**Lames du crépuscule**

**Argent de départ :** Comme guerrier (240 po)

Compétences (2+ modificateur d’intelligence) : Acrobaties, Artisanat, Art de la magie, Concentration, Connaissances (tous), Équitation, Escalade, Linguistique, Natation, Psychologie

**Armes et armures:** Les lames du crépuscule sont formées au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l’exception des pavois). Elles sont également formées au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

**Sorts:** Une lame du crépuscule lance des sorts profanes, tirées de la liste des lames du crépuscule.

L’Intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de lames du crépuscule. Pour apprendre ou lancer un sort, une lames du crépuscule doit avoir une valeur d’Intelligence au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Int 10 pour les sorts de niveau 0, Int 11 pour ceux du 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur d’Intelligence du personnage.

Comme les autres lanceurs de sorts, la lames du crépuscule ne peut lancer qu’un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : La lames du crépuscule. De plus, elle reçoit des sorts en bonus si sa valeur d’Intelligence est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus).

Le niveau de lanceur de sort d’une lames du crépuscule est égal au niveau de classe.

**Sorts connus:** Le personnage commence en connaissant 2 sorts de niveau 0 et 2 sorts de premier niveau, choisis parmi la liste de la lame du crépuscule . Elle connait aussi un sort de niveau 0 par point de bonus d’intelligence.

À chaque nouveau niveau, la lame du crépuscule choisi un sort d’un niveau qu’elle peut lancer et l’ajoute à sa liste

Lorsqu’elle atteint le niveau 5, et tous les autres niveaux de lames du crépuscule après cela (niveaux 7, 9, etc.), une lames du crépuscule peut choisir d’apprendre un nouveau sort à la place de l’un de ceux qu’elle connaît déjà. Elle “ oublie ” alors un sort au profit d’un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Une lames du crépuscule ne peut échanger qu’un seul sort à chaque fois, et doit choisir si elle procède à un échange en même temps qu’elle apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, une lame du crépuscule n’a pas besoin de préparer ses sorts à l’avance. Elle peut lancer n’importe lequel des sorts de son répertoire à n’importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

**Affinité Arcanique (Sur):** Une lame du crépuscule peut utiliser les pouvoirs magiques suivants un nombre de fois égal à 3+ son Modificateur d’Intelligence *Lumières Dansantes*, *Détection de la Magie*, *illumination*, *Son imaginaire*, and *Lecture de la magie*. Ces pouvoirs ne comptent pas dans la limite des sorts connus ou des sorts par jour.

**Armure de guerre (Ext)**. En temps normal, une armure gêne les incantations gestuelles d'un lanceur de sorts profanes, ce qui provoque parfois l'échec de ses sorts. Cependant, l'entraînement d’une lame du crépuscule lui permet de passer outre le risque d'échec des sorts profanes si elle se limite à une armure légère et à une rondache. En revanche, elle s'expose aux risques habituels s'elle porte une armure plus lourde ou un écu. Ce pouvoir ne s'applique toutefois pas aux sorts acquis par le biais d'autres classes.

Dès le niveau 4, le lame du crépuscule est capable de porter une armure intermédiaire sans subir de risque d'échec des sorts profanes.

Dès le niveau 7, le lame du crépuscule est capable de porter un écu sans subir de risque d'échec des sorts profanes.

**Magie de Guerre:** Au second niveau, une lame du crépuscule gagne magie de guerre en tant que don supplémentaire

**Canalisation Arcanique ( Su ) :** Àpartir du niveau 3 , vous pouvez utiliser une action simple pour lancer tout sort de contact que vous connaissez et délivrer le sort grâce à votre arme avec une attaque de corps à corps . Lancer un sort de cette manière ne provoque pas d’attaques d'opportunité . Le sort doit avoir un temps d'incantation de 1 action simple ou moins . Si l' attaque de corps à corps est réussie, l'attaque inflige des dégâts normalement ; Ensuite, l'effet du sort est résolu.

Au niveau 13 , vous pouvez lancer n’importe quel sort de contact que vous connaissez vous par une action pleine d'attaque et le sort affecte chaque cible que vous frappez au corps à corps durant ce tour. Cela décharge le sort à la fin du tour , dans le cas d’un sort qui durerais sinon plus de 1 tour .

**Incantation rapide:** À partir du niveau 5 , vous pouvez lancer un sort une fois par jour par une action rapide, en autant que le temps d'incantation normal du sort est de 1 action simple ou moins .

Vous gagnez une utilisation supplémentaire de ce pouvoir au niveau 10, 15 et 20

**Puissance des sorts ( Ex )** : à partir du niveau 6, vous pouvez plus facilement surmonter la résistance à la magie d'un adversaire que vous blessez avec succès avec une attaque de corps à corps . Si vous avez blessé un adversaire avec une attaque de corps à corps , vous gagnez un bonus de +2 sur votre test de niveau de lanceur pour vaincre la résistance des sorts pour le reste de la rencontre . Ce bonus augmente à +3 au niveau 11 , à +4 au niveau 16 , et à +5 au niveau 18 .



**Liste de sorts:**

Les sorts marqués d’un astérisque seront détaillés à la suite

Niveau 0: *Aspersion acide, Destruction de Mort-Vivants, Rayon de Givre, fatigue.*

1er niveau: *Main trébuchante de Bigby \*, lame de sang\*,*

*Mains brûlantes, Frayeur, Contact Glacial, Couleurs dansantes, Saut, Orbe de feu de Kelgore\*,*

*Deviation mineure\*, arme magique, brume de dissimulation, rayon affaiblissant,*

*Résistance aux énergies destructives, réveil\*, Poigne électrique, Repli expéditif,*

*Coup au but.*

2nd Level: *Puissance animale\*, Endurance de l’ours,*

*Force du taureau, Grâce féline, vision dans le noir, déviation\*, saut dimensionnel\*, Baiser de la Goule, Flèche acide de Melf, Incinérateur d’Aganazzar, détection de l’invisibilité,*

*Mains d’araignée, étirement d’arme\*, Coup assuré\*, Vol,*

*Invisibilité, Idiotie.*

3rd Level: *Couronne de Puissance\*, Couronne de protection\*, Contact dissipant\*, Scarabés maudits\*, Égide des Éléments\*, Décharge d’énergie\*, arme magique supérieure, Arrêt\*, Affûtage, Protection contre les énergies destructives, rayon d’épuisement,*

*regroupement\*, Baiser du vampire.*

4th Level: *Explosion de flames canalisée\*,*

*Porte dimensionnelle, dissipation de la magie, énervement, bouclier de flammes, Tueur imaginaire, cri*

5th Level: *Poing de Bigby, Éclair multiple, désintégration,*

*Immobilisation de monstre, Rayon polaire, Vagues de fatigue.*