



Crâ

Gestion de la vitalité

Niveau 1 : 10 + 1d8 + mod. Vitalité

Nouveau niveau : 1d10 + mod. Vitalité

Spécificités de la classe

- +1 PO (+2 à partir du niveau 10)
- Histoire +3
- Perspicacité +3
- Persuasion +2

1 Flèche de recul

3★

Touche : 1d20 + mod. Chance + mod. de l'arme 1-5
Effet : repousse de 1d4 * 1,5 mètre (soit 2 fois / tour
1d4 cases)
Critique : 3m. 0 tour avant relance

Le mouvement n'est pas magique, si la cible est bloquée physiquement, elle ne pourra pas bouger. Les cibles lourdes ne peuvent pas être déplacées.

Description

La créature charge une flèche avec de l'eau. A l'impact, la pression de l'eau fait reculer la cible.

La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches.

1 Flèche enflammée

3★

Touche : 1d20 + mod. Intel + mod. de l'arme 1-5
Dégâts : ajoute au dégât de l'arme 3 fois / tour
1d4 + mod. Intel (feu) 0 tour avant relance
Critique : double le dé de dégâts.

Description

La créature enflamme une flèche ce qui occasionne des dégâts de feu à la cible.

La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches.

1 Flèche d'immobilisation

4★

Touche : 1d20 + mod. Sagesse + mod. de l'arme 1-4
Effet : perte de PM équivalente au mod. Sagesse du lanceur divisé par 2 (avec un minimum de 1) 1 fois / tour
Critique : mod. Chance non divisé par 2 0 tour avant relance

Description

La flèche est enduite de substance gluante qui permet d'engluer la cible. Elle perd alors en mobilité.

La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches.

3 Tir éloigné

1★

Touche : 1d20 + mod. Sagesse 0-1
Degré de difficulté : modéré ∞ fois / tour
Effet : +1 PO pendant 1 tour 0 tour avant relance
Critique : +2 PO

Description

Ce sort permet d'affûter sa vision ou celle d'un allié à côté de soi pour lui donner de la portée.

5 Flèche empoisonnée

4★

Touche : 1d20 + mod. Vitalité + mod. de l'arme 0
Dégât : 1d4 pendant un nombre de tour égale à la moitié du niveau du lanceur de la flèche. 1 fois / tour
Etat : empoisonné 0 tour avant relance
Critique : 1d6

Le poison n'est pas magique. Il est possible de soigner ou d'interrompre la propagation du poison.

Description

Ce sort empoisonne une flèche et de la tirée. Elle peut être tirée dans la minute qui suit via un autre sort. La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches. Il est possible d'empoisonner des flèches à l'avance ce qui réduit le sort à 2 PA. Après chaque repos long, les flèches perdent leurs poisons.

7 Flèche harcelante

2★

Touche : 1d20 + mod. Intel + mod. de l'arme 1-8
Dégâts : ajoute au dégât de l'arme 3 fois / tour
1d6 + mod. Intel (feu) 0 tour avant relance
Critique : double le dé de dégâts

Description

La flèche est tirée en cloche, elle peut atteindre une cible cachée derrière un obstacle à une grande portée.

La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches.

9 Œil de taupe

6★

Touche : 1d20 + mod. Chance + mod. de l'arme 1-5
Dégâts : 1d8 + mod. Chance (eau) 1 fois / tour
Zone : 4,5m * 4,5m (soit 3*3 cases) 2 tour avant relance
Etat : aveuglé-e
Critique : double le dé de dégâts

Description

Une série de fléchettes est générée et tirée sur une zone de 4,5*4,5m (soit 3*3 cases). Toutes les créatures se trouvant sur la zone subissent des dégâts et se retrouvent dans l'état aveuglés pendant 1 tour.

11 Flèche persécutive

6★

Touche : 1d20 + mod. Chance + mod. l'arme 1-5
Dégâts : ajoute au dégât de l'arme 1 fois / tour
1d10 + mod. Chance (eau) + mod. Intel (feu) 2 tour avant relance
Critique : double le dé de dégâts

Description

La créature génère un mélange des éléments feu et eau autour d'une flèche et la tire sur une cible, qui subit des dégâts de feu et d'eau.

La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches.

13 Tir puissant

3★

Touche : 1d20 + mod. Sagesse 0-3
Degré de difficulté : modéré 1 fois / tour
Effet : ajoute 1d8 à la prochaine flèche tirée 0 tour avant relance
Critique : 1d10

Description

En analysant son environnement, la créature augmente les dégâts de la prochaine arme de lancer qu'elle tirera.

15 Flèche punitive

6★

Touche : 1d20 + mod. Chance + mod. de l'arme 1-4
Dégâts : ajoute au dégât de l'arme n 1 fois / tour
d10 + mod. Chance (eau) 1 tour avant relance
n = nombre de fois que la flèche a été tirée dans le combat.
Critique : n d12

Description

La créature se concentre et tire une flèche de toutes ces forces sur une cible. La prochaine flèche punitive tirée verra ses dégâts augmentés.

La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches.

17 Flèche explosive

7★

Touche : 1d20 + mod. Intel + mod. de l'arme 1-7
Dégâts : ajoute au dégât de l'arme 1 fois / tour
2d12 + mod. Intel (feu) 2 tour avant relance
Zone : 6*6m (soit 4*4 cases)
Critique : double le dé de dégâts

Description

Ce sort permet de générer une flèche avec une petite bombe incendiaire à l'intérieur. La flèche explose à l'impact et provoque des dégâts de feu dans une zone de 6*6m (soit 4*4 cases).

La créature doit posséder une arme de lancer utilisant des munitions comparables à des flèches.

19 Maîtrise de l'arc

6★

Touche : 1d20 + mod. Sagesse 0
Degré de difficulté : difficile 1 fois / tour
Effet : Ajout à tous les dégâts de flèche de dégât égal au mod. Chance + mod. Intel pendant toute la durée du combat - tour avant relance
Critique : mod. Chance + mod. Intel * 2

Description

Ce sort permet d'augmenter fortement les dégâts des flèches de la créature grâce à son intelligence et à la chance.

Le sort est non cumulable.

Autres sorts

Touche : _____

Dégâts : _____ fois / tour

Effets : _____

Zone : _____

Critique : _____

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

[illegible]

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

				
Touche :							fois / tour
Dégâts :							
Effets :							tour avant
Zone :							relance
Critique :							

Touche :				fois / tour
Dégâts :				tour avant
Effets :				relance
Zone :				
Critique :				

Touche :	fois / tour		
Dégâts :			
Effets :	tour avant relance		
Zone :			
Critique :			

[illegible]

Touche :				fois / tour	
Dégâts :				tour avant relance	
Effets :					
Zone :					
Critique :					

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

Touche : _____ fois / tour

Dégâts : _____ tour avant relance

Effets : _____

Zone : _____

Critique : _____

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

fois / tour

tour avant

relance

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :

fois / tour

tour avant

relance

Touche :

Dégâts :

Effets :

Zone :

Critique :