

CODEx DES SORTS

Table des matières

CODEX DES SORTS	1
List des sorts par école	4
• Affliction	5
Brûlure	6
• Altération	7
Brouillage	8
Confusion	9
Flash	10
Void	11
Vol de données	12
• Amélioration	13
Blink	14
Camouflage	15
Charge	17
Lecture des mouvements	18
• Amélioration d'attaque	19
Attaque de force	20
Attaque multiple	21
Cartouche de shrapnel augmentée	22
Lame fantôme	23
Plombs à haute vitesse	24
• Attaque d'arme	25
Attaque des points sensibles	26
Fendre	27
Tir à la tête	28
Tir de barrage	29
Tir surchargé	30
• Déplacement	31
Roulade	32

• Destruction	33
Boule de feu	34
Flammèche	35
• Protection	36
Bouclier de lumière solide	37
Intervention	38

● List des écoles

1. Feu

Monocible	2
Zone	3
Dégât	4
Soutien	2
Déplacement	0
Protection	0
Contrôle	2
Recharge	3
Incantation	1
Spécialité	Burst AoE
Tech	Basse

2. Givre

Monocible	4
Zone	1
Dégât	4
Soutien	0
Déplacement	1
Protection	1
Contrôle	2
Recharge	2
Incantation	2
Spécialité	Dégât mono
Tech	Basse

3. Electrique

Monocible	2
Zone	3
Dégât	3
Soutien	1
Déplacement	2
Protection	0
Contrôle	1
Recharge	2
Incantation	1
Spécialité	Dégat AoE
Tech	Basse

4. Physique

Monocible	4
Zone	1
Dégât	4
Soutien	0
Déplacement	1
Protection	2
Contrôle	0
Recharge	3
Incantation	0
Spécialité	Burst monocible
Tech	Basse

5. Élémentaire

Monocible	2
Zone	3
Dégât	3
Soutien	1
Déplacement	0
Protection	2
Contrôle	1
Recharge	1
Incantation	2
Spécialité	Défense, contrôle
Tech	Basse

6. Ondulatoire

Monocible	3
-----------	---

Zone	3
Dégât	4
Soutien	1
Déplacement	3
Protection	0
Contrôle	1
Recharge	2
Incantation	0
Spécialité	Dégât mono/multi
Tech	Moyenne

7. Kinesthésique

Monocible	5
Zone	1
Dégât	1
Soutien	2
Déplacement	3
Protection	2
Contrôle	1
Recharge	1
Incantation	1
Spécialité	Contrôle, dégât
Tech	Moyenne

8. Technologique

Monocible	5
Zone	2
Dégât	2
Soutien	2
Déplacement	2
Protection	1
Contrôle	5
Recharge	3
Incantation	1
Spécialité	Support offensif, débuff
Tech	Basse

9. Biologique

Monocible	4
-----------	---

Zone	3
Dégât	0
Soutien	5
Déplacement	2
Protection	2
Contrôle	3
Recharge	1
Incantation	3
Spécialité	Support offensif, buff
Tech	Basse

10. Lumière

Monocible	4
Zone	4
Dégât	1
Soutien	3
Déplacement	1
Protection	5
Contrôle	3
Recharge	3
Incantation	2
Spécialité	Support défensif, protection, contrôle
Tech	Moyenne

11. Ombre

Monocible	3
Zone	5
Dégât	2
Soutien	1
Déplacement	4
Protection	1
Contrôle	5
Recharge	4
Incantation	1
Spécialité	Support offensif, débuff, contrôle
Tech	Moyenne

12. Nécrotique

Monocible	5
-----------	---

Zone	3
Dégât	3
Soutien	4
Déplacement	1
Protection	1
Contrôle	5
Recharge	1
Incantation	1
Spécialité	Support général, buff/débuff, contrôle
Tech	Haute

13. Arcane

Monocible	5
Zone	2
Dégât	5
Soutien	2
Déplacement	5
Protection	3
Contrôle	4
Recharge	5
Incantation	1
Spécialité	Burst monocible, contrôle
Tech	Haute

14. Pure

Monocible	5
Zone	5
Dégât	5
Soutien	4
Déplacement	5
Protection	3
Contrôle	5
Recharge	5
Incantation	5
Spécialité	Tout
Tech	Rare

- **Affliction**

Brûlure

Brûlure	
Famille	Sort -> affliction -> feu
Prérequis Ne peut être incanté par un personnage	
Condition : activé par un sort	
Recharge : instantané	
Incantation : instantané	
Description	Brule la chair de la personne touchée.
Dégâts	1d4 à chaque tour. Dès lancé une fois.
Durée	3 tours.

Brûlure II	
Famille	Sort -> affliction -> feu
Prérequis Ne peut être incanté par un personnage	
Condition : activé par un sort	
Recharge : instantané	
Incantation : instantané	
Description	Brule la chair de la personne touchée.
Dégâts	1d4 + 3 à chaque tour. Dès lancé une fois.
Durée	3 tours.

- **Altération**

Assoupissement

Assoupissement	
Famille	Sort -> affliction -> arcane
Prérequis	
A. mag	6
A. arcane	2
Condition : 18 INT	
Recharge : 60 sec	
Incantation : 0 sec	
Description	Endors la cible. Elle ne peut plus agir et ce réveil à la fin de l'effet ou en cas de dégât.
Effet	La cible est incapacité.
Durée	1d4

Brouillage

Brouillage	
Famille	Sort -> altération -> technologie
Prérequis	
A. altération	2
Condition : 16 INT	
Recharge : 60 sec	
Incantation : instantané	
Description	Brouille les systèmes électroniques de la cible.
Effet	Si la cible a un exosquelette : -1 aux jets d'attaques. -2 à la détection du camouflage. Désactive les communications à distance des ennemies.
Durée	1d4 tours.

Brouillage II	
Famille	Sort -> altération -> technologie
Prérequis	
A. altération	4
Condition : 16 INT	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Brouille les systèmes électroniques de la cible.
Effet	Si la cible a un exosquelette : -1 aux jets d'attaques. -2 à la détection du camouflage. Désactive les communications à distance des ennemies.
Durée	1d4 tours.

Confusion

Confusion	
Famille	Sort -> altération -> biologique
Prérequis	
A. mag	6
Condition : 16 INT	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Les cibles deviennent confuses et voient leurs capacités de combat diminuer.
Effet	-1 au jet d'attaque de 1d4 cibles.
Durée	1 tour

Confusion II	
Famille	Sort -> altération -> biologique
Prérequis	
A. mag	5
A. altération	2
Condition : 16 INT	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Les cibles deviennent confuses et voient leurs capacités de combat diminuer.
Effet	-1 au jet d'attaque de 1d4 cibles.
Durée	2 tour

Flash

Flash	
Famille	Sort -> altération -> lumière
Prérequis	
A. lumière	1
Condition : 14 INT	
Recharge : 60 sec	
Incantation : instantané	
Description	Crée une sphère de lumière aveugle une cible.
Effet	La cible ne peut plus agir ni se défendre.
Durée	1 tour

Flash II	
Famille	Sort -> altération -> lumière
Prérequis	
A. lumière	4
Condition : 14 INT	
Recharge : 60 sec	
Incantation : instantané	
Description	Crée une sphère de lumière aveugle une cible.
Effet	La cible ne peut plus agir ni se défendre.
Durée	2 tour

Void

Void	
Famille	Sort -> altération -> technologique
Prérequis	
A. altération	4
Condition : 16 INT	
Recharge : 0 sec	
Incantation : instantané	
Description	Lance une EMP à faible zone au point ciblé.
Effet	Désactive les bonus des exosquelettes et stop tous les appareils électriques d'une cible.
Durée	1 tour.

Void II	
Famille	Sort -> altération -> technologique
Prérequis	
A. altération	6
Condition : 16 INT	
Recharge : 0 sec	
Incantation : instantané	
Description	Lance une EMP à faible zone au point ciblé.
Effet	Désactive les bonus des exosquelettes et stop tous les appareils électriques de 2 cibles.
Durée	1 tour.

Vol de données

Vol de données					
Famille	Sort -> altération -> technologique				
Prérequis <table> <tr> <td>A. altération</td><td>2</td></tr> <tr> <td>Compétence</td><td>Hackeur</td></tr> </table>		A. altération	2	Compétence	Hackeur
A. altération	2				
Compétence	Hackeur				
Condition : 15 INT	Recharge : 60 sec				
Incantation : instantané					
Description	Vol les données de la cible.				
Effet	Récupère des informations partielles sur la cible. Un meilleur jet augmente le nombre d'informations. Des jets sur la même cible révèlent de nouvelles informations.				

Vol de données II					
Famille	Sort -> altération -> technologique				
Prérequis <table> <tr> <td>A. altération</td><td>4</td></tr> <tr> <td>Compétence</td><td>Hackeur</td></tr> </table>		A. altération	4	Compétence	Hackeur
A. altération	4				
Compétence	Hackeur				
Condition : 15 INT	Recharge : 50 sec				
Incantation : instantané					
Description	Vol les données de la cible.				
Effet	Récupère des informations partielles sur la cible. Un meilleur jet augmente le nombre d'informations. Des jets sur la même cible révèlent de nouvelles informations. Ce sort est plus efficace que « Vol de données ».				

Zap

Zap	
Famille	Sorts -> altération -> électrique
Prérequis	
A. électrique	2
Condition : 16 INT	
Recharge : 50 sec	
Incantation : instantanée	
Description	
Effet	La cible est paralysée.
Durée	1 tour.

- **Amélioration**

Blink

Blink	
Famille	Sort -> amélioration -> arcane
Prérequis	
A. mag	4
Condition : 18 INT	
Recharge : 90 secs	
Incantation : instantané	
Description	Vous vous téléportez dans la direction choisie sans pouvoir être bloquée. Ne déclenche pas de jet d'opportunité.
Effet	
Téléport a 1d4 + vitesse mètre.	

Blink II	
Famille	Sort -> amélioration -> arcane
Prérequis	
A. mag	4
A. arcane	2
Condition : 16 INT	
Recharge : 60 secs	
Incantation : instantané	
Description	Vous vous téléportez dans la direction choisie sans pouvoir être bloquée. Ne déclenche pas de jet d'opportunité.
Effet	
Téléport a 1d4 + 2 + vitesse mètre.	

Camouflage

Camouflage	
Famille	Sort -> amélioration -> technologique
Prérequis	
Armure	Exosquelette
Compétence	Rôdeur
Condition : 16 DEX	
Recharge : 80 sec	
Incantation : instantané	
Description	L'exosquelette prend les couleurs de l'environnement et conjointement à vos capacités de discrétion, vous disparaissiez, sous les yeux de vos ennemis.
Effet	Succès : vous êtes camouflée automatiquement pendant 3 tours. Échec : -1 aux jets d'attaques contre vous. Réussite automatique si personne ne vous voit. Se sort est considéré comme une manœuvre.

Camouflage II	
Famille	Sort -> amélioration -> technologique
Prérequis	
Armure	Exosquelette
Compétence	Rôdeur
Condition : 17 DEX	
Recharge : 80 sec	
Incantation : 0 sec	
Description	L'exosquelette prend les couleurs de l'environnement et conjointement à vos capacités de discrétion, vous disparaissiez, sous les yeux de vos ennemis.
Effet	Succès : vous êtes camouflée automatiquement pendant 4 tours. Échec : -1 aux jets d'attaques contre vous. Réussite automatique si personne ne vous voit. Se sort est considéré comme une manœuvre.

Charge

Charge	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
Prérequis	
A. CAC	4
Condition : cible à porter (1d8 + vitesse)	
Recharge : instantané	
Incantation : instantané	
Description	Charge la cible avec force.
Dégâts	Vous vous déplacez jusqu'à la cible et lui infligez 1d4 dégâts.

Charge II	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
Prérequis	
A. CAC	4
FOR	16
Condition : cible à porter (1d8 + vitesse)	
Recharge : 20 sec	
Incantation : instantané	
Description	Charge la cible avec force.
Dégâts	Vous vous déplacez jusqu'à la cible et lui infligez 1d8 + 2 dégâts.

Lecture des mouvements

Lecture des mouvements	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
Prérequis	
Compétence	Vétéran
Condition : 14 PER	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Grâce aux années passées sur le champ de bataille, lire les mouvements d'une personne est chose aisée.
Effet	Prédit l'action de la cible, la précision est accrue avec le jet. Ce sort est considéré comme une manœuvre.

Lecture des mouvements II	
Famille	Sort -> amélioration -> physique
Prérequis	
Compétence	Vétéran
Condition : 16 PER	
Recharge : 20 sec	
Incantation : instantané	
Description	Grâce aux années passées sur le champ de bataille, lire les mouvements d'une personne est chose aisée.
Effet	Prédit l'action de la cible, la précision est accrue avec le jet. Ce sort est considéré comme une manœuvre. Ce sort est plus efficace que « lecture des mouvements ».

- **Amélioration d'attaque**

Attaque de force

Attaque de force	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
Prérequis	
FOR	14
Condition : aucune	
Recharge : 30 secs	
Incantation : instantané	
Description	Prépare une attaque dévastatrice contre un adversaire proche.
Effet	+1d8 a la prochaine attaque physique.

Attaque de force II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
Prérequis	
FOR	18
Condition : aucune	
Recharge : 30 secs	
Incantation : instantané	
Description	Prépare une attaque dévastatrice contre un adversaire proche.
Effet	+1d8 + 4 a la prochaine attaque physique.

Attaque multiple

Attaque multiple	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
Prérequis	
A. CAC	6
Condition : 16 DEX	
Recharge : 60 sec	
Incantation : instantané	
Description	Enchaîne avec virtuosité les attaques autour de soi.
Effet	Lance une copie de la prochaine attaque.

Attaque multiple II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> physique
Prérequis	
A. CAC	8
Condition : 16 DEX	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Enchaîne avec virtuosité les attaques autour de soi.
Effet	Lance une copie de la prochaine attaque.

Cartouche de shrapnel augmentée

Cartouche de shrapnel augmentée	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
Prérequis	
A. fusil à pompe	2
Arme	Fusil à pompe
Condition : aucune	
Recharge : 80 sec	
Incantation : instantané	
Description	Vous armez une cartouche disposant de plus de shrapnels.
Effet	Rajoutez 1d8 d4 à votre prochaine attaque.

Cartouche de shrapnel augmentée II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
Prérequis	
A. fusil à pompe	8
Arme	Fusil à pompe
Condition : aucune	
Recharge : 60 sec	
Incantation : instantané	
Description	Vous armez une cartouche disposant de plus de shrapnels.
Effet	Rajoutez 1d12 d4 à votre prochaine attaque.

Charge statique

Charge statique	
Famille	Sorts -> amélioration d'attaque -> électrique
Prérequis	
A. CAC	4
A. électrique	1
Condition : aucune	
Recharge : 50 sec	
Incantation : instantanée	
Description	
Effet	Votre prochaine attaque physique inflige 9 dégâts supplémentaire.

Lame fantôme

Lame fantôme	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> arcane
Prérequis	
A. CAC	4
A. mag	2
Condition : aucune	
Recharge : 60 sec	
Incantation : instantané	
Description	Votre lame devient fantomatique, traversant tous les objets jusqu'à sa cible.
Effet	La prochaine attaque physique est inévitable.

Lame fantôme II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> arcane
Prérequis	
A. CAC	4
A. mag	4
Condition : aucune	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Votre lame devient fantomatique, traversant tous les objets jusqu'à sa cible.
Effet	La prochaine attaque physique est inévitable.

Plombs à haute vélocité

Plombs à haute vélocité	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
Prérequis	
A. fusil à pompe	2
Arme	Fusil à pompe
Condition : aucune	
Recharge : 50 sec	
Incantation : instantané	
Description	Votre fusil tire les plombs de votre prochaine attaque avec une vélocité accrue
Effet	+2 à chacun de vos dès lors de votre prochaine attaque avec un fusil à pompe.

Plombs à haute vélocité II	
Famille	Sort -> amélioration d'attaque -> technologique
Prérequis	
A. fusil à pompe	4
Arme	Fusil à pompe
Condition : FOR 16	
Recharge : 50 sec	
Incantation : instantané	
Description	Votre fusil tire les plombs de votre prochaine attaque avec une vélocité accrue
Effet	+4 à chacun de vos dès lors de votre prochaine attaque avec un fusil à pompe.

- **Anéantissement**

- **Annihilation**

- **Attaque d'arme**

Attaque des points sensibles

Attaque des points sensibles	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. CAC	4
Condition: 14 PER	
Recharge : 120 sec	
Incantation : instantané	
Description	Trouve les points vitaux de la cible et les attaques en priorité, infligeant d'énormes dégâts.
Effet	2d20.

Attaque des points sensibles II	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. CAC	4
Condition: 18 PER	
Recharge : 120 sec	
Incantation : instantané	
Description	Trouve les points vitaux de la cible et les attaques en priorité, infligeant d'énormes dégâts.
Effet	2d20 + 10.

Fendre

Fendre	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. CAC	8
Condition : score d'attaque >= 18	
Recharge : 30 secs	
Incantation : instantané	
Description	Lance une attaque horizontale touchant tous les ennemis devant vous.
Dégâts	1d12.

Fendre II	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. CAC	8
Condition : score d'attaque >= 20	
Recharge : 30 secs	
Incantation : instantané	
Description	Lance une attaque horizontale touchant tous les ennemis devant vous.
Dégâts	1d12 + 5.

Lame de foudre

Lame de foudre	
Famille	Sorts -> attaque d'arme -> électrique
Prérequis	
A. CAC	4
A. électrique	2
Condition : 17 INT	
Recharge : 60 sec	
Incantation : instantanée	
Description	
Effet	Vous lancez une attaque inévitable avec votre arme. Une autre cible subit la moitié des dégâts infligés sous forme magique (arrondie à l'inférieur).

Tir à la tête

Tir à la tête	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. dist	8
Condition : aucune	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Vise la tête de la cible avec une précision hors du commun.
Effet	Attaque physique au dégât maximum.

Tir à la tête A	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. dist	16
Condition : aucune	
Recharge : aucun	
Incantation : instantané	
Description	Vise la tête de la cible avec une précision hors du commun.
Effet	Attaque physique au dégât maximum.

Tir de barrage

Tir de barrage	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. dist	6
Condition : 17 PRE	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Attaque tous les ennemis devant vous lors d'un tir en rafale.
Dégâts	2d8.

Tir de barrage II	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> physique
Prérequis	
A. dist	6
Condition : 18 PRE	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Attaque tous les ennemis devant vous lors d'un tir en rafale.
Dégâts	3d8.

Tir surchargé

Tir surchargé	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> technologique
Prérequis	
Arme	Fusil de sniper
Condition : 17 PRE	
Recharge : 120 sec	
Incantation : 20 sec	
Description	Charge le fusil en énergie, préparant un tir à haute vitesse.
Dégâts	1d100.

Tir surchargé II	
Famille	Sort -> attaque d'arme -> technologique
Prérequis	
Arme	Fusil de sniper
Condition : 18 PRE	
Recharge : 120 sec	
Incantation : 20 sec	
Description	Charge le fusil en énergie, préparant un tir à haute vitesse.
Dégâts	1d50 + 35.

- **Cataclysme**

- **Déplacement**

Magnétisation

Magnétisation	
Famille	Sorts -> déplacement -> électrique
Prérequis	
A. Mag	4
Condition : cible a portée (1d8 + 6 mètres)	
Recharge : 50 sec	
Incantation : instantanée	
Description	
Effet	La cible s'approche de vous.

Roulade

Roulade	
Famille	Sort -> déplacement -> physique
Prérequis	
Armure	Exosquelette
Condition : 10 DEX	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Grâce à la rapidité de vos mouvements et à la puissance conférée par l'exosquelette, vous vous propulsez loin du danger.
Effet	Déplacement de 1d4 + vitesse dans n'importe quelle direction. Ne déclenche pas de jet d'opportunité. Ce sort est considéré comme un déplacement.

Roulade II	
Famille	Sort -> déplacement -> physique
Prérequis	
Armure	Exosquelette
Condition : 12 DEX	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Grâce à la rapidité de vos mouvements et à la puissance conférée par l'exosquelette, vous vous propulsez loin du danger.
Effet	Déplacement de 1d8 + vitesse dans n'importe quelle direction. Ne déclenche pas de jet d'opportunité. Ce sort est considéré comme un déplacement.

- **Destruction**

Boule de feu

Boule de feu	
Famille	Sort -> destruction -> feu
Prérequis	
A. mag	6
Condition : 17 INT	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Lance une boule de feu en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	3d12 et « brûlure » a la cible.

Boule de feu II	
Famille	Sort -> destruction -> feu
Prérequis	
A. mag	6
A. feu	4
Condition : 17 INT	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Lance une boule de feu en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	3d12 + 6 et « brûlure II » a la cible.

Eclaire

Éclaire	
Famille	Sorts -> destruction -> électrique
Prérequis	
A. mag	4
A. destruction	2
Condition : 17 INT	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	
Dégâts	1d12 + 1d8 à 2 cibles.

Flammèche

Flammèche	
Famille	Sort -> destruction -> feu
Prérequis	
A. mag	4
Condition : 16 INT	
Recharge : instantané	
Incantation : instantané	
Description	Lance une flamme en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	1d8.

Flammèche II	
Famille	Sort -> destruction -> feu
Prérequis	
A. mag	4
A. feu	1
Condition : 16 INT	
Recharge : instantané	
Incantation : instantané	
Description	Lance une flamme en direction d'une cible et la brûle.
Dégâts	1d12 + 2 et inflige « brûlure » à la cible.

- **Dévastation**

Colonne de flamme

Colonne de flamme	
Famille	Sort -> dévastation -> feu
Prérequis	
A. mag	6
A. dévastation	2
Condition : 17 INT	
Recharge : 30 sec	
Incantation : instantané	
Description	Une colonne de flamme surgit du sol à l'endroit choisi et brule tout le monde dans un rayon de 2 mètres.
Dégâts	4d8 et « brûlure ». Ne touche que les cibles désirées en cas de jet supérieur ou égal à 22.

- **Protection**

Bouclier de lumière solide

Bouclier de lumière solide	
Famille	Sort -> protection -> lumière
Prérequis	
A. lumière	2
Condition : aucune	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Crée un bouclier de lumière solide autour de vous.
Effet	+3 au score de protection contre toutes attaques
Durée	1 tour

Bouclier de lumière solide II	
Famille	Sort -> protection -> lumière
Prérequis	
A. lumière	4
Condition : aucune	
Recharge : 40 sec	
Incantation : instantané	
Description	Crée un bouclier de lumière solide autour de vous.
Effet	+3 au score de protection contre toutes attaques
Durée	2 tour

Intervention

Intervention	
Famille	Sort -> protection -> physique
Prérequis	
Armure	Bouclier
Condition : cible à porter (1d8 + vitesse)	
Recharge : 20 secs	
Incantation : instantané	
Description	Charge la cible et la protège d'une attaque imminente.
Effet	Ce déplace vers la cible. Si la cible doit subir des dégâts, vous les subissez à sa place (application des scores de protections).

Intervention II	
Famille	Sort -> protection -> physique
Prérequis	
Armure	Bouclier
DEX	12
Condition : cible à porter (1d12 + vitesse)	
Recharge : 20 secs	
Incantation : instantané	
Description	Charge la cible et la protège d'une attaque imminente.
Effet	Ce déplace vers la cible. Si la cible doit subir des dégâts, vous les subissez à sa place.