

PATRON D'OUTREMONDE :

LES ABYSSES

Ceux qui cherchent les pouvoirs interdits et les sombres patrons ne sont pas rares parmi les sorciers. Cependant, il n'existe pas de patron plus sombre que l'Abysse elle-même : une force de la nature inscrutable, véritable manifestation du chaos et du mal. La conscience malfaisante de ce plan a toujours faim d'agents téméraires et de pions serviables pour réaliser ses machinations les plus cauchemardesques.

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

Niveau de sort Sorts

1	<i>fléau, murmures dissonants</i>
2	<i>cécité / surdité, force fantasmagorique</i>
3	<i>clignotement, communication à distance</i>
4	<i>confusion, tentacules noirs d'Evard</i>
5	<i>cercle de téléportation, vague destructrice</i>

INVOCATIONS ABYSSALES

À partir du niveau 1, vous pouvez dépenser par une action un emplacement de sort de magie de pacte pour invoquer un démon de votre choix ayant un indice de dangerosité n'excédant pas la moitié de votre niveau de sorcier (le niveau 1 équivaut à un ID de ½).

Le démon apparaît dans un endroit inoccupé à 9 mètres de vous. Tant que vous vous concentrez sur ce pouvoir (comme vous le feriez pour un sort), vous pouvez renvoyer le démon par une action bonus, et il peut communiquer télépathiquement avec vous, obéissant seulement à vos ordres. Lancez l'initiative du démon, il joue à ses propres tours. Les démons invoqués de la sorte ne peuvent lancer que des incantations, et n'ont pas la possibilité d'utiliser des actions ou traits limités en utilisation quotidienne, à moins que votre niveau de sorcier soit de 11 ou plus.

Le démon disparaît au bout d'une minute, lorsque vous le révoquez ou s'il est réduit à 0 point de vie. Si vous perdez votre concentration, le démon vous devient hostile et devient indépendant dans ses actes jusqu'à disparaître au bout d'1d6 rounds.

SACRIFICE UTILE

Au niveau 6 vous pouvez renforcer le pouvoir de vos serviteurs abyssaux. Lorsque vous tuez une créature que vous pouvez voir à moins de 9 mètres de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour renforcer magiquement un démon sous votre contrôle. En faisant ça, votre démon se téléporte dans un espace inoccupé que vous pouvez voir à 3 mètres ou moins de la créature tuée, surgissant de son corps et détruisant son cadavre. Le démon gagne un montant de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau de sorcier, et un bonus à l'attaque et aux dégâts égal à votre modificateur de Charisme (minimum +0) pour 1 heure.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.



LIÉ PAR LE SANG

À partir du niveau 10, quand vous subissez des dégâts, vous pouvez utiliser une réaction pour qu'un démon sous votre contrôle et à moins de 30 mètres de vous subisse la moitié des dégâts à votre place.

De plus, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde et aux tests visant à invoquer, obtenir ou garder le contrôle d'un démon, y compris pour les jets de sauvegarde de concentration pour maintenir ces effets.

QUE LES DÉMONS TE DÉVORENT !

À partir du niveau 14, vous pouvez repousser vos adversaires au travers des failles planaires générées par l'invocation de vos servants démoniaques, les bannissant ainsi au plus profond des Abysses.

Lorsque vous invoquez un démon avec un sort ou un effet nécessitant votre concentration, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer une créature que vous pouvez voir située à 1,5 mètres ou moins du démon pour lui faire réaliser un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde de vos sorts de sorciers. Sur un échec, la créature est bannie magiquement comme si elle subissait le sort *bannissement*.

Ce bannissement dure une minute, ou bien s'arrête si vous perdez votre concentration. Une cible bannie de cette façon est envoyée dans les Abysses, peu importe son origine planaire. Si la cible n'est pas un démon, elle subit 1d10 dégâts nécrotiques et 1d10 dégâts psychiques au début de chacun de ses tours jusqu'à ce que l'effet prenne fin.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus y recourir avant la fin d'un repos long. Si la cible de cette capacité a réussi son jet de sauvegarde, vous pouvez recourir à cette capacité après un repos court ou long.