

# Quen



## Terre

Crée un bouclier avec 5 de PS par END dépensé.

Les dégâts sont infligés en priorité au bouclier.

Les dégâts réduisent d'autant les PS du bouclier.

Si le bouclier tombe à 0, les dégâts supplémentaires sont infligés et doivent pénétrer l'armure et les résistances aux dégâts éventuels.

Quen peut être utilisé pour se défendre contre les sorts pouvant être bloqués.

Ne fonctionne pas contre les dégâts de poisons déjà inoculés, de maladie ou de suffocation.

*Portée : personnelle*

*Durée : jusqu'à épuisement des PS du bouclier.*

*Défense : aucune*



## Mixte

Yrden dessine sur le sol autour de vous un grand cercle magique.

Tous ceux qui rentre dans ce cercle subit un malus à la VIT et aux REF égal aux points d'END que vous dépensez jusqu'à en ressortir.

Toutes les créatures éthérées qui pénètrent dans le cercle deviennent matérielles.

*Portée : rayon de 3m*

*Durée : 5 rounds*

*Défense : aucune*





## Vent

Aard déclenche une vague de force qui déséquilibre pour un tour avec un malus de -2 à l'attaque et à la défense.

les créatures ont 10% de chances de tomber à terre.

Le % de chance augmente de 10% pour chaque point d'END dépensé.

*Portée : cône de 2m*

*Durée : Instantanée*

*Défense : Esquive*

# Axii

X



## Eau

Étourdit l'adversaire jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de sauvegarde contre ETOU avec un malus de -1.

Pour 2 points d'END en plus, le jet de sauvegarde contre ETOU est plus difficile de 1 point.

*Portée : 8m*

*Durée : jusqu'à un jet de sauvegarde réussis.*

*Défense : Résistance à la magie*



# Igni



## Feu

Igni projette un cône de feu qui inflige 1d6 points de dégâts par point d'END dépensé et a 50% de chance de mettre le feu à tout ce qu'il touche.

Igni inflige toujours ses dégâts au torse, à moins qu'il ne soit utilisé à bout portant. Quand Igni est utilisé à bout portant, il peut prendre pour cible n'importe quelle localisation.

*Portée : cône de 2m*

*Durée : instantanée*

*Défense : Esquive ou Blocage*