

LES CERCLES DES ARCANES

HAAZEVEN

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



Compatible avec la Game System Licence datant du 02/03/2009

Table des matières

Voies parangoniques d'ensorceleur.....	3
Voies parangoniques de magicien.....	5
Voies parangoniques de sorcier.....	10
Autres voies parangoniques.....	11

Voies parangoniques d'ensorceleur

Adepte de la flamme

"Ma vie est brûlante."

Prérequis : classe d'ensorceleur.

Vous êtes un adepte de la flamme. Vous avez cherché les secrets du feu auprès de puissances inconnues, et lus d'anciens textes concernant les pouvoirs du feu. Vous puisez votre pouvoir au sein du Chaos Élémentaire, ou dans le sang de dragon qui coule dans vos veines.

Aptitudes d'adepte de la flamme

Action ardente (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque supplémentaire, toute créature touchée par l'attaque subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). En cas d'échec, la cible subit tout de même 5 dégâts de feu.

Résistance au feu (niveau 11) : votre aptitude de classe de résistance vous confère toujours une résistance au feu. Ajoutez votre modificateur de Charisme à la valeur de cette résistance.

Flammes de la pureté (niveau 16) : vous ajoutez votre modificateur de Force ou de Dextérité aux jets de sauvegarde pour annuler les dégâts acides, nécrotiques et de poison continus.

Sorts d'adepte de la flamme

Vengeance enflammée Adepte de la flamme Attaque 11

Votre ennemi vous blesse, et vous transformez votre sang en flamme dévastatrice.

Rencontre * arcanique, feu, focaliseur

Interruption immédiate **Proximité** décharge 5

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

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

Spécial : si la créature qui vous a infligé des dégâts se trouve dans la zone, vous gagnez un bonus sur votre jet d'attaque égal à votre modificateur de Force ou de Dextérité au jet d'attaque.

Foulée enflammée Adepte de la flamme Utilitaire 12

Vous utilisez les flammes pour vous téléporter.

Rencontre * arcanique, feu, téléportation

Action de mouvement **Distance** 20

Condition : vous devez être adjacent à une créature qui subit des dégâts de feu continus. La case que vous visez doit être adjacente à une créature qui subit des dégâts de feu continus.

Effets : vous vous téléportez. Vous gagnez un bonus aux défenses égal à votre modificateur de Force ou de Dextérité contre la créature que vous avez visé, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Flamme primordiale Adepte de la flamme Attaque 20

Vous créez un cyclone de flammes issues du chaos élémentaire.

Quotidien * arcanique, feu, focaliseur, périmètre, téléportation

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

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu. A chaque fin de vos tours de jeu, et si la créature est toujours dans la zone, elle est téléportée sur une case aléatoire de la zone (sauvegarde annule)

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

Adepte de la hache brisée

"Je détruirai tout sur mon passage."

Prérequis : classe d'ensorceleur et de barbare.

Vous savez déchaîner votre pouvoir sous la forme d'une rage entremêlée d'énergie arcanique pure. Vos pouvoirs sont un étrange mélange de primal et d'arcanes, et vous êtes un pouvoir de destruction assez étonnant.

Aptitudes d'adepte de la hache brisée

Action brisée (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque supplémentaire, vous relancez tous les 1 et les 2 que vous obtenez sur les dés de dégâts des sorts arcaniques que vous lancez grâce à cette action.

Hache arcanique (niveau 11) : vous pouvez utiliser n'importe quelle hache comme focaliseur pour vos sorts

arcaniques. Vous bénéficiez des effets du talent Armes de prédilection (haches) sur vos sorts arcaniques n'ayant pas le mot-clé arme.

Décharge brisée (niveau 16) : une fois par rencontre, quand vous lancez un sort arcanique de proximité (décharge), vous pouvez effectuer en prime une attaque de base au corps à corps avec une hache contre une créature adjacente prise dans la décharge.

Sorts d'adepte de la hache brisée

Hache de la dévastation

Adepte de la hache brisée

Attaque 11

Vous abattez votre hache sur votre adversaire, et un torrent d'énergie arcanique s'en échappe.

Rencontre * arme, arcanique, feu, force, primal

Action simple Corps à corps arme

Condition : vous devez porter une hache

Cible : une créature

Attaque : Force +2 contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de force et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vous pouvez effectuer une attaque secondaire.

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

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

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

Critique exaltant

Adepte de la hache brisée

Utilitaire 12

Vous vous révélez dans la destruction.

Quotidien * arcanique, primal ; acide, électricité, feu, force, froid ou tonnerre

Réaction immédiate Personnelle

Condition : vous devez porter une hache

Déclencheur : vous réussissez un coup critique.

Effets : effectuez une attaque de base au corps à corps. Cette attaque inflige des dégâts selon votre choix parmi : acide, électricité, feu, force, froid, tonnerre.

Mort ardente

Adepte de la hache brisée Attaque 20

Vous explosez en une fureur enflammée.

Quotidien * arcanique, feu, focaliseur, force, primal

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu et de force, et la cible est poussée d'un nombre de case égal à votre modificateur de Force.

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

Spécial : vous pouvez lancer ce sort en une interruption immédiate, déclenchée quand vous tombez à 0 points de vie ou moins.

Dans ce cas, la zone devient une explosion 5, et les dégâts passent à 5d10 + modificateur de Charisme. De plus, vous pouvez dépenser autant de récupérations que vous le souhaitez, chaque récupération augmentant de 1d10 les dégâts.

Enfin, si vous utilisez ce pouvoir ainsi, vous ratez automatiquement votre prochain jet de sauvegarde contre la mort.

Voies parangoniques de magicien

Maître cabaliste

"Les dieux me soutiennent"

Prérequis : classe de magicien, formé en Religion

Vous avez appris les formules cabalistiques. Ces quelques secrets arcaniques sont des dons qu'ont offert les dieux aux magiciens qui les soutenaient.

Aptitudes de maître cabaliste

Action cabalistique (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, et que vous utilisez cette action pour utiliser un sort arcanique ou une prière divine, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque. Le pouvoir devient automatiquement un pouvoir divin et non arcanique.

Serviteur des dieux (niveau 11) : vous pouvez utiliser les symboles sacrés comme focaliseur pour tous vos sorts arcaniques. Vous gagnez l'aptitude de conduit divin, avec le pouvoir de Chance divine (voir la classe de prêtre). Vous pouvez désormais acquérir des talents de conduit divin.

Volonté cabalistique (niveau 16) : vous pouvez utiliser votre Intelligence plutôt que votre Sagesse pour calculer votre Volonté.

Prières de maître cabaliste

Voix divine

Maître cabaliste Attaque 11

Vous prononcez quelque mots qui résonnent de puissance divine.

Rencontre * divin, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 3

Cible : tous les ennemis pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre. La cible est assourdie et subit 5 dégâts de tonnerre continus (sauvegarde annule les deux).

Effets : choisissez un allié dans l'explosion. Il gagne un bonus égal à votre modificateur de Sagesse sur son prochain jet de sauvegarde (avant la fin de votre prochain tour de jeu).

Dans le royaume des dieux

Maître cabaliste

Utilitaire 12

Vous voyagez par l'intermédiaire des royaumes divins.

Quotidien * divin, guérison, téléportation

Action de mouvement Distance 10

Effets : vous vous téléportez à hauteur de votre VD. Vous et tous les alliés adjacents à votre point de départ et à votre point d'arrivée regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse + votre modificateur d'Intelligence.

Rappel de la puissance divine

Maître cabaliste

Attaque 20

Vous montrez à vos ennemis la véritable puissance des dieux.

Quotidien * divin, focaliseur, psychique, terreur, tonnerre

Action simple Zone explosion 5 à 20 cases

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques et de tonnerre. La cible subit un malus égal à votre modificateur de Sagesse sur toutes ses attaques contre vous ou vos alliés (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, le malus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maître des runes

"Les écrits sont le pouvoir"

Prérequis : nain, classe de magicien

Vous avez appris les anciennes runes naines, et pouvez utiliser cette magie connue des seuls nains. Cette magie vous permet de graver vos sorts dans les airs, et de les utiliser plus rapidement par la suite.

Aptitudes de maître des runes

Action runique (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous pouvez utiliser cette action pour lancer votre sort runique (si vous avez utilisé ce pouvoir, et qu'il n'est pas encore lancé). Vous gagnez un bonus de +1 sur ce jet d'attaque, ainsi que sur tous vos jets d'attaque contre les créatures touchées par le sort runique, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre.

Dessin béni (niveau 11) : tant que vous n'avez pas lancé votre sort runique, vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur toutes vos Défenses.

Sort runique (niveau 11) : au début d'une rencontre, vous pouvez prendre une action simple pour préparer un sort

runique. Choisissez un de vos pouvoirs arcaniques ou divins, qui s'utilise en une action simple ou moins. Au cours de la rencontre, vous pouvez utiliser ce pouvoir en une action mineure. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par jour. Si vous n'avez pas lancé votre sort runique à la fin de la rencontre, il est perdu.

Bouclier runique (niveau 16) : tant que vous n'avez pas lancé votre sort runique, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +2 à la CA.

Sorts de maître des runes

Rune de force

Maître des runes Attaque 11

Vous créez des runes qui dévastent tout sur leur passage

Rencontre * arcanique, force

Action simple **Proximité** explosion 1

Cible : chaque créature pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, la cible est poussée de une case et tombe au sol.

Sort runique : si vous avez choisi ce sort en temps que sort runique, vous gagnez une résistance à la force (10) tant que vous ne l'avez pas lancé.

Couverture runique

Maître des runes

Utilitaire 12

Votre bénédiction runique s'étend autour de vous comme une cape de symboles de protection.

Quotidien * arcanique, périmètre

Action mineure **Proximité** explosion 5

Effets : l'explosion crée un périmètre qui se déplace en même temps que vous. Chaque allié qui commence son tour de jeu dans le périmètre gagne vos aptitudes de dessin béni et de bouclier runique. De plus, les alliés et vous-même gagnez une résistance 10 contre toutes les énergies qui apparaissent dans la liste des mot-clés du sort runique. Ce pouvoir prend fin dès que vous lancez votre sort runique.

Collision runique

Maître des runes Attaque 20

Vous faites entrechoquer les runes de votre sort runique, provoquant une déflagration tonitruante.

Quotidien * arcanique, tonnerre

Action simple **Proximité** explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence ou Sagesse contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence ou de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie (sauvegarde annule). Si vous n'avez pas encore lancé votre sort runique, ajoutez 3d8 dégâts supplémentaires, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

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

Seigneur des cryptes

"Je suis le maître de la mort."

Prérequis : classe de magicien

Vous êtes un terrifiant seigneur des cryptes, sans doute l'archétype le plus vil et le plus sombre du nécromancien. Vous aspirez à la vie éternelle, même si elle doit passer par la non-vie.

Aptitudes de seigneur des cryptes

Action nécrotique (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque supplémentaire, vous infligez à chaque cible touchée par l'attaque des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre niveau (demi-dégâts en cas d'échec).

Résistance des cryptes (niveau 11) : vous gagnez une résistance aux dégâts nécrotiques égale à 5 + la moitié de votre niveau.

Nécromancie étendue (niveau 16) : une fois par rencontre, vous pouvez décider que votre attaque inflige des dégâts nécrotiques au lieu des dégâts habituels. L'attaque gagne le mot-clé nécrotique et perd ses autres mot-clés d'énergie.

Sorts de seigneur des cryptes

Linceul de la mort

Seigneur des cryptes

Attaque 11

Un voile noir et sombre s'abat sur les cibles comme un linceul.

Rencontre * arcanique, focaliseur, nécrotique

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

Cible : chaque créature pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, la cible est aveuglée et subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Effets : tout mort-vivant allié dans la zone récupère autant de points de vie que si vous aviez dépensé une récupération.

Paleur de la mort

Seigneur des cryptes

Utilitaire 12

Vous devenez aussi pale qu'un cadavre.

Quotidien * arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous gagnez un bonus égal à votre modificateur de Contitution aux Défenses de CA et de Vigueur. Votre résistance aux dégâts nécrotiques est doublée.

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

Griffes de la tombe

Seigneur des cryptes

Attaque 20

Vous invoquez des bras de cadavres qui surgissent du sol et agrippent vos ennemis.

Quotidien * arcanique, focaliseur, nécrotique, périmètre

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

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Effets : l'explosion se transforme en périmètre. Ce dernier devient du terrain difficile. L'effet se termine à la fin de la rencontre.

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

Seigneur pénombral

"Les ténèbres sont éternelles. Vous n'y voyez rien, mais pour moi, c'est le pouvoir."

Prérequis : formé en Discrétion, classe de magicien

Vous êtes un seigneur pénombral. Vous connaissez les secrets de la magie de l'ombre, et vous les utilisez pour tromper vos adversaires.

Aptitudes de seigneur pénombral

Action pénombrale (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous créez une aura d'ombre autour de vous, exactement comme le pouvoir racial de drow cape d'ombre, et vous devenez invisible jusqu'à la fin de ce tour de jeu.

Magie pénombrale (niveau 11) : vous gagnez un bonus de +1 sur tous vos jets d'attaque de sorts arcaniques ou de mystères ombreux chaque fois que vous utilisez un tel pouvoir dans une zone faiblement éclairée.

Vision pénombrale (niveau 11) : vous gagnez la vision dans le noir si vous ne l'aviez pas déjà.

Magie pénombrale suprême (niveau 16) : une fois par jour, vous pouvez transformer n'importe quel sort arcanique ou mystère ombreux en illusion. Le pouvoir attaque sur la Volonté plutôt que sur la défense normale, et acquiert le mot-clé illusion.

Sorts de seigneur pénombral

Tentacule d'ombre

Seigneur pénombral

Attaque 11

L'ombre de la cible s'anime pour l'étrangler.

Rencontre * arcanique, focaliseur, illusion, ombre

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'ombre. La cible est aveuglée et immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Corbeau d'ombre

Seigneur pénombrial

Utilitaire 12

Vous vous transformez en l'ombre d'un corbeau qui court au sol pour fuir, ou entrer là où vous n'êtes pas invité.

Quotidien * arcanique, métamorphose

Action de mouvement **Personnelle**

Effets : vous vous transformez en l'ombre d'un corbeau, projetée en deux dimensions sur le sol. Sous cette forme, vous pouvez passer par n'importe quelle ouverture, vous ignorez le terrain difficile, et vous gagnez une VD d'escalade égale à votre VD.

Vous gagnez une résistance 20 + votre niveau contre tous les dégâts sous cette forme, et êtes considéré comme immatériel. Cependant, vous subissez une vulnérabilité 10 aux dégâts radiants.

Vous restez sous cette forme jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure. Vous pouvez revenir à votre forme normale ou repasser en forme de corbeau d'ombre en une action de mouvement.

Prison d'ombre

Seigneur Pénombrial Attaque 20

Un tentacule d'ombre émerge de terre, enserre et plaque au sol vos ennemis.

Quotidien * arcanique, focaliseur, illusion, ombre

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

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'ombre. La cible tombe au sol et est immobilisée (sauvegarde annule). La cible ne peut pas se sauvegarder avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Echec : demi-dégâts, la cible tombe au sol et est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : la cible ne peut pas se sauvegarder avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mineure) : vous faites glisser toutes les créatures touchées et encore sous l'effet de ce pouvoir d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. Toutes les cibles doivent subir le même déplacement forcé.

Semeur de peur

"Tu auras peur."

Prérequis : classe de magicien, formé en Intimidation

Vous êtes un semeur de peur, maître de la terreur et de l'effroi. Vous savez particulièrement bien vous y prendre pour terrifier vos adversaires, et vous pouvez même faire mourir de peur.

Aptitudes de semeur de peur

Action terrifiante (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, et que vous utilisez cette action pour attaquer, comparez votre jet d'attaque à la Volonté de la cible. En cas de réussite, la cible doit utiliser sa prochaine action pour se déplacer de 5 + modificateur de Charisme cases le plus loin possible de vous, et, si possible, sans ligne de vue sur vous.

Science de la terreur (niveau 11) : quand vous utilisez une attaque portant le mot-clé terreur, et que cette attaque rate, la cible subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme. De plus, chaque fois que vous utilisez un effet de terreur dans une zone (décharge, explosion ou mur), vous pouvez exclure de la zone un nombre d'alliés égal à votre modificateur de Sagesse.

Semer la peur (niveau 16) : vous pouvez utiliser tous vos pouvoirs ayant le mot-clé terreur et de zone de proximité comme si vous vous teniez sur la case d'un allié que vous pouvez voir, et situé à moins de 10 cases.

Sorts de semeur de peur

Aura de terreur

Semeur de peur Attaque 11

Votre stature augmente, votre ombre englobe vos adversaires. Insidieusement, ils sentent la terreur se glisser dans leur dos.

Rencontre * arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : chaque créature pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychique, la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Bouclier de terreur

Semeur de peur Utilitaire 12

Vous terrifiez ceux qui osent vous attaquer.

Quotidien * arcanique, psychique, terreur

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous êtes attaqué

Effets : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous gagnez un bonus de +4 sur toutes vos défenses. Si une créature parvient à vous toucher pendant que ce pouvoir dure, elle subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur d'Intelligence.

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

Hurllement de terreur

Semeur de peur

Attaque 20

La cible hurle à la mort, ce qui vrille les tympans des créatures proches.

Rencontre * arcanique, focaliseur, psychique, terreur, tonnerre

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : la cible initiale et toutes les créatures situées à moins de 3 cases de celle-ci

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie (sauvegarde annule).

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

Voies parangoniques de sorcier

Grand astrologue

"Ce sont dans les étoiles que réside le pouvoir."

Prérequis : classe de sorcier (pacte stellaire)

Vous étudiez les puissances qui se cachent derrière les étoiles. Vous avez étudié les trajectoires des étoiles, et savez comment en tirer profit, pour lire l'avenir, le présent, et le passé.

Aptitudes de grand astrologue

Action des étoiles (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action, vous n'êtes plus aveuglé si vous l'étiez (et ce, dès que le point d'action est dépensé). De plus, si vous utilisez cette action pour attaquer avec un sort arcanique, si vous touchez la cible est également aveuglée (sauvegarde annule).

Etoile focaliseur (niveau 11) : vous pouvez utiliser les orbes comme focaliseur pour vos sorts de sorcier du pacte stellaire, et les sorts de cette voie parangonique.

Sort étoilé (niveau 11) : une fois par jour, vous pouvez maintenir gratuitement un sort arcanique qui dispose du champ maintien (mineure), à condition que ce sort soit un sort du pacte stellaire ou ayant le mot-clé illusion et/ou radiant. Dès que vous êtes hébété, étourdi, dominé, ou inconscient, le maintien cesse.

Orbes des étoiles (niveau 16) : tant que vous êtes conscient, vous pouvez choisir un nombre d'orbes magiques égal à votre modificateur de Sagesse, et les faire flotter autour de votre tête. Vous pouvez ajouter et/ou retirer des orbes en une action mineure. Chaque fois que vous lancez un sort arcanique, vous pouvez utiliser n'importe lequel de ces orbes activés. Ceci vous permet essentiellement de changer de focaliseur sans dépenser d'action mineure.

Sorts de grand astrologue

Etoile du passé

Grand astrologue (stellaire)

Attaque 11

Vous rappelez une étoile issue du passé, et vous imposez cette vision à la cible.

Rencontre * arcanique, chame, focaliseur, radiant

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants. Si la créature vous a attaqué depuis le début de la rencontre, elle est hébétée (sauvegarde annule). Si la créature vous a infligé un coup critique depuis le début de la rencontre, elle est étourdie (sauvegarde annule).

Etoile du présent

Grand astrologue (stellaire)

Utilitaire 12

Ce qui est important n'est pas le futur ni le passé, mais bien le présent. Vous connaissez déjà le passé, et il vous survivre au présent pour connaître le futur..

Quotidien * arcanique, radiant, téléportation

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous êtes attaqué

Effets : vous vous téléportez de 10 cases. Si cette téléportation vous permet d'échapper à l'attaque, la créature qui vous a attaqué subit des dégâts radiants continus égaux à votre modificateur de Charisme (sauvegarde annule).

Etoile du futur

Grand astrologue (stellaire)

Attaque 20

Les astres vous apprennent ce qui fera le futur. A vous de l'accepter, ou de le refuser.

Quotidien * arcanique, focaliseur, guérison, radiant, téléportation

Interruption immédiate **Distance 20**

Déclencheur : une créature en attaque une autre

Cible : la créature qui attaque ou la créature qui est attaquée

Attaque : Charisme +2 contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Vous pouvez téléporter la cible de 10 cases.

Echec : demi-dégâts, la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Vous ne téléportez pas la cible.

Effets : vous pouvez téléporter l'autre créature de 10 cases, et elle peut dépenser une récupération en une action libre.

Autres voies parangoniques

Mystificateur occulte

"Il n'est aucun endroit où je ne puisse aller. Ma spécialité : les maisons de magiciens."

Prérequis : classe de voleur, une autre classe arcanique.

Vous utilisez la magie pour jouer avec vos autres talents de voleur. Non seulement vous êtes incroyablement doué, mais vous disposez également d'une magie pour surprendre vos adversaires, où vous infiltrer là où votre présence n'est pas souhaitée.

Aptitudes de mystificateur occulte

Action secrète (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action, vous devenez invisible jusqu'à la fin de ce tour de jeu.

Arcanes sournoises (niveau 11) : choisissez un sort arcanique que vous connaissez. Vous pouvez utiliser votre attaque sournoise avec ce sort. Même si le sort vise plusieurs cibles, l'attaque sournoise ne s'applique qu'à une seule des cibles de votre choix. Si le sort présente un mot-clé d'énergie, les dégâts d'attaque sournoise ont également ce mot-clé. Si le sort dispose de plusieurs mots-clés, l'attaque sournoise n'en présente qu'un, de votre choix.

Lame illusoire (niveau 16) : votre arme est une image trouble et vacillante, et personne ne sait vraiment où elle est. Quand vous dépensez un point d'action, et effectuez une attaque d'arme, vous pouvez attaquer la Volonté de la cible plutôt que sa CA, sauf si elle est incapable de percevoir les illusions. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir et celui d'action secrète simultanément.

Sorts de mystificateur occulte

Mensonge captivant

Mystificateur occulte

Attaque 11

Vous attirez l'attention de vos ennemis, et alors qu'ils s'arrêtent pour vous observer, vous foncez sur l'un d'eux pour le tuer.

Rencontre * arcanique, arme, charme

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Vous pouvez vous décaler de 2 cases (ou moins) et effectuer une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature hébétée par l'attaque principale.

Attaque secondaire : Dextérité contre CA

Réussite secondaire : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Fuite instantanée

Mystificateur occulte

Utilitaire 12

Aucune menottes ne sauraient vous arrêter.

Rencontre * arcanique, téléportation

Action de mouvement **Personnelle**

Effets : vous vous téléportez de 8 cases. Vous pouvez également rejouer les jets de sauvegarde contre toutes les conditions : immobilisé ou ralenti, avec un bonus sur le jet de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence.

Double trompeur

Mystificateur occulte

Attaque 20

Vous créez une image de vous-même, qui trompe vos adversaires, les perturbe, et les attaque.

Quotidien * arcanique, arme, illusion, psychique

Action simple **Distance** 10

Effet : vous invoquez une image de vous-même qui occupe une case située à portée. Celle-ci est considérée comme un allié pour déterminer si vous ou vos alliés bénéficiez d'une prise en tenaille. De plus, l'illusion peut effectuer une attaque d'opportunité chaque round (en plus de la votre), infligeant 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques sur une attaque d'opportunité réussie.

A chaque round, vous pouvez dépenser une action mineure pour déplacer l'illusion d'un total de 6 cases. Des créatures peuvent se déplacer à travers l'illusion, mais ceci leur inflige un nombre de dégâts psychiques égal à votre modificateur d'Intelligence.