

TECHNOMANCIEN

SORTS CONNUS

SORTS

Sorts DD de sauvegarde	Sorts Connus	Sorts par jour	=	Sorts de base	+ Sorts supplémentaires
	0	∞			INT
	1				↓
	2				↓
	3				↓
	4				↓
	5				↓
	6				↓
Sort DD sauvegarde = 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.
Une fois par jour, lancez un sort que vous connaissez.

Utilisé
aujourd'hui
☐

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 2 **CLASSE DE DIFFICULTÉ** = 10 + [**DD** ÷ 2] + INT

SAVOIR-FAIRE TECHNOLOGIQUE

Niveau 3 **BONUS** = Niveau de Technomancien ÷ 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 sorts en un plus grand emplacement : 1 pp

Combiner deux emplacements de niv. 6 pour lancer sous 2 pp

0

∞

1



2



3



4



5



6



ALTÉRATIONS MAGIQUES

Niveau 2

Niveau 5

Niveau 8

Niveau 11

Niveau 14

Niveau 17

Niveau 20