

TISSEUR

LNE NOBLE ORQUE DANSANT AUTOUR DES ennemis, disparaissant sous le coups de leurs attaques pour réapparaître derrière eux, deux lames plantées dans leurs dos Un solide gnome aux yeux cousus, fonçant sur le terrain en accrochant des fils dorées autour de ses ennemis pour tous les attirer sur lui Une genasi courant autour de ses alliés les faisant changer de place pour pouvoir mieux les soigner Une femme aux mille masques pliant la trame de la réalité sous son poids pour accomplir sa volonté.

Les tisseurs sont avant tout des danseurs, se déplaçant sur le terrain avec grâce et rapidité transformant le champ de bataille en spectacle théâtral. Mais prenez garde à ne pas vous laisser distraire si vous ne voulez pas vous retrouver au centre de la toile dorée qu'ils auront tissés

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 fermer 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 apaisée ? 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 sagesse pour manipuler les fils du destin.
- Ensuite la Dextérité pour le combat.

-Vous pouvez ensuite mettre de la force ou constitution.

CAPACITÉS DE CLASSE

Niveau	Bonus de maîtrise	Compétence	Dé de résonance	Actions de vibrations connues	Mouvement sans armure
1	+2	Résonance Filaire, Rupture des fils, Défense sans armure	1d6		
2	+2	Pas rapides, Style de combat, Vibration du destin, Déplacement sans armure	1d6	2	+10 ft
3	+2	Motif du tisseur	1d6	3	+10 ft
4	+2	Augmentation de score de caractéristique	1d6	3	10 ft
5	+3	Attaque supplémentaire	1d8	4	+10 ft
6	+3	Compétence du motif	1d8	4	+15 ft
7	+3	Forgeron-Tisseur	1d8	4	+15 ft
8	+3	Augmentation de score de caractéristique, Evasion	1d8	4	+15 ft
9	+4	Fil tressé, Vision étendue	1d8	5	+15 ft
10	+4	Compétence du motif	1d8	5	+20ft
11	+4	Refus du destin	1d10	5	+20ft
12	+4	Augmentation de score de caractéristique	1d10	5	+20ft
13	+5	Permutation du voile	1d10	6	+20ft
14	+5	Compétence du motif	1d10	6	+25ft
15	+5	Prémonition	1d10	6	+25ft
16	+5	Augmentation de score de caractéristique	1d10	6	+25ft
17	+6	Eveil sensoriel	1d10	7	+25ft
18	+6	Maître-tisseur	1d10	7	+30ft
19	+6	Augmentation de score de caractéristique	1d12	7	+30ft
20	+6	Compétence du motif	1d12	7	+30ft

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

- 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**

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

DÉFENSE SANS ARMURE

Dès le niveau 1, tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

RÉSONANCE FILAIRE

Au niveau 1, vous tirez discrètement des fils sur vos ennemis. Lorsque le tisseur arrive ou sort de la zone de corps à corps d'une créature, il utilise une action gratuite pour appliquer un niveau de résonance. Vous ne pouvez pas appliquer plusieurs fois un niveau de résonance à la même personne mais pouvez appliquer à plusieurs créatures un niveau de résonance chacun. Les niveaux de résonance disparaissent après 1 minute si aucun autre niveau de résonance a été appliqué.

RUPTURE DES FILS

Au niveau 1, vous pouvez utiliser la résonance accumulée sur une cible pour déclencher une Rupture, endommageant le fil qui relie cette créature (ou objet) à son destin.

Lancez un nombre de dés de résonance égal aux niveaux de résonance présents sur la cible. Le résultat total inflige des dégâts psychiques.

VIBRATION DU DESTIN

Au niveau 2, vous apprenez à influencer les fils du destin entourant certaines cibles.

Vous choisissez 2 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 cible.

- Vous avez un nombre de charges de vibration égal à votre bonus de maîtrise et les regagnez toutes durant un long repos.
- À chaque montée de niveau, vous pouvez échanger une vibration connue par une autre.
- Vous pouvez apprendre plus de vibrations comme indiqué sur le tableau

DÉPLACEMENT SANS ARMURE

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 15 pieds tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier. Ce bonus augmente lorsque vous atteignez certains niveaux de tisseur, comme indiqué sur la table du tisseur ci-dessus. Au niveau 9, vous gagnez la capacité de vous déplacer, durant votre tour, le long de parois verticales et à la surface des liquides sans que vous ne tombiez au cours de votre mouvement.

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.

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.

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	Incite les ennemis à le frapper et renvoie les dégâts accumulés sous forme d'explosion
Motif de la Suture	courez sur le jets de bataille et déplacez vos alliés selon vos goûts pour mieux les aider
Motif de la Déchirure	Déchirer le voile et créez des espaces de vides vous rendant plus puissant
Motif de la Trame	Alliez la trame et le voile pour danser et vous téléporter à votre gré, laissant des sorts à déclenchement différé sous vos pas

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.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE (EXTRA ATTACK)

Au niveau 5, lorsque vous effectuez l'action Attaquer, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule.

RÉSONANCE HARMONIQUE

Au niveau 5, la résonance appliquée sur les fils s'interfère entre elles pour faire vibrer la toile. Lorsque vous appliquez deux niveaux de résonance en utilisant deux compétences séparées dans le même tour de table, vous pouvez regagner une charge de vibration. Cette compétence possède un nombre de charge égal à votre bonus de maîtrise se rechargeant à chaque long repos.

FORGERON-TISSEUR

Au niveau 7, votre maîtrise des fils vous permet de leur donner une forme matérielle.

En utilisant une action, vous pouvez :

- enruler vos fils autour d'une arme pour en faire une arme ou armure +1, ou
- créer une arme simple ou martiale +1, ainsi que de petits objets simples (à la discréction 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).

L'objet tissé devient +2 au niveau 12 puis +3 au niveau 18

EVASION (EVASION)

Au niveau 8 Votre perception du destin vous avertit des dangers imminents.

Lorsque vous subissez un effet vous demandant 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.

REFUS DU DESTIN

Au niveau 9 Vous percevez les mouvements du futur proche.

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

VISION ÉTENDUE

Au 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 10 ft.

RÉFLEXE AIGUISÉ

Au niveau 11, grâce aux voiles, vos réflexes dépassent les limites mortelles, vous obtenez un deuxième réaction

SAUT ÉCLAIR

Au niveau 13, vous pouvez utiliser les fils environnants pour vous propulser à travers les ennemis à une vitesse fulgurante

En utilisant une action, vous pouvez utiliser la moitié de vos déplacements pour vous déplacer en ligne droite traversant tous les ennemis dans la trajectoire sans subir d'attaques d'opportunités. Durant ce déplacement, lancez une attaque d'armes. Cette attaque ciblera toutes les créatures choisies dans votre trajectoire. De plus, toutes les créatures dans la trajectoire subiront un niveau de résonance

PRÉMONITION

Au niveau 15, le voile devient une partie de votre corps et le ressentez de façon passive

- A chaque aube, vous sentez si un événement important aura lieu
- Vous savez instinctivement si le destin venait à être changé
- A chaque aube, lancez un nombre de dés de résonance égaux à votre bonus de maîtrise. Dans la journée, en utilisant une réaction vous pourrez ajouter ou soustraire 1 de ces résultat à des jets de sauvegarde, jets d'attaque, jet de compétences provenant de vous, d'un allié ou d'un ennemi

EVEIL SENSORIEL

Au niveau 17, votre perception des fils transcende désormais votre corps.

Vous gagnez :

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

MAÎTRE-TISSEUR

Au niveau 18: votre maîtrise du tissage atteint son apogée et pouvez maintenant tisser et mélanger les destin de créatures entre elles.

Vous choisissez 2 créatures qui auront leurs destins liés. Pour cela vous devez avoir été au corps à corps de ces 2 créatures durant le même tour de table. Lorsque les deux créature sont liées:

- Lorsqu'une des créatures subit des dégâts, la deuxième subit un même nombre de dégâts psychiques.
- Lorsqu'une créature regagne des points de vie ou point de vie temporaire, la deuxième aussi (elle ne peut pas gagner au delà de son maximum de point de vie)
- Lorsqu'une créature réussit ou non un jet de sauvegarde et que la deuxième créature doit réaliser un jet de sauvegarde durant le même tour de table, elle lancera son jet avec avantages ou désavantages en fonction de si la première créature a réussi ou non son jet. Cet effet ne s'applique pas dans le cas où une des 2 créatures choisit de rater son jet de sauvegarde.. Si les 2 créatures doivent lancer un jet de sauvegarde en même temps, cet effet ne s'applique pas.

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.

RÉSONANCE DE LA MAILLE

Lors vous appliquez des résonances sur une créature vous pouvez choisir de les appliquer sur vous même

MAÎTRISE DU BOUCLIER

Vous maîtrisez l'utilisation du bouclier et pouvez l'utiliser avec les compétences défenses sans armure et mouvement sans armure

RUPTURE EXPLOSIVE

Au niveau 3, vous êtes le centre de votre toile et la source de sa rupture. Après avoir réussi une attaque d'armes, vous pouvez détenir la résonance contenue sur vous même, déstabilisant toutes les créatures à 15 ft autour de vous. Chaque créature subit un nombre de dé de résonance en dégâts de force en fonction de votre niveau de résonance et de celui de la créature. De plus, les cibles prisent dans l'explosion doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de tisseur avec un malus sur le jet égal à -1,-2,-3... en fonction de votre niveau de résonance et de son niveau de résonance sur un échec, la créature attaquera toutes les cibles autres que vous avec désavantages jusqu'à la fin de son tour.

MOTIVATION ALTRUISTE

Au niveau 3,votre douleur résonne dans le voile autour de vous. Lorsqu'une attaque vous touche et que vous êtes à $\frac{2}{3}$ de vos points de vie ou moins,vous pouvez utiliser une réaction pour que la créature ou vous gagnez un niveau de résonance

CONVERGENCE

Au niveau 6,vous concentrez le voile et le faites converger vers vous.Vous pouvez utiliser une action 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 10 pieds et leur vitesse de mouvement est réduite de moitié jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cette compétence possède un nombre de charge égal à votre bonus de maîtrise que vous regagnez entièrement à chaque repos long

RUPTURE REJUVENATIVE

Au niveau 6, vous pouvez causer une rupture sur vous-même pour panser vos blessures. En utilisant une action, vous pouvez

- Dépenser vos niveaux de résonances et lancer un nombre de dés de résonance égal à votre niveau de résonance. Vous un nombre de point de vie égal au résultat
- Dépensez les niveaux de résonances d'une créature et lancer un nombre de dés de résonance égal à votre niveau de résonance. Vous gagnez un nombre de point de vie et la créature prend des dégâts psychiques égaux au résultat

Cette compétence possède trois charges se renouvelant à chaque long repos

REFUS DE LA MORT (NIVEAU 10)

Vous pouvez influencer votre destin même aux portes de la mort. Vous possédez 5 jets de sauvegarde contre la mort

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 15ft de vous voit son niveau de résonance augmenter de la moitié de votre gain de niveau total durant ce tour (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 utilisant la créature comme centre. Cet effet peut se répéter.

CONVERGENCE AMÉLIORÉE (NIVEAU 17)

Votre influence sur le voile s'intensifie : Convergence amélioré augmente. La distance d'attraction passe à 30 ft et attire les ennemis de 20 ft.

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 appliqué double
- Le rayon de rupture explosive doublé (- "Protection contre la mort" en action de classe une fois)

Une fois utilisée, vous regagnez cette compétence après un long repos

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.

HABILETÉ MANUELLE

Vous êtes particulièrement habile pour soigner et comprendre les blessures grâce à votre connexion avec le voile. Vous avez Avantages sur les jets de Médecine

RUPTURE GUÉRISSEUSE

Au niveau 3, vous apprenez à détruire un fil abîmé pour le réparer instantanément. Après avoir réussi une attaque, cibler une créature et dépensez tous ses niveaux de résonances, lancez un nombre de dés de résonance égal au niveau de résonance. La créature

ciblée gagne un nombre de points de vie égal au résultat du lancer

MOTIVATION DOULOUREUSE

Au niveau 3, le bien-être de vos alliés vous inspire à puiser plus profondément dans le voile. Lorsqu'une créature que vous voyez voit ses points de vie changer, utilisez votre réaction pour lui appliquer un niveau de résonance

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. Cette compétence à un nombre de charge égal à votre bonus de maîtrise et les regagne toutes lors d'un repos long

RUPTURE D'ÉCHANGE.

Au niveau 6, votre connexion avec vos alliés vous permet de tordre le voile. En utilisant une action, vous déclenchez une rupture sur une créature le voulant et dépensez tous ses niveaux de résonance. Vous pouvez échanger de place avec cette créature sans subir d'attaque d'opportunité. Vous pouvez réaliser cette action sur une créature que vous voyez à une distance de 10 ft+5ft par niveaux de résonances de la créature. Cette compétence possède un nombre de charge égal à votre bonus de maîtrise se renouvelant à chaque long repos

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.

RÉSONANCE ACCÉLÉRANTE,

Au niveau 10, la résonance sur vos alliés renforce leurs muscles. Lorsque vous appliquez 2 niveaux de résonance ou plus sur une même créature durant le même tour de table, la vitesse de la créature est augmentée de moitié durant son prochain tour.

FIL DOPANT

Au niveau 14, votre Rupture guérisseuse débloque des compétences cachées sur vos alliés. Lors d'une rupture guérisseuse, En plus d'être soigné, la créature ciblé par la rupture est soigné d'un effet qu'il subit au choix et possède un bonus égal au niveau de résonance dépensé qu'il pourra utiliser dans n'importe quel de ses lancé de dés avant le début de votre prochain tour.

CLAIRVOYANCE PARTAGÉE AMÉLIORÉE

Au niveau 17 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** Cette compétence à 3 charges qui se regagnent après un long repos

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 30 ft 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.

LAME INNÉE

Au niveau 3, votre arme fait partie de vous et du voile. Vous pouvez utiliser votre modificateur de sagesse lors de vos attaques d'armes

RÉSONANCE DE LA DÉCHIRURE

Lors vous utilisez des compétences permettant d'appliquer des résonances sur une créature vous pouvez choisir de les appliquer sur votre arme

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.

- Après avoir réussi un jet d'attaque, dépenser tous les niveaux de résonance de votre arme. Lancez un nombre de dés de résonance égal au niveau de résonance dépensé. La cible touchée par l'attaque subit un nombre de dégâts psychique égal au résultat de ce lancer. De plus, créer un cône d'une longueur égale au niveau de résonance dépensé. Lorsque le tisseur est dans cette zone. Vous avez des avantages sur les jets d'attaques sur chaque créature dans la zone de rupture. Chaque attaque réussie permet d'appliquer à la créature touchée un niveau de résonance. La zone d'effet disparaît à la fin de votre prochain tour ou lorsque vous déployez une nouvelle zone de rupture

MOTIVATION AIGUISÉE

Au niveau 3, vous volez l'énergie des fils de vos adversaires. Lorsque vous réussissez une attaque sur une créature, vous pouvez utiliser votre réaction pour qu'il gagne un niveau de résonance

ÉLAN DU VIDE

Au niveau 6, vous pouvez trancher le voile créant un vide que l'espace devra combler en attirant ce qu'il y a proximité. En utilisant une action bonus, vous vous élancez dans une ligne droite de 15 ft de long en tranchant le voile. Toutes les créatures à 10 pieds sur les côtés de cette ligne droite devront faire un jets de sauvegarde de force contre votre DD de tisseur ou être attiré perpendiculairement à cette ligne et prendre un niveau de résonance. Vous ne prenez pas d'attaque d'opportunité durant le déplacement causé par cette compétence.

Après avoir utilisé cette compétence, vous devez faire un long repos pour la réutiliser

RUPTURE ISOLANTE

Au niveau 6, vous coupez une cible du voile temporairement. Lorsque vous réussissez un jet d'attaque sur une créature, dépensez tous vos niveaux de résonance pour déchirer le voile autour de celle-ci. La créature doit lancer un jet de sauvegarde de sagesse contre votre DD de tisseur. Sur un échec, la créature subit des malus cumulatifs en fonction du niveau de résonance jusqu'au début de votre prochain tour:

- Avec 1 niveau, la créature ne peut pas être soigné
- Avec 2 niveaux, la créature ne peut pas bénéficier d'avantages
- Avec 3 niveaux, la créature ne peut pas bénéficier de bonus à ses jets ayant des sources autres que ses compétences passive
- Les niveaux supérieurs ajoutent un malus au jet de sauvegarde lors de la rupture (une rupture avec 4 niveaux de résonance applique un malus de -1 au jet de sauvegarde et tous les malus sur un échec de ce jet.

Vous pouvez utiliser cette compétence 3 fois par long repos

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 ou 2.

RÉSONANCE VORACE

Au niveau 10, lorsque vous appliquez 2 niveau de résonance ou plus durant votre tour de table, votre prochaine attaque a un bonus de +1

PLAIE BÉANTE

Au niveau 14, votre rupture crée une cicatrice ineffaçable dans le voile.

- Lors de votre rupture déchirante, la longueur du cône de rupture est égale à 10 pieds par niveau de résonance. De plus, lors du déploiement du cône de rupture, les créatures déjà présentes dans le cône de rupture subissent la moitié des dégâts subis par la créature ciblée par l'attaque ayant déclenché la rupture. Enfin, cette zone est considérée comme un terrain difficile hormis pour le tisseur.

ELAN DU VIDE AMÉLIORÉ

Au niveau 17, votre déchirure de la toile est plus grande : Vous possédez la deuxième charge d'élan du vide. la longueur de votre élan et de 30 pied et toutes les créatures éloignées de 15 pieds sont attirés.

BRISE-VOILE

Au niveau 20, vous concentrez l'énergie de votre arme créant une faille irréparable dans le voile. Pendant 1 minutes: -votre arme sélectionnée gagne 1 niveau de résonance à chaque début de tour -Vos attaques ignorent les résistances et passent aux travers des immunités comme étant des résistances -Vous gagnez +2 aux jets d'attaques et de dégâts -La première cible tuée de cette manière est bannie du voile et ne peut pas être ressuscité hormis par l'utilisation du sort Wish

A la fin de cette compétence, vous gagnez un niveau de fatigue et perdez la moitié de vos points de vie maximum jusqu'à votre prochain long repos. De plus, lancer un d20, sur un résultat inférieur à 15 - niveau de rareté de l'arme (peu commun:1, rare:-2, etc), l'arme est détruite. Si l'arme est indestructible, cette compétence ne peut plus être utilisée sur cette arme

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 magicien. Vous apprenez un cantrip supplémentaire au niveau 10.

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 long repos.

- 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 magicien
- 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

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

AVANTAGE AUX JETS D'ARCANES

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

RÉSONANCE DE LA TRAME

Lorsque vous appliquez des niveaux de résonances sur une créature, vous pouvez choisir de les appliquer directement sur la trame

RUPTURE ARCANIQUE

Au niveau 3, votre rupture déstabilise la trame magique projetant des échos dans celle-ci

Lorsque vous réussissez un jet d'attaque, vous pouvez dépensez tous les niveaux de résonance de la trame et déclencher une rupture arcanique. Durant ce tour, vous pouvez incanter un sort égal à la moitié du niveau de résonance dépensée dans la rupture en utilisant une action bonus même si le temps d'incantation normal est d'une action. L'incantation de ce sort demande toujours la consommation d'un emplacement de sort. De plus si vous incitez un sort après une rupture et que vous déplacez d'au moins 10 pied, vous pouvez laisser un ** point de croix** sur votre chemin. Ce point de croix stocke une écho dormant amenuisé de votre premier sort incanté après la rupture. Toutes ses caractéristiques sont divisées par 2 (si le sort à des caractéristiques complexes, le choix est laissé au MJ afin d'en faire une version diminuée adéquate). Lorsque vous tissez un point de croix, définissez au préalable la cible ou la direction du sort. En utilisant une action ou au début de votre prochain tour, le point de croix est défait et l'écho est envoyé

MOTIVATION ARCANIQUE

Au niveau 3, vous condensez l'énergie arcanique résiduelle la transformant en résonance

- Lorsque vous infligez ou subissez des dégâts magiques, vous pouvez utiliser votre réaction pour appliquer un niveau de résonance

ESPRIT DU TISSEUR

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

- Vous pouvez ajouter un dé de résonance aux jets de concentration.

RUPTURE DANSANTE

Au niveau 6 vous parsemer le champ de bataille de morceaux de trames déstabilisées. En utilisant une action, vous dépensez tous les niveaux de résonances de la trame et gagnez 5 ft de mouvement par niveau dépensé.

Durant ce tour, tous les 20 pieds de mouvement et lorsque vous vous téléportez, vous laissez derrière vous un point de croix mineur. Ce point de croix contient un fragment de voile et de trame mélangée. De plus, choisissez un endroit dans la zone ou une créature que les points de croix ciblent Ces points de croix se dénouent un par un tour à tour en fonction de leurs ordres de création dès la fin de votre tour. La magie contenue dans les points de croix prend la forme d'un projectile qui foncera à l'endroit désigné. Les projectile possèdent une portée de 15 pieds ses dégâts sont égaux à un dé de résonance de dégât de force. Si une cible est touchée par le projectile, elle doit faire un jets de sauvegarde de dextérité. Sur un échec, elle prend les dégâts du projectile, sur une réussite, elle ne fait rien

Cette compétence est utilisable trois fois par repos long

TRAME RÉSONANTE

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

- Lorsque vous incantez un sort en dehors d'une rupture, appliquez un niveau de résonance à la trame égal au niveau du sort.

DÉSTABILISATION DE LA TRAME

Au niveau 10, vous pouvez changer le destin des sorts des créatures autour de vous. Lorsqu'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 choisissez l'un des effets suivants

- Vous changez l'élément du sort
- Vous déplacez sa zone d'effet ou sa cible d'effet dans une limite de 15 pied
- Vous modifiez le jet de sauvegarde requis
- Retarder son activation d'un tour.

Cette compétence est utilisable 3 fois par repos long

TISSE-TRAME

Au niveau 14 vous , vous tissez dans la trame comme vous tissez dans le voile. Après une rupture arcanique, et avoir tissé un point de croix, vous pouvez tisser un deuxième point de croix. Vous ne pouvez tisser un deuxième point de croix seulement après vous être déplacé de 10 pieds. De plus, après avoir tissé votre premier point de croix, vous pouvez vous téléporter sur 10 pieds. Lorsque vous dénouez un point de croix, le deuxième se dénouera au moment où 1 ou 2 tour après selon votre choix. Vous devez annoncer à quel moment le deuxième point de croix se dénouera au moment où le premier point de croix se dénoue.

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 regard s'ouvre entièrement sur la trame et fusionnez avec elle. Vous pouvez incanter le sort Souhait. Cependant, votre existence n'est pas adaptée à survivre à cela et risque de s'effondrer. Lancez un jet de sauvegarde de sagesse. Sur un résultat inférieur à 10, vous mourrez et ne pouvez pas être ressuscité autrement que par un sort Souhais. Sur un résultat égal à 10 ou plus, vous devenez aveugle, sourd ou désincarné (votre corps se vaporise et devenez un spectre). De plus, la manipulation du voile vous a laissé des séquelles graves. Vous retombez au niveau 1. Vos points de vie maximum sont égaux à votre modificateur de sagesse, vous perdez toutes vos compétences de classe, dons et maîtrise d'équipement mais gardez vos maîtrises de compétence. La classe du tisseur vous est maintenant interdite.

ACTIONS DE VIBRATION

Certaines actions demandent de se déplacer ou de sacrifier un certain nombre de mouvement pour être utilisées

VOILE FLOU

Vous paraissiez flou aux yeux d'une créature. Une créature à 10 ft de vous subi désavantage sur sa prochaine attaque contre vous

oubli mineur

Une créature à 10 ft de vous doit réussir un jets de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, elle ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à la fin de son tour.

DISTRACTION

Une créature à 10 ft de vous doit réussir un jets de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, elle lancera son prochain jet de sauvegarde avec désavantages au prochain tour de table.

ENTRAVE

Une créature à 10 ft de vous doit réussir un jets de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, sa vitesse diminue de 10 pieds.

VIBRATION RÉSONANTE

Vous appliquez un niveau de résonance à une créature dans un distance de 10 pieds.

FILS RASANT

Votre prochaine attaque peut toucher une créature à 5 pieds de la créature ciblée par votre attaque. Si elle est touchée par votre jets d'attaque, cette deuxième créature subira 1 dé de résonance de dégâts psychiques.

TROISIÈME OEIL

Vous avez avantages sur votre prochain jets de perspicacité ou perception sur une créature choisie dans les 30 ft

PARASITAGE

Choisissez une créature à 10 ft. La première fois que vous voyez vers une attaque avant le début de votre prochain tour, celle-ci prend 1 dé de vibration

INTERFÉRENCE

Coût:10 pied Une créature à 10 ft doit réussir un jets de sagesse, sur un échec, elle subit un malus de -2 à sa prochaine attaque

LAME ÉTHÉRÉE

Coût:10 pied Votre prochaine attaque, ignore les résistances non magiques et inflige un dé de résonance supplémentaire.

TORRENT

Coût:15 pied en ligne droite Toutes les créatures dont vous avez été au corps durant ces 15 pieds ont désavantages sur leurs prochains jets de sauvegarde jusqu'au début de votre prochain tour

FIL ILLUSOIRE

Coût:15 pied Vous devenez quasiment invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Chaque créature à 10 pieds de vous doit faire un jets de sauvegarde d'intelligence. sur un échec, elles ne vous voient. N'importe quelle action, action bonus ou réaction rompt cet effet

DÉNOUEMENT

Coût Sacrifier 30 pied Une créature à 10 pieds doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou voir sa CA réduite de 2 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

ENCOLURE

Coût Sacrifier 15 pied Si votre prochaine attaque touche, vous pouvez vous téléporter de 10 pied

FIL MURMURANT

Vous pouvez murmurez une phrase à une créature ciblée à 60 ft de vous. La créature entendra la phrase comme un faible murmure

EMPIÈCEMENT

Une créature à peut rajouter votre bonus de maîtrise à son prochain jet de compétence

COUPERET

Si votre prochaine attaque sur une créature réussit, la créature subira désavantages sur son prochain jets de compétences

COUTURE SOLIDE

Vous avez avantages aux jets de sauvegarde de force ou constitution lorsqu'on essaye de vous déplacer de force

jusqu'à la fin de votre prochain tour

NOUAGE

Lancez un dé de vibration, la prochaine attaque que vous subirez aura des dégâts réduits égaux au résultat de ce jet

ANTI ASSISTANCE

Coût:10 pied Ciblez une créature, le prochain d20 qu'il lancera aura un malus de 1d4

LASO

Une créature de votre choix à 30 ft doit réussir un jets de sauvegarde de Dextérité ou glisser sur un fil tendu et être poussé de 5 ft dans une direction de votre choix

POINÇON

Coût: Se déplacer de 15 pied en ligne droite sur une créature Vous foncez sur une créature qui doit faire un jet de sauvegarde de Constitution ou être poussée de 10 ft

SONDE

Choisissez une créature dans les 20 pieds qui doit faire un jet de sauvegarde de SAgesse. Sur un échec vous pouvez poser une question sur les intentions ou émotions de la créature et recevez une réponse floue du MJ

LOBOTOMIE

Choisissez une créature à 30 pieds devant faire un jet de sauvegarde de sagesse. Sur un échec, vous avez avantages sur toutes les compétences de charisme sur elle pendant 1 minute

RÉMANENCE

Enroulez votre fil autour d'un objet, vous ressentez la dernière émotion ou l'émotion majeure ressentie par le porteur de cet objet

FILS VOCaux

Vous changez de timbre de voix, vous avez avantages sur vos jets de ruses lorsque vous voulez imiter quelqu'un d'autre par la voix