

# TECHNOMANCIEN

## SORTS

DD Jets de Sauvegarde	Sorts Connus	Sorts par jour =	Sorts de base +	Sorts Supp.
	0	$\infty$		INT
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			

DD de sauvegarde du sort = 10 + INT ..... Niveau du sort + Magie Renforcée  
 Niveau 3 +1      Niveau 11 +2      Niveau 17 +3

## CACHE DE SORTS

Un objet qui stocke et permet d'accéder à des sorts. Utilisé aujourd'hui  
Une fois par jour, lancez un sort que vous connaissez. □

## CAPACITÉ DE LA CACHE

Niveau  
**6** détéc. radiations, déguisement, sens aiguisés ou serviteur inv.

Niveau  
**8** \_\_\_\_\_  
vis. dans le n., armure min. de rés., bulle de vie ou pattes d'arai.

Niveau  
**12** *vision magique, vol, détec. invisibilité ou don des langues*

## ALTÉRATIONS MAGIQUES ›

Niveau **CLASSE DE DIFF.** Niveau de Technomancien

2 **DD** = 10 + [  ÷ 2 ] + INT

## SAVOIR-FAIRE TECHNOLOGIQUE

Niveau **BONUS** Niveau de Technomancien

3 + = ÷ 3

S'applique aux tests d'Informatique et de Mysticisme.

## PERSÉVÉRANCE HARMONISÉE

Niveau  
**19** Quand vous lancez un sort de niveau 6, regagnez 1 pp.

## FUSION DE SORTS

Niveau 20

Pour combiner de petits emplacements de sorte 1pp en un plus grand emplacement :

Combiner deux emplacements niv. 6 et lancer 2pp.

## SORTS CONNUS

0

8

1


2


3

4



5


6


## ALTÉRATIONS MAGIQUES

Niveau **2**

Niveau **5**

Niveau **8**

Niveau **11**

Niveau **14**

Niveau **17**

Niveau **20**