

2

Adaptation environnementale

p. 193



Novice



1 heure (1 / heure)



Toucher



5 cibles pour +2PP

[Une glyphe sur le front, potions, pilules]

Protège des environnements hostiles.

2

Adh rence

p 193



Novice



3 rounds (1 / round)



Toucher



5 cibles pour +2PP

[ craser une araign e, toile d'araign e, un bout de tentacule]

Permet de marcher aux murs et aux plafonds.

*

Ami des bêtes

p. 193



Novice



10 minutes



Intellect x 100m



-

[L'arcaniste se concentre et fait des grands gestes]

Contrôle un animal.

2

Armure

p. 194



Novice



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Aura mystique, peau durcie, armure réelle ou éthérée, une masse d'insectes ou de vers]

+2 en Armure (+4 avec une Relance).

2

Augmentation / Diminution de Trait

p. 194



Novice



3 rounds (1 / round)



Intellect



-

[*changement physique, aura lumineuse, potions*]

+/-1 dé dans un Trait (+/-2 avec une Relance)

2-6

Aveuglement

p. 194



Novice



Instantané



Intellect



Spécial

[Flash lumineux, sable dans les yeux, ombres]

Aveugle une ou plusieurs cibles.

3

Bannissement



Vétéran



Instantané



Intellect



-

[Objets bénis, symboles d'Arcanes, pincée de sel]

Bannit une créature extraplanaire.

1+

Barrière

p. 195



Aguerri



3 rounds (1+ / round)



Intellect



une section pour +1PP

[Feu, glace, buissons épineux, force invisible, os]

Crée un mur.

2

Choc



Novice



Instantanée



12/24/48



-

[Éclairs d'énergie, grenades étourdissantes, déflagrations soniques, explosion de lumière]

Secoue des cibles dans une zone.

1

Compréhension des langues

p. 195



Novice



10 minutes (1 / 10 min)



Toucher



-

[Mots, images, gestes]

Permet de parler, lire et écrire une langue inconnue.

1+

Confusion

p. 195



Novice



Instantané



Intellect x 2



5 cibles pour +1PP

[Motifs hypnotiques, illusions, bruits assourdissants]

Secoue des cibles spécifiques.

3+

Convocation d'allié

p. 196



Novice



3 rounds (1 / round)



Intellect



-

[Invocation d'élémentaire, chien fantomatique, double dimensionnel]

Invoque un allié loyal et obéissant.

2+

Croissance / Rapetissement

p. 197



Aguerri



3 rounds (2 / round)



Intellect



-

[Gestes, mots de pouvoir, potions]

Augmente ou diminue la taille d'une cible.

2

Déflexion

p. 197



Novice



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Bouclier mystique, vents tourbillonnants, serviteur fantôme]

-2 pour toucher l'arcaniste à distance (-4 avec une Relance).

2

Déguisement

p. 198



Aguerri



10 minutes (1 / 10 min)



Toucher



-

[Apparence illusoire, transmutation physique, une mèche de cheveux de la cible.]

Permet de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre.

2

Déluge de coups

p. 198



Aguerri



Instantané



Gabarit de cône



-

[Vague de terre, vents tourbillonnants, vague déferlante]

Repousse des cibles.

2

Détection/Dissimulation d'Arcane

p. 198



Novice



3 (1 / rd) ou 1h (1 / h)



Vue



-

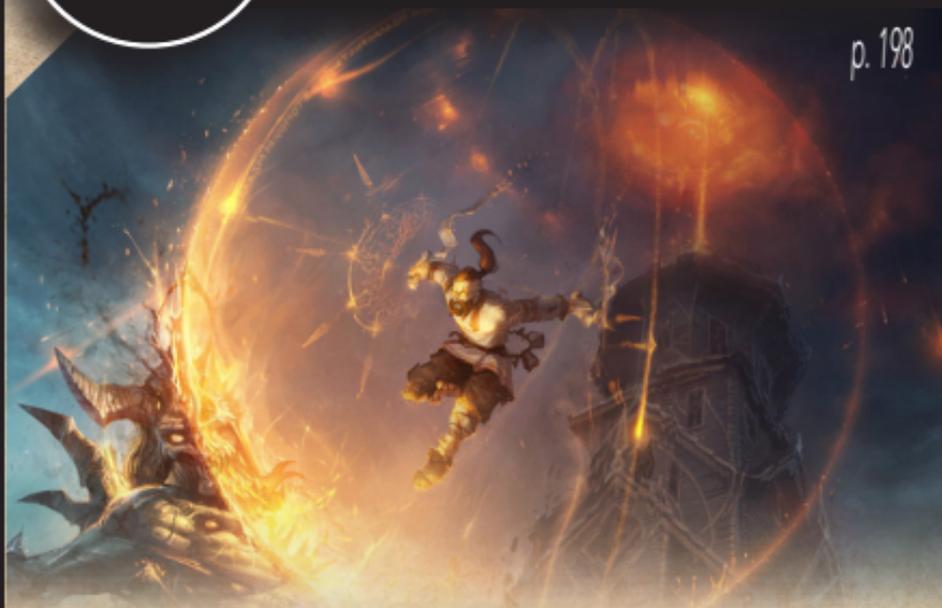
[Gestes, mots murmurés]

Permet de ressentir ou de dissimuler la présence d'arcanes.

3

Dissipation

p. 198



Aguerri



Instantané



Intellect



-

[Gestes, mots murmurés]

Annule ou contre un pouvoir d'arcane.

5

Divination

p. 199



Héroïque



1 minute



Personnelle



-

[Contacter les esprits des ancêtres, communiquer avec une divinité, interroger des puissances occultes ou démoniaques.]

Obtient des réponses à des questions.

4

Don du guerrier

p. 199



Aguerri



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Gestes, prières, mots murmurés, concentration]

Obtient un Atout de combat.

1-3

Eclair

p. 280



Novice



Instantané



12/24/48



-

[Feu, glace, éclair, obscurité, projectiles colorés, insectes]

1-3 éclair faisant 2d6 de dégâts ou un éclair à 3d6.

2-4 Enchevêtrement

p. 200



Novice



Spécial



Intellect



-

[Projectiles gluants, lierres, menottes, toiles d'araignées]

Restreint les mouvements d'une ou plusieurs cibles.

3

Enfouissement

p. 200



Novice



3 rounds (2 / round)



Intellect x 2



-

[Se fondre dans la terre et réapparaître ailleurs]

Permet de se fondre dans la terre et de réapparaître ailleurs.

2-6

Explosion

p. 201



Aguerri



Instantané



12/24/48



-

[Boules de feu, de glace, d'éclair, d'obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes]

Provoque des dégâts dans une zone.

2

Frappe

p. 201



Novice



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Aura lumineuse, rune, glyphes, énergie crépitante, barbelure sur une arme]

+2 aux dégâts d'une arme (+4 avec une Relance).

10/20

Grande guérison

p. 201



Vétéran



Instantané



Toucher



-

[Apposition des mains, symbole sacré, faire boire un peu d'eau]

Soigne une blessure (même permanente),
une maladie ou un poison.

3

Guérison



Novice



Instantané



Toucher



-

[Apposition des mains, symbole sacré, faire boire un peu d'eau]

Soigne une blessure vieille de moins d'une heure.

5

Intangibilité

p. 202



Héroïque



3 rounds (2 / round)



Toucher



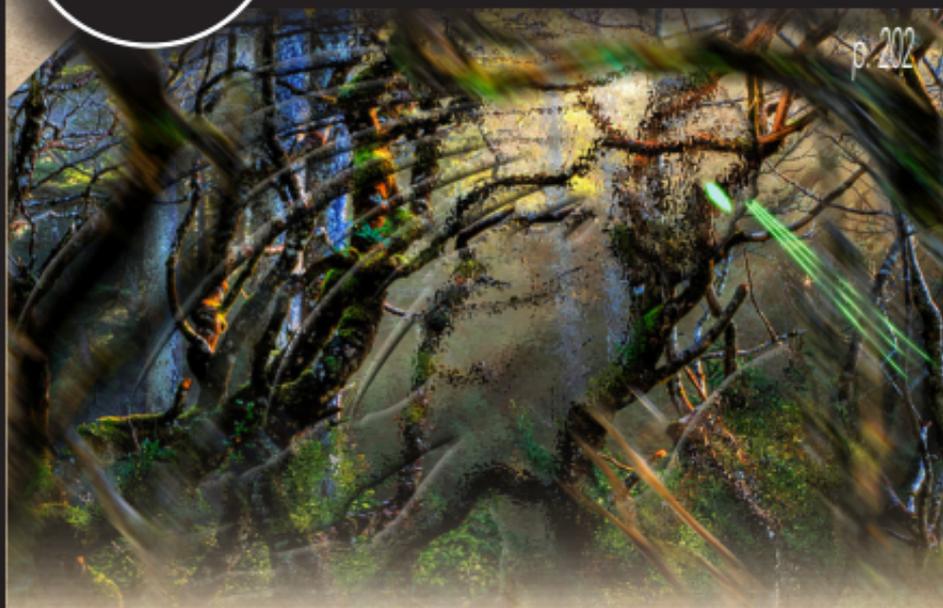
-

[Forme fantomatique, corps d'ombre, forme gazeuse]

Rend intangible.

5

Invisibilité



Aguerri



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Poudre, potion, lumières iridescentes]

Rend transparent ou invisible (avec une Relance).

3

Lecture des pensées

p. 203



Novice



1 round



Intellect



-

[Invasion psionique, scanner cérébral]

Lit les pensées d'une cible.

2

Lumière / Ténèbres

p. 203



Novice



30 min. (1/10 min.) ou 3rd (1/rd)



Intellect



-

[Diverses couleurs, globes flottants dans l'air, mains brillantes, bâton enchanté]

Crée une zone de lumière ou de ténèbres.

1

Manipulation élémentaire

p. 203



Novice



Instantané



Intellect x 2



-

[Quelques simples gestes]

Accomplit de petites tâches liées à un élément.

3

Marionnette

p. 204



Vétéran



3 rounds (1 / round)



Intellect



-

[Yeux brillants, transe, montre à gousset, poupées vaudou]

Prend le contrôle d'une cible.

2

Rafale

p. 204



Novice



Instantané



Gabarit de Cône



-

[Cône de feu, de froid, jet de lumière]

Déluge d'énergie pouvant provoquer 2d10 de dégâts.

1

Ralentissement

p. 205



Aguerri



3 rounds (2 / round)



Intellect x 2



5 cibles pour +1PP

[Faire un nœud avec un bout de corde, ralentissement temporel]

Ralentit une ou plusieurs cibles.

4

Rapidité

p. 205



Aguerri



3 rounds (2 / round)



Toucher



-

[Mouvements flous, hyperactivité]

Peut faire une action supplémentaire par round. Défausse les cartes d'initiative inférieur à 8 en cas de Relance.

2-4

Ravage

p. 205



Aguerri



Instantané



Intellect x 2



-

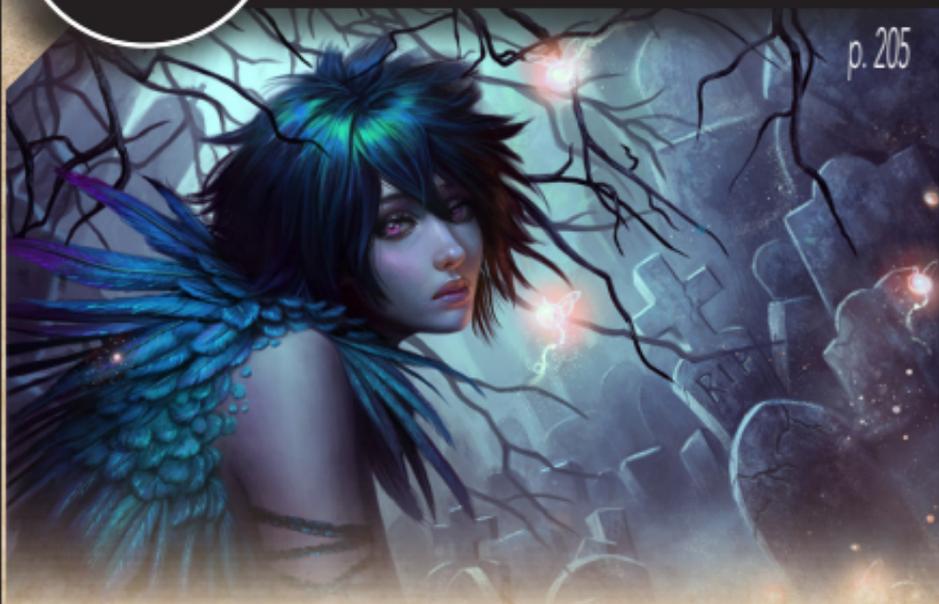
[Tornado, poltergeist, champ de répulsion]

Fait voler les participants d'un bout à l'autre du champ de bataille.

1

Secours

p. 205



Novice



Instantané



Toucher



-

[prières, apposition des mains, tonique]

Supprime un niveau de fatigue.

3 Siphon d'énergie



Héroïque



Instantané



Intellect



-

[Prière, mots murmurés, gestes]

Puise dans les réserves de pouvoir d'un autre arcaniste.

2

Sommeil

p. 206



Aguerri



1 minute (1 / minute)



Intellect x 2



-

[Berceuse, poignée de sable ou de poudre]

Endort des cibles dans une zone.

5

Télékinésie

p. 206



Aguerri



3 rounds (1 / round)



Intellect



-

[Gestes, baguette magique, regard d'acier]

Déplace des objets ou des créatures à distance.

3+

Téléportation

p. 207



Aguerri



Instantané



Spécial



1 Fat. / personne sup.

[Un nuage de fumée, changement de phase, transformation en éclair]

Disparaît et apparaît à 10 cases par tranche de 3PP.

2

Terreur

p. 208



Novice



Instantanée



Intellect x 2



-

[Gestes, énergie surnaturelle, frissons glacés]

Provoque la terreur dans une zone.

3+

Transformation

p. 208



Novice+



1 minute (1 / minute)



Personnelle



-

[Morphing, talismans, tatouages]

L'arcaniste se transforme en un animal.

1

Vision dans le noir

p. 208



Novice



1 heure (1 / heure)



Toucher



5 cibles pour +1PP

[Yeux lumineux, pupilles dilatées, vision sonique]

Une ou plusieurs cibles voient dans le noir.

3

Vision lointaine

p. 209



Aguerri



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[*Marque invisible, lecture des vents, yeux d'aigle*]

Divise par deux les malus d'attaque à distance.

1

Vitesse

p. 209



Novice



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Mouvements flous, acrobaties]

Augmente l'Allure de la cible.

3/6

Vol

p. 209



Vétéran



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Vents tourbillonnants, anneau magique, balai]

Permet à la cible de voler.

3+

Zombi

p. 209



Vétéran



Spéciale



Intellect



1 corps pour +3PP

[graver des symboles cabalistiques sur des corps, lancer des os, cimetière, livres couverts de peau]

Fait se dresser des cadavres.

4

Zone de dégâts

p. 210



Aguerri



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

[Aura enflammée, épines, champ électrique]

Entoure la cible d'une zone provoquant des dégâts.