

TISSEUR



NE NOBLE ORQUE DANSANT RAPIDEMENT AU milieu d'ennemis s'effondrant sans qu'elle ne les touche.

Un solide gnome aux yeux cousus, attirant sur lui les attaques ennemis puis renvoyant leurs coups sous forme d'ondes de choc.

Une femme aux mille masques pliant la trame de la réalité sous son poids pour accomplir sa volonté.

Quels que soient leurs buts, les Tisseurs feront tout ce qui est en leur pouvoir pour les atteindre, modifiant destin et réalité selon leurs besoins.

FARDEAU DE CLAIRVOYANCE

Qu'ils soient nés ainsi ou transformés par des événements extraordinaires, tous les Tisseurs partagent une même capacité : **voir le Voile Doré**.

Le destin est un concept abstrait, mais les rares êtres qui lui sont étroitement liés peuvent percevoir partout de **fins fils dorés** connectant absolument tout ce qui existe. Chaque être vivant, objet, concept, tout est attaché à des fils du destin entremêlés les uns aux autres.

Lorsque **Auna**, déesse du Destin, mourut durant l'Effondrement opposant dieux et mortels, une infinité de fils composant son essence se matérialisèrent et se dispersèrent dans le monde. Dans de rares cas, le contact d'un mortel avec l'un de ces fils — ou un autre artefact de même nature — ouvre sa vision à la Toile.

Cependant, confrontés à une vision qu'ils ne sont pas faits pour comprendre, **la plupart des mortels meurent instantanément**, leur esprit incapable d'assimiler ce qu'ils perçoivent.

UN ENTRAÎNEMENT PAR MENTORAT

Rares sont les mortels qui survivent à leur première vision du Voile.

Ceux qui y parviennent ont été secourus par un maître Tisseur... ou devront en trouver un pour survivre.

L'art des Tisseurs est extrêmement rare, dangereux, et ne peut être appris qu'auprès d'un autre Tisseur. Le maître enseigne au disciple à refermer partiellement sa vision, à laisser à son corps et à son esprit le temps de s'habituer à percevoir les fils du destin, un par un.

On raconte que le premier Tisseur capable de contempler le Voile dans son intégralité sans perdre la raison deviendra **le successeur d'Auna**.

CRÉER UN TISSEUR

Lorsque vous créez un Tisseur, réfléchissez à l'événement qui a ouvert vos yeux au Voile :

- Avez-vous été en contact avec un amas de fils d'Auna ?
- Un Tisseur vous a-t-il approché ?

- Êtes-vous tombé par hasard sur une relique divine de l'Âge d'Or ?
- Votre lignée porte-t-elle du sang divin ou angélique ?
- Un destin puissant a-t-il été inscrit sur votre naissance ?

Tout événement marqué par une forte présence du destin peut convenir.

Souvenez-vous seulement que **les Tisseurs sont destinés à le devenir**.

Réfléchissez ensuite à votre **mentor** :

Comment vous a-t-il appris à refermer votre esprit au Voile, à manier les fils comme des armes ou des outils ? Quelle fut votre réaction en découvrant que le destin existe réellement, et que vous faites partie des rares capables de l'influencer — même légèrement ?

Cette révélation vous a-t-elle apaisé ? Mis en colère ?

Rempli de détermination ?

Et surtout : **quel destin souhaitez-vous changer** ?

Par quoi voulez-vous le remplacer ?

Et serez-vous prêt à en assumer les conséquences ?

CONSTRUCTION RAPIDE

Pour créer rapidement un Tisseur, suivez ces suggestions :

- Priorisez **la Dextérité** pour le combat.
- Priorisez **la Sagesse** pour manipuler les fils du destin.
- Choisissez ensuite, selon votre **Motif** :
 - **Constitution** si vous voulez être un rempart pour votre équipe (Motif de la Maille).
 - **Force** si vous souhaitez renforcer vos capacités d'attaque (Motif de la Déchirure).

COMPÉTENCES DE CLASSE

POINTS DE VIE

- Dé de vie** : 1d8 par niveau de Tisseur
- Points de vie au niveau 1** : 8 + votre modificateur de Constitution
- Points de vie aux niveaux supérieurs** : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de Tisseur après le premier

MAÎTRISES

- Armures** : armures légères
- Armes** : armes simples, armes martiales
- Outils** : outils de tissage
- Jets de sauvegarde** : Dextérité, Sagesse
- Compétences** : choisissez deux compétences parmi : **Acrobatie, Arcanes, Perspicacité, Performance, Médecine, Escamotage, Perception**

Niveau	Bonus de maîtrise	Compétence	Dé de résonance	Actions de vibrations connues	Charge de vibration
1	+2	Vibration du destin, Rupture des fils	1d4	2	2
2	+2	Pas rapides, Style de combat	1d4	2	3
3	+2	Motif du tisseur	1d4	3	3
4	+2	Augmentation de score de caractéristique, Tissage	1d4	3	4
5	+3	Attaque extra	1d6	4	5
6	+3	Compétence du motif	1d6	4	5
7	+3	Forgeron-Tisseur	1d6	5	6
8	+3	Augmentation de score de caractéristique, Evasion	1d6	5	6
9	+4	Fil tressé, Vision étendue	1d6	5	7
10	+4	Compétence du motif	1d6	7	7
11	+4	Refus du destin	1d8	7	8
12	+4	Augmentation de score de caractéristique	1d8	7	8
13	+5	Permutation du voile	1d8	7	9
14	+5	Compétence du motif	1d8	7	9
15	+5	Prémonition	1d8	8	10
16	+5	Augmentation de score de caractéristique	1d8	8	10
17	+6	Eveil sensoriel	1d8	8	11
18	+6	Maître-tisseur	1d8	9	11
19	+6	Augmentation de score de caractéristique	1d10	9	12
20	+6	Compétence du motif	1d10	9	12

EQUIPEMENT

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui fourni par votre historique :

- (a) une arme martiale **ou** (b) deux armes simples
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux **ou** (b) une arbalète de poing et 20 carreaux
- (a) une armure de cuir clouté **ou** (b) une armure d'écaillles
- un paquetage d'explorateur
- des outils de tissage

COMPÉTENCES DE CLASSE

VIBRATION DU DESTIN

Au niveau 1, vous apprenez à influencer les fils du destin entourant certaines cibles.

Vous choisissez **3 compétences de vibration** dans la liste disponible.

En utilisant une **action bonus**, vous pouvez utiliser une vibration connue.

Chaque fois que vous appliquez une vibration à une même cible, celle-ci gagne **1 niveau de résonance**.

- Les niveaux de résonance disparaissent après **8 heures** sans nouvelle application.
- Vos **charges de vibration** se régénèrent après un **repos court**.
- À chaque montée de niveau, vous pouvez **échanger une vibration connue** par une autre.

DD de Sauvegarde des Vibrations :
8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

RUPTURE DES FILS

Au niveau 1, vous apprenez à influencer les fils du destin entourant certaines cibles.

Le niveau 1 est atteint lorsque vous avez accumulé 10 points de vie. Le niveau 2 est atteint lorsque vous avez accumulé 20 points de vie.

PAS RAPIDES

Au niveau 2, les fils du destin peuvent se matérialiser brièvement pour vous soutenir.

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser votre **action bonus** pour vous déplacer jusqu'à **la moitié de votre vitesse**, sans provoquer d'attaques d'opportunité.

STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, vous adoptez un style de combat qui reflète votre manière d'employer les fils du destin. Vous choisissez une option parmi les suivantes.

Vous ne pouvez pas choisir plus d'un Style de combat, même si une capacité future vous le permet.

TIR À L'ARC (ARCHERY)

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

DUEL (DUELING)

Lorsque vous maniez une arme de mêlée à une main sans tenir d'autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts avec cette arme.

MANIEMENT DES ARMES LOURDES (GREAT WEAPON FIGHTING)

Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de mêlée tenue à deux mains, vous pouvez relancer ce dé. Vous devez utiliser le nouveau résultat.

L'arme doit avoir la propriété **à deux mains** ou **polyvalente**.

COMBAT À DEUX ARMES (TWO-WEAPON FIGHTING)

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de votre seconde attaque.

COMBAT AU LANCER (THROWN WEAPON FIGHTING)

Vous pouvez dégainer une arme possédant la propriété *lancer* dans le cadre de l'attaque que vous effectuez avec elle.

De plus, lorsque vous touchez une cible avec une attaque à distance utilisant une arme lancée, vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts.

INTERCEPTION

Quand une créature que vous voyez touche une cible autre que vous située à 1,50 mètre de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts qu'elle subit de **1d10 + votre bonus de maîtrise** (minimum 0).

Vous devez manier un **bouclier** ou une **arme simple ou martiale** pour utiliser cette réaction.

MARIN (MARINER)

Vous gagnez une **vitesse de nage** et une **vitesse d'escalade** égales à votre vitesse normale.

Vous gagnez également un **+1 à la CA**.

COMBAT À MAINS NUES (UNARMED FIGHTING)

Vos attaques à mains nues infligent **1d6 + votre modificateur de Force** dégâts contondants.

Si vous ne maniez ni arme ni bouclier, le dé de dégâts devient **1d8**.

Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger **1d4 dégâts contondants** à une créature que vous agrippez.

MOTIF DU TISSEUR

Chaque Tisseur perçoit la Toile du Destin comme une œuvre d'art incomplète.

Chacun y discerne un motif différent, un schéma qu'il souhaite y inscrire.

Au **niveau 3**, vous choisissez votre **Motif**, qui reflète votre vision de la destinée et la manière dont vous manipulez les fils.

Le motif choisi vous confère des aptitudes au **niveau 3**, puis aux **niveaux 6, 10, 14, 17 et 20**.

Nom	Description
Motif de la Maille	Transforme le voile en armure renvoyant les attaques
Motif de la Suture	Soigneur modifiant le destin de ses alliées pour les soutenir
Motif de la Déchirure	Combattant rapide déchirant maniant la toile pour devenir plus meurtrier
Motif de la Trame	Tisseur-mage alliant le voile du destin et la trame arcanique

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES (ASI)

Aux niveaux **4, 8, 12, 16 et 19**, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de 2, ou deux valeurs de 1. Vous ne pouvez pas dépasser **20** dans une caractéristique via cette aptitude.

Si votre table utilise l'option **Dons**, vous pouvez remplacer cette amélioration par un don de votre choix.

MANIPULATION DES FILS

Niveau 4

Vous pouvez invoquer les fils du destin et les rendre brièvement tangibles.

En utilisant une **action**, vous pouvez accrocher un fil à un **objet ou une créature minuscule** (Tiny, moins de 5 kg) et le **tirer** ou le **déplacer**.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE (EXTRA ATTACK)

Niveau 5

Lorsque vous effectuez l'action **Attaquer**, vous pouvez attaquer **deux fois** au lieu d'une seule.

FORGERON-TISSEUR

Niveau 7

Votre maîtrise des fils vous permet de leur donner une **forme matérielle**.

En utilisant une **action**, vous pouvez :

- enrouler vos fils autour d'une arme pour en faire une **arme +1**, ou
- créer une **arme simple ou martiale +1**, ainsi que de **petits objets simples** (à la discrédition du MJ).

Les armes créées sont faites de fil solidifié et disparaissent après un repos long ou si vous les dissipez volontairement (pas d'effet mécanique modifié, juste de la clarté).

EVASION (EVASION)

Niveau 8

Votre perception du destin vous avertit des dangers imméritants.

Lorsque vous subissez un effet vous permettant un **jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié**, vous ne subissez **aucun dégât** en cas de réussite et **la moitié** des dégâts en cas d'échec.

FIL TRESSÉ

Niveau 9

Vous apprenez à tresser vos fils pour les renforcer. Vos fils peuvent désormais **porter, tirer ou soutenir** des objets ou des créatures pesant jusqu'à **100 kg**.

VISION ÉTENDUE

Niveau 9

Vous n'avez plus besoin de vos yeux pour percevoir votre environnement immédiat : vous ressentez les fils qui composent toute chose.

Vous gagnez une **vision aveugle (blindsight) de 3 mètres (10 ft)**.

REFUS DU DESTIN

Niveau 11

Vous percevez les mouvements du futur proche.

Lorsque vous faites un **jet de compétence** ou un **jet d'initiative**, vous pouvez utiliser votre **réaction** pour ajouter votre **modificateur de Sagesse** au résultat.

PERMUTATION DU VOILE

Niveau 13

Vos fils peuvent capturer et échanger le destin de deux objets simples.

En utilisant une **action**, vous choisissez un **objet non magique simple** et vous **altérez son destin** avec celui d'un autre objet simple.

Exemples :

- Vous prenez le destin d'une pierre chutant d'une falaise et l'appliquez à un verre posé sur une table : le verre chutera d'une manière ou d'une autre dans les **5 secondes**, tandis que la pierre cessera de tomber.

Les effets exacts et leur mise en scène sont laissés à la discrédition du MJ.

PRÉMONITION

Niveau 15

Le voile devient une partie de votre corps et le ressentez de façon passive

- A chaque aube, vous sentez si un évènement important aura lieu
- Vous savez instinctivement si le destin venait à être changé

EVEIL SENSORIEL

Niveau 17

Votre perception des fils transcende désormais votre corps.

Vous gagnez :

- une **vision véritable (truesight) de 4,50 m (15 ft)**
- **avantage** aux jets visant à détecter ou percer les **illusions**

MAÎTRE-TISSEUR

Niveau 18

Votre maîtrise des fils atteint son sommet : vous pouvez altérer le destin d'objets complexes et même d'êtres vivants non protégés par des sceaux magiques.

Vous gagnez deux aptitudes :

1) REDIRECTION D'ATTAQUE

- **Réaction**, 1 fois par round
- Portée : **9 m (30 ft)**
- Vous pouvez rediriger une attaque visant une créature que vous voyez vers une autre cible valide. Les dégâts restent inchangés.

2) DÉPLACEMENT DES RÉSONANCES

- **1 fois par repos long**
- Jet de sauvegarde de **Sagesse**
- Vous pouvez déplacer jusqu'à **3 niveaux de résonance** d'une créature vers une autre.**

MOTIF DU TISSEUR

Personne ne sait si les tisseurs choisissent leurs motifs ou s'ils sont destinés à les suivre depuis la nuit des temps. Chaque motif, cependant, permet de recoudre le voile selon la volonté du tisseur.

MOTIF DE LA MAILLE

Pour vous, les fils composant le voile peuvent être tressés afin de former une maille indestructible. Vous incarnez l'inévitabilité et la solidité du voile, le portant comme une lourde cape dorée qui vous protège et protège vos alliés. Vous modifiez le destin pour attirer l'attention sur vous et protéger vos compagnons, tandis que le voile détourne les hostilités des ennemis et les leur renvoie.

COMPÉTENCE EN ARMURE MOYENNE

Vous êtes entraîné à manier les armures moyennes, reflétant la robustesse de votre maille.

VIBRATION DE LA MAILLE

Les vibrations et les niveaux de résonance de votre motif s'appliquent sur vous-même, rendant votre fil du destin de plus en plus instable.

RUPTURE EXPLOSIVE

Vous pouvez détoner la résonance contenue dans votre fil, déstabilisant toutes les créatures à 3 m autour de vous. Chaque créature subit un dé de dégâts de force basé sur vos vibrations et doit effectuer un jet de sauvegarde de Force contre votre DD de tisseur ou être mise à terre (*prone*).

- **Dégâts** : 1d6 par niveau de résonance
- **Portée** : 3 m
- Vos alliés ne sont pas affectés.

REGAIN DE CHARGE (NIVEAU 3)

Votre douleur devient un réceptacle pour utiliser le voile à bon escient. Une fois par repos long, lorsqu'une attaque vous touche et que vous êtes à $\frac{1}{3}$ de vos points de vie, vous regagnez la moitié de vos charges de vibration (arrondi au supérieur).

CONVERGENCE (NIVEAU 6)

Vous concentrez le voile et le faites converger vers vous. Une fois par repos court, vous pouvez utiliser une action bonus pour attirer les ennemis proches. Toutes les créatures ennemis dans un rayon de 15 pieds doivent réussir un jet de sauvegarde de Force contre votre DD de tisseur ou être attirées vers vous de 1,5 m. De plus, jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un avantage sur le type de jet de sauvegarde de votre choix.

MAILLE TRESSÉE (NIVEAU 6)

Votre maille prend forme et peut être tissée autour de votre corps sous la forme d'une armure dorée.

- **Classe d'armure** : 8 + Dextérité + Sagesse
- Vous pouvez équiper ou déséquiper cette armure en utilisant une action bonus.

REFUS DE LA MORT (NIVEAU 10)

Vous pouvez influencer votre destin même aux portes de la mort. Avant de lancer un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez dépenser une charge de vibration pour ajouter un dé de vibration au jet.

CHARGE EN CHAÎNE (NIVEAU 10)

Influencer votre destin influe également sur celui des créatures proches. Lorsque votre niveau de résonance augmente de 2 niveaux ou plus lors de votre tour, une créature à 3 m de vous voit son niveau de résonance augmenter de la moitié de votre gain (arrondi à l'entier inférieur).

RÉACTION EN CHAÎNE (NIVEAU 14)

Votre rupture provoque désormais la rupture des destins autour de vous. Lors d'une Rupture Explosive, si une créature possédant des niveaux de résonance est touchée, une rupture identique se déclenche en son centre. Cet effet peut se répéter.

CONVERGENCE AMÉLIORÉE (NIVEAU 17)

Votre influence sur le voile s'intensifie : la distance d'attraction passe à 9 m et attire les ennemis de 4,5 m.

ARMURE DORÉE (NIVEAU 20)

Vous tordez le voile pour créer une armure parfaite. Pendant 1 minute :

- Immunité à un type d'effet de votre choix
- Résistance à tous les dégâts
- +2 à la Classe d'Armure
- Niveau de résonance doublé
- Rupture Explosive maximale

MOTIF DE LA SUTURE

Certains tisseurs voient dans le voile un moyen de recoudre les plaies béantes du monde. Les tisseurs suivant le **motif de la suture** cherchent à briser les destins qu'ils ne souhaitent pas voir se réaliser et utilisent le reste de leurs fils pour recoudre les cicatrices et réparer les parties du voile endommagées.

AVANTAGES SUR LES JETS DE MÉDECINE

Vous êtes particulièrement habile pour soigner et comprendre les blessures grâce à votre connexion avec le voile.

VIBRATION DE LA SUTURE

Au **niveau 3**, les actions de vibration disponibles via le motif de la suture appliquent des résonances directement sur les créatures ciblées.

RUPTURE DE SOIN

Au **niveau 3**, vous apprenez à détruire un fil abîmé pour le réparer instantanément. La créature ciblée par cette rupture regagne :

- **1d8 + modificateur de Sagesse par niveau de résonance** (pas plus).

REGAIN DE CHARGE

Au **niveau 3**, le bien-être de vos alliés vous inspire à puiser plus profondément dans le voile. Lorsqu'une créature que vous voyez reçoit un soin, vous pouvez utiliser une **réaction** pour lancer un dé de vibration et regagner un nombre de charges de vibration égal au résultat (ne peut pas dépasser le maximum de charges). Limité à **1 charge par repos long**.

CLAIRVOYANCE PARTAGÉE

Au **niveau 6**, vous liez votre esprit à une créature qui peut momentanément percevoir le voile. En utilisant une **action**, vous appliquez le sort **Haste** sur un allié. Le sort se termine au début de votre prochain tour et la créature ne subit pas les contrecoups habituels.

SUTURE CHIRURGICALE

Au **niveau 10**, vous pouvez influencer la qualité des soins reçus par vos alliés. Chaque fois qu'un dé de soin montre un résultat de 1 ou 2, vous pouvez le relancer.

DESTINS LIÉS

Au **niveau 10**, vous pouvez lier le destin de deux créatures :

- Lorsque vous appliquez un niveau de résonance ou plus sur un allié, un ennemi à 15 pieds de lui de votre choix voit son niveau de résonance augmenter du même nombre.
- Ce processus fonctionne également si vous appliquez un niveau de résonance sur un ennemi.
- Les deux créatures liées connaissent l'état et la position de l'autre et savent qu'elles sont liées.
- Une fois deux créatures liées, elles ne peuvent plus être liées à d'autres.
- Le lien se brise après 1 heure ou si les créatures se séparent de plus de 1 mile (~1,6 km).

FIL DE TRANSFUSION

Au **niveau 14**, votre rupture n'utilise plus le voile pour modifier le destin de la cible, mais celui d'une autre créature.

- Si vous utilisez **Rupture de Soin** sur un allié lié à un ennemi, l'ennemi subit des **dégâts psychiques** égaux à la moitié des soins reçus par l'allié.
- Cela brise également le lien entre les créatures.

CLAIRVOYANCE PARTAGÉE AMÉLIORÉE

Au **niveau 17**, vous permettez à un allié de percevoir une plus grande portion du voile, augmentant sa puissance.

La créature choisie bénéficie d'un **Haste amélioré sur 3 tours** avec effets cumulatifs :

- **Tour 1** : Haste normal
- **Tour 2** : +1 à la CA et vitesse augmentée de moitié
- **Tour 3** : +1 à la CA supplémentaire, vitesse augmentée de moitié et **1 action bonus supplémentaire**

CHIRURGIEN D'AUNA

Au **niveau 20**, vous pliez le voile pour refuser la mort de vos proches.

- Vous lancez le sort **Revivify** dans un rayon de 9 m autour de vous.
- Toutes les créatures dans cette zone regagnent **la moitié de leurs points de vie** et bénéficient d'une **résistance à tous les types de dégâts pendant 1 minute**.
- En contrepartie, vous subirez une **vulnérabilité aux dégâts de la prochaine attaque** que vous subirez.

MOTIF DE LA DÉCHIRURE

Le destin ne vous sied pas, et vous comptez bien détruire chaque fil si cela vous permet d'empêcher certaines destinées de s'accomplir. Vous utilisez les fils les plus fins et tranchants pour déchirer le voile.

AVANTAGE SUR LES JETS D'ACROBATIE

Votre maîtrise du fil vous confère une grande agilité et une précision dans vos mouvements.

VIBRATION DU FILIN

Les actions de vibration de ce motif appliquent des **niveaux de résonance sur l'arme que vous maniez**.

RUPTURE DÉCHIRANTE

Au **niveau 3**, vous enroulez le fil du destin autour de votre arme pour former une nouvelle lame capable de trancher l'existence.

- En dépensant une action pour cette rupture, vous infligez à une créature des **dégâts égaux aux dégâts de l'arme + un nombre de dés de vibration égal au niveau de résonance de l'arme**, en **dégâts tranchants magiques**.

- De plus, la créature subissant les dégâts a un **malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'au début de son prochain tour.**

REGAIN DE CHARGE

Au **niveau 3**, vous volez l'énergie des fils de vos adversaires.

- Lorsque vous réussissez une attaque avec un **score de 16 ou plus**, vous pouvez utiliser votre **réaction** pour regagner la moitié de vos charges.
- Limité à **1 fois par repos long.**

PARADE OFFENSIVE

Au **niveau 6**, vous pouvez rendre certains fils tangibles pour absorber les attaques.

- Lorsque vous subissez des dégâts provenant d'une créature, vous pouvez utiliser une **réaction** pour tendre un fil et subir le coup à votre place.
- Les dégâts sont réduits de **1 dé de vibration + Dextérité + bonus de maîtrise.**
- Si les dégâts sont réduits à 0, vous pouvez enrouler ce fil chargé autour de votre lame et effectuer une **attaque avec une action.**
- Nombre de charges : **bonus de compétence par repos long.**

MAÎTRISE À DEUX MAINS

Au **niveau 6**, vous pouvez utiliser le **combat à deux armes** même si les armes de mêlée que vous maniez à une main ne sont pas légères.

VOILE TRANCHANT

Au **niveau 10**, les fils que vous utilisez tranchent n'importe quelle matière comme du beurre.

- Vous pouvez relancer chaque dé de dégâts ayant obtenu un résultat de 1.

VIBRATION RAPIDE

Au **niveau 10**, votre maîtrise des fils est aussi fluide que celle de vos armes.

- Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez utiliser une **action gratuite** pour appliquer une compétence de vibration.
- Limité à **1 fois par tour.**

VOL DE DESTIN

Au **niveau 14**, vous récupérez les fils brisés par vos ruptures et les utilisez comme protection.

- Chaque fois que vous utilisez **Rupture Déchirante**, vous gagnez des **points de vie temporaires égaux au niveau de rupture.**

- Les points de vie temporaires ne sont **pas cumulables** avec d'autres sources de points de vie temporaires, y compris les ruptures déchirantes.

PARADE OFFENSIVE AMÉLIORÉE

Au **niveau 17**, vos fils renforcés vous permettent de parer les coups :

- Lors d'un renvoi de dégâts, l'attaque est automatiquement considérée comme une **réussite critique.**

BRISE-VOILE

Au **niveau 20**, vos fils peuvent déchirer la toile elle-même.

- En utilisant une **action**, vous déclenchez une **Rupture Déchirante au niveau maximal de résonance** sans avoir besoin de charge.
- Vous pouvez **diviser les dés de dégâts de la résonance** sur n'importe quelles cibles dans un rayon de 15 pieds autour de la première cible.
- Limité à **1 fois par repos long.**

MOTIF DE LA TRAME

Rare sont les mortels capables de voir le voile doré du destin. Rare aussi sont ceux qui peuvent comprendre la trame éthérée de la magie. Folles sont les rares personnes combinant les deux. Pour certains tisseurs visionnaires ou arrogants, toucher au fil du destin, généralement interdit aux mortels, ne leur suffit pas : ils cherchent à atteindre la **trame magique** avec leur utilisation du voile. Mais prenez garde : vouloir jouer aux dieux implique de subir leurs conséquences.

Bien que les tisseurs survivant à ce motif se comptent sur les doigts d'une main dans l'histoire du monde, ceux-ci sont parmi les êtres ayant le plus rapproché d'Auna, dans la vie comme dans la mort.

CANTRIPS

Vous apprenez 2 cantrips dans la liste des sorts du sorcerer. Vous apprenez un cantrip supplémentaire à **10e niveau.**

EMPLACEMENTS DE SORTS

Level	Cantrips Known	Spells Known	Spells Slots per Spell Level			
			1st	2nd	3rd	4th
3rd	2	3	2	—	—	—
4th	2	4	3	—	—	—
5th	2	4	3	—	—	—
6th	2	4	3	—	—	—
7th	2	5	4	2	—	—
8th	2	6	4	2	—	—
9th	2	6	4	2	—	—
10th	3	7	4	3	—	—
11th	3	8	4	3	—	—
12th	3	8	4	3	—	—
13th	3	9	4	3	2	—
14th	3	10	4	3	2	—
15th	3	10	4	3	2	—
16th	3	11	4	3	3	—
17th	3	11	4	3	3	—
18th	3	11	4	3	3	—
19th	3	12	4	3	3	1
20th	3	13	4	3	3	1

La table de lancement de sorts de cette sous-classe montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour incanter des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer un sort, vous devez dépenser un emplacement de niveau égal ou supérieur au sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés après un **repos long**.

- Par exemple, si vous connaissez le sort **Charme-personne** (niveau 1) et que vous avez un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez le lancer avec l'un ou l'autre.

SORTS CONNUS DE NIVEAU 1 ET PLUS

- Vous connaissez **trois sorts de niveau 1** issus de la liste des sorts de sorcier, dont **deux doivent être de l'école d'enchantement ou d'illusion**.
- Les sorts appris aux niveaux 8, 14 et 20 peuvent provenir de n'importe quelle école de magie.
- À chaque niveau, vous pouvez remplacer un sort connu par un autre sort de sorcier de niveau pour lequel vous avez un emplacement, en respectant la restriction d'école sauf si vous remplacez un sort gagné aux niveaux 3, 8, 14 ou 20.

CAPACITÉ DE SORT

- Intelligence** est votre caractéristique de lancement de sorts.
- DD de sauvegarde** = 8 + bonus de compétence + modificateur d'Intelligence
- Bonus d'attaque de sort** = bonus de compétence + modificateur d'Intelligence

AVANTAGE AUX JETS D'ARCANES

Vous êtes particulièrement habile pour comprendre et manipuler la magie. Vous avez un **avantage sur les jets d'Arcanes**.

VIBRATION DE LA TRAME

Au **niveau 3**, les actions de vibration de la trame sont généralement des effets de zone modifiant les effets des sorts incantés à l'intérieur de celle-ci.

- Ces actions appliquent également des **niveaux de résonance sur la trame** dans un rayon de 30 m autour de l'action.

RUPTURE ARCANIQUE

Au **niveau 3**, vous pouvez exploiter la trame pour libérer une puissance arcanique normalement interdite.

- En utilisant une **action**, vous pouvez incanter n'importe quel sort de votre liste ou non, à condition d'avoir les composants matériels d'une valeur de 100 po ou plus.
- Le niveau du sort est **égal à la moitié du niveau de résonance** appliqué sur la zone.

REGAIN DE CHARGE

Au **niveau 3**, vous condensez l'énergie arcanique résiduelle pour tisser vos fils.

- Lorsque vous infligez des **dégâts non physiques**, vous pouvez lancer un **dé de vibration** et regagner un nombre de charges égal au résultat (sans dépasser le maximum autorisé).
- Limité à **1 charge par repos long**.

ESPRIT DU TISSEUR

Au **niveau 6**, votre esprit est renforcé par le voile et la trame.

- Vous pouvez ajouter un **dé de vibration aux jets de concentration**.

TRAME RÉSONANTE

Au **niveau 10**, vous pouvez tisser vos fils autour de la trame magique.

- Lorsque vous incantez un sort, appliquez un **niveau de résonance égal à la moitié du niveau du sort** (minimum 1) sur la cible.

DÉSTABILISATION DE LA TRAME

Au **niveau 10**, vous pouvez changer le destin des sorts des créatures autour de vous.

- Lorsque qu'une créature incante un sort, vous pouvez utiliser une **réaction** pour lancer un **jet de compétence de lancer de sort** contre un DD = 10 + niveau du sort.
- Sur réussite, vous pouvez : changer l'élément du sort, déplacer sa zone d'effet, modifier le jet de sauvegarde requis ou retarder son activation d'un tour.
- **3 charges par repos long.**

SORT TISSÉ

Au **niveau 14**, les sorts incantés via **Rupture Arcanique** deviennent inchangables :

- Le sort ne peut pas être contré (**Counterspell**).
- Si le sort nécessite un jet d'attaque, il est en **avantage**.
- Si le sort nécessite un jet de sauvegarde, celui-ci est en **désavantage**.

DÉSTABILISATION AMÉLIORÉE

Au **niveau 17**, la pression du voile sur la trame augmente.

- Les sorts déviés par **Déstabilisation de la Trame** peuvent désormais être **renvoyés dans toutes les directions (360°)**.

SOUHAIT DORÉ

Au **niveau 20**, votre fusion avec la trame atteint son paroxysme.

- Vous pouvez incanter le sort **Souhait**.
- Cependant, votre corps et votre esprit ne sont pas faits pour supporter cette puissance :
 - Jet de sauvegarde de sort requis : sur un **résultat inférieur à 10**, vous **mourrez** et ne pouvez être ressuscité que par un sort **Souhait**.
 - Sur une réussite, vous survivez mais subissez des séquelles irréversibles : aveugle, sourd ou Intelligence réduite à 5.
 - Vous retombez au **niveau 1**, et la classe de Tisseur vous devient interdite.

ACTIONS DE VIBRATION

Les actions sont classées par niveau et motif

GÉNÉRAL NIVEAU 1

1. Résonance Initiale

Action Bonus — Cible : une créature à portée

- Applique 1 niveau de résonance.
- Pendant ce tour, la cible émet un léger écho perceptible : avantage aux tests de Perception pour la détecter.

2. Fil d'Observation

Action — Cible : une créature

- Applique 1 résonance.
- Tu gagnes +2 aux tests d'Insight contre cette créature jusqu'à ton prochain tour.

3. Vibration Mineure

Action Bonus — Cible : un objet ou créature

- Applique 1 résonance.
- Le prochain jet d'Initiative de la cible reçoit +1.

4. Accroche-Rebond

Réaction — Cible : une créature qui rate une attaque contre toi

- Applique 1 résonance.
- Jusqu'à ton prochain tour, cette créature a désavantage à sa prochaine attaque.

5. Souffle du Fil

Action — Zone 1,50 m

- Toute créature entrant dans la zone applique 1 résonance.
- Avantage aux tests d'Investigation dans la zone.

NIVEAU 5

6. Frappe Déphasée

Action Bonus — Cible : une créature

- Applique 1 résonance.
- Réaction : la prochaine attaque de la cible est effectuée avec désavantage.

7. Onde Frémissante

Action — Zone 3 m autour d'un point

- Toutes les créatures dans la zone subissent désavantage aux jets de Discréption et +2 aux jets de Perception.
- Applique 1 résonance.

8. Fil de Guidance

Action Bonus — Cible : un allié

- Applique 1 résonance.
- L'allié gagne +1d4 au prochain test de compétence.

9. Cloche Vibratoire

Action — Zone : une case spécifique

• Tou
rés
• Tu
dan

10. Tissage Instinctif

Réaction — Cible : toi-même

- Applique 1 résonance sur toi.
- Refaire immédiatement un test de Dextérité ou Sagesse avec un malus de -2.

NIVEAU 10

11. Harmonie Lointaine

Action — Cible : une créature à 18 m

- Applique 1 résonance.
- Une fois avant ton prochain tour, la créature peut utiliser ta Sagesse pour un test de compétence.

12. Fil Oblique

Action Bonus — Cible : une créature

- Applique 1 résonance.
- Si elle t'attaque avant ton prochain tour, elle doit réussir un jet de Sagesse ou frapper à côté.

13. Résurgence Vibrante

Action — Cible : toi-même

- Applique 2 résonances.
- Tu récupères 1d6 PV.

14. Écho d'Avertissement

Réaction — Cible : un allié à 6 m

- Applique 1 résonance sur lui.
- L'allié peut refaire une sauvegarde, mais prend le plus bas des deux résultats si elle échoue.

15. Domaine Délié

Action — Zone 3 m

- Toute créature dans la zone gagne +1,50 m de mouvement et avantage contre les effets qui entravent.
- Applique 1 résonance.

NIVEAU 15

16. Mouvement de la Trame

Action Bonus — Cible : une créature

- Applique 1 résonance.
- La créature peut immédiatement se déplacer de 1,50 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

17. Signal de Rupture

Action — Zone : 6 m

- Jusqu'à ton prochain tour, toute rupture dans la zone gagne +1d6 aux dégâts ou effets.
- Applique 1 résonance aux créatures dans la zone.

18. Fil d'Entrave

Action — Cible : une créature

- Applique 2 résonances.

- La cible doit réussir un jet de Force ou être ralenti de moitié jusqu'à ton prochain tour.

19. Résonance de Souffrance

Action — Cible : une créature ayant subi des dégâts ce tour-ci

- Applique 1 résonance.
- La cible subit 1d4 dégâts psychiques.

20. Voile d'Incertitude

Action — Zone 3 m

- Toutes les créatures dans la zone reçoivent désavantage à leur prochaine attaque.
- Applique 1 résonance.

MOTIF DE LA MAILLE

NIVEAU 3

1. Peau de Réverbération : Réduction des dégâts = Con + maîtrise, moitié renvoyée en force.
2. Onde de Densité : Immunité aux repoussements, zone de ralentissement autour de toi.
3. Contre-Impact : L'attaquant perd 3 m, tu gagnes 3 m.

NIVEAU 6

4. Garde Entravante : Jet de Force pour les attaquants, échec = ralenti.
5. Couronne d'Ancre : Les ennemis proches ne peuvent pas s'éloigner.

NIVEAU 10

6. Gravité Interne : Désavantage aux attaques à distance contre toi, attaques ratées deviennent.
7. Fil de Fer : Corps rigide, +1 CA jusqu'au prochain tour, applique 1 résonance.

NIVEAU 14

8. Noyau de Stabilité : Impossible à renverser ou étourdir 1 tour.
9. Ancre d'Absorption : Absorbe les dégâts alliés, convertit en résonances.

NIVEAU 17

10. Bastion de Résonance : Alliés dans 3 m gagnent +2 CA tant qu'au moins 1 résonance sur toi.

MOTIF DE LA SUTURE

NIVEAU 3

1. Fil de Synchronisation : Soins maximisés.
2. Accord d'Élan Vital : Mini-soin lors de la prochaine attaque.
3. Lumière de Soutien : +1 au prochain jet d'attaque ou sauvegarde d'un allié.

NIVEAU 6

4. Harmonie de Partage : Quand A prend des dégâts, B gagne des PV temporaires.
5. Fil de Préservation : Préserve un allié de tomber à 0 PV.

NIVEAU 10

6. Symphonie du Fil Pur : Chaque sort lancé soigne automatiquement quelqu'un.
7. Résonance Régénérante : Allié gagne 1 PV au début de son tour (1 tour).

NIVEAU 14

8. Tissage de Communion : Tous les alliés dans 6 m gagnent +1 aux jets.
9. Fil Rénovateur : Supprime une condition mineure (poison, effrayé...).

NIVEAU 17

10. Sursaut de Destin : Alliés tombant à 0 PV dans 6 m reviennent automatiquement avec 1d4 + Sagesse.

MOTIF DE LA DÉCHIRURE

NIVEAU 3

1. Lame en Décalage : Double frappe temporelle, avantage sur l'attaque.
2. Arête Vibrante : Ignore résistances physiques.
3. Fente Déphasée : Attaque gratuite si la cible esquivé.

NIVEAU 6

4. Onde de Fracture : Onde de choc cône sur la prochaine attaque.
5. Éclat en Suspension : Echo spectral : 1d4 dégâts.

NIVEAU 10

6. Entaille de Destin : Ennemi tombé = attaque gratuite sur un autre.
7. Fil de Convergence : Prochain coup attire la cible de 1,50 m.

NIVEAU 14

8. Lame Hingée : Portée ajustable (1,50 → 3 m).
9. Rémanence de Tranchage : Cible et créatures autour subissent 1d4 dégâts à la fin du tour.

NIVEAU 17

10. Rupture Transférée : Répartir les dégâts sur plusieurs cibles.

MOTIF DE LA TRAME

NIVEAU 3

1. Chambre d'Écho Arcane : Sorts dans la zone +1 jet d'attaque ou +1 dégât par niveau.
2. Conversion Élémentaire : Modifie type de dégâts des sorts dans la zone.

3. Modulation Harmonique : Sorts gagnent effet secondaire (portée, durée, télékinésie légère...).

NIVEAU 6

4. Dissonance Instable : Décale les zones de sorts de 5-10 pieds aléatoirement.
5. Brouillard de Confusion Arcanique : Désavantage aux sorts d'attaque, avantage aux jets de sauvegarde Dex et Con.

NIVEAU 10

6. Chambre de Délai : Retarde activation des sorts d'1 tour.
7. Saturation Vibratoire : +1 niveau effectif au premier sort dans la zone.

NIVEAU 14

8. Spirale d'Harmonique Supérieure : Zone 3 m, sort lancé crée copie affaiblie (dégâts/portée réduits).
9. Champ d'Interférence Totale : Zone 4,50 m, altération aléatoire (position, type dégâts, jet de sauvegarde, division des dégâts).

NIVEAU 17

10. Brèche vers la Trame : Zone 3 m, sorts ignorent résistance et moitié des immunités, pas contrable tant dans la zone.