

❑

❑

❑

❑

❑

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Projectiles magiques** (libre). Distance. Effet : d6 dégâts, sans bonus de Volonté (Vous tirez deux projectiles au niveau 1, trois au niveau 6, quatre au niveau 11, cinq au niveau 16, six au niveau 21 et sept au niveau 26.)

**Éclair hébétant** (limité). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette, et immobilisation continue.

**Boule de feu** (unique). Zone à distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette plus deux dés. Échec : demi-dégâts.

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Vague d’acide** (limité). Zone au contact. Volonté contre Vigueur. Réussite : dégâts de la baguette plus deux dés, et la cible recule (elle n’est plus au contact avec vous, et inversement). Effet : en cas de jet de persistance réussi, la cible ne peut s'approcher de vous jusqu’à votre prochain tour.

**Peau de pierre** (unique). Effet : choisissez un allié au contact ; jusqu’à la fin du combat, cet allié bénéficie d’un bonus de +10 en défense contre toutes les attaques physiques.

Pouvoir épique (niv.21)

**Tempête de neige** (unique). Zone à distance. Effet : jusqu’à la fin du combat, les créatures dans la zone subissent 4d10 dégâts chaque round ; les attaques à distances depuis ou vers la zone subissent un malus de –5.

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Attaque brutale** (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l’arme ; si la cible tombe à 0 PV, effectuez une nouvelle Attaque brutale.

**Provocation** (limité). Contact. Vigueur contre Volonté. Réussite : dégâts de l’arme, et la cible doit attaquer le guerrier au corps à corps tant que ce dernier reste au contact (effet continu).

**Garde infranchissable** (unique). Contact. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l’arme plus un dé. Effet : jusqu’à votre prochain tour, vous bénéficiez d’un bonus de +10 en défense contre les armes et les pouvoirs martiaux.

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Vague d’acier** (limité). Zone au contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l’arme.

**Spaaartiate !!!** (unique). Action mineure. Effet : jusqu’à la fin du combat, vous obtenez +2 en défense par ennemi au contact.

Pouvoir épique (niv.21)

**Riposte du maître d’armes** (unique). Réaction à une défense au contact ratée. Effet : annulez l’attaque en question ; effectuez une attaque de base contre l’attaquant, avec un bonus de +5 en attaque et de cinq dés aux dégâts.

**Compétence** : Athlétisme.

**Équipement** : arme lourde à deux mains (1d10), armure lourde (+10 PV)

OU : arme lourde à une main (1d8), bouclier (+5 PV), armure lourde (+10 PV)

OU : arme lourde à une main (1d8), arme légère à distance (1d6), armure lourde (+10 PV)

ARCANIQUE

MARTIAL

**Compétence** : Érudition.

**Équipement** : arme improvisée (d4), baguette (d6)

**Spécial** : le magicien connaît également le rituel Prestidigitation, ainsi qu’un autre rituel de niveau 1 de votre choix. Il en apprend un nouveau à chaque niveau.

GUERRIER

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

❑

❑

❑

❑

❑

MAGICIEN