

LANTERNE ASTRALE

Une lanterne astrale est une relique des temps anciens. Appelés archons lumineux durant la période cosmologique que fut la Grande Roue, ceux qui subsistent hantent la Mer Astrale comme des lucioles, trouvant parfois leur chemin vers d'autres plans grâce aux portails et vortex colorés.

Une lanterne astrale ressemble à une boule lumineuse flottante. Certains ritualistes savent les convoquer pour leurs recherches ou simplement comme gardiens. Les lanternes astrales n'ont pas la faculté de se reproduire, et par conséquent, leur nombre décroît lentement.

Lanterne astrale		Artilleur niveau 2
Animé immortel (aveugle) de taille TP		125 px
Initiative +5	Sens Perception +3 ; vision aveugle 20	
Pv 25 ; péril 12		
CA 14 ; Vigueur 13, Réflexes 16, Volonté 14		
Résistances 10 radiant		
VD vol 6 (stationnaire) ; limite d'altitude 6		
☞ Rayon de lumière (simple ; à volonté) ♦ radiant		
Distance 20 (une créature) ; +7 contre Réflexes ; 1d12+5 dégâts radiants.		
☞ Rayon aveuglant (simple ; recharge ☞☞☞) ♦ radiant		
Distance 20 (une créature) ; +7 contre Réflexes ; 1d12+5 dégâts radiants et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
Immatériel		
Les dégâts subis par la lanterne astrale sont réduits de moitié sauf si la source inflige des dégâts nécrotiques. Dans ce cas, la lanterne astrale perd également son trait immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
Alignement bon		Langues universel
For 2	Dex 18	Sag 14
Con 12	Int 15	Cha 14

Lanterne astrale voletante		Artilleur sbire niveau 11
Animé immortel (aveugle) de taille TP		150 px
Initiative +11	Sens Perception +8 ; vision aveugle 20	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA23 ; Vigueur 21, Réflexes 23, Volonté 21		
Résistances 10 radiant		
VD vol 6 (stationnaire) ; limite d'altitude 6		
☞ Rayon de lumière (simple ; à volonté) ♦ radiant		
Distance 20 (une créature) ; +16 contre Réflexes ; 12 dégâts radiants.		
☞ Mort aveuglante (simple ; quand la lanterne tombe à 0 point de vie ; rencontre) ♦ radiant		
Explosion de proximité 2 (créatures dans l'explosion) ; +14 contre Vigueur ; la cible est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
Alignement bon		Langues universel
For 2	Dex 21	Sag 17
Con 12	Int 15	Cha 14