

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 maîtrisé: 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 école 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 effectués

Les sort de niveau intermédiaire coutent 3 point à être utilisé

Les sort de niveau maître coutent 4 point à être utilisé

- Maîtrise: 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 maître	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	Portée	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

Nom du Sort	Effet	Dégâts	Portée	Coût en Action
Éclat de Glace	Tire un projectile de glace sur une cible, infligeant des dégâts et pouvant réduire sa vitesse.	1d6	18 m	1 PA
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.	—	Personnel	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.	—	Personnel	1 PA
Parole Charmeuse	Ajoute un bonus de +10 à un test de Charisme ou à une tentative de persuasion pour ce tour.	—	Personnel	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

Nom du Sort	Effet	Dégâts	Portée	Coût en Action
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
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 entière.

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 créer 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

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 réussit
- Toutes les 5 doses cumulées vous pouvez les consommer et passer en folie sanguinaire pendant 3 tours vos sorts sont dans l'état frénésie
- Toutes les charges sanguines 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	<p>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</p> <p>A chaque fois que votre réserve de sang évolue L'arme passe au niveau supérieur</p> <p>2 dose de sang : 1d6 4 dose : 1d8 6 dose : 1d10 8 dose : 1d12</p>	6		Perso	Nécrotique	2
Drain contre nature	<p>Sur une ennemis déjà blessé vous voler son fluide vitale pour en faire un meilleure usage.</p> <p>Inflige 1d6 de pv Récupère 1d4 de pv</p> <p>Reserve de sang: Vous pouvez utiliser une réserve de sang pour doublé votre régénération</p>	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 apparaitre 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 diablotin putride	Vous invoquer un diablotin sanguinolent Boost: Vous invoquez un deuxième diablotin	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) En une arènes persistant pendant 3 tours Vos invocation donnent dans cette arène un bonnus de 4 dégats et de 20 pv L'arène est entouré de mur de 4m et ayant 55pv 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 rentré dans votre esprit de vous convaincre puis de vous faire oublié 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 creer une lame psychique qui endommage les défense mentale de votre adversaire et ronge son esprit. Vous infligé 1d6 de dégats psychique à a votre cible et sur un jet de mental raté réduisez de de 1d6 sa capacité défensive de vote choix.</p> <p>Boost Double les dégats</p>	4	9m	Psychique	1
Bourdonnement	<p>Crée un bourdonnement sourd. Vous infligé 1d6 de dommage à votre cible. Sur un jets de détournement raté la cible à un désavantage sur toutes ses action jusqu'a la fin de son tours</p>	2	18m	Psychique	2
Ruée psychique	<p>Vous surchargé votre corps d'énergie psychique et vous déplacer instantémanent sur un endroit non occupé (Cercle rayon 9m)</p> <p>Boost: Vous doubler 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 dégats subit de 1d6 Boost Vous réduisez les dégats 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 intengle, 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
Distorsion 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

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

Entrave Psychique	Vous creer des chaine psychique qui ralentissent et gènes vos adversaire <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	Vous invoquer un nombre incroyable d'arme sur le champs de bataille . <ul style="list-style-type: none">• Vous invoquer 5 armes de votre choix chacune d'entre elles ont un pouvoir en particulier que vous pouvez utiliser en action /Action bonus ou réacti	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'éhech 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	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.	25	9m	V		3
-------------------------	--	----	----	---	--	---

Bénédictio de tranquillité	Le psyker infuse un allié avec une énergie calmante et protectrice. La cible de la bénédictio 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 bénédictio 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. Faire disparaître certains souvenirs et en créer de nouveaux. La créature si non surprise peut faire un jet d'esprit difficulté 20 pour résister à ce sort . La puissance du psyker devient tel qu'il peut aussi influencer sur les caméras et autres modules de prise vidéo et audio pour changer leurs contenus à son avantage .</p>	10	18m	S		3
Vision de l'infii	<p>Vous faites voir à votre adversaire à la fois le début mais aussi la fin de l'univers Vous infligez 6D10 à une cible. La cible fait un jet de sauvegarde de psyché en cas d'échec la cible ne peut ni bouger ni attaquer jusqu'à votre prochain tour</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	Vous sélectionnez une créature, la créature ciblée par le sort devient invisible, donnant un désavantage aux attaques de l'adversaire. 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.	12	36m	S	-	-
Symphonie envoûtante	Interprète une symphonie magique qui ensorcelle les ennemis, les plongeant dans une confusion temporaire et réduisant leurs capacités.	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	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.	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	-	-	-	-

Révision #38

Créé 23 mars 2024 18:44:37 par karubak

Mis à jour 18 février 2026 14:08:18 par karubak