

SORTS D'ELEMENTALISTES

SECOUSSE
Inc 1:2 action

Ingredient: disque de roche(+1)


difficulté : 12


une secousse sismique ébranle le sol sur un diamètre de 5 m devant le sorcier. cette secousse est à maximum 25 m du lanceur de sort et doit être vue par ce dernier.

L'adversaire pris dans le seisme doit faire un test d'Ag ou il chute de sa hauteur. (50% de chance de lâcher ce qu'il tenait dans ses mains dans ce cas.)

<http://mitschke02.free.fr>

SORTS D'ELEMENTALISTES

PEAU DE PIERRE
Inc 1:2 action

Ingredient: écorce de chêne +1


difficulté : 13

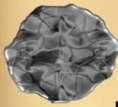
La peau du sorcier prends la consistance de la pierre (protection +3)

durée : 6 rounds

<http://mitschke02.free.fr>

SORTS D'ELEMENTALISTES

ASSAULT DE PIERRES
Inc 1:2 action

Ingredient: gros caillou (+2) +1 en encombrement


difficulté : 13


Le sorcier pointe une masse de roches puis l'objectif à maximum 25 m de lui.

Sur un diamètre max de 5m, 1D10 adversaires reçoivent chaqu'un 1d10+4 points de dégats

<http://mitschke02.free.fr>

SORTS D'ELEMENTALISTES

CHOC DE LA ROCHE
Inc 1:2 action

Ingredient: morceau d'oligoclaste +1


difficulté : 7


Le sorcier lance une pierre dans la direction de son adversaire.

Le projectile touche obligatoirement sa cible avec une portée max de 20m, fait (1D10+2 dégats) deplus la cible doit faire un test d'Ag +10 ou tombe de sa hauteur (50% de chance de lâcher les objets tenus) (ingrédient obligatoire)

<http://mitschke02.free.fr>

SORTS D'ELEMENTALISTES

PIED DE PIERRE
Inc 1:2 action

Ingredient: petit pied en pierre +1


difficulté : 8

Le sorcier doit voir son adversaire et il doit se trouver à maximum 50m.


Si échec d'un test de force, la cible a pendant 6 rounds un des pieds comme fixé au sol, il peut encore se battre mais pas se déplacer. L'adversaire est plus facile à toucher, son ennemi gagne +10% pour toucher en CC ou en CT.

La cible ne peut plus poursuivre quelqu'un.

<http://mitschke02.free.fr>

SORTS D'ELEMENTALISTES

DISSIMULATION PIERREUSE
Inc 1:2 action

Ingredient: morceau de tissu d'opaline +1


difficulté : 8

Si il existe un abri rocheux, même minime, le sorcier gagne 20% en dissimulation (en plus de ses possible bonus)

<http://mitschke02.free.fr>

SORTS D'ELEMENTALISTES

MAIN LOURDE
Inc 1:2 action

Ingredient: petit poids +1


difficulté : 6


Le sorcier doit voir son adversaire. Si ce dernier est à maximum 50m sa main devient lourde comme de la pierre et il reçoit un malus de 10% en CC ou en CT pour toucher.

Durée : 6 rounds

<http://mitschke02.free.fr>

SORTS D'ELEMENTALISTES

MASSE DE PIERRE
Inc 1:2 action

Ingredient: petit baton de pierre +1


difficulté : 12

L'arme touchée par le sorcier prend la densité de la pierre et gagne +2 en dégats durant les 4 rounds suivants. (pour que les dégats soient effectifs l'arme doit toucher une cible. l'effet ne dur que 4 rounds que l'arme ai touché ou pas.)

<http://mitschke02.free.fr>