

Les classes

Cette partie traitera des grandes familles de classes accessibles au joueurs mais aussi des spécialisation disponible. Pour chacune des partie des conseil seront disponible pour facilité au maximum la prise en mains de la classe choisi par le joueur.

- [Les guerriers](#)
- [Soigneur](#)
- [Pacificateur](#)
- [Druide](#)
- [Artiste martial](#)
- [Mysticien](#)
- [Le Diplomate](#)
- [Artilleur](#)
- [Dresseur](#)

Les guerriers

Les guerriers sont des experts du combat en première ligne, véritables remparts sur le champ de bataille. Ils protègent leurs alliés tout en contrôlant habilement le terrain.

Caractéristiques de la classe

- **Points de vie** : 1d12 par niveau + modificateur de Constitution.
- **Compétences** : Athlétisme, Intimidation.
- **Compétence de classe** : Maître de la parade:
 - Vous disposez de 3 parade gratuite (augmente à 4 niveau 5 et à 5 niveau 12)

Bonus de caractéristiques

- Maîtrise des armures moyenne et lourde
- Maîtrise des armes lourde
- Maîtrise du bouclier

Conseils pour la création d'un guerrier

Les guerriers sont une classe polyvalente, idéale pour les débutants ou les joueurs souhaitant s'initier au jeu de rôle. Ils excellent dans le contrôle du champ de bataille et la protection de leurs alliés. Pour débiter, choisissez un Nain (résistance aux dégâts physiques) ou un Humain (résistance aux dégâts mentaux).

- **Allégeance** : Choisissez la guilde des aventuriers pour un focus RP, ou les exorcistes pour leur efficacité en combat.
- **Caractéristiques prioritaires** : Force, Constitution, Résilience.

Progression de la classe

Niveau	Points de vie	Compétence
1	1d12 ou 6 + Constitution	Choix du style de combat
2	1d12 ou 6 + Constitution	Spécialisation + compétence de spécialisation
3	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence de spécialisation
4	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration de caractéristique

Niveau	Points de vie	Compétence
5	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence de spécialisation
6	1d12 ou 6 + Constitution	Regain du guerrier
7	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence de spécialisation
8	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration de statistique
9	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration du style de combat
10	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration du regain du guerrier
11	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration de caractéristique
12	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence ultime de spécialisation

Styles de Combat

(Choix au niveau 1, améliorations aux niveaux 9 et 12)

Barrière

- **Niveau 1** : Vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre classe d'armure, ce qui réduit les dégâts subis de 10 points.
- **Niveau 9** : Le bonus à votre classe d'armure augmente à +20.
(Passif)

Duelliste

- **Niveau 1** : Si vous utilisez une seule arme à une main, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à vos jets de dégâts.
- **Niveau 9** : Le bonus aux dégâts passe à +10 avec une seule arme à une main.
(Passif)

Défense Réactive

- **Niveau 1** : Utilisez une réaction pour augmenter temporairement votre classe d'armure de +5 pendant une attaque ennemie. Cela peut être fait une fois par repos court.
- **Niveau 9** : Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois par repos court. Le bonus passe à +10.
(passif)

Compétence de niveau 6 : Regain du Guerrier

- **3 fois par repos long**, vous régénérerez 2d10 PV en utilisant une action bonus (1 point d'action).
 - **Niveau 10** : Régénérerez 4d10 PV.
(3 point d'énergie)
-

Spécialisations

Guerrier Tribal

Un guerrier physique et stratège, méprisant la technologie et la magie, le Guerrier Tribal incarne la force brute et l'ingéniosité tactique. Il utilise son corps comme une arme, se battant avec l'honneur des ancêtres et le pouvoir de la nature.

Niveau 2 : Force Brute(2 point)

Effet : Chargez sur 9 mètres et renversez toutes les créatures sur votre chemin en utilisant Athlétisme pour la réalisation de cette action.

Description : En s'élançant avec détermination, vous utilisez votre force et votre vitesse pour balayer vos ennemis, les laissant à terre sous votre passage.
(1 point d'énergie)

Niveau 3 : Domination Stratégique

Effet : Utilisez 3d10 pour améliorer vos jets avant d'en connaître le résultat. Ce bonus est applicable aux jets de compétence ou de sauvegarde.

Description : Votre esprit tactique vous permet d'anticiper les mouvements adverses. Vous manipulez le champ de bataille à votre avantage, rendant vos actions plus efficaces.

Niveau 5 : Domination Martiale (1 point d'action)

Effet : Choisissez deux capacités parmi :(Utilisable 4 fois par repos long)

- **Frappe Circulaire** : Attaque tous les ennemis autour de vous.
- **Provocation** : Deux ennemis subissent un désavantage s'ils attaquent un autre que vous.
- **Croche-Patte** : Renversez un ennemi qui échoue un jet de sauvegarde.
- **Coup Étourdissant** : L'ennemi est étourdi en cas d'échec de sauvegarde.
- **Rage Brûlante** : Attaque avec un malus de -10, mais inflige +5 dégâts.
- **Manœuvre Défensive** : Repoussez un ennemi avec un coup de pied.

Description : Votre maîtrise des arts martiaux vous permet de dominer le combat, choisissant la technique la plus appropriée pour chaque situation.
(4 point d'énergie par utilisation)

Niveau 7 : Maître Stratège

Effet : Augmentez votre réserve de dés de 3 à 5 pour améliorer vos capacités de planification.

Description : En tant que maître de la stratégie, vous avez développé une compréhension profonde du combat. Chaque mouvement est soigneusement calculé pour maximiser l'impact sur le champ de bataille.

Niveau 12 : Fureur du Prédateur (1 point d'action)

Effet : entrez en frénésie pendant 3 tours :

- +10 aux jets d'attaque et +5 dégâts par attaque.
- Avantage sur les jets de résistance contre les effets de contrôle de foule.
- Désavantage sur les jets de sauvegarde contre les dégâts.

Description : En entrant dans un état de frénésie, vous canalisez la nature sauvage en vous. Chaque attaque devient un coup dévastateur, et votre détermination vous rend résistant aux entraves.

(25 point d'énergie)

Guerrier Occulte

Un guerrier manipulant des pouvoirs nécrotiques pour infliger des dégâts, le Guerrier Occulte fusionne la force physique avec des capacités sombres, exploitant la mort pour devenir un champion redoutable.

Niveau 2 : Mâchoire Occulte (2 points d'action)(4 fois par combats)

Effet : Invoquez une mâchoire infernale qui inflige 1d6 dégâts nécrotiques à une cible. Faites un jet de Constitution pour ne pas être immobilisé. Utilisable .

Description : Vous appelez à vous des forces obscures, créant une mâchoire terrifiante qui dévore l'énergie vitale de vos ennemis.

(3 point d'énergie)

Niveau 3 : Écllosion (2 points d'action)

Effet : Projetez des fragments osseux infligeant 2d6 dégâts nécrotiques dans un rayon de 4,5 mètres.

Description : En utilisant les vestiges des âmes perdues, vous lancez une attaque de projectiles mortels, semant la terreur dans les rangs adverses.

Niveau 5 : Béni par le Gardien des Portes (1 point d'action)

Effet : Votre arme inflige des dégâts doubles contre les armures et +1d6 dégâts nécrotiques pendant 3 tours.

Description : Imprégné de la puissance du Gardien des Portes, vous devenez une menace pour

toute armure, chaque coup infligeant des douleurs inexprimables.
(5 point d'énergie)

Niveau 7 : Lien Mortuaire (2 points d'action)(3 fois par repos long)

Effet : Créez un lien avec un ennemi, obtenez un avantage sur vos jets offensifs et regagnez 50% des dégâts infligés sous forme de PV.

Description : En tissant un lien mortel, vous exploitez la connexion entre la vie et la mort, siphonnant la vitalité de votre adversaire pour vous régénérer
(7 point d'énergie)

Niveau 12 : Transformation Occulte (1 point d'action)

Effet : Transformez-vous en une entité sombre, augmentant vos dégâts nécrotiques de 2d6 et recevant +10 aux jets d'attaque et de défense pendant 3 tours.

Description : En adoptant une forme sombre, vous devenez une incarnation de la mort, infligeant des destructions massives tout en devenant difficile à toucher.
(25 point)

Inquisiteur

Des guerriers brutaux usant de violence pour atteindre leurs objectifs, les Inquisiteurs sont des experts en intimidation et en manipulation, cherchant à soumettre leurs ennemis par la force.

Niveau 2 : Bourre-Pif (2 points d'action)

Effet : Donnez un coup de poing infligeant 1d4 dégâts, la cible doit faire un jet de constitution en cas d'echec il subit un malus de -15 à sa prochaine attaque.

Description : Avec un coup rapide et précis, vous déstabilisez votre adversaire, le rendant vulnérable à vos attaques futures.
(2 point d'énergie)

Niveau 3 : Expert en Interrogatoire (1 point d'action)

Effet : Choisissez une capacité :

- **Coup Précis :** L'adversaire perd 1d4 PV supplémentaires pendant 3 tours.
- **Brise Os :** Réduit de moitié les déplacements de l'ennemi pendant 3 tours.

Description : Vous exploitez la douleur pour obtenir des informations ou réduire les capacités de votre adversaire, démontrant ainsi votre domination sur le champ de bataille.

(4 point d'energie)

Niveau 5 : Tortionnaire (3 points d'action)

Effet : Transférez la moitié des dégâts subis à un adversaire que vous avez touché au cours du même tour.

Description : En infligeant la douleur que vous avez subie, vous transformez chaque coup en une vengeance, rendant vos ennemis complices de votre souffrance.

(5 point d'énergie)

Niveau 7 : Brute Épaisse (1 point d'action)(1 fois par jours)

Effet : Recevez un bonus de +4 aux dégâts infligés pendant 3 tours.

Description : Votre brutalité naturelle s'exprime dans chaque coup, augmentant la puissance de vos attaques avec une intensité croissante.

(6 points d'energie)

Niveau 12 : Un Monstre parmi les Hommes (1 point d'action)

Effet : Vos capacités d'interrogatoire deviennent passives, infligeant automatiquement 1d4 dégâts supplémentaires pendant 3 tours et réduisant les déplacements des ennemis.

Description : En tant qu'incarnation de la terreur, votre seule présence affaiblit la volonté de vos ennemis, les poussant à la défaite.

(25 point d'energie)

Chevalier

Un protecteur noble et symbole de bravoure, le Chevalier se bat pour la justice et l'honneur, utilisant ses compétences martiales pour défendre les innocents et terrasser le mal.

Niveau 2 : Protecteur Zélé

Effet : Recevez un bonus de +10 PV et +10 à la classe d'armure.

Description : En tant que bastion de l'espoir, votre présence inspire vos alliés et renforce votre défense, vous rendant presque invulnérable.

Niveau 3 : Provocation (2 points d'action)

Effet : Forcez une cible à vous attaquer. Si elle attaque un autre personnage, elle subit un malus de -5 à ses jets d'attaque.

Description : En brandissant votre armure avec défi, vous attirez l'attention de vos ennemis, protégeant ainsi vos alliés des coups mortels.

(3 Point d'energie)

Niveau 5 : Charge Héroïque (1 points d'action)

Effet : Foncez dans un groupe d'ennemis, infligeant 1d6 dégâts dans un rayon de 4,5 mètres et renversant les ennemis qui échouent leur jet de Dextérité.

Description : Avec un élan audacieux, vous brisez les rangs adverses, prouvant que le courage et la force peuvent renverser le cours du combat.

(5 point d'énergie)

Niveau 7 : Présence Réconfortante (1 point d'action)

Effet : Restaurez 1d10 PV à tous les alliés dans un rayon de 4,5 mètres.

Description : Votre simple présence évoque l'espoir, guérissant les blessures de vos alliés et leur redonnant courage face à l'adversité.

(3 point d'énergie)

Niveau 12 : Ultime Bouclier (2 points d'action)

Effet : Vous devenez invulnérable pendant 3 tours. Utilisable une fois par repos long.

Description : En canalisant votre détermination, vous vous érigez en bouclier vivant, protégeant vos alliés des menaces les plus dangereuses sur le champ de bataille.

(35 point d'énergie)

Soigneur

Présentation

Muni d'un costume blanc et d'une croix les soigneur parcourt la champs de bataille pour venir en aide à toutes personnes dans le besoins. Altruiste et intelligent il est généralement déconseiller d'avoir un soigneur en ennemi car toutes personne qui peux vous garder en vie peut aussi vous l'enlever.

Les caractéristiques de la classe

Point de vie: 1d6 par niveau + dizaine de constitution

Armes maitrisé: armes courantes

Compétence de classe:

- **Avantage au jet de medecine et baratin**
- **Maitrise des arme à distance**
- **Maitrise des armure legere**

Médec:

Le médic à les statistiques suivantes

Pv 2 x le niveau du soigneur

CA: 10

Déplacement : 18m

Capacité défensive :

Esquive 60

Compétence d'action: 65

Conseil pour la création d'un soigneur

Le soigneur est le support du groupe, afin de créer un soigneur prenez un elfe ou une un cyborg pour leurs bonus en intelligence. Ensuite rejoignez le culte de Grunoda si vous souhaitez faire un soigneur de guerre ou le le culte de Venyr ou le conglomérat Arthus si vous souhaitez faire un chimiste. L'intelligence sera votre caractéristique la plus importante suivis de votre constitution et de votre résilience. Un Soigneur n'est pas spécialement fait pour le combat avoir une grande caractéristique en Charisme.

Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence
1	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Choix du style du style de combat
2	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Spécialisation+ compétence de spécialisation
3	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
4	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
5	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	compétence de spécialisation
6	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Avatar de la peste/de la vie
7	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
8	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration de statistique

9	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration du mot de peste/mot de soins
10	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration d'experts des potions
11	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
12	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution 1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation

Niveau 1: Choisissez l'un:(3 utilisation) par repos court

- **Mot de guérison** :Par une action un soigneur peut par une action d'intelligence réussis soigné 2d8de pv .
- **Mot de peste:** Par une action un soigneur peut par une action d'intelligence réussis libère un nuage de poison dans un cône de 4,5m toutes créature à l'intérieur doit réussir un jet de constitution ou subir 1d8 de dégâts puis 1d4 au prochains la tours et avoir un désavantage sur tous ses jets jusqu'à la fin de votre prochain tours. En cas de réussite la cible ne prend que la moitié des dégâts
DD 35
- **Conseil précieux:** Sur un jet d'intelligence réussit vous donner un avantage à un alliées sur sa prochaine action

(2 point d'energie)

Niveau 2: Le joueurs choisit une spécialisation

Niveau 6 : Expertise Médicale

- **Effet** : Permet de stabiliser un allié inconscient ou gravement blessé avec un simple contact (coût en Points d'Énergie réduit à 1 pour cette action). En combat, le Soigneur peut aussi utiliser une action de soin avancé sur un allié, lui conférant un bonus de régénération de 2d4 PV par tour pendant les trois tours suivants.
- **Utilisation** : 4 Point d'energie

Spécialisation

Niveau 2 : Soins d'urgence

- **Effet** : Soigne un allié de **1d6** (4 point d'energie)
 - **Coût** : **2 points d'action**
 - **Description** : Le médecin de guerre applique des soins immédiats de base, offrant un soutien crucial aux alliés blessés dans les moments critiques du combat.
-

Niveau 3 : Assistant Médic

- **Effet** : Invoque un assistant médical, un **robot de soutien** qui soigne un allié de **1d4 PV** à la fin de chaque tour. Peut être détruit si les ennemis lui infligent
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **Description** : Cet assistant médical robotisé suit le soigneur et administre des soins constants, permettant au soigneur de se concentrer sur d'autres tâches tout en assurant une guérison continue.
-

Niveau 5 : Injection Revigorante

- **Effet** : Soigne **2d6 PV** et accorde un avantage aux jets d'attaque pendant 1 tour à l'allié soigné. Peut être utilisé **2 fois par repos court**.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **5 ^point d'action**
 - **Description** : Un cocktail de stimulants et de régénérants est injecté directement dans les veines d'un allié, augmentant à la fois ses défenses et son efficacité au combat pendant un court laps de temps.
-

Niveau 7 : Régénération Avancée

- **Effet** : Soigne un allié de **3d6 PV** et restaure **1 point d'action**. Peut être utilisé **1 fois par repos long**.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **Description** : Ce traitement avancé régénère en profondeur les tissus endommagés, redonnant de la vitalité à l'allié et lui permettant de reprendre des actions plus rapidement.
-

Niveau 12 : Unité Médicale Mobile

- **Effet** : Invoque un **drone médical** qui soigne de **2d6 PV** tous les alliés dans un rayon de 5 mètres pendant **2 tours**. Le drone peut se déplacer et reste actif jusqu'à ce qu'il soit détruit (PV : 20).
- **Coût** : **4 points d'action**

- **Description** : Un drone médical sophistiqué capable de se déplacer librement sur le champ de bataille, prodiguant des soins à l'ensemble de l'équipe, même dans les situations les plus périlleuses.
-

Soigneur : Voie du Chimiste

Niveau 2 : Injection Toxique

- **Effet** : Inflige **1d6 dégâts de poison** et réduit de **1d4 PV** la régénération ou les soins reçus par la cible pendant **2 tours**. Peut être utilisé **2 fois par repos court**.
 - **Coût** : **2 points d'action**
 - **3 point d'énergie**
 - **Description** : Le chimiste injecte un poison létal qui ralentit la guérison de ses ennemis, les rendant plus vulnérables à de futurs assauts.
-

Niveau 3 : Grenade Curative ou Toxique

- **Effet** : Lancer une grenade dans une zone de **5 mètres de rayon**. Au choix :
 - Soigne tous les alliés de **1d4 PV**.
 - Inflige **1d6 dégâts de poison** aux ennemis.
 - **Coût** : **2 points d'action**
 - **5 point d'énergie**
 - **Description** : Utilisant son expertise en alchimie, le chimiste concocte des grenades capables de guérir ses alliés ou de blesser ses adversaires selon les besoins de la bataille.
-

Niveau 5 : Drone Chimique

- **Effet** : Invoque un drone chimique qui diffuse un gaz curatif ou toxique dans une zone de **5 mètres**. Chaque tour, le drone :
 - Soigne les alliés de **1d6 PV**.
 - Inflige **1d6 dégâts de poison** aux ennemis.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **Description** : Le drone chimique est un dispositif autonome diffusant soit un gaz de guérison soit un poison meurtrier, assurant une gestion de la foule ou des soins prolongés dans une zone spécifique.
-

Niveau 7 : Neutralisation Toxique

- **Effet** : Neutralise tous les poisons et effets négatifs (brûlures, paralysie) sur un allié ou un groupe de 3 alliés. Peut être utilisé **1 fois par repos long**.
 - **Coût** : **3 points d'action**
 - **7 point d'énergie**
 - **Description** : Le chimiste concocte un antidote puissant qui purge les toxines et les affections des alliés, les ramenant à leur plein potentiel.
-

Niveau 12 : Nuage Mortel

- **Effet** : Crée un nuage toxique de **5 mètres de rayon** qui inflige **5d6 dégâts de poison** à tous les ennemis dans la zone et réduit les soins reçus de **2d4 PV** pendant **2 tours**.
- **Coût** : **4 points d'action**
- **25 point d'énergie**
- **Description** : Le chimiste libère un nuage de poison dévastateur, condamnant ses ennemis à une mort lente et certaine tout en les empêchant de recevoir des soins efficaces.

Pacificateur

Les pacificateur sont comme pour les guerriers des experts du combats mais à la différence du guerrier les Pacificateur ne sont pas spécialement résistants. C'est dans les combats courts dans lesquels la rapidité et la précision sont essentielles pour gagner le combat.

Présentation

Les caractéristiques de la classe

Point de vie: 1d8 par niveau + dizaine de constitution

Armes maîtrisé: armes courantes/armes de guerre

Compétence: Athlétisme, Intimidation

Compétence de classe:

- 1 attaque supplémentaire gratuite (3 fois par repose court passe à 4 niveau 5 et 5 niveau 10)
- Maîtrise des arme à distance et corps à corps
- Maîtrise armure legere et moyenne

Conseil pour la création d'un Pacificateur

Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence

1	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Choix du style du style de combat
2	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Spécialisation+ compétence de spécialisation
3	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
4	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
5	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	compétence de spécialisation
6	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	3 eme attaque
7	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
8	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de statistique
9	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de combattant né
10	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
11	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	4 eme attaque
12	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation

Niveau 1 : Combattant né

Choisissez l'un des bonus suivants :

1. **Bonus de déplacement :**

- **Effet** : Vous gagnez 3 mètres supplémentaires de déplacement.

2. **Clone défensif :**

- **Effet** : Vous pouvez créer un clone de vous-même qui ne peut pas attaquer. Lorsqu'une attaque vous vise, cette dernière subit un désavantage. Après l'attaque, le clone disparaît.
(3 Point d'action)

Niveau 2 : Spécialisation

- Le joueur choisit une spécialisation (exemples : Marcheur Dimensionnel, Spectre, Chronomencien, Berserker).

Niveau 6 : Amélioration de la Deuxième Attaque

- Vous pouvez désormais faire **4 attaques**.

Niveau 11 : Nouvelle Amélioration

- Vous pouvez désormais faire **5 attaques**.
-

Spécialisations :

Marcheur Dimensionnel

Les Marcheurs Dimensionnels sont des scientifiques audacieux qui, dans un monde où la technologie et la magie coexistent de manière chaotique, ont appris à manipuler les lois de l'espace. Ils utilisent leurs connaissances pour se téléporter et créer des anomalies spatiales, exploitant les failles de la réalité pour leurs propres fins.

Niveau 2 : Passerelle Dimensionnelle (1 action)

Effet : Vous pouvez créer deux Passerelles Dimensionnelles (portails) qui permettent de traverser l'espace. Chaque portail a un diamètre de 1 mètre et peut être placé à un endroit visible dans un rayon de 9 mètres. Les portails restent actifs pendant 1 minute. Tout projectile ou personnage allié qui passe par un portail gagne +2 en dégâts par portail traversé.

Description : En ouvrant des passages entre les dimensions, vous invitez l'inconnu sur le champ de bataille. Vos portails ne sont pas simplement des routes ; ils représentent la rupture de l'ordre établi, permettant à vous et à vos alliés de naviguer à travers le chaos ambiant.

COut en point d'énergie : 3

Niveau 3 : Liens Dimensionnels (passif)

Effet : Les alliés qui traversent vos portails peuvent communiquer télépathiquement avec vous pendant 10 minutes. La portée des portails passe à 15 mètres.

Description : Vos portails établissent un lien mental entre vous et vos alliés, favorisant la coordination dans un univers où chaque seconde compte. Dans ce monde où la technologie et la magie s'affrontent, votre capacité à unir les esprits est une arme précieuse.

Niveau 5 : Portée Éthérée

Effet : La portée des portails est augmentée à 30 mètres. Vous pouvez rendre vos portails invisibles pour les ennemis. Traverser un portail rend l'utilisateur totalement silencieux.

Description : En maîtrisant les dimensions, vous devenez un maître de la furtivité. Vos portails peuvent apparaître et disparaître dans un souffle, vous permettant de tendre des embuscades dans un monde où le danger rôde à chaque coin. Le silence devient votre allié dans la danse du combat.

Niveau 7 : Réseau de Portails

Effet : Vous pouvez créer jusqu'à trois portails simultanément. Vous pouvez infliger 2d8 dégâts de force à un ennemi traversant un portail (réaction). Vous pouvez faire exploser les portails à leur disparition, infligeant 1d6 dégâts de force dans un rayon de 3 mètres.

Description : À ce stade, votre compréhension des dimensions s'approfondit. Vous tissez un réseau de portails qui redéfinit la stratégie sur le champ de bataille. Les adversaires commencent à craindre vos portails, redoutant les explosions inattendues qui peuvent survenir à tout moment.

Niveau 12 : Maître des Dimensions

Effet : Vous pouvez créer des portails jusqu'à 60 mètres et un maximum de quatre portails. Une fois par jour, vous pouvez échapper à un coup fatal en vous téléportant à un portail actif.

Description : Vous atteignez l'apogée de votre art. Votre maîtrise vous permet d'ouvrir des portails sur de longues distances, transformant la dynamique de tout affrontement. La frontière entre la vie et la mort devient floue, car vous pouvez vous échapper des griffes du destin en un instant, incarnant ainsi l'essence même de la manipulation dimensionnelle dans cet univers complexe.

Spectre

Les Spectres sont des agents de l'ombre, experts en infiltration et en assassinat. Dans un monde où la lumière est souvent synonyme de danger, ils opèrent dans les ténèbres, utilisant leur agilité et leur ruse pour accomplir des missions discrètes et létales. Leur maîtrise des techniques de furtivité et de manipulation les rend indispensables pour ceux qui cherchent à éliminer des cibles sans laisser de traces.

Niveau 2 : Attaque en Traître (1 action)

Effet : Vous infligez des dégâts tranchants supplémentaires à chaque attaque par surprise ou dans un angle mort.

Dégâts supplémentaires :

- Niveau 2 : +2d4
- Niveau 3 : +3d4
- Niveau 5 : +4d4
- Niveau 7 : +5d4
- Niveau 10 : +8d4

Description : En vous fondant dans l'ombre, vous frappez avec une précision mortelle. Chaque attaque sournoise devient une danse de la mort, où vos adversaires ne réalisent leur erreur qu'une fraction de seconde avant de sentir la douleur.

Niveau 3 : Forme Spectrale (2 actions)

Effet : Vous devenez invisible pour 3 tours (2 fois par repos long). Détection sur un jet de Perception DD 50.

Description : En vous immergeant dans les ombres, vous transcendez la réalité physique, devenant un fantôme parmi les vivants. Cette capacité vous permet d'échapper aux regards indiscrets, offrant une opportunité parfaite pour frapper sans être vu.

COut en point d'énergie : 5

Niveau 5 : Déviation (1 action)

Effet : Vous pouvez rediriger une attaque vers une cible dans un rayon de 9 mètres (2 fois par repos court).

Description : Votre finesse vous permet d'anticiper les mouvements adverses. Quand une attaque est lancée, vous pouvez subtilement changer son cours, envoyant un coup dévastateur vers un allié ou un ennemi à portée, déjouant les plans de vos adversaires.

COut en point d'énergie : 6

Niveau 7 : Monsieur Tout le Monde (passif)

Effet : Vous pouvez vous intégrer parfaitement dans n'importe quelle société après 1 heure d'observation.

Description : Grâce à votre capacité d'adaptation, vous pouvez devenir un membre invisible de n'importe quel groupe, utilisant des informations acquises pour manipuler les dynamiques sociales à votre avantage. Dans un monde où chaque mot compte, vous devenez un maître du déguisement et de l'infiltration.

Niveau 12 : Parfum de Confiance (2 actions)

Effet : Vous manipulez une cible pendant 15 minutes en réussissant un jet de Charisme (DD 20).

Description : En exerçant votre charme et vos talents d'influence, vous semez le doute et la confiance dans l'esprit de votre cible. Pendant un court laps de temps, vous devenez leur conseiller, les guidant vers des décisions qui servent vos propres objectifs.

COut en point d'énergie : 25

Chronomencien

Les Chronomenciens sont des manipulateurs du temps, utilisant leur pouvoir pour déstabiliser leurs ennemis et protéger leurs alliés dans un monde où chaque seconde compte. Leur maîtrise du temps leur permet d'interférer avec le cours des événements, les rendant redoutables sur le champ de bataille.

Niveau 2 : Saut Temporel (2 actions)

Effet : Téléportation de 9 mètres . Les créatures à proximité du point d'arrivée subissent 2d10 + votre dizaine de Psyché en dégâts psychiques.

Description : En un instant, vous vous projetez à travers le temps, apparaissant à un nouvel emplacement tout en provoquant des ondulations dans la réalité. Les ennemis à proximité ressentent l'impact de votre arrivée, subissant une douleur psychique qui perturbe leur concentration.

COut en point d'énergie : 3

Niveau 3 : Vision du Futur (1 action)

Effet : Vous accordez un avantage aux actions effectuées sur une cible visible à moins de 30 mètres pendant 3 tours (.

Description : En scrutant les fils du temps, vous anticipez les mouvements de votre adversaire, offrant un aperçu stratégique à vos alliés. Ce cadeau du futur leur permet d'agir avec une précision accrue, exploitant les faiblesses de leurs ennemis.

COut en point d'énergie : 7

Niveau 5 : Boucle Temporelle (2 actions)

Effet : Rejouez un état antérieur d'une cible . Si la cible meurt entre-temps, elle revient à la vie avec -3d10 points de mental.

Description : Vous exercez une influence sur le fil du destin, permettant à une cible de revivre un moment précédent. Même si la mort les emporte, vous avez le pouvoir de les ramener, bien que leur esprit porte les cicatrices de cette expérience.

COut en point d'énergie : 8

Niveau 7 : Flétrissure (3 actions)

Effet : Créez une zone de vieillissement accéléré, infligeant 4d10 dégâts nécrotiques aux créatures échouant un jet de Constitution (DD 30).

Description : En manipulant le temps, vous provoquez un vieillissement instantané dans une zone ciblée, drainant la vitalité de vos ennemis. Leurs corps se flétrissent sous l'effet de votre pouvoir, une manifestation visible de la dévastation temporelle.

COut en point d'énergie : 10

Niveau 12 : Paradoxe Temporel (3 actions)

Effet : Créez une anomalie temporelle infligeant 2d10 dégâts nécrotiques et -10% à tous les jets pendant 3 tours.

Description : En tordant le tissu du temps lui-même, vous créez une anomalie qui désoriente vos ennemis. Les dégâts nécrotiques s'accumulent alors que le temps semble se retourner contre eux, réduisant leur capacité à agir efficacement.

COut en point d'énergie : 25

Berserker

Les Berserkers sont des guerriers qui canalisent leur rage en une force brutale sur le champ de bataille. Ils deviennent des machines de destruction, infusés par une fureur implacable qui les rend presque indestructibles.

Niveau 2 : Rage Insondable (1 action)

Effet : Vous entrez dans une rage, accordant +2 aux dégâts de chaque attaque. La rage dure tant que vous attaquez ou recevez des attaques.

Description : En libérant votre colère, vous transcendez les limites physiques. Chaque coup que vous portez résonne avec une puissance dévastatrice, transformant votre rage en un véritable ouragan de destruction.

Niveau 3 : Douleur Vivifiante (passif)

Effet : Chaque fois que vous perdez 10 points de vie, vous ajoutez +1 aux dégâts infligés en rage.

Description : Votre douleur devient une source de pouvoir, chaque blessure alimentant votre rage. Plus vous souffrez, plus votre fureur s'intensifie, faisant de vous une menace de plus en plus grande pour vos adversaires.

Niveau 5 : Rage Écrasante (passif)

Effet : Les ennemis proches doivent réussir un jet d'Esprit DD 50 ou subir un désavantage aux jets d'attaque contre vous.

Description : Votre présence imposante sur le champ de bataille n'inspire pas seulement la peur, mais paralyse également vos adversaires. Leur incapacité à se concentrer face à votre fureur vous accorde un avantage tactique inestimable.

Niveau 7 : Étreinte de la Guerre (passif)

Effet : Tant que vous êtes sous rage, vous pouvez continuer à combattre normalement même avec 0 points de vie, subissant les effets seulement une fois la rage terminée.

Description : Vous embrassez la douleur et la souffrance, continuant à combattre avec une détermination inébranlable. Tant que votre rage brûle, rien ne peut vous arrêter, et la mort elle-même doit attendre que votre fureur s'éteigne.

Niveau 12 : Élu de Dorkan (1 action)

Effet : Sous rage, vous subissez la moitié des dégâts et pouvez infliger 1d10 dégâts brûlants avec votre souffle.

Description : En devenant l'Élu de Dorkan, vous incarnez la rage divine. Vous encaissez les coups avec une facilité déconcertante, tout en infligeant des dégâts supplémentaires grâce à une énergie brûlante qui émane de vous.

Druide

Présentation

Les druides sont des êtres qui ont décidé de se retirer du monde afin de rentrer en communion complète avec la nature. Ils se battent en utilisant la force de ce qu'il l'entoure à son maximum. Parfois en support ou en première ligne, chaque druide saura trouver sa propre voix. Un druide a une espérance de vie que les contes décrivent comme infinie. Les druides sont généralement liés à une divinité ou à la nature elle-même.

Les caractéristiques de la classe

Point de vie: 1d8 par niveau + dizaine de constitution

Compétence de classe: Forme animale:

- Ursidé: Résistance au dégât de foudre et tranchant
- Primate: Revanche simiesque: 2 fois par repos long. Lorsque vous réussissez une esquive parfaite, vous pouvez en réaction faire une attaque d'opportunité infligeant 1d8 + dizaine d'agilité divisé par deux, arrondi au supérieur, sur la cible attaquante.
- Insecte: 3 fois par repos long, vous pouvez en réaction cracher un jet d'acide infligeant 1d6 de dégâts à l'armure (augmente à 4 niveau 5 et 5 niveau 10)
- Maîtrise:
 - Armure corps à corps et à distance
 - Maîtrise: des armures légères

Conseil pour la création d'un Druide

Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence	Mana
1	1d8 ou 4 + Dizaine de constitution	Choix de l'animal totem	8+ dizaine de psyché
2	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
3	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
4	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
5	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
6	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Rage totemique	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
7	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
8	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
9	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de la forme animal	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
10	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
11	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de la rage totémique	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
12	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché

Druide Ursidé

Niveau 1: Forme Animale (1 action)

- **Effet :**
 - **Forme Hybride Ursidé :** En utilisant une action bonus, vous adoptez une forme hybride entre un ours et un humain. En cette forme :
 - **Armure Naturelle :** AC 10.
 - **Attaque de Griffes :** Vos griffes infligent 1d8 + (dizaine de votre Esprit) / 2 (arrondi au supérieur) de dégâts tranchants, plus 1d4 de dégâts de foudre.
 - **Cut en point d'énergie :** 3

- **Description RP** : Les Druides Ursidés, liés aux bêtes colossales des terres sauvages, canalisent une force brute qui rivalise avec celle des créatures de la nature. À chaque transformation, ils ressentent l'appel de l'orage, une puissance primitive réveillant l'instinct de protection et de destruction. Cette forme hybride inspire à la fois crainte et respect, rappelant les anciennes légendes des créatures mythiques. Lorsque vous adoptez cette forme, vos ennemis se souviennent de la colère des tempêtes antiques.
-

Niveau 2: Puissance de la Tempête (2 actions)

- **Effet** :
 - **Éclair Tempétueux** : 2 fois par repos long, vous pouvez invoquer un éclair qui touche une cible à moins de 3 mètres, infligeant 1d8 de dégâts. 18m de portée
 - **Description RP** : Vénérés comme des émissaires de la tempête, les Druides Ursidés contrôlent la foudre à volonté. Dans les ruines des anciennes cités de Sicard, les éclairs sont souvent vus comme des signes de colère divine. En invoquant cet éclair, vous puisez dans la furie céleste, rappelant à tous que la nature est aussi belle que dangereuse. Chaque coup d'éclair résonne dans les plaines comme une promesse de la force implacable de la nature.
 - **COut en point d'énergie** : 3
-

Niveau 3: Fureur du Gardien (3 actions)

- **Effet** :
 - **Hurlement Sauvage** : En utilisant une action, vous poussez un hurlement dans un cône de 9 mètres. Les créatures dans la zone doivent réussir un jet de Psyché (DD 40) ou être effrayées pendant 1 minute.
 - **Description RP** : Le hurlement du Druide Ursidé est un écho des créatures légendaires qui hantaient autrefois les forêts profondes et les montagnes de Sicard. Ce cri bestial frappe la psyché de ceux qui l'entendent, réveillant en eux des peurs primordiales. Dans un monde déjà ravagé par le chaos, ce hurlement vous fait apparaître comme l'incarnation de la nature déchaînée, laissant vos ennemis paralysés par la terreur.
 - **COut en point d'énergie** : 5
-

Niveau 5: Fureur Accrue

- **Effet** :
 - **Attaque Sauvage** : Votre vitesse augmente et vos dégâts passent à 1d10 avec vos griffes. En utilisant une action bonus, vous pouvez effectuer une morsure infligeant 1d6 de dégâts et nécessitant un jet de Constitution (DD 40) pour éviter 1d4 de dégâts de saignement pendant 3 tours. (3 fois par repos court)
- **Description RP** : À ce stade, le lien entre le Druide Ursidé et la nature devient presque bestial. Sa force physique s'amplifie et chaque coup de griffe est plus puissant que jamais,

comme si la fureur de la nature elle-même s'exprimait à travers chaque mouvement. En mordant son ennemi, le Druide symbolise la rage sauvage et la brutalité pure, marquant son adversaire d'une blessure qui saigne lentement mais inévitablement.

Niveau 6: Rage Totémique (2 actions)

- **Effet :**

- **Totem de Rage** : Vous invoquez un totem qui émet une aura de 20 mètres.

Choisissez parmi les options suivantes :

- **Aura de Rage** : Les alliés dans l'aura bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de +2 aux dégâts avec les armes de mêlée.
- **Inspiration Sauvage** : Une fois par tour, une créature alliée peut utiliser une action bonus pour avoir un avantage sur son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.
- **Déchaînement Primitif** : En utilisant une action, toutes les créatures ennemies dans l'aura doivent réussir un jet de Constitution (DD 70) ou subir 4d6 de dégâts de force et être désavantagées sur leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur prochain tour.
- **Amélioration au Niveau 11** : Les bonus et les dégâts de l'aura augmentent.

- **Description RP** : Chaque totem invoqué par un Druide Ursidé est une manifestation des anciennes forces de la nature. Gravés de symboles primordiaux, ces totems pulsent avec l'énergie brute de la terre et du ciel, apportant protection et rage à ceux qui se battent sous leur influence. Les alliés sentent leur force amplifiée, tandis que les ennemis perçoivent la puissance accablante d'une nature qu'ils ne peuvent plus contenir.

COut en point d'énergie : 7

Niveau 7: Éveil Élémentaire (2 actions)

- **Effet :**

- **Invocation de Foudre** : Par une action, vous invoquez un éclair dans une zone de 2 mètres de rayon, infligeant 2d10 + 5 de dégâts électriques aux créatures dans la zone. (2 fois par repos court)

- **Description RP** : Les cieux répondent à votre appel. Un éclair déchire le ciel, rappelant aux mortels que la foudre ne discrimine pas. Dans le monde des Chroniques de Sicard, cet éclair frappe avec une précision chirurgicale, laissant derrière lui des silhouettes fumantes de ceux qui ont osé défier la colère des tempêtes.

COut en point d'énergie : 10

Niveau 9: Amélioration de la Forme Animale

- **Effet :**

- **Forme Hybride Améliorée** : Vos griffes infligent maintenant 2d8 de dégâts tranchants et sont considérées comme magiques. Lors d'une attaque avec vos

griffes en action bonus, vous pouvez choisir d'infliger 2d8 de dégâts de foudre à la cible.

- **Description RP** : La forme hybride du Druide Ursidé devient encore plus imposante. Ses griffes, imprégnées de magie élémentaire, brillent d'une énergie électrique prête à déchiqueter quiconque se trouve sur son chemin. Cette amélioration symbolise l'apothéose de son lien avec la nature sauvage, capable désormais de transpercer même les protections magiques les plus fortes.
-

Niveau 12: Demi-Dieu Ursidé (2 actions)

- **Effet** :
 - **Foudre de Demi-Dieu** : En utilisant une action, vous invoquez une foudre qui frappe une zone de 5 mètres de rayon autour de vous, infligeant 1d10 + 5 de dégâts électriques et réduisant les déplacements des créatures touchées de moitié. La zone persiste pendant 3 tours ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration. Vous bénéficiez également d'un bonus de +10 à votre AC pendant cette période.
- **Description RP** : Les légendes racontent que les Druides Ursidés ayant atteint ce niveau de maîtrise peuvent convoquer des tempêtes divines. Dans les terres désolées des Chroniques de Sicard, cette capacité est perçue comme un cadeau des anciens dieux élémentaires. Lorsque le Druide appelle la foudre, il devient l'incarnation de la tempête elle-même, ses ennemis tentant désespérément de se protéger de la fureur divine qui s'abat sur eux.
- **COut en point d'énergie** : 25

Druide Insectoïde

Niveau 1: Carapace Résistante (1 action)

- **Effet** :
 - **Carapace Naturelle** : Vous pouvez activer une armure naturelle d'insecte, augmentant votre CA de +5 pour 1 minute. Vous pouvez l'utiliser 2 fois par repos court.
 - **Absorption d'Énergie** : En utilisant une action, vous absorbez 1d4 points de dégâts d'énergie (feu, froid, électrique) et les convertissez en points de vie temporaires.
 - **Description** : Vous canalisez les pouvoirs des insectes pour renforcer votre corps avec une carapace dure comme l'acier, vous conférant une résilience impressionnante. De plus, votre connexion avec les éléments vous permet d'absorber des dégâts énergétiques et de les convertir en force vitale. Un pouvoir particulièrement utile lorsque vous faites face aux dangers environnementaux ou à des attaques magiques.
-

Niveau 2: Empoisonnement Naturel (2 actions)

- **Effet** :

- **Morsure Toxique** : En effectuant une attaque avec vos crocs insectoïdes, vous infligez 1d8 de dégâts de poison. L'adversaire doit réussir un jet de Constitution (DD 40) la moitié si réussit
 - Vol
 - **Description** : La nature venimeuse des insectes coule dans vos veines. Grâce à ce pouvoir, vous pouvez empoisonner vos ennemis avec une morsure mortelle, les affaiblissant progressivement et les rendant vulnérables à vos prochaines attaques. Ce poison est une arme redoutable contre ceux qui sous-estiment la puissance du monde naturel.
-

Niveau 3: Nuée d'Insectes (3 actions)

- **Effet** :
 - **Invocation de Nuée** : En utilisant une action, vous invoquez une nuée d'insectes sur une zone de 3 mètres de rayon. Les ennemis pris dans cette nuée subissent 2d6 de dégâts de poison par tour et ont un désavantage sur leurs jets d'attaque jusqu'à ce qu'ils sortent de la zone.
 - **Description** : Vous invoquez une nuée tourbillonnante d'insectes affamés, qui envahit et tourmente vos ennemis. Cette masse grouillante mord, pique et empoisonne tout ce qui se trouve à sa portée, transformant le terrain en un véritable cauchemar vivant. La nuée réduit la visibilité et la concentration de vos adversaires, les rendant vulnérables.
-

Niveau 5: Transformation en Colosse Insectoïde (4 actions)

- **Effet** :
 - **Forme de Colosse** : Vous pouvez vous transformer en un colosse insectoïde. Vous gagnez +20 PV temporaires, un bonus de +2 en CA, et vos attaques de mêlée infligent 2d8 + (dizaine de votre Esprit) de dégâts de force. La transformation dure 1 minute. Utilisable 1 fois par repos long.
 - **Description** : Lors de cette transformation, vous devenez une créature massive à l'apparence d'insecte, combinant votre forme humaine avec la puissance titanesque d'un colosse insectoïde. Vos ennemis se retrouvent face à une machine de guerre, presque impossible à abattre. Dans cette forme, vous piétinez, frappez et écrasez quiconque se dresse sur votre chemin, comme une force de la nature implacable.
-

Niveau 6: Rage Totémique (2 actions)

- **Effet** :
 - **Totem de Rage** : Vous invoquez un totem qui émet une aura de 20 mètres. Choisissez parmi les options suivantes :

- **Aura de Rage** : Les alliés dans l'aura bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de +2 aux dégâts avec les armes de mêlée.
 - **Inspiration Sauvage** : Une fois par tour, une créature alliée peut utiliser une action pour avoir un avantage sur son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.
 - **Déchaînement Primitif** : En utilisant une action, toutes les créatures ennemies dans l'aura doivent réussir un jet de Constitution (DD 70) ou subir 4d6 de dégâts de force et être désavantagées sur leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur prochain tour.
 - **Description** : Vous invoquez un totem qui incarne l'essence sauvage du monde insectoïde. Le totem émet une puissance primordiale qui galvanise vos alliés, les rendant plus féroces, ou qui sème la terreur parmi vos ennemis, désorientant leurs actions. Cette énergie brutale reflète l'intelligence impitoyable de l'essaim, où la survie du plus fort est la seule règle.
-

Niveau 7: Fléau Insectoïde (3 actions)

- **Effet** :
 - **Invocation de Fléau** : En utilisant une action, vous invoquez une horde massive d'insectes qui couvrent une zone de 10 mètres de rayon. Les créatures dans la zone doivent réussir un jet de Psyché (DD 50) ou être paniquées pendant 2 tours. Celles qui échouent subissent 3d8 de dégâts de poison.
 - **Description** : Vous libérez un véritable fléau de la nature, une nuée dense et massive d'insectes voraces qui engloutit vos ennemis. Ce flot incessant d'insectes dévore, empoisonne et terrorise quiconque se trouve à proximité. Cette capacité vous permet de plonger vos adversaires dans la peur panique, les rendant incapables de se défendre efficacement.
-

Niveau 9: Carapace Évoluée

- **Effet** :
 - **Carapace Améliorée** : Votre armure naturelle augmente désormais votre CA de +7 et confère une résistance aux dégâts non-magiques. Votre absorption d'énergie convertit désormais 2d4 points de dégâts d'énergie en PV temporaires.
 - **Description** : Votre lien avec les insectes a atteint un nouveau niveau de puissance. Votre carapace s'est renforcée, devenant presque impénétrable aux attaques ordinaires. Elle absorbe également les énergies hostiles pour les transformer en force vitale. Vous devenez ainsi un bastion mobile, prêt à encaisser les coups les plus puissants.
-

Niveau 12: Empereur Insectoïde (4 actions)

- **Effet** :
 - **Marche de l'Essaim** : En utilisant une action, vous invoquez un essaim géant d'insectes qui vous accompagne. Chaque tour, vous pouvez envoyer cet essaim sur

une zone de 5 mètres, infligeant 4d6 de dégâts de poison et réduisant de moitié la vitesse des ennemis. L'essaim persiste jusqu'à la fin du combat.

- **Description** : En tant qu'Empereur Insectoïde, vous êtes le maître incontesté de l'essaim. Des milliers d'insectes se rassemblent autour de vous, obéissant à vos ordres. Ils se déversent sur vos ennemis, les ralentissant et les affaiblissant avec une efficacité mortelle. Votre présence inspire la terreur, car vous êtes désormais l'incarnation même du pouvoir collectif de l'essaim.

Druide Primate

Niveau 1: Forme Animale (1 action)

Effet : Forme Hybride Primate

Vous adoptez une forme hybride entre un primate et un humain. En cette forme :

- **Armure Naturelle** : AC 10.
- **Attaque de Griffe** : Vos griffes infligent 1d8 + (dizaine de votre Esprit) tranchant
- **Utilisation** : 2 transformations par repos long.

Description : En un instant, vous fusionnez avec la puissance d'un primate, gagnant en agilité et en force. Vos griffes deviennent des armes redoutables, prêtes à infliger des blessures à vos ennemis.

Niveau 2: Précision Acérée (2 actions)

Effet : Attaque à distance précise par une action de lancer

Vous pouvez effectuer une attaque à distance qui inflige 1d6 de dégâts.

Description : Grâce à votre connexion avec les esprits primates, votre précision s'affine. Chaque tir que vous lancez porte la marque de la nature, visant toujours la cible avec une efficacité mortelle.

Niveau 3: Bond Primate (3 actions)

Effet : Bond extraordinaire

Vous pouvez effectuer un bond de 9 mètres dans une direction de votre choix, vous éloignant ainsi des ennemis sans déclencher une attaque d'opportunité

- **Utilisation** : 3 fois par repos long.

Description : Évoquant les mouvements acrobatiques des primates, vous effectuez un saut agile qui vous permet d'éviter les attaques ou de changer de position sur le champ de bataille avec aisance.

Niveau 5: Attaque Rapide

Effet : Accélération

Vous gagnez un bonus de +10 à votre vitesse de déplacement. Vos griffes infligent 1d10 de dégâts. En utilisant un point d'action, vous pouvez effectuer une morsure infligeant 1d4 de dégâts, nécessitant un jet de Constitution (DD 40) pour éviter 1d4 de dégâts de saignement pendant 3 tours.

- **Utilisation :** 3 fois par repos court.

Description : Vous entrez dans un état de frénésie, vous permettant d'attaquer rapidement vos adversaires. Votre rapidité est votre meilleur allié, frappant vos ennemis avant qu'ils n'aient le temps de réagir.

Niveau 6: Totem de Ruse (2 actions)

Effet : Invoquez un totem qui émet une aura de 20 mètres.

Choisissez parmi les options suivantes :

- **Aura de Ruse :** Les alliés dans l'aura bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de +2 aux dégâts avec les armes de mêlée.
- **Inspiration Sauvage :** Une fois par tour, une créature alliée peut utiliser une action bonus pour avoir un avantage sur son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.
- **Déchaînement Primitif :** En utilisant une action, toutes les créatures ennemies dans l'aura doivent réussir un jet de Constitution (DD 70) ou subir 4d6 de dégâts de force et être désavantagées sur leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur prochain tour.
- **Amélioration au Niveau 11 :** Les bonus et les dégâts de l'aura augmentent.

Description : Vous invoquez un totem de ruse, créant un espace où la stratégie et la finesse prennent le pas sur la force brute. Ce totem inspire vos alliés à faire preuve d'ingéniosité au combat.

Niveau 7: Fureur de la Jungle (2 actions)

Effet : Attaque dévastatrice

Par une action de lancer

Vous pouvez effectuer une attaque à distance infligeant 3d8 de dégâts à une cible.

- **Utilisation :** 2 fois par repos long.

Description : Canailisez la fureur de la jungle pour lancer des projectiles qui infligent des blessures terribles à vos ennemis. La force de la nature s'exprime à travers chaque tir.

Niveau 9: Maîtrise de la Forme Animale

Effet : Forme Hybride Améliorée

Vos griffes infligent 2d8 de dégâts tranchants et sont considérées comme magiques.

Description : En évoluant dans votre forme animale, vos capacités deviennent plus puissantes. Vous incarnez véritablement la fusion entre l'homme et le primate, rendant chaque coup dévastateur.

Niveau 12: Demi-Dieu Primate (2 actions)

Effet : Aura de Pouvoir

Vous gagnez une aura qui inflige 2d10 de dégâts à tous les ennemis dans un rayon de 6 mètres à chaque tour. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre AC pendant cette période.

Description : En atteignant ce niveau de puissance, vous devenez une force de la nature, capable d'infliger des dégâts à quiconque ose s'approcher. Votre présence est suffisante pour terrifier vos ennemis, et votre pouvoir dépasse celui des mortels.

Artiste martial

Présentation

Les druides sont des êtres qui ont décidé de se retirer du monde afin de rentrer en communion complète avec la nature ils se battent en utilisant la force de ce qu'il l'entoure à son maximum parfois en support ou en première ligne chaque druide saura trouver sa propre voix. Un druide a une espérance de vie que les contes décrivent comme infinie. Les druides sont généralement liés à une divinité ou à la nature elle-même.

Les caractéristiques de la classe

Point de vie: 1d8 par niveau + dizaine de constitution

Maîtrise:

Arme à distance

Armure légère

Compétence de classe: Combattant à mains nues:

-
- Vos attaques à mains nues font 1d6 jusqu'au niveau 5 puis 1d8 jusqu'au niveau 9 puis 1d12.

Conseil pour la création d'un Artiste martial

Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence
1	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Armure de chaire+ Parade de projectile
2	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
3	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
4	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence
5	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
6	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Plénitude
7	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
8	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence
9	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration d'armure de chaire
10	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence
11	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de plénitude
12	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation

Niveau 1:Maitres de l'esquive: 3 fois par repos long vous avez une esquive gratuite (augmente à 4 niveau 5 et 5 niveau 5)

Niveau 2: Choix de spécialisation:

Niveau 6: Plénitude: (action bonus): L'artiste martiale peut se purger des poison et des maladie et regagner 2d10 de pv. au niveau 9 les dés passe à 3d10.

Voie du Poing de Chair

Niveau 2 : Déviation de Projectile

Réaction - 1 fois par tour.

Lancez 1d10 pour réduire les dégâts des projectiles. Si les dégâts atteignent zéro, le projectile est

stoppé.

Description: En un éclair, vous concentrez votre énergie et déviez le projectile qui vous menace. Une aura protectrice se forme autour de vous, redirigeant la menace dans une autre direction, comme si les forces de la nature elles-mêmes vous protégeaient.

Cout en point d'énergie : 1

Niveau 3 : Poing Brise Armure

3 fois par repos long.

Coût : 2 points d'action.

Inflige 2d6 dégâts directs sur l'armure et l'ennemi.

Description: Avec une puissance dévastatrice, votre poing frappe l'armure de l'ennemi, faisant résonner un bruit sourd. L'impact déforme le métal, laissant votre adversaire désorienté et vulnérable à la prochaine attaque.

COut en point d'énergie : 4

Niveau 5 : Moonwalk

réaction - 2

Coût : 1 point d'action.

Crée une image rémanente qui attaque le tour suivant, infligeant les mêmes dégâts.

Description : En un mouvement fluide, vous créez une illusion de vous-même qui semble danser autour de l'ennemi. Lorsque l'image frappe, l'ennemi est surpris par la duplication de votre force, subissant les conséquences de son erreur.

COut en point d'énergie : 5

Niveau 7 : Transcendita

2 fois par repos court

Coût : 1 point d'action.

Augmente les dégâts de 1d6 pour chaque attaque pendant 4 tours.

Description : En canalisant votre détermination, chaque coup que vous portez devient plus puissant. Une lueur dorée enveloppe votre poing, témoignant de votre transcendance. Vos adversaires sentent le poids de votre volonté dans chaque impact.

COut en point d'énergie : 7

Niveau 12 : Unus Exercitu

Action bonus - 2 fois par repos long.

Coût : 2 points d'action.

Crée 2 images rémanentes pendant 2 tours, attaquant et infligeant les mêmes dégâts que l'original.

Description : Vous invoquez la puissance de vos illusions pour créer non pas une, mais deux répliques de vous-même. Chaque illusion se déplace avec grâce, frappant l'ennemi de toutes parts, les submergeant sous un déluge de force.

COut en point d'energie : 25

Voie du Poing d'Acier

Niveau 2 : Résistance Améliorée

Effet passif : CA naturelle de 10, vous ne pouvez plus porter d'armure.

Description : Votre corps devient une armure vivante, résistant aux attaques sans le besoin de métal. Vos muscles se renforcent, et la douleur des coups subis se dissipe, comme si votre chair avait été forgée dans le feu.

Niveau 3 : Poing Amélioré

COut en point d'energie : 7

Coût : 2 points d'action.

Ajoute 3 dégâts à l'attaque, et la cible 4 dégâts par tour pendant 4 tours si elle échoue à un jet de constitution (DD 40). Les dégâts augmentent à 6 au niveau 5, puis à 9 au niveau 10.

Description : Avec une précision mortelle, vous concentrez votre force dans votre poing. Chaque coup que vous portez se transforme en un coup de grâce, laissant une marque indélébile sur votre adversaire. La douleur continue de pulser à chaque battement de cœur.

Niveau 5 : Poing Destructeur

COut en point d'energie : 8

Coût : 3 points d'action.

Projette l'adversaire de 9 mètres, avec un bonus de +5 dégâts et réduit l'armure de 10.

Description : Dans un acte de pure brutalité, vous frappez avec une telle force que votre adversaire est projeté en arrière, comme une feuille emportée par le vent. L'impact est si violent qu'il fait résonner l'air autour de vous, réduisant l'armure de votre ennemi à néant.

Niveau 7 : Celeritas

Activable

COut en point d'energie : 15

Coût : 2 points d'action.

Permet d'attaquer trois fois pendant le tour.

Description : Dans un éclair de vitesse, vous devenez une tempête de poings, frappant avec une rapidité inouïe. Les coups pleuvent sur votre adversaire, le submergeant sous un torrent d'assauts, chacun s'enchaînant avec une fluidité incroyable.

Niveau 12 : Apparatus Victoria

Action bonus - 2 fois par repos long.

COut en point d'energie : 25

Coût : 2 points d'action.

Augmente la CA de 10 et les dégâts de 9 pendant 4 tours

Description : En une explosion de force, vous activez un dispositif de protection et de destruction. Votre corps devient une forteresse de puissance, chaque attaque que vous lancez est un coup dévastateur, mais le prix à payer est votre propre vitalité, une mise en jeu de votre force intérieure.

Voie du Poing Explosif

Niveau 2 : Rune Explosive

COut en point d'energie : 3

Coût : 1 point d'action.

Inflige 4 points de dégâts avec une rune. Les dégâts augmentent avec le niveau.

Description : Avec une concentration intense, vous activez une rune explosive. L'énergie se déploie, créant une déflagration qui surprend l'ennemi, laissant derrière elle une traînée de destruction.

Niveau 3 : Piège Explosif

COut en point d'energie : 5

Coût : 2 points d'action.

Place une rune explosive déclenchée par des conditions définies, infligeant 2d6 dégâts.

Description : Vous disposez une rune sur le sol, un piège soigneusement dissimulé. Lorsqu'un ennemi franchit le seuil, l'explosion retentit, les prenant par surprise, et les éclats de magie les frappent avec fureur.

Niveau 5 : Ressac

COut en point d'energie : 7

Coût : 1 point d'action.

Permet à une rune explosive de se réactiver, infligeant la moitié des dégâts initiaux.

Description : Avec une maîtrise étonnante, vous réactivez une rune explosive précédemment placée. L'énergie se déchaîne à nouveau, et l'ennemi se retrouve submergé par la force répétée de l'explosion.

Niveau 7 : Frappe Tonante

COut en point d'energie : 10

Coût : 2 points d'action.

Inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre niveau d'artiste martiale, et génère une onde de choc la cible doit faire un jet de force ou être projeté de 4.5m

Description : En un instant, vous concentrez votre puissance et frappez le sol, générant une onde de choc. L'impact résonne, repoussant tous ceux qui se trouvent à proximité et leur infligeant une douleur soudaine et dévastatrice.

Niveau 12 : Explosion Sismique

COut en point d'energie : 25

Coût : 4 point d'action

Inflige 6d10 dégâts à la cible principale Les cible à 5m doivent faire un jet de de dextérité ou subir 3d10 de dégats La zone dans un raon de 4.5m devient difficile

Description : Vous libérez la puissance d'une explosion sismique. La terre tremble sous vos pieds, et une déflagration cataclysmique se propage, infligeant des dégâts massifs à votre cible et à tous ceux qui osent s'en approcher. La terre s'ouvre, témoignant de votre force indomptable.

Mysticien

Présentation

Etres mystérieux ayant un profond liens avec le monde de l'invisible. Les mysticien sont de être puissant capable de tordre les énergie présente dans toutes chose afin d'atteindre leurs but .

Les caractéristiques de la classe

Point de vie: 1d6 par niveau + dizaine de constitution

Armes maitrisé: armes courante

Compétence de classe: Boost arcanique

Un Mysticien peut pour certains sort le "boosté "et verra le cout de ce dernier doublé.

Cela sera indiquer dans description ainsi que l'effet du boost

Affinité arcanique: Le mysticien peut généré une petite quantité d'élément auquel sont rattaché sont écolé en échange de point de mana

Magie élémentaire: Le mage peut générer les différents élément

Damné: Le mage peut généré ou façonner une petite partie de sang, de chaire ou d'ombre

Psy ops: Les psych ops peuvent déplacer repousser ou attirer certains objet

Les sort de niveau apprenti coute 2 action à être effectuée

Les sort de niveau intermédiaire coutent 3 point à être utilisé

Les sort de niveau maître coutent 4 point à être utilisé

- Maitrise: Arcanes

Conseil pour la création d'un Mysticien

Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence	Mana
--------	--------------	------------	------

1	1d6 ou 3 +Dizaine de constitution	Sort mineur + projectile élémentaire	8+ dizaine de psyché
2	1d6 ou +Dizaine de constitution	Spécialisation 3 sort écoles niveau apprenti	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
3	1d6 ou +Dizaine de constitution	Contre sort	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
4	1d6 ou +Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
5	1d6 ou +Dizaine de constitution	compétence d'école niveau intermédiaire	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
6	1d6 ou +Dizaine de constitution	Recupération arcanique	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
7	1d6 ou +Dizaine de constitution	Fusion tellurique	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
8	1d6 ou +Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
9	1d6 ou +Dizaine de constitution	Amélioration de Récupération arcanique	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
10	1d6 ou +Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
11	1d6 ou +Dizaine de constitution	1 sort niveau maitre	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
12	1d6 ou +Dizaine de constitution	Sort Ultime	1d8 ou 4 + dizaine de psyché

- Méthode incantation:

Nom du Sort	Effet	Dégâts	Porté e	Coût en Action
Éclair d'Air	Lance un éclair d'air infligeant des dégâts à une cible.	1d4	18 m	1 PA
Flamme de Lueur	Crée une flamme dans votre main qui inflige des dégâts brûlants si lancée sur une cible.	1d4	18 m	1 PA
Éclat de Glace	Tire un projectile de glace sur une cible, infligeant des dégâts et pouvant réduire sa vitesse.	1d6	18 m	1 PA

Nom du Sort	Effet	Dégâts	Porté e	Coût en Action
Coup de Vent	Envoie une rafale de vent sur une cible, infligeant des dégâts et la repoussant de 3 mètres.	1d6	18 m	1 PA
Énergie Électrique	Libère une décharge électrique qui inflige des dégâts à une cible et peut paralyser temporairement.	1d8	18 m	1 PA
Mur de Protection	Crée un mur de force temporaire, offrant un bonus de +10 à la classe d'armure jusqu'à la fin du tour.	—	Perso nnel	1 PA
Saut de l'Ombre	Permet de se téléporter à un endroit non loin (jusqu'à 9 m) en utilisant l'ombre comme point de départ.	—	9 m	1 PA
Inspiration Éphémère	Offre un bonus de +10 à un jet de sauvegarde ou à un jet d'attaque d'un allié pour ce tour.	—	36 m	1 PA
Écho de l'Esprit	Permet de percevoir les pensées simples d'une créature à moins de 9 m.	—	9 m	1 PA
Récupération Vital	Restaure des PV à vous ou à un allié dans un rayon de 9 m, en drainant une partie de votre propre énergie vitale.	1d4	9 m	1 PA
Mains Agiles	Augmente la dextérité de votre prochain jet de vol ou de désarmement, ajoutant un bonus de +10.	—	Perso nnel	1 PA
Parole Charmeuse	Ajoute un bonus de +10 à un test de Charisme ou à une tentative de persuasion pour ce tour.	—	Perso nnel	1 PA
Siphon Sombre	Drainer une petite quantité de mana d'une cible, réduisant ses réserves de mana de 1 point et augmentant les vôtres de 1 point.	—	36 m	1 PA
Fouet d'Ombre	Crée un fouet d'ombre qui frappe une cible, infligeant des dégâts et ayant une chance de l'aveugler temporairement.	1d6	18 m	1 PA

Nom du Sort	Effet	Dégâts	Portée	Coût en Action
Poing de Feu	Libère un coup de poing enflammé qui inflige des dégâts à une cible.	1d8	Corps à corps	1 PA

Niveau 2: Choix de la spécialisation

Le choix de la spécialisation permettra de choisir l'une des 4 grandes universités de Mysticien au sein des terres de Sicard.

Chacune de ces écoles vous donneront accès à des sorts et des techniques à part entières .

Les 4 grandes écoles sont les suivantes:

- école de la magie élémentaire
- Le conservatoire bardique
- L'école des arts oubliés
- La caserne des psycker

Les différentes spécialisations seront expliquées ci-dessous

Niveau 3: Contre sort :

Nom	effet	Coût en mana	Dégat	Type de dégâts	Portée	Méthode d'incantation	durée d'incantation
Contre sort	Vous contrez le sort de votre adversaire. Sur un jet d'esprit avec un meilleur taux de réussite, vous annulez le sort de votre adversaire.	4			36m	V	1 action 1 action bonus 1 réaction

Niveau 6: Récupération arcanique: 1 fois par repos long le mysticien peut récupérer 2d10 de mana.

Cette compétence s'améliore au niveau 11 passant à 4d10.

Niveau 7: Manipulation énergétique: Manipule l'énergie d'un sort récemment lancé, permettant de relancer un sort déjà utilisé sans coût en mana.

Niveau 12:

Sort ultime

Vous creer votre propre sort qui vous est propre sort ce dernier doit contenir :

- Durée maximum de 3 tours
- Dégâts maximum de 10
- Portée maximum de 60 et de diamètre 18m
- Si transformation durée maximal de 6 tours
- doit être en liens avec votre spécialisation

L'université élémentaire

Les étudiants de l'université élémentaire sont considéré comme la fine fleurs de Mysticiens Sicarite. Considéré généralement comme intelligent sage et mesuré, les étudiants de cette université sont voué à devenir de puissant élémentaliste capable de faire plié tous les élément qui composent leurs monde. On dit que les plus grand génie de cette université sont capable de faire tomber des pluie de météorite ou encore de déclainer les éléments dans des tempêtes formidable.

En temps que mage élémentaire vous pouvez choisir un élément de prédilection tous sort utilisant cette élément vois sont cout réduit de deux.

Sort niveau apprenti

École de l'Évocation

L'école de l'évocation est l'école la plus destructrice des école de l'université élémentaire, les mysticien étudiant cette école sont des maitre dans l'art d'infliger des dégats irréversible à leurs adversaire

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Cout PA
Trait de Givre	Un trait de glace est lancé. La cible doit réussir un jet de Constitution ou voir sa vitesse divisée par 2.	6	1d8	18m	1x Rune de Nivis (Glace)	Non	2

Nom du Sort	Effet	Coûten Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Cout PA
Lame de Vent	Une lame invisible tranche tout sur son passage. Boost : Si le sort est boosté, crée une seconde lame pouvant cibler un autre adversaire. Chaque lame nécessite un jet de dé.	3	1d6	18m	1x Rune de Zephyros (Vent)	Non	2
Projectile Élémentaire	Un petit projectile élémentaire : Vent repousse, Feu enflamme, Glace désavantage, Terre étourdit. La cible fait un jet de Constitution pour éviter l'effet.	6	2d6	18m	1x Rune de Zephyros (Vent), Flamma (Feu), Nivis (Glace), ou Terra (Terre), en fonction de l'élément choisi	Non	2

École de la Modélisation

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Coût en PA
Ronce	invoque des ronces sur une zone de 3x3 mètres. Terrain difficile (vitesse divisée par 2). Jets de Constitution sinon 1d6 dégâts.	6	1d6	18m	1x Rune de Terra (Terre)	Oui	2
Création de Servant Élémentaire Mineur	invoque un petit être élémentaire (voir fiche monstre).	4	/	3,5m	1x Rune de Terra ou Flamma ou Nivis (en fonction de l'élément du serviteur)	Oui	2

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Coût en PA
Mains de Pierre	Deux mains massives de pierre jaillissent du sol, attrapant et immobilisant une cible. La cible doit réussir un jet de Force ou être retenue jusqu'à la fin du tour.	5	1d6	9m	2x Runes de Terra (Terre)	Oui	2

École de l'Abjuration

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Coût en PA
Bouclier d'Argile	Vous recouvrez votre corps d'une fine couche d'argile, augmentant votre armure de +10. Le bouclier disparaît une fois détruit ou après 1 minute.	6	/	9m	1x Rune de Terra (Terre)	Non	2
Mur Élémentaire	Crée un mur à partir de l'élément choisi. Mur de Braise : Dégâts brûlants (1d6) à ceux qui le traversent. Mur de Glace : 15 PV, dégâts (1d4) de glace à l'attaquant. Mur de Boue : Immobilisation si jet raté.	6	1d6 (varie)	9m	2x Runes de Flamma (Feu), Nivis (Glace), ou Terra (Terre), en fonction du mur	Oui	2
Zéphyr	Crée une zone autour de vous (1,5m de rayon). Toute créature hostile entrant dans la zone doit réussir un jet de Constitution ou subir un désavantage à sa prochaine action.	4	/	Personnel	1x Rune de Zephyros (Vent)	Non	2

Sort niveau intermédiaire

Sorts de Niveau Intermédiaire

École de l'Évocation

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Rune	Typ e de Dég âts	Co ût en PA
Boule de Feu	Vous lancez une boule de feu d'un rayon de 3m. Toutes les créatures dans la zone doivent réussir un jet d'Agilité, sinon elles prennent les dégâts complets. Si elles réussissent, elles prennent la moitié des dégâts. Boost : La boule de feu double de volume et de dégâts. Durée : 1 tour.	10 (boost)	4d6	36m	Rune de Nivis	Brûlant	3 PA
Rué Kirinka	Vous accumulez de l'électricité dans votre corps, vous projetant vers un point dans un rayon de 9m. Toutes les créatures sur votre chemin doivent faire un jet d'Agilité ou de Constitution, en cas de réussite elles prennent la moitié des dégâts.	10	3d6	9m	Rune d'Aerith	Électrique	3 PA
Pluie de Grêle	Une pluie de grêle s'abat dans une zone de 9m. Toutes les créatures dans la zone subissent des dégâts au début de leur tour. Le sort prend fin après 1 minute ou lorsque la concentration est rompue. Durée : 1 minute.	6	2d8 par tour	36m	Rune de Glaciers	Givre	3 PA

École de la Modélisation

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Run e	Type de Dégâts	Coû t en PA
Invocation de Golem Élémentaire	Invoke un golem dans l'élément choisi. Durée : jusqu'à rupture de la concentration.	7	Variable	36m	Run e de Terr agol em	Variable	3 PA
Colère de Kiria	Après avoir frappé le sol, ce dernier se fissure. Toutes les personnes dans un couloir de 2m de largeur et 9m de longueur doivent faire un jet d'Agilité. En cas d'échec, les cibles sont déséquilibrées jusqu'à votre prochain tour (avantage pour la touche, désavantage à leurs jets). Boost : Les dimensions de la zone d'effet sont doublées.	8 (boost)	Variable	36m	Run e de Rup tura	Variable	3 PA
Modelage Élémentaire Amélioré	Votre compréhension du monde qui vous entoure vous permet un meilleur contrôle sur ce dernier. La zone de contrôle est maintenant de 5m sur 5m et peut contenir 10kg.	5	Variable	36m	Run e de For me	Variable	3 PA

École de l'Évocation - Niveau Maître

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentrati on	Coû t PA
Tempête de Feu	Invoke une tempête de feu dans une zone de 9m. Jet de Constitution, 6d6 dégâts. En cas d'échec, la cible est enflammée (1d6 dégâts par tour).	15	6d6	36m	3x Rune de Flamma (Feu)	Oui	4

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Coût PA
Orage Électrique	Un orage se déchaîne sur une zone de 9m. Chaque tour, toutes les créatures doivent réussir un jet d'Agilité ou subir 4d8 dégâts d'électricité.	12	4d8	36m	3x Rune d'Aerith (Éclair)	Oui	4
Avalanche	Une avalanche de glace s'abat sur une zone de 12m. Jet de Force, sinon 5d6 dégâts et réduction de la vitesse de moitié.	14	5d6	36m	3x Rune de Nivis (Glace)	Oui	4

École de la Modélisation - Niveau Maître

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Coût PA
Golem Majeur	invoque un golem de 3m de haut de l'élément choisi. Il attaque chaque tour et reste jusqu'à destruction ou annulation. (max 6 tours)	12	Variable	36m	3x Rune de Terragolem (Terre)	Oui	4
Tremblement de Terre	Crée un tremblement dans une zone de 9m de rayon. Jet de Force, sinon déséquilibré (désavantage à toutes les actions).	10	5d6	36m	2x Rune de Ruptura (Terre)	Oui	3
Mur Éternel	Crée un mur infranchissable de pierre ou de glace de 6m de haut. Le mur a 100 PV et peut être détruit.	13	/	18m	2x Rune de Terra (Terre)	Oui	4

École de l'Abjuration - Niveau Maître

Nom du Sort	Effet	Coût en Mana	Dégâts	Portée	Runes Nécessaires	Concentration	Coût PA
-------------	-------	--------------	--------	--------	-------------------	---------------	---------

Bouclier Impénétrable	Crée un bouclier magique autour de vous ou d'un allié, bloquant tous les dégâts physiques pendant 2 tours.	10	/	Personnel	2x Rune de Terra (Terre)	Oui	3
Sanctuaire Élémentaire	Crée une zone de 6m où toutes les créatures alliées gagnent +2 en résistance élémentaire (feu, glace, électricité).	12	/	9m	3x Runes de Nivis (Glace), Flamma (Feu), Aerith (Vent)	Oui	4
Dissipation Suprême	Dissipe tous les sorts et enchantements dans un rayon de 9m. Les créatures dans la zone subissent un désavantage à leur prochain jet d'attaque.	10	/	9m	2x Rune de Puritas (Dissipation)	Non	3

Damné

L'Église des Damnés est une branche de mysticiens qui s'est donnée pour mission de perpétuer différentes formes de magie antique considérées comme maléfiques. Les Damnés sont des maîtres dans la manipulation du sang, de la chair, des ossements et des ombres. Les différentes écoles se focalisent soit sur le changement d'apparence en empruntant les caractéristiques de certaines créatures magiques (Culte de la Transformation), soit sur la maîtrise du sang et des os (Culte du Hémomancie), ou enfin sur la maîtrise des ombres environnantes (Culte de l'Ombre). Contrairement aux mages élémentaires et aux psyché-ops, lorsqu'un Damné choisit un culte, il ne pourra pas apprendre de sorts d'autres cultes. Le culte du Damné influence non seulement la forme de sa magie mais aussi son apparence physique.

Culte de l'hémomancie

Lorsque vous choisissez le culte de l'hémomancie vous pouvez lancer 1d6 ou choisir un ou plusieurs traits qui apparaîtront sur votre personnage.

Passif: Vous obtenez la: **réserve hématique** : A chaque fois que vous blessez un adversaire vous récolter 1 dose de sang

- certains de vos sorts évoluent avec cette dose de sang.
- Sacrifier une dose de sang vous permet de vous soigner de 1d6 ou de soigner vos alliés de 1d4 sur un jet de mental réussi

- Toutes les 5 doses cumulé vous pouvez les consommé et passer en folie sanguinaire pendant 3 tous vos sort sont dans l'état frénésie
- Toutes charges sanguine dépassant 5 disparaissent au bout d'une heure
- La réserve prend la forme que vous voulez
- (ce passif remplace le boost)

1	Vos yeux deviennent rouge
2	Votre peau devient extrêmes pâle
3	Vos dent deviennent aussi tranchantes que des rasoirs
4	Vos battement de cœur sont si faible que ceux ci deviennent presque imperceptible
5	Vos os dépassent légèrement créant de petit pointes
6	Vos ongles poussent et ressemblent à des griffes

Niveau apprenti

Nom	Effet	Cout en mana	Dégâts	Portée	Type de dégâts	Cout en action
Trait de sang	Vous tirez un trait de sang infligeant 2d6 de dégâts perforant à la première cible qu'elle touche	2	2d6	18	perforant	2

Invocation de Arme assoiffé	Vous invoquer une arme constitué de chaire et de sang prenant la forme de votre choix . L'arme fait lors son invocation 1d4+mentale de dégâts A chaque fois que votre réserve de sang évolue L'arme passe au niveau supérieur 2 dose de sang : 1d6 4 dose : 1d8 6 dose : 1d10 8 dose : 1d12	6		Perso	Nécrotique	2
Drain contre nature	Sur une ennemis déjà blesser vous voler son fluide vitale pour en faire un meilleure usage. Inflige 1d6 de pv Récupère 1d4 de pv Reserve de sang: Vous pouvez utiliser une réserve de sang pour doublé votre régénération	6	1d6 1d4	36m	Nécrotique	2

niveau intermédiaire

Nom	Effet	Cout en mana	Dégâts	Portée	Type de dégâts	Cout en action
-----	-------	--------------	--------	--------	-------------------	----------------

Nué d'Exaroth	Vous prenez la forme d'une nuée de chauve souris et vous déplacer de manière instance sur une distance de 9m Toutes créature sur votre chemin subit des dégâts	8	1d4	9m	tranchant	2
Explosion ostéomantique	La cible vois ses os se déformer de manière non naturelle jusqu'à traverser sa chaire. Sur un squelette fais exploser une partie de son corps La cible doit faire un jets de sauvegarde ou avoir un désavantage sur sa prochaine action	10	2d6	18m	Nécrotique	3
Armure d'Azkarok	Votre peau se recouvre d'une couche de d'os ou de sang augmentant votre armure de 7 pendant 2 tours Vous pouvez utiliser 2 charge de sang pour doubler votre armure	10		36m		1

Niveau maitre:

Nom	Effet	Cout en mana	Dégâts	Portée	Type de dégâts	Cout en action
Festin	Dans une zone de 4.5 de rayons vous drainez l'énergie vitale de toutes créature hostile 3d10 à tout créature hostile dans cette zone et récupérer 1d10 par cible	16		36	nécrotique	3
Fureur de Karnath le rouge	Votre faim devient insupportable tous vos sort et attaque pour une durée de deux tours son fait avec avantage Pour chaque charge de sang que vous avez accumulé vous rajouter 4 de dégâts à toutes vos action d'attaque chacun de vos coups au corps à corps vous régnerez De 1d8	14		18m	nécrotique	1

éclosion majeur	<p>Dans une zone de 9m ou dans un couloir de 9m de longueur et de 3m de largeur vous faites apparaître un nombre important de pieu de sang ou d'os qui blesse vos ennemis et protège vos allié</p> <p>Le terrain devient difficile</p> <p>Les cible hostile ont un désavantage sur tous ses jets pendant 2 tours</p> <p>Toutes créature hostile commençant leurs tours dans la zone subiront 2d6 de dégâts nécrotique</p> <p>Les cibles hostile se déplaçant dans la zone prendront 1d8</p>	18	<p>4d10</p> <p>1d6</p> <p>2 tours</p>			3
--------------------	---	----	---------------------------------------	--	--	---

Clan démoniste

Le clan des démoniste est un clan qui à réussit à l'aide de ses connaissances et des anciens écrits à percer le voile qu'il y à entre notre monde et celui des mort. Utilisant cette connaissance pour faire passer divers forces et être vers notre monde on dit qu'un démoniste de haut rang est une armée à lui seul.

Niveau apprenti

Nom	Effet	Cout en mana	Dégâts	Portée	Type de dégâts	durée
Invocation de diabolotin putride	Vous invoquer un diabolotin sanguinolent Boost: Vous invoquez un deuxième diabolotin	4		18m		1
Vision vers l'au delà	Vous faites voir à votre adversaire une vision des enfer qui l'attend.	6	1d12	36m	Nécrotique	1
Invocation de mur infernal	En posant les mains sur le sol vous convoquer le premier mur des enfer qui vous protège d'une attaque qui vous vise Le mur absorbe 8 point de dégâts Boost : Vous doublez l'absorption de dégâts	8		8m	Nécrotique	1

Niveau intermédiaire

Nom	Effet	Cout en mana	Dégâts	Portée	Type de dégâts	durée
-----	-------	--------------	--------	--------	----------------	-------

Invocation de chien de l'enfer	Vous invoquer deux chien de l'enfer Boost: Vous invoquez un deuxième diabolotin	10		9 m		2
Invocation de chasseur nocture	Vous invoquer un chasseur nocturne	6		9 m		2
Fouet Axaroth	Vous invoquer un fouet qui vous permet de frapper vos alliées ou vos ennemis. Si vous vous frapper une de vos invocation cette derniere vois sa vitesse augmenté de 3 Et ses dégats de 2 Jusqu'a la fin de votre prochain tours Le fouet 1d6+Esprit de dégats Vos invocation ne subissent que la moitié des dégats	8 à l'invocation		9 m	Nécrotique	1

Niveau Maitre

Nom	Effet	Cout en mana	Dégâts	Portée	Type de dégâts	durée
-----	-------	--------------	--------	--------	----------------	-------

Citadelle du roi des fléaux	<p>Vous transformé une partie du champs de bataille (Un carré e de 9m de coté)</p> <p>En une arènes persistant pendant 3 tours</p> <p>Vos invocation donnent dans cette arène un bonnus de 4 dégats et de 20 pv</p> <p>L'arène est entouré de mur de 4m et ayant 55pv</p> <p>Chacun</p>	20		18m		2
Invocation du roi de la nuit	<p>Vous invoquer le roi de la nuit</p> <p>Boost: Le roi de la nuit apparait sous sa forme de croisé</p>	20		3m		3
Voyage aux royaumes infernal		35				3 action

La Caserne des Psycker

La caserne des Psyckers est une "école" réservée aux mysticiens ayant l'esprit le plus solide parmi leurs concitoyens. Repérés et récupérés dès leur plus jeune âge, ces individus sont formés et formatés selon les règles et attentes des différents dirigeants de la caserne. Les Psyckers, également appelés "soldats psychiques," sont généralement craints pour leur puissance et leurs capacités, ou convoités par divers pays en raison de ces mêmes pouvoirs. Il est donc tout naturel de rencontrer un grand nombre de Psyckers en tant que mercenaires, conscients de leur image d'armes vivantes.

Malgré cette image peu flatteuse, la plupart des Psyckers sont véritablement loyaux envers la caserne et répondront présents en cas d'appel d'un "frère" en danger. On trouve une branche de la caserne Psycker dans toutes les grandes villes connues à ce jour

Capacité passive:

En choisissant la voie du psycker vous gagnez les bonus suivant:

- Vous pouvez déplacer en échange de mana des objet à distance
- Vous gagner la maitrise des armes de guerres leurs maniment ce fait à l'aide de votre stat de d'esprit et vous pouvez faire voler cette dernière dans un rayon de 9m

Il existe trois voie au sein de la caserne (voie du guerrier, voie du protecteur , voie de négociateur) le joueurs psycker choisit ses sort au sein des ses trois voie qui sont les suivante:

- **Voie du Guerrier** : La voie du Guerrier est celle des Psyckers aux esprits les plus acérés, utilisant leur puissance mentale pour détruire et blesser leurs adversaires. Un Psycker privilégiant cette voie devient un véritable monstre de puissance, ne laissant derrière lui que des coquilles vides et brisées.
- **Voie du Protecteur:** Les Psycker de la voie du protecteur sont de véritable forteresse psychique. Un Psycker devenu maitre dans la voie du protecteur sera un véritable atout pour son équipe tant il pourra les protéger de tous danger qu'il soit visible ou invisible.
- **Voie du négociateur** : Les Psycker ayant choisi la voix du négociateur sont des maitre de l'illusion et de la négociation, rusé et sure de leurs capacité un Psycker de la voie du négociateur sera capable à terme de rentrer dans votre esprit de vous convaincre puis de vous faire oublier que vous l'avez vu. Véritable fantôme ces Psycker excellent dans les missions d'information et de collecte d'information.

Niveau apprentit

Voie du guerrier

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Type de dégâts	Cout en Action

Lame psychique	<p>Vous créer une lame psychique qui endommage les défenses mentales de votre adversaire et ronge son esprit. Vous infligez 1d6 de dégâts psychiques à votre cible et sur un jet de mental raté réduisez de 1d6 sa capacité défensive de votre choix.</p> <p>Boost Double les dégâts</p>	4	9m	Psychique	1
Bourdonnement	<p>Crée un bourdonnement sourd. Vous infligez 1d6 de dommages à votre cible. Sur un jet de détournement raté la cible a un désavantage sur toutes ses actions jusqu'à la fin de son tour.</p>	2	18m	Psychique	2
Ruée psychique	<p>Vous surchargez votre corps d'énergie psychique et vous déplacez instantanément sur un endroit non occupé (Cercle rayon 9m)</p> <p>Boost: Vous doublez la distance</p>	4	9m		2

Voie du protecteur:

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Type de dégâts	Cout en PA	
Bouclier psychique	Vous créer un bouclier intangible qui vous protège vous ou un de vos alliée. Vous réduisez les dégâts subit de 1d6 Boost Vous réduisez les dégâts de 2d6	4	18m		2	durée
Vague télékinétique	Toutes personne dans une zone de 2 m autour de vous se retrouve repousser sur un jets de constitution raté de 10m	6			2	
Armure mentale	Vous vous creer une armure mentale Vous rajouter 10 d'armure Cette armure disparaît une fois détruite ou au bout de 24 heures	8	Personnel		2	1 action bonus

Voie du négociateur

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Type de dégâts	Cout en Pa

Projection astale	Vous abandonné votre corps et devenez intengble, invisible et libre de vos mouvement cependant votre corps deviens vulnérable, ce sort dure maximum une minutes il prend fin lorsque vous perdez la concentration	5	Personel		2
Murmure ensorcelant	Vous chuchoter à l'oreille de votre ennemis le rendant confus Votre cible fait un jet d' esprits si raté la cible à un désavantage et ne peux pas vous attaqué jusqu'a la fin de son prochain tours	6	18m		2
Illusion mineur	Vous creer une image manifique qui charme votre cible. Le charme prend fin au bout de une minutes ou à la perte de votre concentration. Les personne voyant le charme font un jets d'esprit afin de distingué le vrai du faux. Une fois réussis la cible est imunisé jusqu'a la prochaine utilisation du sort. L'illusion ne peux pas blesser une créature	3-8 en fonction de l'illusion	9		1-3

Niveau intermédiaire

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Méthode incantation	Type de dégâts	Cout en PA
Distortion mentale	Vous tordez l'esprit de votre adversaire lui créant une douleur insoutenable	8	18m	V	2D10	2
Explosion psychique	Vous concentrez votre énergie pour créer une explosion dans l'esprit de l'un de vos adversaires Boost: Double les dégâts	10	18m	S	4d6	2
Hurlement psychique	Un hurlement apparaît dans de trois de vos adversaires les perturbant et gênant leurs mouvements. Tous les adversaires voient leur déplacement réduit de moitié Sur un jet de dés raté les cibles sont immobilisées jusqu'à la fin de votre prochain tour	10	18m	S	2d8	3

école du défenseur

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Méthode incantation	Type de dégâts	Cout en PA
Partage de douleurs	Vous choisissez une cible visible cette partagera les dégâts que vous prenez pendant une minutes Vous subissez La cible prend la moitié des dégâts qui vous etait adresser vous prenez la moitié des dégâts subit. La cible peut faire un jets de mentale en opposition pour ce libérer.	10	Personel	V		2
Défenseur des faible	Votre esprit augmente de 10 pour un maximum de 85	Passif				

Entrave Psychique	<p>Vous creer des chaine psychique qui ralentissent et gènes vos adversaire</p> <ul style="list-style-type: none">• To uc he jus qu' a de ux ad ver sai re réd uit leu rs dé pla ce me nt de mo itié et réd uit le dé gat s de 2d 10• Les ad ver sai re apr es ch ac un e de s act ion d'a tta qu e pe uv ent	7	36m	S		3
----------------------	--	---	-----	---	--	---

école du négociateur

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Méthode incantation	Type de dégâts	Cout en PA
Clone illusoire	<p>Le lanceur fais apparaitre un clone de sa personne. Le lanceur peut par une action bonus réactivé le sort afin de faire explosé ce clone</p> <p>Tant que ce clone est présent ce dernier donne un désavantage sur tout les jets qui vous vise</p> <p>En cas de jets raté le clone est détruit à la place.</p> <p>Par une action gratuite vous pouvez donner un ordre à ce clone</p>	8	18m	S	En cas de d'explosion 6d6 dans une zone de 3m Psychique	2

Illusion mineur	Vous creer une image manifique qui charme votre cible. Le charme prend fin au bout de une minutes ou à la perte de votre concentration. Les personne voyant le charme font un jets de resistance d'esprit afin de distingué le vrai du faux. Une fois réussis la cible est imunisé jusqu'a la prochaine utilisation du sort L'illusion ne peux pas blesser un adversaire	1-8 en fonction de l'illusion	18m	S		1-3
Charme contre natue	Vos pouvoir psychique on atteint un tel stade qu'il influe sur votre environnemen t. Vous avez un bonus sur tous vos jets de politique , Charisme , représentation	Passif				

Niveau maite

Voie du guerrier

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Méthode incantation	Type de dégâts	cout en PA

Le champs de la terre	<p>Vous invoquer un nombre incroyable d'arme sur le champs de bataille .</p> <ul style="list-style-type: none">• Vous invoquer 5 armes de votre choix chacune d'entre elles ont un pouvoir en particulier utiliser vous pouvez utiliser en action /Action bonus ou réaction	25	Cercle de 9m	V		3
-----------------------	---	----	--------------	---	--	---

Ragnarock	Vous invoquer une tempête de puissance Diamètre 12m vous Les individus dans la zone que vous choisissez subissent pendant 3 tours 2d10 augmentant de 1d10 par tours resté dans la zone. Le terrain est considéré comme difficile	25	Cercle de diametre 12m	S		3
Gravité zero	Jusqu'a 3 cible: Vous faites leviter un enemis jusqu'a un maximum de 30m pour ensuite les rammener au sol leurs infligent 10d8 de dégats les ciible devront faire un jets de constitution en cas d'échech leurs vitesse sera d réduit à zero pour un tours.	20	18m	S	10d8	3

Voie du protecteur

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Méthode incantation	Type de dégâts	Cout en PA

Sentinelle Psychique	<p>Le psyker invoque une sentinelle psychique invisible qui veille sur lui-même ou un allié. Cette sentinelle détecte les intentions hostiles et peut alerter mentalement le psyker ou l'allié de tout danger imminent dans un rayon de 30 mètres. De plus, elle peut dévier une attaque par tours , réduisant les dégâts de cette attaque de 75%. La sentinelle disparaît au bout d'une heure.</p>	25	9m	V		3
-------------------------	---	----	----	---	--	---

Bénédicti on de tranquillité	Le psyker infuse un allié avec une énergie calmante et protectrice. La cible de la bénédicti on devient immunisée aux effets de peur et de confusion, et bénéficie d'un bonus de +20 à ses jets de défense quelqu'ils soit . De plus, la bénédicti on soigne immédiateme nt 40 points de vie à l'allié ciblé.	22	18m	S		3
---------------------------------	---	----	-----	---	--	---

Résonance de protection	Le psyker crée une résonance protectrice autour d'un ou plusieurs alliés dans un rayon de 12 mètres. Tous les alliés affectés par ce sort bénéficient d'un bonus de +10 à leurs jets de défense contre les attaques physiques et magiques, et les dégâts subis par les alliés sont réduits de 50%. En outre, chaque fois qu'un allié dans la zone subit un coup critique, la résonance réduit les dégâts de ce coup critique de moitié.	20	18m	S		3s
-------------------------	---	----	-----	---	--	----

Voie du négociateur

Nom	Effet	Cout en mana	Portée	Méthode incantation	Type de dégâts	durée
Double véritable	Vous créer un double de vous même qui partage votre initiative et qui as les meme capacité. Ce dernier disparais au bout de deux tours.	25	9m	V		3

Fantome	<p>Le psyker prend le contrôle de la mémoire d'un adversaire et peut modifier ce dernier.</p> <p>Faire disparaître certains souvenir et en créer de nouveau.</p> <p>La créature si non surprise peut faire un jet d'esprit difficulté 20 pour résister à ce sort .</p> <p>La puissance du psyker devient tel qu'il peut aussi influencer sur les caméra et autre module de prise vidéo et audio pour changer leurs contenu à son avantage .</p>	10	18m	S		3
Vision de l'infii	<p>Vous faites voir à votre adversaire à la fois le debut mais aussi la fin de l'univers</p> <p>Vous infligé 6D10 à une cible. La cible fait un jets de sauvegarde de psyché en cas d'échec la cible ne peut ni bouger nii attaquer jusqu'a votre prochain tours</p>	25	18m	S	10d10	3

Barde

Gimmik: Artiste de guerre

Bonus aux alliés : Par une action et la dépense de 3 points de mana, vous pouvez donner un bonus de 10 à un allié pour :

- Jets de compétence sociale
- Jet d'attaque
- Jet d'action défensive

Niveau aspirant

Conservatoire dissonant

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
Sonic scream	Crie en ligne droite qui repousse l'ennemi touché de 3m, l'attaque fait 1d8. Peut être buffé, tous les 4 mana dépensés augmentent les dégâts de 1d supplémentaire (limité à 2 fois)	2	18m	S	Instant	1d8
Écho perçant	1d4, la cible sur un jet de sauvegarde d'esprit raté voit sa vitesse de déplacement divisée par deux jusqu'à votre prochain tour	3	18m	S	Instant	1d4
Remarque cinglante	Vous vous moquez de votre adversaire. Niveau 1: 1d4, Niveau 5: 1d6, Niveau 10: 2d6	2	18m	S	Réaction	1d4 / 1d6 / 2d6

Conservatoire soutenant

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
Accords de guérison	Joue une série d'accords harmonieux qui restaurent les points de vie des alliés blessés dans une zone ciblée.	3	18m	S	Instant	1d6
Mélodie apaisante	Donne un désavantage à...	-	-	-	-	-

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
Vague soignante	Une mélodie soignant les alliés.	4	-	S	Instant	1d8

Conservatoire illusoire

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
Disimulation	Donne un avantage sur les jets de discrétion sur un jet d'esprit réussi.	1	3m	V	10 sur un jet de discrétion	-
Chant ensorcelant	La cible doit réussir un jet d'esprit DD 40, en cas d'échec la cible devient amicale envers le lanceur pendant 3 tours	5	9m	V	-	-
Double illusoire	Crée un double illusoire. Lorsqu'une cible vous attaque, l'attaquant doit lancer 1d2. Sur un 1, l'attaquant attaque le double et le double disparaît.	6	Personnel	S	-	-

Niveau intermédiaire

Conservatoire dissonant

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
Sonic scream	Crie en ligne droite qui repousse l'ennemi touché de 3m, l'attaque fait 1d8. Peut être buffé, tous les 4 mana dépensés augmentent les dégâts de 1d supplémentaire (limité à 2 fois)	8	9m	V	Instant	1d8
Écho perçant	Crée un écho magique de la voix du barde qui inflige des dégâts sonores et désoriente les ennemis dans une zone ciblée.	7	18m	V	Instant	1d6

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
Son dissonant	Produit un son dissonant perçant qui inflige des dégâts sonores à une cible, perturbant son équilibre et réduisant sa précision.	6	18m	S	Sur un jet de résistance de constitution raté, la cible a un malus de 20 pour toutes actions nécessitant un lancé ou une arme à distance pendant 3 tours	-

Conservatoire soutenant

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
Harmonie protectrice	Joue une harmonie protectrice qui renforce la résistance des alliés aux dégâts magiques.	9	18m	V	-	Boost les dégâts des sorts de 1d6
Rhapsodie inspirante	Joue une rhapsodie magique qui inspire les alliés, leur accordant un bonus à leurs jets d'attaque, de compétence et de sauvegarde.	10	36m	S	Sur une zone de 4.5m de diamètre, les alliés ont un bonus de 10 sur leurs jets d'attaque pendant 1 minute	-
Soins majeur	Soigne de 6d10	12	60m	S	-	6d10

Conservatoire illusoire

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât

Voile mélodieux	<p>Vous sélectionnez une créature, la créature ciblée par le sort devient invisible, donnant un désavantage aux attaques de l'adversaire.</p> <p>Cependant, si le lanceur subit une attaque, il devra réaliser un jet de résistance de constitution égal à un DD 40 + 10 + modificateur de constitution, en cas d'échec le sort s'arrête. Le sort s'arrête automatiquement si vous décidez de l'arrêter vous-même ou si vous réalisez une attaque.</p>	12	36m	S	-	-
Symphonie envoûtante	<p>Interprète une symphonie magique qui ensorcelle les ennemis, les plongeant dans une confusion temporaire et réduisant leurs capacités.</p>	14	18m	-	Sur un jet de résistance d'esprit raté, le ou les cibles (max 3) ont un malus de 20 sur leurs prochaines actions	-
Son mémoriel	<p>Une musique nostalgique qui fait ressortir les meilleurs et les pires souvenirs de la cible. En dehors des combats, ce sort permet de partager des informations à travers le son, créant des visions dans l'esprit de la créature ciblée. En combat, la créature voit des images aléatoires et cacophoniques, ce qui la perturbe. La créature ciblée doit réaliser un jet de résistance d'esprit (DD = 40 + 10 + modificateur d'esprit). Si le jet échoue, jusqu'à votre prochain tour, la créature a un désavantage à l'attaque alors que les alliés ont l'avantage pour l'attaquer.</p>	15	60m	-	-	-

Niveau maître

Nom	Effet	Coût	Portée	Méthode d'incantation	Durée d'invocation	Dégât
-----	-------	------	--------	-----------------------	--------------------	-------

Ballade de la fin des temps	Une ballade mélancolique qui provient d'un lieu inconnu mais qui renferme un pouvoir inconmensurable. Vous choisissez jusqu'à trois cibles pendant deux tours: - La cible donne un bonus de 30 et de 10 dégâts - La cible a un malus de 30 et un malus de 10 dégâts	20	36m	-	-	-
Horreur continue	Une chanson qui réveille des monstres des temps anciens. Des tentacules sortent du sol et immobilisent la cible. La cible doit faire un jet de sauvegarde de constitution. La cible subit 2d10 de dégâts, la moitié si elle réussit. À la fin des deux tours, la cible est empoisonnée et subit 1d6 pendant 3 tours et a un malus de 10.	25	18m	-	-	-
Ballade du roi de pierre	Par une ballade oubliée par le commun des mortels, vous passez un pacte avec le roi de pierre. Vous invoquez le roi de pierre.	30	-	-	-	-

Le Diplomate

Le diplomate dans *Les Chroniques de Sicard* est une classe de soutien et de diplomatie qui excelle dans la collecte d'informations, les négociations et l'art de manipuler les perceptions. Plus orientée vers le contrôle social et l'interaction, l'Ambassadeur peut influencer les décisions, désamorcer des conflits, et obtenir des informations cruciales. Contrairement aux autres classes, l'Ambassadeur privilégie les approches subtiles et tactiques, et il est indispensable dans les situations où la force brute est contre-productive.

Passif du Diplomate : **Aura de Persuasion**

- **Effet Passif** : Le Diplomate reçoit un bonus de +10 à tous ses jets de Charisme (d100) lorsqu'il tente d'influencer, de négocier ou de convaincre des PNJ (personnages non-joueurs). De plus, lorsqu'il participe à des interactions sociales tendues (telles que des négociations ou des débats), il génère une aura de calme qui réduit de 10 points le DD des jets de Charisme pour ses alliés présents dans un rayon de 10 mètres.
- **Description** : Grâce à son expertise en communication et son aura naturelle d'autorité, le Diplomate inspire confiance et calme autour de lui. Sa simple présence encourage ses alliés et rend les interlocuteurs plus ouverts à la discussion. Ce passif permet au Diplomate de se démarquer comme un meneur social dans les situations délicates, facilitant les interactions complexes et favorisant les résultats diplomatiques.

Compétence Commune de Niveau 1

Présence Inébranlable

Dès le niveau 1, le Diplomate impose sa présence par son calme et sa confiance.

- **Effet** : Les jets de Charisme gagnent un bonus de +10, et une fois par scène, le Diplomate peut relancer un jet de Charisme raté.
- **Coût** : Activation gratuite, utilisation une fois par scène.
- **Description** : La simple présence du Diplomate lui offre un avantage dans les interactions sociales, influençant ceux qui l'entourent.

Spécialisation 1 : Ambassadeur

Rôle : Diplomate, négociateur, et pacificateur.

Description : L'Ambassadeur utilise sa maîtrise de la parole et de la négociation pour influencer et apaiser, réduisant les conflits par des moyens diplomatiques.

Compétences de l'Ambassadeur

Niveau 2 — Conviction Implacable

- **Effet** : L'Ambassadeur gagne un bonus de +15 aux jets de Charisme lorsqu'il tente de convaincre ou d'influencer des personnages neutres ou hostiles. Une fois par scène, il peut tenter de charmer une cible (jet de Charisme contre DD 40). En cas de succès, la cible est plus réceptive à ses propos pour le reste de la scène.
- **Coût** : 1 PA, 5 points d'énergie.
- **Description** : Ce pouvoir de persuasion rend les propos de l'Ambassadeur plus convaincants, facilitant son influence sur les autres.

Niveau 3 — Rhétorique Charismatique

- **Effet** : Une fois par jour, l'Ambassadeur peut désamorcer une situation tendue, forçant les ennemis à faire un jet de Charisme (DD 40). En cas d'échec, ils baissent leur garde jusqu'à la fin de votre prochain tour et donne l'avantage aux alliés sur tous les jets visant la cible.
- **Coût** : Réaction, 10 points d'énergie.
- **Description** : Par la seule force de ses mots, l'Ambassadeur apaise les esprits et peut éviter les combats.

Niveau 5 — Persuasion Subtile

- **Effet** : L'Ambassadeur peut influencer une cible pour qu'elle exécute une action mineure (ex. poser une arme). Les cibles de niveau inférieur obéissent automatiquement ; les autres résistent par un jet de Charisme (DD 50).
- **Coût** : 2 PA, 10 points d'énergie.
- **Description** : L'Ambassadeur convainc subtilement ses interlocuteurs de répondre à ses demandes.

Niveau 7 — Influence Charismatique

- **Effet** : L'Ambassadeur peut influencer jusqu'à deux cibles à la fois. Les cibles de niveau inférieur n'ont pas de résistance ; pour les autres, un jet de Charisme (DD 55) est requis.
- **Coût** : 3 PA, 15 points d'énergie.
- **Description** : En usant de son charisme, il manipule l'opinion et les comportements de plusieurs individus à la fois.

Niveau 9 — Vérité Indiscutable

- **Effet** : L'Ambassadeur force une cible à dire la vérité pendant une scène (jet de Charisme DD 35 pour résister).
- **Coût** : 3 PA, 20 points d'énergie.
- **Description** : Son autorité et son charisme contraignent son interlocuteur à la sincérité.

Niveau 12 — Charisme Transcendant

- **Effet :** Une fois par jour, l'Ambassadeur peut tenter de convaincre une cible ou un groupe difficile de suivre temporairement ses conseils ou de considérer favorablement sa demande. Le joueur effectue un jet de Charisme (d100) contre un DD de 65. Si le jet réussit, la cible est influencée par l'Ambassadeur pour un nombre de minutes égal à 1d10 + le modificateur de Charisme du Diplomate. Une fois ce délai écoulé, la cible retrouve son état d'esprit initial et reprend ses décisions habituelles.
 - **Coût :** 4 PA, 25 points d'énergie.
 - **Description :** Le charisme de l'Ambassadeur atteint un niveau exceptionnel. Avec cette compétence, il parvient même à influencer temporairement ceux qui seraient normalement inaccessibles. Cette capacité lui permet d'obtenir des informations, de calmer une situation tendue, ou de bénéficier d'une coopération momentanée.
-

Spécialisation 2 : Subversif

Rôle : Espion, maître du renseignement et manipulateur caché.

Description : Le Subversif est spécialisé dans l'espionnage, la collecte d'informations et la manipulation discrète. Il infiltre, observe et recueille des données sensibles sans attirer l'attention.

Compétences du Subversif

Niveau 2 — Collecte d'Information

- **Effet :** Le Subversif reçoit un bonus de +15 en jets de Perception et d'Investigation. Une fois par scène, il peut écouter des conversations ou lire des expressions discrètement (DD 40).
- **Coût :** 1 PA, 5 points d'énergie.
- **Description :** Sa capacité à lire les signaux subtils lui permet de recueillir des informations importantes sans se faire remarquer.

Niveau 3 — Manipulation Cachée

- **Effet :** Le Subversif peut altérer subtilement les opinions ou désirs d'une cible (jet de Charisme contre DD 45). La cible, en cas d'échec, se retrouve influencée sans réaliser l'intervention. en cas d'échec la cible ira sera convaincu et ira dans le sens du subversif.
- **Coût :** 2 PA, 10 points d'énergie.
- **Description :** Par des gestes subtils et des paroles indirectes, il guide les choix des autres à leur insu.

Niveau 5 — Rumeur Contrôlée

- **Effet :** Une fois par jour, le Subversif peut diffuser une rumeur ou une fausse information dans une foule, forçant les gens à y croire (DD 50 pour résister).

- **Coût** : 2 PA, 15 points d'énergie.
- **Description** : Il sème des informations pour manipuler la perception d'un groupe.

Niveau 7 — Infiltration Sociale

- **Effet** : Le Subversif peut infiltrer des groupes sociaux, se fondant parmi eux sans être reconnu (DD 55 pour les plus perspicaces).
- **Coût** : 3 PA, 20 points d'énergie.
- **Description** : Grâce à une fine compréhension des codes sociaux, il infiltre et se mêle aux foules sans éveiller les soupçons.

Niveau 9 — Pression Mentale

- **Effet** : En conversation privée, il peut imposer un stress intense à une cible, réduisant sa résistance aux tentatives d'interrogation (DD 30 pour résister). En cas d'échec tous les jets visant à savoir si la cible ment sont fait avec un avantage
- **Coût** : 3 PA, 25 points d'énergie.
- **Description** : Il pousse la cible à céder des informations sous la pression psychologique.

Niveau 12 — Manipulation Totale

- **Effet** : Le Subversif prend brièvement le contrôle de la volonté d'une cible (jet de Charisme DD 70). La cible effectue une action de son choix sans s'en souvenir.
- **Coût** : 4 PA, 30 points d'énergie.
- **Description** : Par un contrôle mental complet, il impose à la cible d'agir comme il le souhaite, atteignant ainsi un contrôle total temporaire.

Artilleur

Rôle principal : Dommages à distance et maîtrise des armes lourdes

Les Artilleurs sont des experts du combat à distance, excellant dans l'utilisation de diverses armes pour causer des ravages. Selon leur spécialisation, ils peuvent infliger des tirs de haute précision, gérer des armes lourdes, ou maîtriser les explosifs pour des frappes de zone dévastatrices.

Passif de classe : **Précision Mortelle**

- **Effet Passif** : L'Artilleur reçoit un bonus de +5 aux jets d'attaque avec des armes à distance et +2 aux dégâts lorsqu'il attaque avec une arme de tir. De plus, lors de ses attaques à distance, il ignore la moitié de la valeur de l'armure naturelle des ennemis, renforçant ses frappes contre les cibles protégées.(2 fois par jours)
-

Compétences de Base (Commune à toutes les spécialisations)

Niveau 1 — Maîtrise du Tir Rapide

Dès le début, l'Artilleur démontre une rapidité et une précision supérieures avec ses armes de tir, quelles qu'elles soient.

- **Effet** : Une fois par combat, l'Artilleur peut effectuer une attaque supplémentaire à distance, lui permettant d'infliger plus de dommages dans un court laps de temps.
- **Coût** : 2 PA, 10 points d'énergie.
- **Description** : En maniant son arme avec une expertise notable, l'Artilleur sait saisir les opportunités pour surprendre ses adversaires.

Niveau 7 — Expertise en Armement à Distance

À ce niveau, l'Artilleur maîtrise parfaitement son art et son efficacité au combat augmente significativement.

- **Effet** : Le bonus de Précision Mortelle passe à +10 aux jets d'attaque avec des armes à distance et +5 aux dégâts.
 - **Coût** : Aucun coût additionnel (passif).
 - **Description** : L'Artilleur utilise sa grande maîtrise pour maximiser la létalité de ses attaques et garantir un impact à chaque tir.
-

Spécialisations

Tireur d'Élite

Les Tireurs d'Élite se spécialisent dans les attaques de précision, préférant des tirs mortels à longue distance pour neutraliser les cibles les plus dangereuses.

Niveau 2 : Visée Implacable (

- Le Tireur d'Élite cible les points faibles. Lorsqu'il attaque un ennemi équipé d'une armure, ses dégâts sont doublés si l'attaque est réussie.(dégats double sur armure)
- 1 PA, 5 point d'energie

Niveau 3 — Tir Mortel

- **Effet** : Une fois par tour, le Tireur d'Élite peut doubler les dégâts infligés si l'attaque est réussie.
- **Coût** : 2 PA.
- **Description** : Spécialisé dans l'exécution de tirs létaux, le Tireur d'Élite maximise chaque occasion de toucher l'ennemi.

Niveau 5 : Silence Mortel (1 PA)

- Permet d'effectuer une attaque furtive. Si réussie, elle ne révèle pas la position du Tireur d'Élite, lui permettant de rester camouflé (test de discrétion DD 40). Cette attaque inflige **2d8 dégâts supplémentaires**.
- **Coût: 1 PA 10 point d'énergie**

Niveau 9 : Tir Traversant

- Le Tireur d'Élite tire avec une telle précision que son attaque touche plusieurs cibles alignées. Le premier ennemi subit les dégâts normaux de l'attaque, tandis que les ennemis suivants dans l'alignement subissent la moitié de ces dégâts. (Maximum 2)
- **Coût:** Passif

Niveau 12 — Tir Exécutif

- **Effet :** Une fois par combat, le Tireur d'Élite peut tirer une balle perçant toutes les armures, infligeant 4d10 dégâts supplémentaire (Ignore l'armure)
- **Coût :** 4 PA, 40 points d'énergie.
- **Description :** Ce tir ultime permet au Tireur d'Élite d'abattre des cibles fortement protégées, transformant son attaque en un coup décisif.

Expert en Explosifs

Les Experts en Explosifs maîtrisent la manipulation et le déploiement de charges explosives, excellent dans les attaques de zone et les frappes tactiques.

L'expert en explosif est toujours accompagné d'un compagnon mécanique lui créant des explosifs

Niveau 2: Explosif de poche

- **Effet :** L'Expert en Explosifs lance un explosif infligeant 2d8 dégâts dans une zone de 5 mètres de rayon.
- **Coût :** 3 PA, 15 points d'énergie.
- **Description :** En posant avec soin ses charges explosives, l'Expert en Explosifs frappe des groupes d'ennemis, les affaiblissant avant l'assaut.

Niveau 3 — Explosifs Adaptatifs

- **Effet** : Une fois par tour, Expert en explosif peut adapter un explosif pour qu'il inflige des dégâts spécifiques (ex. : feu, électricité) en fonction de la faiblesse de la cible. Les dégâts de l'explosif augmentent également de +1d8.
- **Description** : L'Architecte du Chaos ajuste et modifie ses explosifs au dernier moment, optimisant leur effet destructeur selon la situation. Cela en fait un expert redoutable pour s'attaquer aux défenses spécifiques des ennemis.
- 2 point d'action, 15 point d'énergie

Niveau 5 — Bombe adaptative

L'Expert accède à trois types de bombes, chacune ayant des effets différents :

- **Incendiaire** : Inflige **2d8 dégâts de feu** et des brûlures pendant 2 tours (1d6 dégâts chaque tour).
- **Fragmentation** : Projette des éclats infligeant **3d6 dégâts** dans une zone élargie de 5 mètres.
- **Choc** : Étourdit les ennemis (ils perdent leur action principale pour un tour, jet de sauvegarde DD 50 pour y résister).
- 1 PA, 10 point d'énergie par génération

Niveau 9 — Piégeur Insaisissable

- **Effet** : Les pièges et explosifs placés par l'Architecte du Chaos deviennent indétectables pour l'ennemi sans un test de perception réussi (DD 30). De plus, ces pièges infligent désormais +1d8 de dégâts supplémentaires.
- **Description** : La maîtrise de la dissimulation des explosifs permet à l'Architecte du Chaos de transformer n'importe quelle zone en champ de mines mortel. Les adversaires marchent littéralement sur une bombe à retardement, souvent sans en être conscients.

Niveau 12 — Cataclysme Contrôlé

- **Effet** : L'expert en explosif peut utiliser une fois par jour une attaque explosive massive qui inflige 10d8 dégâts dans une zone de 8 mètres de rayon. Les ennemis dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde (DD 20) ou être désorientés pendant deux tours, subissant un désavantage à leurs jets.
- **Description** : En orchestrant une détonation de grande envergure, l'Architecte du Chaos peut infliger un carnage étendu et provoquer la panique chez les ennemis. L'explosion, calculée avec précision, crée des ondes de choc affectant une large zone et neutralise temporairement les cibles.

. Gunner (Artillerie Lourde)

Niveau 2 : Barrage de Plomb (2 PA)

- Le Gunner tire de manière continue avec une arme lourde dans une zone de 3 mètres de rayon, infligeant **3d8 dégâts** à tous les ennemis dans cette zone. Les ennemis doivent réussir un jet de sauvegarde (DD 40) ou subir un malus de -2 mètres à leur déplacement pendant un tour.
- Coût: 2 PA 10 points d'énergie

Niveau 3: Munition creuse

- L'artilleur tir avec une balle particulière explosant à l'impacte et infligeant 3d6 à l'armure ennemis.
- Coût: 1 PA 15 point d'énergie

Niveau 5 : Position Fortifiée (1 PA à l'activation, 1 PA par tour pour maintenir)

- Le Gunner se retranche, gagnant un bonus de +5 à son Armure et infligeant +1d6 dégâts supplémentaires pour chaque attaque à distance pendant trois tours.
- 15 point d'énergie

Niveau 9 : Salve Dévastatrice (3 PA)

- Le Gunner tir un projectile d'artillerie lourde, touchant une zone de 5 mètres. Chaque tir inflige **3d10 dégâts**, et les ennemis touchés sont projetés en arrière de 2 mètres.
- Cout: 20 point d'énergie

Niveau 12 : Frappe de Siège (4 PA)

- Une fois par combat, le Gunner utilise une frappe de type siège, infligeant **8d8 dégâts** dans une zone de 10 mètres de rayon. Les ennemis doivent réussir un jet de sauvegarde (DD 60) ou subir un malus de -10 en vitesse et de -10 aux dégâts infligés pendant deux tours.
- 45 point d'énergie

Dresseur

Dresseur

Le Dresseur forge un lien unique avec une créature qui l'accompagne tout au long de son périple. Selon sa spécialisation, il peut en faire un protecteur spirituel, un prédateur féroce ou un canal d'énergie arcanique.

Capacité de Base

Niveau 1 - Familier

- **Lien spirituel** : Vous forgez un lien avec une créature unique qui vous accompagne.
 - **Invocation (2 PA)** : Vous pouvez invoquer votre familier **3 fois par repos long**. Il reste jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'il soit renvoyé volontairement.
 - **PV du familier** : 15 + (2 × niveau du Dresseur).
 - **Commande (1 PA)** : Permet au familier d'attaquer ou d'utiliser une compétence spéciale.
-

Spécialisations

Gardien Totémique - L'Esprit du Totem

Un lien spirituel profond unit le Gardien Totémique à son familier, lui conférant une résilience et une puissance ancestrales.

Niveau 2 -Pacte Totémique

- Tant que votre familier est invoqué, vous bénéficiez d'un bonus **+3** à une caractéristique au choix (Force, Agilité, Esprit ou Constitution).

Niveau 3 - Renforcement Totémique (2 PA, 2 fois par combat)

- Votre familier reçoit **+5 PV** et **+3 dans une caractéristique au choix** pendant 3 tours.

Niveau 5 - Protection Totémique (1 PA, 1 fois par combat)

- Vous pouvez transférer une attaque subie à votre familier à la place.

Niveau 6 - Lien Éthéré

- Lorsque votre familier est à moins de 5m, il gagne **+5 en Esprit et Perception**.

Niveau 7 - Bénédiction du Gardien (2 PA, 1 fois par combat)

- Vous et votre familier récupérez immédiatement **10 PV** et annulez un effet néfaste (poison, immobilisation, peur...).

Niveau 9 - Totem Ancestral

- Lorsque votre familier meurt, il laisse un totem spectral pendant 2 tours qui octroie **+5 à tous vos jets de résistance**.

Niveau 11 - Esprit Protecteur

- Tant que votre familier est invoqué, vous avez un avantage sur vos jets de résistance.

Niveau 12 - Totem du Gardien (1 fois par combat)

- Pendant 3 tours, votre familier devient une entité protectrice qui **réduit les dégâts subis par tous les alliés proches de 20%**.
-

Dompteur d'Arcanes - Le Mage et la Bête

Le Dompteur d'Arcanes transforme son familier en un canal d'énergie pure, augmentant son potentiel destructeur.

Niveau 2 - Esprit Runique

- Votre familier possède une réserve de **1 point de mana** qu'il peut utiliser pour renforcer ses attaques. Dépensez **1 mana** pour ajouter **+1d6 dégâts élémentaires** (Feu, Glace, Foudre ou Ombre).

Niveau 3 - Lien de Conjuración (1 PA, 2 fois par combat)

- Une fois par tour, vous pouvez échanger votre position avec votre familier, **annulant une attaque de mêlée contre l'un de vous**.

Niveau 5 - Explosion Arcanique (2 PA, 1 fois par combat)

- Lorsque votre familier meurt, il inflige **2d6 dégâts magiques** dans un rayon de 4m.

Niveau 6 - Puissance Élémentaire

- Votre familier gagne **+10 PV**.

Niveau 7 - Déchaînement Magique (3 PA, 1 fois par combat)

- Votre familier libère une vague d'énergie destructrice, forçant un jet d'Esprit (**DD 25**) pour éviter d'être projeté à 3m.

Niveau 9 - Synergie Arcanique

- Lorsque vous lancez un sort, votre familier peut immédiatement attaquer une cible gratuitement (1 fois par tour).

Niveau 11 - Convergence Arcanique

- Vous et votre familier partagez les effets de vos sorts pendant **2 tours**.

Niveau 12 - Avatar Runique (1 fois par combat)

- Pendant 3 tours, votre familier **augmente ses dégâts de 25%, obtient une immunité aux effets de contrôle**, et **peut attaquer deux fois par tour**.
-

Maître des Bêtes - Le Fauve et son Maître

Le Maître des Bêtes fusionne avec l'instinct de son familier, créant un duo implacable sur le champ de bataille.

Niveau 2 - Rage Bestiale (2 fois par combat)

- Votre familier entre en frénésie, gagnant **+5 en Force et Agilité** pendant 3 tours.

Niveau 3 - Chasse en Meute

- Vous bénéficiez **d'un avantage à l'attaque** contre une cible si votre familier est à **moins de 3m** d'elle.

Niveau 5 - Frénésie Dévorante (1 fois par combat)

- Votre familier inflige **2d6 dégâts supplémentaires** à son attaque.

Niveau 6 - Connexion Primale

- Votre familier gagne **+5 en Perception**.

Niveau 7 - Instinct du Chasseur (1 fois par cible)

- Lorsque votre familier touche une cible pour la première fois dans un combat, il réduit son Esquive de **5** pendant 2 tours.

Niveau 9 - Résilience Sauvage

- Lorsque votre familier atteint 0 PV, il peut rester en combat pendant 1 tour supplémentaire avant de tomber.

Niveau 11 - Prédation Instinctive (2 fois par combat)

- Votre familier peut effectuer **une attaque supplémentaire** par tour.

Niveau 12 - Alpha Dominateur (1 fois par combat)

- Pendant 3 tours, votre familier **augmente sa vitesse de déplacement de 5m, peut attaquer deux fois par tour**, et **ignore toutes les réductions de dégâts ennemies**.