**SNAERR,  
*SLEIGH BEGGY***

**Branches: FROST, Enchantements**

***SLEIGH BEGGY***

Il vous est plus facile d’apprendre l’art de la magie, et avez accès à l’enchantement sans avoir besoin d’âmes. Cependant, vous êtes physiquement plus faible, le flux du Onesong étant bien plus intensif et constant en votre corps, le drainant constamment.

Votre réserve de mana est doublée, ajoutez votre vigueur à votre mana. Elles ne font plus qu’un.   
 Vous subissez deux fois plus de dégâts des sources externes.

***FROST***

**HURL FRILE** [1, M2, P8] : Projetez un projectile fait de glace.   
 **Dégâts : (0.75% Arcanologie + 1d3 par 4 points d’habilité)**

**FROSTBITE** [1, M3, P6] : Immobilisez les membres d’un ennemi. Il subit des dégâts à chaque début de tour jusqu’à ce qu’il en soit libéré.  
 **Dégâts : (30% Echo + 1d4 par 4 points d’intelligence)**  
 Jet de sauvegarde de force pour se libérer.

**FREEZING GROUNDS** [2, M10, P4] : Sur une zone de 5 cases, érigez des structures de glace dont vous choisissez la forme.   
 **Dégâts : (100% Echo + 2d2 par 4 points d’intelligence + 2d2 par 4 points d’habilité)**

**Papattes de Glace :** + 4 de mouvement. Vous ignorez la plupart des effets négatifs du terrain sur la mobilité. Vous ne pouvez pas subir d’attaque d’opportunité.

***Enchantements***

**Animer**[?, M?, CD?, P6] : Animez un sans-âme. Le coût en mana, d’action et le temps de rechargement dépendent de ce que vous souhaitez animer.

**Imbuer** [2, M6, CD3, P10] : Invigorez un être consentant avec le bonus suivant pour **(3 + 0.20% de votre Echo)** tours :  
 **25% de votre Arcanologie + 1d4 de plus par 5 points d’Arcanologie de dégâts physiques supplémentaires.  
 35% de votre Arcanologie + 1d4 de plus par 5 points d’Arcanologie de vigueur temporaire.**