autres s'y attendent.

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 4 à 10 cases

Effets : la zone se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Choisissez un mot clé parmi la liste suivante :

charme, convocation, guérison, illusion, invocation, métamorphose, périmètre, sommeil, téléportation, terreur

Aucun pouvoir doté de ce mot-clé ne peut cibler une créature dans le périmètre, et aucune créature dans le périmètre ne peut utiliser un pouvoir doté du mot-clé en question. Le pouvoir échoue et n'a aucun effet. L'action et l'utilisation du pouvoir restent dépensées. Certains mots-clés bénéficient de règles spéciales.

Spécial : si vous avez choisi l'un des effets suivant : **charme, métamorphose, sommeil, terreur**, une créature sous un de ces effets ne le subit plus tant qu'elle reste dans la zone. Une fois qu'elle sort de la zone, elle est à nouveau soumise à ce pouvoir, si elle ne s'en est pas débarrassée autrement (jet de sauvegarde ou autre).

Spécial : les effets de **convocation, illusion, invocation** qui entrent dans une case de la zone disparaissent immédiatement, mais restent sur cette zone. C'est à dire que si ces effets sont déplacés en-dehors de la zone, ils reprennent immédiatement.

Spécial : si vous avez choisi **téléportation**, aucune créature ne peut se téléporter dans ou depuis la zone. La téléportation échoue, tout simplement.

Maître des Arcanes

Magicien Utilitaire 22

Votre connaissance de la magie vous permet de lancer vos sorts avec une maîtrise inégalée

Quotidien * Arcanique

Action simple **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous lancez un sort arcanique, vous pouvez utiliser chacun des effets suivants :

- augmenter la portée de 5 + votre modificateur de Sagesse cases (pour un sort à distance ou un sort de zone à distance).
- augmenter ou diminuer la taille d'une explosion, d'un mur ou d'une décharge de une case. Si la zone d'origine ne faisait qu'une case, vous ne pouvez pas la réduire.
- retarder tous les effets du sort jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- lancer le sort en une action mineure au lieu d'une action simple ou de mouvement (uniquement pour des sorts d'un niveau inférieur à votre niveau -10).

Ce sort prend fin une fois que vous utilisez tous ces effets. Vous ne pouvez utiliser chaque effet qu'une seule fois. Ce sort se termine également si vous tombez dans l'inconscience.

Au moment où vous lancez ce sort, vous regagnez immédiatement l'usage de votre aptitude de classe de maîtrise des focaliseurs arcaniques, si vous l'aviez déjà utilisé au cours de la rencontre.

Siphon Arcanique

Magicien Utilitaire 22

Vous invoquez une sphère de magie qui pulse de lumière, et détruit la magie alentour.

Quotidien * Arcanique, Invocation

Action simple **distance** 20

Effets : vous créez une sphère de magie qui occupe une case à portée. Si la sphère entre dans un périmètre ou est adjacent à une autre invocation, effectuez une attaque d'Intelligence contre Volonté de la personne qui a créé l'invocation ou le périmètre. En cas de réussite, l'effet est dissipé.

Vous pouvez dépenser une action mineure chaque round pour déplacer la sphère de 6 cases. La sphère disparaît dès qu'elle s'éloigne de vous de plus de 20 cases. Elle dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Sort Conditionnel

Magicien Utilitaire 22

Que le dragon blanc essaie d'attaquer votre ami barbare... oui, qu'il essaie. Votre boule de feu est prête à partir.

Quotidien * Arcanique

Action simple **Distance** 10

Cible : vous ou un allié

Effets : choisissez une créature située à moins de 20 cases et dont vous avez une ligne de mire. Choisissez n'importe lequel de vos sorts de magicien dont le niveau est au moins 5 niveaux inférieur au votre. Remplacez le type d'action de ce sort par les lignes suivantes :

Interruption immédiate

Déclencheur : la créature choisie effectue une attaque contre la cible.

La cible choisit les paramètres (cibles ou zone) du sort lancé. Le sort choisi ne peut être une interruption immédiate.

Tome de préparation : choisissez n'importe quel sort de magicien auquel vous avez accès (sans limite de niveau). Vous pouvez également choisir un pouvoir d'objet magique en votre possession, sous réserve que vous possédez toujours l'objet lorsque l'effet se déclenche, et sous réserve qu'il vous reste des utilisations quotidiennes d'objet magique de disponible.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts de rencontre de niveau 23

Brume des Ossements

Magicien Attaque 23

Une brume verdâtre apparaît. A l'intérieur de cette brume se cachent des centaines d'ossements acérés; prêts à lacérer toute créature qui y passe.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique, Poison

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Effets : des brumes apparaissent dans l'explosion, la transformant en cases voilées et en terrain difficile. Toute créature qui commence son tour de jeu ou entre dans une case de l'explosion subit des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur de Constitution.

Vous pouvez dépenser une action d'opportunité pour effectuer une attaque secondaire.

Les effets disparaissent à la fin de votre prochain tour de jeu, mais vous pouvez dépenser une action mineure à votre tour de jeu pour y mettre un terme avant.

Action d'opportunité

Déclencheur : une créature dans la zone se déplace ou effectue une action simple

Cible secondaire : la créature

Attaque secondaire : Intelligence contre CA

Réussite secondaire : 10 dégâts continus, et la cible ne peut bénéficier d'effets de guérison (sauvegarde annule).

Effets secondaires : 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Invocation des Dagues

Magicien Attaque 23

Vous convoquez un nuage de dagues qui s'abat dans la zone.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : chaque créature pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effets : la zone crée un périmètre qui est considérée comme du terrain difficile. Toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre subit un nombre de points de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir avec une action simple ou une action mineure.

Maintien (mineur) : le périmètre reste en place jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (simple) : répétez l'attaque.

Fouet Dévastateur

Magicien Attaque 23

Vous créez un fouet de force dans votre main, qui dissipe la magie sur un simple contact.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Choisissez n'importe quel périmètre ou invocation adjacent à la cible ou présent sur la case de la cible. Cet effet est dissipé.

Geysier Nécrotique

Magicien Attaque 23

Vous créez un bref portail vers le plan de l'ombre, qui explose de nouveau quelques secondes plus tard.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques. Au début de votre prochain tour de jeu, effectuez une attaque secondaire.

Zone explosion 6 à 20 cases (ajoutez 2 cases de part et d'autre de la zone initiale)

Cible secondaire : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques.

SORTILEGES ARCANIQUES

Ostracisme Quadruple

Magicien Attaque 23

Vous avez besoin de parler seul à seul au roi. Les quatres gardes ne sont pas un soucis. D'un geste, vous les envoyez dans la Mer Australe.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Téléportation

Action simple **Distance 10**

Cible : jusqu'à 4 créatures

Attaque : Intelligence contre Volonté. Effectuez 4 jets d'attaque, même si vous ciblez moins de 4 créatures. Affectez les jets de dés en trop aux cibles de votre choix. Par exemple, si vous ciblez deux créatures, vous pourriez choisir de lancer 2 jets d'attaque contre chacune ou alors un jet d'attaque contre une et 3 contre l'autre. Assignez les jets d'attaque avant de lancer les dés. Pour chaque créature, choisissez le résultat le plus élevé parmi les jets d'attaque que vous avez effectué contre elle.

Réussite : la cible est téléportée sur la Mer Australe (sauvegarde annule), ce qui la fait disparaître du plan matériel. Elle reste libre de ses mouvements, mais ne peut voir ce qu'il se passe sur le plan matériel, ni agir (sauf si elle a des moyens propres pour se déplacer parmi les plans).

Quand elle revient, elle réapparaît sur la case qu'elle occupait, ou sur la case inoccupée la plus proche de son choix si ce n'est pas possible.

Baguette de précision : choisissez une cible. Elle subit un malus aux jets de sauvegarde contre les effets de ce sort égaux au nombre de jets d'attaque que vous avez effectué contre elle.

Orbe de contrôle : choisissez une cible affectée par ce sort. Elle subit un malus aux jets de sauvegarde contre les effets de ce sort égal au nombre de cibles que vous avez attaqué.

Vague de Terreur

Magicien Attaque 23

Vous invoquez de terrifiantes images qui répandent la panique parmi vos ennemis, les font tomber à terre et ramper au sol pour vous échapper.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Psychique, Terreur

Action simple **Proximité explosion 3**

Cible : tous les ennemis dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible tombe au sol, est poussée de une case. Elle affaiblie, ralentie et hébétée (sauvegarde annule tous). Tant que la cible est hébétée, elle ne peut que s'éloigner de vous.

Effets secondaires : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Spécial : si la cible n'a plus de ligne de mire sur vous, elle bénéficie d'un bonus de +5 sur son jet de sauvegarde.

Baguette de précision : plutôt que de cibler toutes les créatures dans l'explosion, vous pouvez cibler une créature située à moins de 10 cases. Vous gagnez un bonus de +4 à votre jet d'attaque.

Miroir irréel : la ligne **spécial** ne s'applique pas.

Orbe de contrôle : choisissez une créature dans l'explosion. Elle subit un malus égal à votre modificateur de Sagesse contre les effets de ce sort.

Sorts quotidiens de niveau 25

Appel du Diamant

Magicien Attaque 25

Vous forcez la cible à se rapprocher de vous, jusqu'à ce que vous pouvez la toucher de votre main tendue.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Nom Véritable

Action simple **Distance mire**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : à chacun de ses tours de jeu suivant, la cible doit utiliser toutes ses actions pour vous rejoindre (sauvegarde annule). La cible doit utiliser les moyens les plus rapides à sa disposition (téléportation, courir, etc), et prendre le chemin le plus rapide.

La cible a une connaissance innée de votre emplacement, et ce, même si vous vous déplacez après avoir lancé ce sort.

Ce sort prend fin si la cible essaie de passer plus de 5 tours à franchir une barrière, ou si la cible rencontre un obstacle qui la tuerait à coup sûr, et qu'elle ne peut pas contourner. Ce sort prend fin quand la cible est sur une case adjacente à la votre.

Spécial : si vous êtes de niveau 30, vous pouvez utiliser ce sort dans le cadre du rituel *Appel de l'Âme Pure*.

Aura de Protection Imaginaire

Magicien Attaque 25

Vous emprisonnez la cible dans un cocon de rêve.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Illusion

Interruption immédiate **Distance 20**

Déclencheur : vous êtes attaqué

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible perd son attaque, et est étourdie et aveuglée (sauvegarde annule les deux).

Echec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

SORTILEGES ARCANIQUES

Brouillard des Ossements

Magicien Attaque 25

Vous créez une brume pourpre dans laquelle des ossements acérés découpent vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nérotique, Périmètre

Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases

Cible : chaque créature prise dans la zone

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Effet la zone devient un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre procure un camouflage comme des cases légèrement voilées. Vos alliés qui entrent ou commencent leur tour de jeu dans le périmètre gagnent une résistance aux dégâts nécrotiques de 15 + modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : effectuez une nouvelle attaque contre toutes les créatures dans la zone.

Coma

Magicien Attaque 25

Vous plongez la cible dans un coma si profond qu'elle risque la mort si elle n'est pas sauvée rapidement.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nérotique, Psychique, Sommeil

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : la cible tombe dans l'inconscience (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde, vous pouvez effectuer une attaque secondaire.

Effets secondaires : la cible est ralentie et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Echec : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Attaque d'opportunité

Distance 10

Déclencheur : la cible rate un jet de sauvegarde contre les effets principaux de ce sort

Cible secondaire : la cible principale

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques.

Echec secondaire : la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde pour sortir de l'inconscience.

Gelstat

Magicien Attaque 25

Vous faites fusionner la liche avec le tyranoeil, les transformant en une horreur indescriptible, faites d'ossements, d'yeux et de tentacules en putréfaction. Ça aurait pu être pire. Cette chose aurait pu être viable.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Métamorphose, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : deux créatures adjacentes. Vous ne pouvez pas lancer ce sort sur une seule créature.

Attaque : Intelligence contre Vigueur et Volonté (4 jets d'attaque, 2 par cible).

Réussite : les effets exacts dépendent des réussites sur chacun des jets d'attaque.

Les 4 jets d'attaque sont des réussites : les deux créatures fusionnent en un gelstat (sauvegarde annule). 3 jets de sauvegarde réussis sont nécessaires pour arrêter ce sort

Utilisez la taille de la créature la plus grande (ou la catégorie de taille supérieure si les 2 cibles sont de même taille), les points de vie, les défenses de CA, Réflexes et Vigueur, ainsi que les caractéristiques physiques les plus élevées. Chaque créature garde une Volonté et des caractéristiques mentales distinctes. Le gelstat a tous les pouvoirs des 2 créatures, et la VD la plus basse des deux créatures. Cependant, il n'a toujours qu'un seul jeu d'actions par tour. Au début de chaque tour de jeu, chacune des deux créatures doit effectuer un test de Charisme. Celle qui a le score le plus élevé fait agir le gelstat.

3 attaques réussissent : la créature qui a été touchée par 2 attaques subit 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts. Les créatures ne fusionnent pas.

2 attaques réussissent :

- **2 attaques contre Vigueur réussissent** : les deux créatures fusionnent en un gelstat, mais les cibles ne peuvent pas le contrôler (le gelstat est étourdi). Deux jets de sauvegarde sont nécessaires pour arrêter la fusion.

- **2 attaques contre Volonté réussissent** : les deux créatures sont étourdies. Deux jets de sauvegarde sont nécessaires pour arrêter la fusion.

- **1 attaque contre Vigueur réussit, 1 attaque contre Volonté réussit, mais sur deux cibles différentes** : la deuxième créature (réussite contre Volonté) disparaît. La deuxième créature domine la première (sauvegarde annule). Quand ce sort prend fin, la deuxième créature réapparaît sur une case adjacente.

- **2 attaques contre la même cible réussissent** : la créature en question subit 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

1 attaque réussit : la créature en question subit 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et est étourdie (sauvegarde annule). La deuxième créature subit des dégâts réduits de moitié.

SORTILEGES ARCANIQUES

Malédiction des Orfèvres

Magicien Attaque 25

Vous prononcez votre malédiction, et la cible se transforme en statue d'or. Cependant, son apparence est trompeuse, sous la couche d'or, c'est bien de la chair et du sang.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Illusion, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : tous les ennemis adjacents à la cible principale

Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté

Réussite secondaire : la cible est dominée : à chacun de ses tours de jeu suivants, la cible doit utiliser une attaque de base au corps à corps contre la cible principale (sauvegarde annule). Ceci prend fin dès que la cible principale n'est plus étourdie.

Echec : demi-dégâts, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez effectuer une attaque secondaire contre un ennemi adjacent à la cible principale.

Menace Imaginaire

Magicien Attaque 25

Une menace intangible semble planer dans les environs.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Psychique, Terreur

Action simple **Zone** explosion 6 à 20 cases

Effets : la zone se transforme en périmètre jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque ennemi considère ce périmètre comme du terrain difficile.

Maintien (mineure) : effectuez une attaque secondaire, ou déplacez le périmètre d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Cible secondaire : un ennemi dans la zone

Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté

Réussite secondaire : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, et doit utiliser sa prochaine action pour s'éloigner le plus loin possible de la zone.

Echec secondaire : la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Météore du Conjurateur

Magicien Attaque 25

Au moment d'invoquer une créature, vous la faites tomber tout droit du ciel au milieu de vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur

Interruption immédiate **Zone** explosion 3 à 10 cases

Déclencheur : vous lancez un sort doté du mot-clé **Convocation**

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et la cible tombe au sol.

Effets : vous invoquez la créature sur une des cases libres du périmètre.

Mur d'Esprits

Magicien Attaque 25

Vous invoquez les esprits des disparus en un amas de spectres hurlleurs, qui aspirent l'essence vitale de ceux qui veulent le traverser.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Nécrotique, Psychique, Terreur

Action simple **Zone** mur 10 à 10 cases

Effets : vous créez un mur d'esprits hurlleurs. Le mur bloque la ligne de mire et la ligne d'effet. Toute créature qui entre dans le mur ou commence son tour de jeu dans le mur est soumise à une attaque secondaire. Vous pouvez également dépenser une action d'opportunité pour effectuer de nouvelles attaques.

Le mur reste en place pendant 5 minutes, ou jusqu'à la fin de la rencontre.

Cible secondaire : une créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le mur

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Action d'opportunité

Déclencheur : une créature entre sur une case adjacente au mur

Cible secondaire : toutes les créatures dans le mur ou sur une case adjacente au mur

Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté

Réussite secondaire : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit 5 dégâts psychiques au début de ses tours de jeu tant qu'elle reste sur une case adjacente au mur.

SORTILEGES ARCANIQUES

Parenthèse Temporelle

Magicien Attaque 25

Vous projetez la cible dans le futur.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Psychique, Téléportation

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques. La cible est téléportée dans le futur. Elle disparaît et ne peut être affectée. Elle doit réussir un jet de sauvegarde pour pouvoir revenir. Elle revient sur sa case, ou sur la case non dangereuse et non occupée la plus proche.

Echec : demi-dégâts, est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineure) : vous empêchez la cible d'effectuer un jet de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Piège des Arcanes

Magicien Attaque 25

Vous illuminez la cible d'énergie arcanique, la transformant en piège pour tout autre sort qui la ciblerait.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Périmètre

Action mineure **Zone** explosion 1 à 10 cases

Effets : la zone devient un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant une heure. Chaque fois qu'un effet de zone est utilisé sur le périmètre, vous pouvez effectuer une attaque secondaire en une réaction.

Une fois que vous avez réussi une attaque secondaire, vous ne pouvez plus en effectuer, mais vous pouvez effectuer une attaque tertiaire. Le périmètre prend fin si vous utilisez l'attaque tertiaire.

Réaction

Déclencheur : un pouvoir de zone est déclenché sur la case ciblée

Cible secondaire : la créature qui a déclenché l'effet

Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté

Réussite secondaire : l'effet échoue.

Action simple

Zone explosion 5 centrée sur le périmètre

Cible tertiaire : toute créature située dans l'explosion

Attaque tertiaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite tertiaire : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts. Si l'effet est un pouvoir de recharge, ajoutez 1d8 dégâts supplémentaires. Ajoutez encore 1d8 pour un pouvoir de rencontre, et 2d8 de plus pour un pouvoir quotidien (soit en tout 6d8).

Les dégâts sont de force, sauf si le pouvoir absorbé disposait de mots-clés d'énergie, auquel cas ce pouvoir inflige les dégâts de l'énergie (ou des énergies) du pouvoir absorbé au lieu des dégâts de force.

Zone de Drain de Vie

Magicien Attaque 25

Vous créez un tourbillon noir veiné de rouge sang, et pompes l'essence vitale des cibles.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Guérison, Nécrotique

Action simple **Distance** explosion 4 à 20 cases

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre niveau si vous réussissez au moins un jet d'attaque. Ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux points de vie soignés pour chaque créature touchée.

Echec : demi-dégâts.

Sorts de rencontre de niveau 27

Fouet de Force

Magicien Attaque 27

Vous créez un fouet de force invisible, qui enserre votre adversaire, et vous permet de le déplacer comme vous le souhaitez sur le champ de bataille.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force, Tonnerre

Action simple **Distance** 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. La cible est maîtrisée et subit 10 dégâts de force continus (sauvegarde annule les deux). Chaque fois que la cible subit des dégâts de force à cause de ce sort, vous pouvez la déplacer d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Cible secondaire : la cible principale et toutes les créatures adjacentes

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Baguette de précision : la cible subit un malus égal à votre modificateur de Dextérité aux jets de sauvegarde contre les effets de ce sort.

SORTILEGES ARCANIQUES

Marteau et Enclume

Magicien Attaque 27

Vous créez une gigantesque enclume de force ainsi qu'un grand marteau. Vous vous acharnez à éclater des créatures entre les deux.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature située sur une case adjacente au marteau

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Si la créature est également adjacente à l'enclume, elle est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Effets : vous créez deux invocations qui occupent deux cases à portée. L'une est immobile (c'est l'enclume), et l'autre est mobile (c'est le marteau), que vous pouvez déplacer de 8 cases par tour en une action mineure.

Maintien (simple) : effectuez une nouvelle attaque.

Mirage des Marais

Magicien Attaque 27

Vous créez des globes de lumière spectrale, que votre adversaire tente de rejoindre, dans un état de demi-conscience rêveuse.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Illusion

Action simple **Distance 20**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est hébétée et éblouie (sauvegarde annule). Choisissez un nombre de cases libres à portée égale à votre modificateur d'Intelligence, et donnez leur un ordre (de 1 à votre modificateur d'Intelligence).

A chacun de ses tours de jeu, la cible ne peut faire que se déplacer vers ces cases. Elle arrête son déplacement une fois qu'elle a atteint une des cases ciblées. A son tour de jeu suivant, la cible commence à se diriger vers la case ciblée suivante.

La cible subit un malus sur ses jets de sauvegarde égal au nombre de cases qu'elle a déjà atteint. Quand la cible a atteint la dernière case, l'effet primaire se termine.

Effets secondaires : la cible est éblouie (sauvegarde annule).

Miroir irréal : choisissez un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence + votre modificateur de Sagesse.

Prohibition Raciale

Magicien Attaque 27

Seuls les eladrins doivent assister à ce conseil ! Les autres, tous les autres, resteront de marbre. Même les elfes ! Les elfes ne sont pas des eladrins !

Rencontre * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Proximité explosion 6**

Cible : toutes les créatures dans la zone qui ne sont pas d'une race humanoïde que vous spécifiez

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : la cible est pétrifiée (sauvegarde annule).

Effets secondaires : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Orbe de contrôle : vous pouvez choisir un nombre de races égal à votre modificateur de Sagesse.

Sphère de Détérioration

Magicien Attaque 27

Vous invoquez les puissances des arcanes, et détruisez petit à petit toute matière dans la zone.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Proximité explosion 5**

Cible : toutes les créatures pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde, augmentez les dégâts continus de 5.

Maintien (mineure) : effectuez une attaque secondaire. Vous ne pouvez pas maintenir ce pouvoir si toutes les créatures affectées par l'attaque principale se sont sauvegardées avec succès.

Zone explosion 2 à 10 cases

Cible secondaire : toutes les créatures dans la zone soumises à des dégâts continus dûs à l'attaque principale

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : la cible subit un malus égal à votre modificateur de Constitution sur tous ses jets de sauvegarde avant la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts quotidiens de niveau 29

Domination Totale

Magicien Attaque 29

Vous prenez le contrôle absolu de l'esprit de la cible, le châtiant quand il vient à vous désobéir.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique, Téléportation

Action simple **Distance** 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule). Tant que dominez la cible, celle-ci ne procure pas d'avantage de combat du fait qu'elle soit hébétée.

Effets secondaires : la cible est étourdie et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Effets tertiaires : la cible est hébétée et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Echec : la cible est hébétée et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Baguette de précision : une fois alors que vous dominez la cible, vous pouvez conférer un bonus au jet d'attaque de la cible égal à votre modificateur de Dextérité.

Bâton de défense : une fois alors que vous dominez la cible, vous pouvez en une interruption immédiate échanger de place avec la cible, déclenchée quand vous êtes attaqué. Vous devez être à moins de 10 cases de la cible pour utiliser cet effet.

Bouclier gardien : la cible gagne une résistance 10 contre tous les dégâts tant que vous la dominez.

Miroir irréel : après que la cible ne soit plus dominée par ce sort, vous devenez invisible pour la cible jusqu'à ce qu'elle ne soit plus sous l'emprise de ce sort.

Orbe de contrôle : si vous ne faites faire à la cible aucune attaque alors que vous la dominez, celle-ci subit un malus égal à votre modificateur de Sagesse sur son prochain jet de sauvegarde contre ce sort.

Tome de coercition : la cible gagne tous les avantages de vos **convocations** tant que vous la dominez.

Eclipse

Magicien Attaque 29

Vous provoquez une puissante obscurité.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Périmètre

Action simple **Proximité** explosion 50

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant une heure. La zone est complètement plongée dans l'obscurité. La vision dans le noir ne permet pas d'ignorer cette obscurité (vous ne subissez aucune pénalité). Toutes les sources de lumières sont détruites, y compris les tous les effets magiques.

Les effets ayant le mot-clé radiant lancés depuis la zone ou vers la zone subissent un malus égal à votre modificateur d'Intelligence au jet d'attaque, et infligent automatiquement les dégâts minimaux.

Les effets ayant le mot-clé ombre lancés depuis la zone ou vers la zone bénéficient d'un bonus au jet d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Charisme. Les effets d'ombre qui ont au moins une case en contact avec la zone sont automatiquement maintenus.

Tant que vous êtes dans la zone, vous êtes considéré comme étant immatériel. De plus, vous pouvez effectuer des attaques de base à distance (10) en une action simple, d'Intelligence contre Réflexes, qui infligent 2d8 points de dégâts et qui affaiblissent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Purification de la Souillure des Disparus

Magicien Attaque 29

Des flammes vertes consomment les corps des cadavres de vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Nérotique, Périmètre

Action simple **Distance** explosion 8 à 20 cases

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu et nécrotiques, 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Effet : l'explosion crée un périmètre. Vous pouvez répéter l'attaque en une réaction immédiate à chaque fois qu'une créature dans la zone tombe à 0 points de vie ou moins (pas plus d'une fois par round). Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

SORTILEGES ARCANIQUES

Spirale Prismatique

Magicien Attaque 29

Vous créez une colonne aux couleurs de l'arc-en-ciel, qui tire un rayon d'énergie prismatique vers l'ennemi que vous désignez.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Invocation, Poison, Radiant

Action simple **Distance 10**

Effets : vous créez une colonne d'énergie prismatique qui occupe une case à portée. Cette case est considérée comme étant de la lumière vive, et procure une faible luminosité dans une explosion de 10 cases.

Vous pouvez dépenser des actions pour effectuer deux types d'attaque : une attaque d'opportunité ou une attaque secondaire.

Action d'opportunité

Proximité explosion 2 (centrée sur la colonne)

Déclencheur : une créature commence son tour de jeu ou entre sur une case adjacente à la colonne

Cible secondaire : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Action simple

Distance 20

Cible secondaire : une créature à moins de 10 cases de la colonne

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes, Vigueur et Volonté

Réussite secondaire (Réflexes) : 10 dégâts de feu continus.

Réussite secondaire (Vigueur) : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison.

Réussite secondaire (Volonté) : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Tentacules de la Nuit Eternelle

Magicien Attaque 29

Vous invoquez un puits d'une noirceur insondable qui mène droit vers Gisombre. Quatre tentacules de ténèbres en sortent pour attirer vos ennemis à travers le puits.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique, Périmètre, Téléportation

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Réflexes (+4 contre une créature immobilisée)

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est téléportée dans Gisombre, où elle subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Elle ne revient que sur un jet de sauvegarde réussi, auquel cas elle réapparaît sur une case libre de votre choix la plus proche du périmètre.

Effets secondaires : la cible est aveuglée, affaiblie, et subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule tous).

Effets : vous créez dans la zone un portail qui mène vers Gisombre, et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Effectuez une attaque contre toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre.

Vous créez également 4 tentacules noirs. Vous pouvez effectuer une attaque secondaire lorsque vous lancez ce sort. Tant que le périmètre existe, vous pouvez dépenser une action simple pour effectuer une nouvelle attaque secondaire.

Distance 5 (en prenant le périmètre en tant que point de départ)

Cible secondaire : jusqu'à 4 créatures

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez faire glisser la cible de 3 cases.

SORTILEGES ARCANIQUES

Tissage Arcanique

Magicien Attaque 29

Vous cherchez dans le monde environnant les symboles de la magie et du pouvoir. Une fois que vous les avez trouvés, vous déclenchez une fureur arcanique depuis ces symboles.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Radiant, Tonnerre

Action mineure **Zone** explosion 5 à 10 cases

Spécial : vous pouvez dépenser plusieurs actions mineures quand vous lancez ce sort. Il ne prend effet qu'après que vous ayez dépensé votre dernière action mineure. Si vous êtes soumis à n'importe quel effet qui vous fait perdre des actions, ou si vous n'utilisez pas au moins une action mineure à votre tour de jeu, le sort est annulé et toutes les actions mineures dépensées jusque là sont perdues (mais vous pouvez toujours le relancer après).

Cible : chaque créature pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d10 dégâts de force, radiants et de tonnerre par action mineure dépensée + modificateur d'Intelligence.

Si vous avez dépensé deux actions mineures ou plus, la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Si vous avez dépensé quatre actions mineures ou plus, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Si vous avez dépensé six actions mineures ou plus, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Echec : demi-dégâts, aucun autre effet.

Zone de Désintégration

Magicien Attaque 29

D'un geste, vous appelez des énergies de destruction qui ravagent tout sur leur passage, jusqu'aux flèches qui pleuvent sur vos alliés.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Zone** explosion 4 à 10 cases

Cible : toutes les créatures et objets dans la zone

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts. Si la cible est amenée à 0 points de vie grâce à ce sort, elle est complètement détruite.

Effets : effectuez une nouvelle attaque contre toute créature ou objet qui entre dans la zone ou commence son tour de jeu dans la zone avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Si des attaques de projectile entrent dans la zone, vous devez réussir une attaque d'Intelligence contre la Vigueur de la créature qui les a lancés pour pouvoir les détruire.

Maintien (simple) : répétez l'attaque sur une zone qui partage au moins une case avec la zone que vous avez ciblée à votre tour de jeu précédent.

Talents de sorcier

Déchaînement occulte [sorcier]

Prérequis : classe de sorcier

Avantage : quand vous utilisez votre pouvoir de décharge occulte, vous pouvez le lancer sur une décharge 1 de proximité à la place d'une attaque à distance contre une seule cible. Cependant, utiliser la décharge occulte ainsi ne compte pas comme une attaque de base à distance.

Déchaînement occulte supérieur [sorcier]

Prérequis : niveau 11, classe de sorcier, talent Déchaînement occulte

Avantage : quand vous utilisez le talent Déchaînement occulte, vous affectez une décharge 2 de proximité au lieu d'une décharge 1.

Envoutement occulte [sorcier]

Prérequis : classe de sorcier

Avantage : vous pouvez choisir d'appliquer une énergie aux dégâts de votre envoutement. L'énergie exacte dépend de votre pacte :

Pacte des anges : radiant;

Pacte des dragons : feu;

Pacte des fantomes : nécrotique;

Pacte féérique : psychique;

Pacte infernal : feu;

Pacte du sang : acide;

Pacte stellaire : radiant;

Pacte ténébreux : nécrotique;

Pacte des vermines : poison;

Pacte des vestiges : psychique.

Pouvoirs de sorcier

Sorts de rencontre de niveau 1

Orbe Chromatique

Sorcier Attaque 1

Vous lancez sur votre adversaire un orbe de couleurs chatoyantes, et qui lui font voir des hallucinations qui l'empêchent de se concentrer.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Radiant

Action simple **Distance :** 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte stellaire : toutes les créatures attaquées par la cible bénéficient d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rayon Bleu

Sorcier Attaque 1

Vous lancez une décharge d'énergie féérique sur votre cible, et celle-ci voit le monde comme à travers une épaisse paroi en verre.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Radiant

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est éblouie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte féérique : à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible doit se sauvegarder ou rester éblouie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Ténèbres Aveuglées

Sorcier Attaque 1

Vous couvrez les yeux de la cible d'un voile sombre qui l'empêche de voir dans le noir.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et la cible perd sa vision nocturne et sa vision dans le noir (sauvegarde annule).

Pacte stellaire : une fois que la cible s'est sauvegardée avec succès, elle est éblouie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte ténébreux : la cible subit un malus sur ses jets de sauvegarde contre ce sort égal à votre modificateur d'Intelligence.

SORTILEGES ARCANIQUES

Vol de Sommeil

Sorcier Attaque 1

Vous transférez votre besoin de sommeil sur la cible.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Si vous êtes affaibli, vous ne l'êtes plus, mais la cible devient affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Pacte des fantômes : la portée de ce pouvoir devient 10 + modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens de niveau 1

Cendres Féériques

Sorcier Attaque 1

Vous invoquez un nuage de mailles de fer mêlées à des cendres de fées.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Si la créature est d'origine féérique, elle est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans l'explosion subit des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur d'Intelligence. Cet effet dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, et vous pouvez y mettre fin en une action mineure à votre tour de jeu.

Pacte féérique : lancez deux fois votre jet d'attaque, et conservez le meilleur résultat.

Sorts utilitaires de niveau 2

Barbelure de l'Assassin

Sorcier Utilitaire 2

Vous créez un carreau. Un simple carreau pour tuer le duc. Sauf que ce carreau, personne ne le retrouvera.

Rencontre * Arcanique, Invocation, Poison

Action mineure **Personnelle**

Effets : vous créez un projectile pour une arme à distance de votre choix (par exemple : arc, arbalète ou fronde). Le projectile apparaît dans vos mains, mais peut ensuite être manipulé par n'importe qui. Ce projectile disparaît à la fin de la rencontre, ou après 5 minutes.

Pacte infernal : les dégâts infligés par ce projectile sont des dégâts de poison.

Festin Sinistre

Sorcier Utilitaire 2

Vous récupérez l'énergie d'une créature décédée.

Rencontre * Arcanique, Guérison

Action simple **Corps à corps** contact

Cible : le cadavre d'une créature disposant de 0 points de vie ou moins

Effets : vous regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération. Ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie soignés.

Vision Précise

Sorcier Utilitaire 2

Votre oeil se pare d'un voile doré, et maintenant, vous pouvez voir ce que tient le duc entre ses mains, alor même que cinq cent mètres vous séparent.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : vous gagnez un bonus de +2 sur vos tests de Perception jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure.

Pacte féérique : une fois alors que ce sort est actif, vous pouvez dépenser une autre action mineure pour ignorer toute sorte de camouflage (le camouflage total devient alors un camouflage normal) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte stellaire : une fois alors que ce sort est actif, vous pouvez dépenser une action mineure pour effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la condition aveuglé, ou des dégâts radiants continus.

Sorts quotidiens de niveau 5

Epines Sanglantes

Sorcier Attaque 5

Au moment où votre ennemi vous enserre, vous solidifiez votre sang en un millier d'épines qui déchirent votre peau, et le transpercent de part en part.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Réaction immédiate **Corps à corps** 1

Déclencheur : vous êtes attaqué par une attaque de corps à corps

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Constitution contre CA (+4 si vous êtes en péril).

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : vous pouvez dépenser une récupération pour activer les effets suivants : toute créature qui tente de vous étreindre par une attaque de corps à corps avant la fin de la rencontre subit 1d6 + modificateur de Constitution dégâts (en réaction à son attaque).

Pacte du sang : en cas de réussite, la cible est ralentie (sauvegarde annule).

SORTILEGES ARCANIQUES

Eruption Sanglante

Sorcier Attaque 5

Du sang s'extrait de tous les pores de la cible.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts. Vous et vos alliés considérez qu'elle est en péril jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Sorts utilitaires de niveau 6

Cache Féérique

Sorcier Utilitaire 6

Vous cachez un objet sur la Féérie, de manière à ce que personne sauf vous ne le retrouve.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Téléportation

Action simple **Corps à corps contact**

Cible : un objet assez petit pour que vous le teniez en main

Effets : vous cachez l'objet dans la Féérie. Ce sort dure une heure, ou jusqu'à la fin de la rencontre. Vous pouvez également dépenser une action mineure pour récupérer l'objet, auquel cas ce sort prend fin.

Quand vous récupérez l'objet, celui-ci apparaît dans votre main. Vous ne pouvez pas cibler un objet porté ou tenu par une créature non consentante.

Pacte féérique : vous pouvez cibler un objet porté ou tenu par un ennemi, auquel cas vous devez réussir une attaque de Charisme contre Volonté pour que le sort prenne effet.

Faveur du Sorcier

Sorcier Utilitaire 6

Vous avez en vous des ressources insoupçonnées, qui vous permettent de résister à tout ce que le destin vous fera subir.

Quotidien * Arcanique

Réaction immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous ratez un jet de sauvegarde

Effets : relancez le jet de sauvegarde. Vous gagnez un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence sur le second jet.

Langue du Pacte

Sorcier Utilitaire 6

Vous avez appris la langue de votre maître diabolique, et les mortels tremblent en entendant ces mots sombres et maléfiques.

Quotidien * Arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : vous parlez ou comprenez une langue liée à votre pacte (si ce n'était pas déjà le cas) jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant une heure.

Vous gagnez également relancer un jet d'attaque raté spécifique tant que ce pouvoir est actif, avec un bonus sur le second jet égal à votre modificateur d'Intelligence. Vous devez garder le deuxième résultat, et vous ne pouvez utiliser cet effet qu'une seule fois.

Pacte des anges : vous parlez l'universel, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir radiant.

Pacte des dragons : vous parlez le draconique, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir de **terreur**.

Pacte des fantômes : vous parlez l'universel, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir **nécotique**.

Pacte féérique : vous parlez l'elfique, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir de **charme**.

Pacte infernal : vous parlez l'universel, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir de **feu**.

Pacte du sang : vous parlez l'abyssal, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir infligeant des dégâts continus.

Pacte stellaire : vous parlez l'originel, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir radiant.

Pacte ténébreux : vous parlez l'abyssal, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir de **terreur**.

Pacte des vermines : vous parlez le goblin, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir de poison.

Pacte des vestiges : vous parlez l'universel, et pouvez relancer un jet d'attaque d'un pouvoir nécotique.

Sang épais

Sorcier Utilitaire 6

Votre sang coule difficilement.

Quotidien * Arcanique

Action simple **Personnelle**

Effets : vous gagnez un bonus égal à la moitié de votre modificateur de Constitution pour annuler les dégâts continus jusqu'à la fin de la rencontre, pendant 5 minutes, ou jusqu'à ce que vous tombiez dans l'inconscience.

Vous gagnez également un bonus de +2 à la CA si vous êtes en péril.

SORTILEGES ARCANIQUES

Traque Arcanique

Sorcier Utilitaire 6

Vous vous téléportez à un endroit d'où vous pourrez mieux attaquer votre cible.

Quotidien * Arcanique, Téléportation

Action de mouvement Personnelle

Effets : téléportez-vous de 8 cases. Vous devez terminer à un endroit où vous pourrez utiliser votre aptitude de tir de proximité. Votre ennemi le plus proche tombe sous votre envoiement jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Trésorier Diabolique

Sorcier Utilitaire 6

Vous invoquez un diabolotin, et lui passez l'épée magique. Immédiatement, il vous dit tout ce que vous avez besoin de savoir sur cette arme.

Quotidien * Arcanique, Invocation

Action simple Distance 1

Effets : vous créez un diabolotin qui occupe une case à portée. Vous pouvez lui donner un objet magique. A la fin de votre tour de jeu suivant, le diabolotin vous rend l'objet, et vous donne toutes ses propriétés magiques.

Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les artefacts.

Maintien (simple) : donnez-lui un autre objet magique, qu'il vous rendra à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts de rencontre de niveau 7

Masque de Sang

Sorcier Attaque 7

Une flot de sang jaillit de la bouche, du nez, des yeux et des oreilles de la cible, la recouvrant de sang.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée, assourdie, et considérée en péril jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Secousse Tellurique

Sorcier Attaque 7

Le sol est violemment secoué sous la cible.

Rencontre * arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à votre tour de jeu suivant.

Pacte féérique : effectuez une attaque secondaire de Charisme contre Réflexes contre la cible et toutes les créatures adjacentes à la cible. En cas de réussite, la créature tombe au sol.

Sorts quotidiens de niveau 9

Contagion Sinistre

Sorcier Attaque 9

Vous contaminez la cible d'un virus sinistre et maléfique qui se répand comme une traînée de poudre.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 10 dégâts nécrotiques continus et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Si la cible est soumise à une maladie quelconque, augmentez les dégâts continus à 10 + modificateur de Sagesse.

Maintien (mineure) : effectuez une attaque secondaire de Constitution contre Vigueur contre toutes les créatures adjacentes à la cible. En cas de réussite, la cible secondaire subit 1d10 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Vous ne pouvez pas maintenir ce pouvoir si la cible s'est sauvagée.

Frappe d'Ombre

Sorcier Attaque 9

Vos coups peuvent utiliser les ombres pour blesser vos adversaires.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : choisissez un espace à côté de la cible de la même taille que l'espace occupé par la cible. Cet espace est considéré comme étant la cible en ce qui concerne la ligne d'effet (sauvegarde annule). Cet espace ne doit avoir aucune ligne de mire sur une source de lumière.

SORTILEGES ARCANIQUES

Griffes infernales

Sorcier Attaque 9

Vos mains se transforment en griffes noires et sinistres.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Métamorphose, Nécrotique

Action simple Personnelle

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez des griffes noires et acérées. Vous pouvez avec ces griffes effectuer des attaques de base au corps à corps, en utilisant Constitution contre Vigueur, qui infligent 1d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Le bonus de focaliseur s'applique sur chacune de ces attaques. Vous pouvez utiliser cette attaque en tant qu'attaque d'opportunité.

Lame Venimeuse

Sorcier Attaque 9

Vous créez entre vos mains une lame au tranchant couvert d'un poison affaiblissant.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Poison

Action simple Personnelle

Effets : vous créez n'importe quelle lame légère ou lourde entre vos mains. Le type exact importe peu, mais vous devez être formé à son maniement. Tant que ce pouvoir dure, vous pouvez effectuer des attaques de base au corps à corps (détaillée plus loin). Vous pouvez également effectuer une attaque secondaire, mais vous ne pouvez utiliser cette attaque qu'une seule fois au cours de la rencontre.

Toutes ces attaques sont modifiées par votre focaliseur, si celui-ci est magique.

Ce pouvoir dure tant que vous tenez l'arme, jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Corps à corps 1

Attaque de base : Constitution contre CA

Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts de poison.

Corps à corps 1

Attaque secondaire : Constitution contre Vigueur

Réussite secondaire : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts de poison, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Rêve Gelé

Sorcier Attaque 9

Vous emprisonnez les rêves de la cible dans un cocon de glace, avant de les lui dérober.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Froid, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de froid et psychiques. La prochaine fois avant la fin de votre prochain tour de jeu qu'elle est affectée par un effet d'illusion, l'attaquant peut lancer deux fois le jet d'attaque, et choisir le meilleur résultat.

Echec : demi-dégâts.

Spécial : en cas de réussite, vous obtenez un *rêve gelé*, composante indispensable pour lancer le rituel *lire les rêves gelés*.

Quand vous apprenez ce pouvoir, vous apprenez également gratuitement ce rituel. Vous ne pouvez cependant pas le lancer si vous n'avez pas le talent Lanceur de rituels.

Pacte féérique : en cas de réussite, la cible est également hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Pacte stellaire : en cas de réussite, la cible est également éblouie (sauvegarde annule)

Sorts utilitaires de niveau 10

Bouclier de couleurs

Sorcier Utilitaire 10

Une chape de couleurs chatoyantes vous protège.

Ce pouvoir est similaire à bouclier, si ce n'est que toute créature qui vous attaque au corps à corps alors que le bouclier ardent est actif est aveuglée (sauvegarde annule). Le pouvoir acquiert le mot-clé radiant.

Briser les Ténèbres

Sorcier Utilitaire 10

Les drows auront beau utiliser leurs pouvoirs d'obscurité, vous êtes un maître de la lumière, et vous saurez repousser ces ténèbres.

Quotidien * Arcanique, Radiant, Téléportation

Réaction Personnelle

Déclencheur : un effet d'obscurité est créé sur votre case ou sur une case adjacente.

Effets : l'effet est annulé, comme s'il était ciblé par le sort de magicien *dissipation de la magie*.

Pacte des anges : vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre niveau.

Pacte féérique : vous gagnez un camouflage jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Pacte stellaire : toutes les créatures dans la zone occupée par l'effet subissent des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme.

Pacte des ténèbres : vous pouvez vous téléporter sur n'importe quelle case que l'effet annulé occupait.

SORTILEGES ARCANIQUES

Fausse Soumission

Sorcier Utilitaire 10

Vous faites croire au flagelleur mental que vous êtes sous son contrôle.

Quotidien * Arcanique, Charme

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous êtes attaqué par un effet qui prend contrôle de vos actions.

Effets : vous gagnez un bonus de +4 sur toutes vos défenses contre cette attaque. Si l'attaque réussit, vous ne subissez que des dégâts réduits de moitié. Si l'attaque échoue, la créature qui vous a attaqué croit que son pouvoir a fonctionné (sauvegarde annule).

Tant qu'elle ne s'est pas sauvegardée, la cible ne peut pas vous attaquer, et doit dépenser une action mineure à chacun de ses tours de jeux pour vous contrôler (ce qui n'a aucun effet, si ce n'est de lui faire perdre une action).

Festin de Chair

Sorcier Utilitaire 10

Vous vous laissez habiter par des puissances à l'appétit vorace, émanant une sombre puissance qui frappe l'âme de vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Nérotique

Action mineure Personnelle

Effets : les dégâts de votre *décharge fantastique* sont des dégâts nérotiques. De plus, quand vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins, vous gagnez 10 + modificateur de Constitution points de vie temporaires. Ces effets durent jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Pacte infernal : quand vous réussissez un coup critique avec votre *décharge fantastique*, la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Festin de la Terreur

Sorcier Utilitaire 10

Vous vous nourrissez de la peur de vos ennemis.

Quotidien * Arcanique, Guérison, Terreur

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : vous réussissez un jet d'attaque d'un pouvoir doté du mot-clé **terreur**

Effets : vous gagnez des points de vie temporaires égaux au niveau de la créature de plus haut niveau affectée par l'attaque, +1 pour chaque autre créature touchée.

Pacte des fantômes : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux points de vie temporaires gagnés.

Sorts de rencontre de niveau 13

Affliction

Sorcier Attaque 13

Vous lancez un rayon d'énergie noire sur la cible.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nérotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nérotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate une attaque alors qu'elle est encore affaiblie, elle subit 1d8 + modificateur de Constitution dégâts supplémentaires.

Pacte infernal : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux premiers dégâts.

Bouclier-Douleur

Sorcier Attaque 13

La cible subit la douleur que vous ressentez au centuple.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Psychique

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : vous subissez des dégâts

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Si la cible est la créature qui vous a infligé les dégâts qui ont déclenché ce sort, elle subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Pacte des fantômes : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts continus.

Etoile Filante

Sorcier Attaque 13

Vous invoquez une étoile filante qui tombe du ciel droit vers votre cible, et explose dans un craquement assourdissant.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Radiant, Tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants et de tonnerre, et la cible tombe au sol.

Pacte stellaire : vous pouvez cibler toutes les créatures dans une explosion 1, et faire glisser les créatures affectées de une case.

SORTILEGES ARCANIQUES

Marche Féérique

Sorcier Attaque 13

La cible croit marcher dans un décor féérique et hallucinatoire.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Illusion, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. La cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, et doit commencer son prochain tour de jeu par un déplacement au maximum de sa VD dans une direction aléatoire.

Maintien (mineure) : répétez l'attaque contre la cible, si elle se trouve toujours à portée.

Papillons de Fer

Sorcier Attaque 13

Vous projetez une nuée de papillons métalliques qui s'envolent devant vous.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts. Si la cible est d'origine féérique, elle subit 10 dégâts nécrotiques continus supplémentaires (sauvegarde annule).

Pacte féérique : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts continus.

Echec : si la cible est d'origine féérique, elle subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Sorts quotidiens de niveau 15

Amnésie

Sorcier (féérique) Attaque 15

Vous fermez votre poing, et les os de la cible se brisent sous votre pouvoir.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible ne peut utiliser que des attaques de base (sauvegarde annule).

Animation de Nécrose

Sorcier Attaque 15

Vous animez le sang d'une blessure de la cible en un horrible tentacule qui le paralyse de terreur et tente de l'égorger.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature qui a perdu au moins 1 point de vie depuis le début de la rencontre

Attaque : Constitution contre Vigueur (+4 si la créature est en péril)

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. La cible subit 10 dégâts continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux). Effectuez une attaque secondaire contre la cible.

Effets secondaires : la cible subit 5 dégâts continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Echec : demi-dégâts, 5 dégâts continus (sauvegarde annule), pas d'autres effets.

Attaque secondaire : Constitution contre Volonté

Réussite secondaire : la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte du sang : si la cible est en péril, elle subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence sur ses jets de sauvegarde tant qu'elle est soumise à ce sort.

Chaînes de Vengeance

Sorcier Attaque 15

Vous enserrez votre ennemi dans une longue chaîne enflammée. Que ses alliés essaient donc de l'aider à s'en débarasser. Ils s'en brûleront les doigts.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Invocation

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur de Constitution dégâts de feu. La cible est maîtrisée et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde, annule les deux).

Les alliés de la cible peuvent tenter de l'aider à se sortir des chaînes. Pour chaque allié adjacent qui dépense une action mineure, la cible reçoit un bonus de +1 sur son prochain jet de sauvegarde. Cependant, une créature qui tente d'aider la cible subit 5 dégâts de feu.

Echec : demi-dégâts.

Pacte infernal : une créature qui tente d'aider la cible subit des dégâts de feu égaux à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

SORTILEGES ARCANIQUES

Crédulité

Sorcier Attaque 15

La cible est prête à croire tout et n'importe quoi

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. La cible subit un malus égal à votre modificateur de Charisme contre les effets de charme et d'illusion (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, le malus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Destruction d'Illusion

Sorcier Attaque 15

Vous détruisez le mur illusoire dans une pluie de couleurs argentées.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Radiant, Téléportation

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Condition : il doit y avoir un effet d'illusion actif dans la zone

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, toute créature qui attaque la cible avec un effet d'illusion peut lancer deux fois son jet d'attaque, et utiliser le résultat le plus favorable.

Echec : demi-dégâts, la cible est éblouie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Effets : l'illusion est annulée.

Pacte des anges : si l'effet d'illusion présent dans la zone n'a pas été créé par vous ou un allié, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts.

Pacte des fantômes : vous pouvez utiliser ce sort même s'il n'y a pas d'illusion dans la zone.

Pacte féérique : si vous aviez créé l'effet d'illusion présent dans la zone, vos alliés dans la zone gagnent un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte infernal : les dégâts sont des dégâts de feu et radiants.

Pacte stellaire : en cas de réussite, vous pouvez téléporter les cibles de 2 cases.

Essence Souillée

Sorcier Attaque 15

Vous imprégnez votre énergie vitale d'essence infernale, ce qui corrompt ceux qui s'en abreuvent.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nérotique

Interruption immédiate **Distance 20**

Déclencheur : une attaque vous fait perdre une récupération et/ou donne des points de vie à un adversaire

Cible : la créature qui vous a attaqué

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mouchérons de la Haine

Sorcier Attaque 15

Vous convoquez une nuée de mouchérons, qui empêchent la cible de faire quoi que ce soit autre que se débattre pour s'en débarrasser.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Poison

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Constitution dégâts de poison, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Tant que la cible est hébétée, vous pouvez effectuer des attaques secondaires contre la cible.

Action d'opportunité

Distance 10

Déclencheur : la cible se déplace ou effectue une action simple

Attaque secondaire : Constitution contre Vigueur

Réussite secondaire : la cible est affaiblie jusqu'à votre prochain tour de jeu.

Pacte des vermines : tant que la cible est hébétée, elle est également aveuglée.

SORTILEGES ARCANIQUES

Punition Terrible

Sorcier Attaque 15

*Le démon n'aurait jamais du venir s'immiscer dans cette bataille.
Tant pis pour lui.*

Quotidien * Arcanique, Electricité, Focaliseur

Réaction immédiate **Distance 10**

Déclencheur : une créature attaque, utilise un objet magique, ou se déplace

Cible : la créature en question

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts d'électricité.

Echec : demi-dégâts, et la cible peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sorts (voir plus loin).

Effets : la cible est soumise à votre envoiement. De plus, tant que les effets de ce sort durent, vous pouvez répéter votre attaque contre la cible, déclenchée sous les mêmes conditions. La cible a droit à un jet de sauvegarde à chacun de ses tours de jeu pour annuler les effets. En cas de réussite, vous ne pouvez plus continuer vos attaques.

Pacte des anges : en cas de réussite, la cible tombe au sol.

Pacte infernal : en cas de réussite, la cible subit 2 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Sorts utilitaires de niveau 16

Ame Ténébreuse

Sorcier Utilitaire 16

Vous laissez un démon vous contrôler.

Quotidien * Arcanique, Feu, Nérotique

Action simple **Personnelle**

Effets : vous gagnez une résistance 10 au feu et aux dégâts nécrotiques jusqu'à la fin de la rencontre. Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque de n'importe quel pouvoir disposant de l'un ou de l'autre de ces deux mots-clés. Ce bonus devient égal à votre modificateur de Charisme dès que vous êtes en péril.

Cape Acérée

Sorcier Utilitaire 16

Vous vous enveloppez d'une cape métallique aux bords tranchants qui s'anime pour vous défendre.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Nérotique

Action simple **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus de +4 à la CA. De plus, vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité de Constitution contre Réflexes, qui infligent chacune 1d10 + modificateur de Constitution dégâts.

Pacte féérique : contre des créatures d'origine féérique, vous gagnez un bonus de +2 au jet d'attaque, et infligez des dégâts nécrotiques.

Pacte infernal : les attaques d'opportunité infligent modificateur d'Intelligence dégâts de feu supplémentaires.

Cercle Sorcier

Sorcier Utilitaire 16

Vous créez un cercle magique qui repousse les créatures issues de la Féerie.

Quotidien * Arcanique, Périmètre

Action simple **Proximité explosion 3**

Effets : la zone se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous jusqu'à la fin de la rencontre. Choisissez une origine parmi : aberrante, féérique, immortelle, ombreuse.

Les créatures de cette origine considèrent ce périmètre comme du terrain difficile, et leurs attaques n'infligent que des dégâts réduits de moitié contre les créatures situées dans le périmètre. De plus, elles sont affaiblies tant qu'elles restent dans le périmètre.

Vous pouvez mettre fin au périmètre en une action libre à votre tour de jeu.

Pacte des anges/Pacte infernal/Pacte des vestiges : si vous choisissez l'origine immortelle, la zone devient une explosion 2 + modificateur d'intelligence.

Pacte féérique : si vous choisissez l'origine féérique, la zone devient une explosion 2 + modificateur d'intelligence.

Pacte stellaire : si vous choisissez l'origine aberrante, la zone devient une explosion 2 + modificateur d'intelligence.

Pacte ténébreux : si vous choisissez l'origine ombreuse, la zone devient une explosion 2 + modificateur d'intelligence.

Etoile de Sang

Sorcier Utilitaire 16

Vous invoquez une sphère de lumière sanguinolante qui absorbe la vie de vos ennemis défunts.

Quotidien * Arcanique, Guérison, Invocation, Périmètre

Action mineure **Zone explosion 9**

Effets : vous invoquez une étoile de sang située sur une case libre à portée. L'explosion 9 centrée sur l'étoile devient un périmètre qui dure tant que l'étoile est active. Toute créature en péril considère ce périmètre comme du terrain difficile.

Si une créature tombe à 0 points de vie ou moins dans le périmètre, l'étoile gagne un compteur de vie. Elle en gagne 2 si la cible était un monstre d'élite ou solo soumis à votre envoiement.

En une action mineure, si vous êtes adjacent à l'étoile, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution multiplié par le nombre de compteurs présents dans l'étoile (ces compteurs ne disparaissent pas).

En une action de mouvement, vous pouvez déplacer l'étoile de 4 cases.

L'étoile dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Pacte du sang : si une créature commence son tour de jeu ou entre dans la zone alors qu'elle est en péril, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte stellaire : en une action mineure, vous pouvez dépenser un des compteurs présents dans l'étoile pour effectuer une attaque de Charisme contre Vigueur contre toute créature en péril dans la zone. En cas de réussite, la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTILEGES ARCANIQUES

Sorts de rencontre de niveau 17

Vérole Noire

Sorcier Attaque 17

Vous corrompez lentement le corps de la cible.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 10 dégâts nécrotiques continus. Si elle rate son premier jet de sauvegarde, elle est affaiblie. Si elle rate son deuxième, elle est ralentie. Si elle rate son quatrième, elle est immobilisée. Si elle rate son cinquième, elle tombe dans l'inconscience.

Pacte des vermines : la cible subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence sur son premier jet de sauvegarde.

Sorts quotidiens de niveau 19

Nuée de Corbeaux d'Ombre

Sorcier Attaque 19

Vous convoquez une nuée de corbeaux d'ombre à votre service.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Force, Invocation

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts de force. La cible subit 10 dégâts de force continus et devient immatérielle (sauvegarde annule). Vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : Si la cible ne s'est pas sauvegardée avec succès à son précédent tour de jeu, vous restez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Protection de la Domination

Sorcier Attaque 19

Ce n'est pas cette attaque mentale qui vous fera peur. A dire vrai, vous avez à votre disposition plein d'autres esprits faibles pour vous protéger.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Psychique

Interruption immédiate **Distance 10**

Déclencheur : vous êtes touché par un effet doté du mot-clé psychique

Condition : vous devez dominer ou contrôler avec un sort arcanique une autre créature

Cible : une créature que vous dominez

Attaque : Charisme +4 contre Volonté

Réussite : la cible subit tous les effets de l'attaque à votre place.

Echec : vous et la cible subissez la moitié des dégâts de l'attaque, et vous subissez les autres effets de l'attaque.

Effets : la cible a droit à un jet de sauvegarde pour ne plus être dominé. Elle subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence sur ce jet de sauvegarde si ce sort a échoué.

Vampirisme Temporel

Sorcier Attaque 19

Vous avez appris les arcanes du temps, ce qui vous permet de voler celui de vos adversaires pour votre propre bénéfice.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques.

Effet : la cible est ralentie jusqu'à votre tour de jeu suivant. Vous gagnez un bonus de +2 sur votre VD et sur vos Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

SORTILEGES ARCANIQUES

Venin Temporel

Sorcier Attaque 19

Vous infectez les liens que la cible a avec le temps, rendant son passage erratique et potentiellement dangereux.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Poison, Téléportation

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts de poison, et la cible est soumise au venin temporel (sauvegarde annule).

Tant qu'elle est soumise au venin temporel, lancez 1d20 à la fin de chacun de vos tours de jeu. Le résultat du d20 indique les effets du venin à ce tour de jeu.

1-4. La cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

5-8. La cible est téléportée de 10 cases, sur une case libre choisie au hasard.

9-10. La cible est ralentie et hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

11-12. La cible est aveuglée et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

13-14. La cible subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence sur tous ses jets d'attaque et sur tous ses scores de défense jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

15-18. La cible subit 10 dégâts de poison au début de son prochain tour de jeu.

19-20. La cible gagne un point d'action, qu'elle ne peut dépenser que à son prochain tour de jeu, sans quoi il est perdu.

Echec : demi-dégâts.

Pacte stellaire : chaque fois que vous lancez le d20 pour déterminer les effets du sort, vous pouvez ajouter ou retirer au résultat du d20 votre modificateur d'Intelligence.

Sorts utilitaires de niveau 22

Malédiction Progressive

Sorcier Utilitaire 22

Votre malédiction se répand comme une traînée de poudre parmi vos ennemis

Quotidien * Arcanique

Action simple **Proximité** explosion 5

Cible : tous les ennemis dans la zone

Effets : la cible est soumise à votre envoiement (sauvegarde annule).

Maintien (mineure) : les effets s'activent à nouveau, dans une explosion plus grande de une case que l'explosion précédente.

Pacte des vermines : les cibles subissent un malus égal à votre modificateur de Constitution sur leur jet de sauvegarde contre ce sort.

Spectres Trompeurs

Sorcier Utilitaire 22

Alors que les deux démons s'apprêtent à vous attaquer de concert, deux images de leur seigneur abyssal apparaît devant eux pour les chatier de leur échec.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Terreur

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous êtes attaqué au corps à corps par un adversaire

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Charisme contre Volonté (+4 si la cible bénéficie d'un avantage de combat contre vous).

Réussite : l'attaque est annulée.

Pacte des fantômes : en cas de réussite, la cible est également affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte stellaire : si une autre créature adjacente vous attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez répéter l'attaque, et ce, même si vous avez déjà dépensé votre action immédiate pour ce tour.

Sorts quotidiens de niveau 25

Bacille Spirituel

Sorcier Attaque 25

Vous infectez l'esprit de la cible.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Nécrotique, Psychique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Effets : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Effectuez une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : Constitution contre Volonté

Réussite : 10 dégâts psychiques continus, et vous dominez la cible (sauvegarde annule les deux).

SORTILEGES ARCANIQUES

Mort Atroce

Sorcier Attaque 25

Vous transformez le sang de la cible en plomb en fusion, lui faisant vivre une rapide et douloureuse agonie.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Poison

Action simple **Distance 5**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : la cible est étourdie, tombe au sol, et subit 20 dégâts de feu et de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Premier jet de sauvegarde raté : augmentez les dégâts continus de 5.

Effets secondaires : la cible est affaiblie, ralentie et subit 10 dégâts de feu et de poison continus (sauvegarde annule tous).

Echec : la cible est affaiblie et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte infernal : quand la cible réussit son jet de sauvegarde pour la première fois, effectuez une attaque de Constitution contre Volonté en une réaction immédiate (si elle est à moins de 5 cases de vous). En cas de réussite, vous dominez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte du sang : la cible subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence sur son premier jet de sauvegarde.

Soins Interdits

Sorcier Attaque 25

Vous entourez la cible d'un voile noir qui empêche la guérison.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 4d10 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. La cible subit 10 dégâts nécrotiques continus, et tous les effets de guérison (dont la régénération) sur la cible échouent (sauvegarde annule les deux).

Tourment de la Perte

Sorcier Attaque 25

La créature que vous dominez prend soudain conscience qu'elle vient de perdre un être cher.

Quotidien * Arcanique, Charme, Focaliseur, Psychique, Téléportation

Réaction immédiate **Distance 20**

Déclencheur : une créature que vous dominez (ou dont vous contrôliez les actions par un sort arcanique) est libéré de cet effet

Cible : la créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, la cible tombe au sol et est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La cible est également affaiblie, et ne vous attaquera pas (sauvegarde annule les deux). Vous envoutez la cible.

Echec : demi-dégâts, et la cible est hébétée et ne vous attaquera pas jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des anges : vous pouvez choisir un allié que la cible n'attaquera pas, au lieu de vous-même.

Pacte féérique : en cas de réussite au jet d'attaque, vous pouvez téléporter la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte stellaire : tant que la cible ne peut pas vous attaquer, elle est également éblouie.

Vestige de la Flamme Émeraude

Sorcier Attaque 25

Vous invoquez la flamme émeraude, les fragments d'une ancienne cabale de magiciens qui avaient enfermé leur essence magique dans une statue d'émeraude pour vivre éternellement, et qui finirent consumés dans les flammes des dieux.

Quotidien * Arcanique, Feu, Focaliseur, Poison

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 4d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu et de poison, et la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde, toutes les créatures adjacentes subissent des dégâts de feu égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de la flamme émeraude.

Faveur pactisée de la statue émeraude : quand une créature soumise à votre envoi tombe à 0 points de vie moins, il se transforme en statue d'émeraude jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant (maintien mineure).

Toutes les créatures adjacentes à la statue lors de sa création, ainsi que celles qui entrent dans une case adjacente à la statue, ou celles qui commencent leur tour de jeu sur une case adjacente à la statue subissent une vulnérabilité 5 au feu et au poison (sauvegarde annule).

Amélioration de l'oeil du vestige : la cible de votre sort *oeil du vestige* subissent des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Constitution chaque fois qu'ils ratent un jet de sauvegarde avant la fin de votre prochain tour de jeu.

SORTILEGES ARCANIQUES

Voyage par le Sang

Sorcier Attaque 25

Vous entrez par le corps d'un de vos adversaires, et sortez par le corps d'un autre.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Téléportation

Action simple Corps à corps 1

Cible : une créature adjacente

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Vous pouvez effectuer une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature à moins de 10 cases

Attaque secondaire : Constitution contre Vigueur

Réussite secondaire : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Vous pouvez vous téléporter sur n'importe quelle case adjacente à la cible.

Sorts de rencontre de niveau 27

Ecorchure

Sorcier Attaque 27

Vous lacérez la peau de votre adversaire pour la dépecer comme un oignon. Frappée par la douleur, elle ne peut que se tordre au sol, dans une mare de sang.

Rencontre * Arcanique, Focaliseur, Nécrotique, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. La cible tombe au sol et est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Par la suite, la cible subit 10 dégâts continus et est hébétée (sauvegarde, annule les deux).

Pacte du sang : la cible est considérée comme étant en péril jusqu'à ce qu'elle annule les dégâts continus.

Voyage en Terres Glacées

Sorcier Attaque 27

Vous plongez la cible dans un véritable voyage au pôle nord.

Rencontre * Arcanique, Charme, Focaliseur, Froid, Illusion, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. La cible est aveuglée, et hébétée (à son tour de jeu, elle ne peut que se déplacer au maximum de sa VD dans une direction aléatoire), et subit 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule tous).

Effets secondaires : 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

Pacte féérique : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux dégâts de froid continus.

Sorts quotidiens de niveau 29

Forge de l'Ame

Sorcier Attaque 29

Vous forgez l'âme de la cible pour correspondre à vos désirs.

Quotidien * Arcanique, Charme, Feu, Focaliseur, Psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu et psychiques. Vous dominez la cible, et la cible subit 10 dégâts psychiques continus, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule tous).

Echec : demi-dégâts, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Morsure du Titan

Sorcier Attaque 29

Vous miniaturisez la cible, pour l'emprisonner dans votre estomac.

Quotidien * Acide, Arcanique, Focaliseur, Guérison, Métamorphose, Téléportation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : la cible est miniaturisée et téléportée dans votre estomac, où elle est étourdie et subit 20 dégâts acides continus (sauvegarde annule). Tant qu'elle est dans votre estomac, rien ne peut l'atteindre, mais elle ne peut pas agir non plus.

Quand elle se sauvegarde avec succès, elle réapparaît sur une case adjacente à la votre, subit 5 dégâts acides continus et est affaiblie (sauvegarde annule).

Si la cible meurt alors qu'elle est dans votre estomac, vous regagnez des points de vie égaux à votre niveau.

Echec : vous tirez la cible sur une case adjacente à la votre. La cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

SORTILEGES ARCANIQUES

Vestige Brisé

Sorcier Attaque 29

Vous vous laissez habiter par l'âme brisée d'un grand nécromancien d'antan.

Quotidien * Arcanique, Focaliseur, Invocation, Nécrotique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Vous créez modificateur d'Intelligence copies de la cible, sur autant de cases à portée. Toutes ces copies partagent les même caractéristiques que la cible. Elles partagent toutes le même nombre de points de vie et de ressources (pouvoirs, points d'action, etc).

Au début de chacun de vos tours de jeu, vous devez choisir avec quel corps la cible peut agir. Ce corps peut agir normalement sans aucune pénalité, et les autres sont considérés comme étourdis. Vous ne pouvez pas choisir deux fois de suite le même corps.

Cet état dure jusqu'à ce que la cible se sauvegarde.

Pacte des vestige : vous avez accès au vestige d'Echanon.

Faveur pactisée de nécromancie brisée : quand un ennemi sous votre envoutement tombe à 0 points de vie ou moins, toutes les créatures sous votre envoutement à moins de 5 cases subissent 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Amélioration de l'oeil du vestige : la cible de votre sort *oeil du vestige* confère un avantage de combat contre vos alliés jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Autres talents

Autorité absolue

Prérequis : niveau 11

Avantage : une fois par rencontre, quand un adversaire situé à moins de 10 cases de vous se sauvegarde avec succès contre un de vos pouvoirs doté du mot-clé charme, vous pouvez effectuer une attaque de Charisme contre Volonté en une interruption immédiate. En cas de réussite, on considère que la cible n'a pas réussi son jet de sauvegarde.

Bonne étoile [humain]

Prérequis : humain

Avantage : une fois par jour, vous pouvez gagner un bonus de +5 sur n'importe quel jet de sauvegarde.

Cabaliste [arcanique]

Prérequis : n'importe quelle classe arcanique, formé en Religion, doit vénérer un dieu.

Avantages : vous pouvez utiliser les symboles sacrés en tant que focalisateurs pour les pouvoirs d'une classe arcanique de votre choix, et les pouvoirs de voies parangoniques associés.

Calme glacial

Prérequis : Sagesse 13

Avantage : vous gagnez un bonus de talent de +5 sur vos jets de sauvegarde contre les états préjudiciables causés par des effets de terreur. Vous ajoutez également un bonus de talent de +2 en Volonté pour résister aux tentatives d'intimidation.

Entraînement du mage combattant [arcanique]

Prérequis : n'importe quelle classe arcanique, talent Armes de prédilection

Avantage : vous considérez n'importe quelle arme du groupe pour lequel vous avez armes de prédilection comme un focalisateur pour vos sorts arcaniques. Vous ne gagnez cependant aucun autre avantage que vous pouvez avoir en relation avec des focalisateurs.

Héritage runique [nain]

Prérequis : nain, formé en Arcanes

Avantage : choisissez un des tours de magie du magicien. Vous pouvez lancer ce tour de magie en tant que sort de rencontre.

Hurlement sinistre

Prérequis : niveau 11

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique sur un pouvoir infligeant des dégâts de tonnerre, l'attaque inflige des dégâts nécrotiques et de tonnerre.

Maître bien-aimé

Avantage : vous gagnez un bonus de +1 à la CA et en Réflexes pour chaque adversaire adjacent qui est sous l'effet d'un de vos pouvoirs doté du mot-clé charme, et qui a une durée autre que instantanée.

Mémoire éphémère

Prérequis : niveau 11

Avantage : quand vous dominez une cible, celle-ci ne se rappelle plus de ce qu'elle a fait pendant qu'elle était dominée.

Sort comprimé [arcanique]

Prérequis : niveau 11, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : vous pouvez réduire la zone d'effet (explosion ou décharge) d'un sort arcanique. Pour chaque case ainsi supprimée, vous gagnez un bonus de +1 au jet d'attaque et aux jets de dégâts. Cependant, une seule zone ne peut être réduite en-dessous de 1 case.

Voix de minuit

Prérequis : niveau 11

Avantage : chaque fois que vous infligez des dégâts de tonnerre, comparez votre jet d'attaque à la Volonté de la cible. S'il est supérieur, la cible subit un malus de -2 sur tous ses jets de d20 jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu (ou jusqu'à ce que la cible se sauvegarde si l'attaque s'accompagne d'un effet qui dure jusqu'à un jet de sauvegarde réussi). Le pouvoir gagne le mot-clé terreur.