

# 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 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 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 |
|------------------------|--|--------|---------|----------------|
| <b>Éclair d'Air</b>    | Lance un éclair d'air infligeant des dégâts à une cible.                                 | 1d4    | 18 m    | 1 PA           |
| <b>Flamme de Lueur</b> | 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 | Porté e    | Coût en Action |
|-----------------------------|---|--------|------------|----------------|
| <b>Éclat de Glace</b>       | Tire un projectile de glace sur une cible, infligeant des dégâts et pouvant réduire sa vitesse.                                 | 1d6    | 18 m       | 1 PA           |
| <b>Coup de Vent</b>         | Envoie une rafale de vent sur une cible, infligeant des dégâts et la repoussant de 3 mètres.                                    | 1d6    | 18 m       | 1 PA           |
| <b>Énergie Électrique</b>   | Libère une décharge électrique qui inflige des dégâts à une cible et peut paralyser temporairement.                             | 1d8    | 18 m       | 1 PA           |
| <b>Mur de Protection</b>    | 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           |
| <b>Saut de l'Ombre</b>      | 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           |
| <b>Inspiration Éphémère</b> | 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           |
| <b>Écho de l'Esprit</b>     | Permet de percevoir les pensées simples d'une créature à moins de 9 m.  | —      | 9 m        | 1 PA           |
| <b>Récupération Vital</b>   | 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           |
| <b>Mains Agiles</b>         | Augmente la dextérité de votre prochain jet de vol ou de désarmement, ajoutant un bonus de +10.                                 | —      | Perso nnel | 1 PA           |
| <b>Parole Charmeuse</b>     | Ajoute un bonus de +10 à un test de Charisme ou à une tentative de persuasion pour ce tour.                                     | —      | Perso nnel | 1 PA           |
| <b>Siphon Sombre</b>        | 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 |
|----------------------|---|--------|---------------|----------------|
| <b>Fouet d'Ombre</b> | 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           |
| <b>Poing de Feu</b>  | 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 | Dégât | 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<br>1 action bonus<br>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

# L'université élémentaire

Les étudiants de l'université élémentaire sont considérés comme la fine fleur de Mysticiens Sicarite. Considéré généralement comme intelligent sage et mesuré, les étudiants de cette université sont voués à devenir de puissants élémentalistes capables de faire plier tous les éléments qui composent leur monde. On dit que les plus grands génies de cette université sont capables de faire tomber des pluies de météorites ou encore de déclencher les éléments dans des tempêtes formidables.

En temps que mage élémentaire vous pouvez choisir un élément de prédilection tous sorts utilisant cet élément voient leur coût réduit de deux.

## Sort niveau apprenti

## École de l'Évocation

L'école de l'évocation est l'école la plus destructrice des écoles de l'université élémentaire, les mysticiens étudiant cette école sont des maîtres dans l'art d'infliger des dégâts irréversibles à leurs adversaires.

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

|                               |   |   |     |     |  |     |   |
|-------------------------------|---|---|-----|-----|--|-----|---|
| <b>Trait de Givre</b>         | 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 |
| <b>Lame de Vent</b>           | 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 |
| <b>Projectile Élémentaire</b> | 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 |
|---|--|--------------|--------|--------|---|---------------|------------|
| <b>Ronce</b>                                  | 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          |
| <b>Création de Servant Élémentaire Mineur</b> | 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. <b>Mur de Braise</b> : Dégâts brûlants (1d6) à ceux qui le traversent. <b>Mur de Glace</b> : 15 PV, dégâts (1d4) de glace à l'attaquant. <b>Mur de Boue</b> : 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 | Coût en PA |
|---------------------------------|--|--------------|----------|--------|-----------------------|----------------|------------|
| Invocation de Golem Élémentaire | Invoque 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 | Coût PA |
|----------------|--|--------------|--------|--------|-------------------------|----------------|---------|
| Tempête de Feu | Invoque 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         | Invoke 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 .<br>L'arme fait lors son invocation<br>1d4+mentale de dégâts<br>A chaque fois que votre <b>réserve de sang</b> évolue<br>L'arme passe au niveau supérieur<br>2 dose de sang : 1d6<br>4 dose : 1d8<br>6 dose : 1d10<br>8 dose : 1d12 | 6 |            | Perso | Nécrotique | 2 |
| Drain contre nature         | Sur une ennemis déjà blessé vous voler son fluide vitale pour en faire un meilleur usage.<br><br>Inflige 1d6 de pv<br>Récupère 1d4 de pv<br><br><b>Reserve de sang:</b> Vous pouvez utiliser une réserve de sang pour doubler votre régénération   | 6 | 1d6<br>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<br>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.<br>Sur un squelette fais exploser une partie de son corps<br>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<br><b>Vous pouvez utiliser 2 charge de sang pour doubler votre armure</b>   | 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<br>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 diabolotin putride | Vous invoquer un diabolotin sanguinolent<br><b>Boost:</b> 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<br>Le mur absorbe 8 point de dégâts<br><br><b>Boost :</b> 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<br><b>Boost:</b> 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.<br>Si vous vous frapper une de vos invocation cette derniere vois sa vitesse augmenté de 3<br>Et ses dégats de 2<br>Jusqu'a la fin de votre prochain tours<br><br>Le fouet 1d6+Esprit de dégats<br>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><b>Boost:</b> 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 maître 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 maîtres de l'illusion et de la négociation, rusé et sûr de leurs capacités 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 apprenti**

### **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><b>Boost</b><br/>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><b>Boost:</b><br/>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.<br>Vous réduisez les dégâts subit de 1d6<br>Boost<br>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<br>Vous rajouter 10 d'armure<br>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<br>Boost:<br>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.<br>Tous les adversaires voient leur déplacement réduit de moitié<br><br>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<br>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<br>Psychique | <p>Vous creer<br/>des chaine<br/>psychique qui<br/>ralentissent et<br/>gènes vos<br/>adversaire</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• To<br/>uc<br/>he<br/>jus<br/>qu'<br/>a<br/>de<br/>ux<br/>ad<br/>ver<br/>sai<br/>re<br/>réd<br/>uit<br/>leu<br/>rs<br/>dé<br/>pla<br/>ce<br/>me<br/>nt<br/>de<br/>mo<br/>itié<br/>et<br/>réd<br/>uit<br/>le<br/>dé<br/>gat<br/>s<br/>de<br/>2d<br/>10</li><li>• Les<br/>ad<br/>ver<br/>sai<br/>re<br/>apr<br/>es<br/>ch<br/>ac<br/>un<br/>e<br/>de<br/>s<br/>act<br/>ion<br/>d'a<br/>tta<br/>qu<br/>e<br/>pe<br/>uv<br/>ent</li></ul> | 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<br>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"><li>• 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</li></ul> | 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<br>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<br>on de tranquillité | Le psyker infuse un allié avec une énergie calmante et protectrice. La cible de la bénédiction 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 bénédiction soigne immédiatement 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 souvenirs 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 début 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 |
|-----|-------|------|--------|-----------------------|--------------------|-------|
|-----|-------|------|--------|-----------------------|--------------------|-------|

|                             |  |    |     |   |  |   |
|-----------------------------|--|----|-----|---|--|---|
| <b>Voile mélodieux</b>      | <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 | -  | - |
| <b>Symphonie envoûtante</b> | <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 | - |
| <b>Son mémoriel</b>         | <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 |
|-----|-------|------|--------|-----------------------|--------------------|-------|
|-----|-------|------|--------|-----------------------|--------------------|-------|

|                                    |  |    |     |   |   |   |
|------------------------------------|--|----|-----|---|---|---|
| <b>Ballade de la fin des temps</b> | 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 | - | - | - |
| <b>Horreur continue</b>            | 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 | - | - | - |
| <b>Ballade du roi de pierre</b>    | 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 #35

Créé 23 mars 2024 18:44:37 par karubak

Mis à jour 22 octobre 2024 16:09:53 par karubak