

1

Bouclier d'arcane



Novice



3 rounds (1 / round)



Toucher



-

Octroie l'Atout Résistance aux Arcanes, ou l'Atout Grande Résistance aux Arcanes avec une Relance.

3

Clairvoyance

p.2



Aguerri



3 rounds (1 / round)



Variable



-

Permet de voir des lieux distants.

5

Dépeçage

p. 3



Vétéran



Instantané



Intellect



-

Inflige de 2d10 à 5d10 de dégâts à une cible.

2

Fantasmes

p. 3



Novice



3 rounds (1 / round)



Intellect



+1 sens pour +1PP

Crée une illusion affectant un ou plusieurs sens.

3

Illusion

p. 4



Novice



3 rounds (1 / round)



Âme



-

Fait percevoir une illusion à une cible unique.

10

Malédiction

p. 5



Héroïque



Permanent



Vue



-

Permet de maudire une cible de manière permanente.

3

Paralysie



p. 6



Novice



3 rounds (1 / round)



Âme



-

Permet d'immobiliser une cible.

3

Postcognition

p. 6



Héroïque



Variable



2km de rayon ou moins



-

Permet d'entrevoir des évènements du passé.

*

Réparation

p.7



Vétéran



Instantané



Toucher



-

Permet de réparer un objet

10

Sanctification / Désacralisation

p. 7



Novice



Permanent



Spécial



-

Sanctifie ou désacralise un endroit (en fonction de l'orientation de l'arcaniste).

2

Seconde vue

p. 8



Aguerri



3 rounds (1 / round)



Personnelle



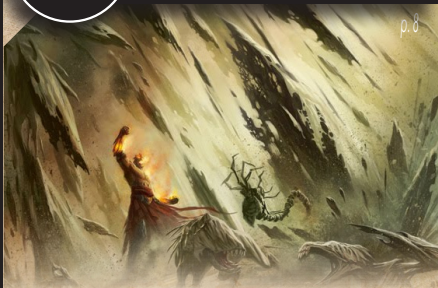
-

Permet de voir parfaitement dans les ténèbres et de voir l'invisibilité, et même à travers les murs en cas de Relance

5

Secousse

p. 8



Vétéran



Instantané



Intellect x 3



-

Provoque un tremblement de terre dans une zone.

2

Silence

p. 8



Novice



3 rounds (1 / round)



Intellect



-

Provoque le silence dans une zone.

8

Tempête

p. 9



Vétéran



2d6 heures



5km de rayon



-

Provoque une terrible tempête dans une zone.

1

Tour de magie

p. 9



Novice



1 minute (1/minute)



Intellect



-

Permet de créer des effets magiques mineurs et simples.

2

Télépathie

p. 9



Novice



3 rounds (1 / round)



Spécial



-

Permet de contacter mentalement une personne.

1

Voies de la nature

p. 10



Novice



1 heure (1/heure)



Toucher



-

Permet de se déplacer sans trace en milieu naturel.