

# LUCIUS STONEHEART

MAGE DE CERBERUS

*Tenacité, Ambition, Modération*

*Le jour approche*

*La magie Stoneheart est supérieure*



# TABLE DES MATIÈRES

<i>Common Actions</i>	3
Combat . . . . .	3
Movement . . . . .	5
Spellcasting . . . . .	6
Mounted . . . . .	7
 <i>Lucius Stoneheart</i>	 8
Class Features & Feats . . . . .	9
Attacks . . . . .	10
Armor & Defense . . . . .	11
Equipment . . . . .	11
Movement & Acrobatics . . . . .	12
Senses & Stealth . . . . .	12
Fortitude & Reflex & Will Save . . . . .	13
Spellcasting . . . . .	13
Alchemy . . . . .	14
 <i>Stoneheart spells</i>	 16
Personal barrier . . . . .	16
Sphere Barrier . . . . .	16
Stoneheart Barrier . . . . .	17
Stoneheart's Energy barrier . . . . .	17
Stoneheart's Protection link . . . . .	17
Stoneheart's Automatic Barrier . . . . .	18
Unstable barrier . . . . .	18
Vicious Dispel . . . . .	19
Stoneheart's Contract . . . . .	19

Seal spell . . . . .	19
Spell Resistance . . . . .	20
Spell Trap . . . . .	20

# COMMON ACTIONS

Dans ce petit chapitre, on présente une liste d'actions qu'on utilise très souvent en mode tour par tour. Ce sont des actions qui sont plus générales que les actions qu'on retrouve dans la feuille du personnage.

## COMBAT

### **Reload weapon**

La recharge d'une arme est très spécifique à l'arme. En revanche, prendre une nouvelle flèche fait partie de l'attaque itérative.

**Temps** : Variable, voir l'arme; **Consomme** : Variable, voir l'arme

### **Draw Hidden Object or Weapon**

On sort subtilement un objet, ou une arme, sans être vu. Il faut opposer un jet *Sleight of Hand* contre le sens *See*. Si l'objet est situé dans un endroit moins accessible, l'action prend un temps Standard.

**Temps** : Move ou Standard; **Consomme** : Tout le groupe Move, ou alors tout le groupe Standard

### **Full charge**

On fonce sur un adversaire pour l'attaquer. On peut bouger d'une distance qui est au maximum  $2 \times$  vitesse. On consomme à ce moment là les unités de mouvement nécessaire dans les deux groupes Move et Attack. La charge donne un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats à son attaque. Si l'adversaire réagit au tout dernier moment, à une distance d'arme, il faut lancer un jet de Reflex comme si cette attaque était en temps Swift. On peut également bouger une fois le coup de la charge donné.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### **Small charge**

On fonce sur un adversaire pour l'attaquer. On peut bouger d'une distance qui est au maximum  $1 \times$  vitesse. On consomme à ce moment là les unités de mouvement nécessaire dans les deux groupes Move et Attack. La charge donne un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats à son attaque. Si l'adversaire réagit au tout dernier moment, à une distance d'arme, il faut lancer un jet de Reflex comme si cette attaque était en temps Swift. On peut également bouger une fois le coup de la charge donné.

**Temps** : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### **Brace**

On se prépare à contrer une charge. On reçoit un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats sur notre première attaque.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative

### **Attack**

On fait une attaque itérative à un adversaire avec une épée ou un arc, par exemple. On peut utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

### **Parry**

On fait une parade avec notre arme. Il faut égaliser ou battre l'attack roll de l'attaque pour parer avec succès. On peut bouger avant la parade également et utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

**Temps** : Swift+; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

### **Apply poison**

On enduit notre arme avec un poison (qui est en main).

**Temps** : Standard; **Consomme** : Une action standard.

### **Throw weapon or object**

On lance un objet ou une arme qui est en main. Range increment : 10ft.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Draw weapon or Sheathe Weapon**

La créature dégaine son arme, qui est dans un endroit rapidement accessible. On peut également rengainer notre arme.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Drink potion**

On boit une potion qui est en main. On peut bouger pendant cette action.

**Temps** : Move; **Consomme** : toutes les unités de mouvement.

### **Prendre un objet en main depuis son sac**

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

**Temps** : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

### **Drop item**

On lâche un objet qui est dans nos mains.

**Temps** : Free action

### **Pick up item from ground**

On ramasse un objet qui est par terre.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le groupe move

## MOVEMENT

Dans cette section, il faut noter que pour toutes les actions de mouvement, on doit toujours faire au moins 5ft. Donc, on peut faire 5ft, 10ft, 15ft, mais pas 7ft, 11ft ou 3ft.

### **Double move**

On bouge à notre meilleure vitesse. On utilise les unités de mouvement nécessaires dans les Groupes Standard et Move. Double move peut-être utilisé pour éviter une charge si le jet de Reflex est gagné, et que la distance parcourue pour fuir est suffisante.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack

### **Single move**

On bouge à notre meilleure vitesse. On utilise les unités de mouvement nécessaires dans les Groupes Standard et Move. Single move peut-être utilisé pour éviter une *Small charge* si le jet de Reflex est gagné, et que la distance parcourue pour fuir est suffisante.

**Temps** : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack

### **Get up**

La créature se lève depuis la position couchée.

**Temps** : Move; **Consomme** : La moitié du mouvement

### **Drop down**

La créature se lance à terre. Ce qui permet d'éviter des attaques et des projectiles. La créature est **prone** après.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Run**

Le personnage court de toutes ses forces. Il franchit une distance qui est égale à 4x sa vitesse. Cette action ne peut pas être utilisée pour franchir un terrain difficile.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout

### **Bouger furtivement**

Le personnage bouge furtivement. Il peut seulement bouger de façon furtive à une vitesse qui est égale au quart de sa vitesse normale. Einaire oppose son score de *Stealth* aux sens de ses adversaires.

**Temps** : Move; **Consomme** : Mouvement

### **Run and long jump**

Le personnage court, et saute aussi loin qu'il peut. On peut se donner un élan d'au maximum la moitié de notre vitesse, avant de sauter. On peut faire au maximum 2 sauts par tour, en consommant le groupe Move et le groupe Standard.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le mouvement

### **Run and vertical jump**

Le personnage court, et saute aussi haut qu'il peut. On peut se donner un élan d'au maximum la moitié de notre vitesse, avant de sauter. On peut faire au maximum 2 sauts par tour, en consommant le groupe Move et le groupe Standard.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le mouvement

## SPELLCASTING

### **Dismiss spell**

Le magicien annule un sort qui est en cours.

**Temps** : Move; **Consomme** : Tout le groupe move

### **Release spell**

Le magicien relâche un sort qui a été chargé avec **Suspended spell**.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

### **Suspended spell**

Le magicien qui charge un sort est capable de retenir le sort dans ses mains, et de le relâcher avec une action **swift** le moment voulu. Le sort peut être gardé dans les mains du magicien pour un nombre de tours égal au modificateur d'intelligence de celui-ci.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Une action standard.

### Cast spell

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

**Temps** : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

### Cast Quickened spell

On lance un sort en utilisant la métamagie *Quicken Spell*, ce qui consomme 4 emplacements de sorts.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift.

## MOUNTED ACTIONS

### Horse charge

Cette action est largement similaire à l'action *Full Charge*, sauf que le bonus pour toucher est de +4, et le bonus de dégâts est de +75%. Note : Pour cette action, il faut consommer les unités de mouvement et l'attaque itérative pour sa monture également.

**Temps** : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### Small horse charge

Action similaire à *Horse charge*, sauf qu'on peut franchir au maximum moins de distance.

**Temps** : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

### Monter sur le cheval & Sauter sur le cheval

Lucius monte et débarque de son cheval rapidement.

**Temps** : Swift; **Consomme** : Action swift

### Monter & Débarquer

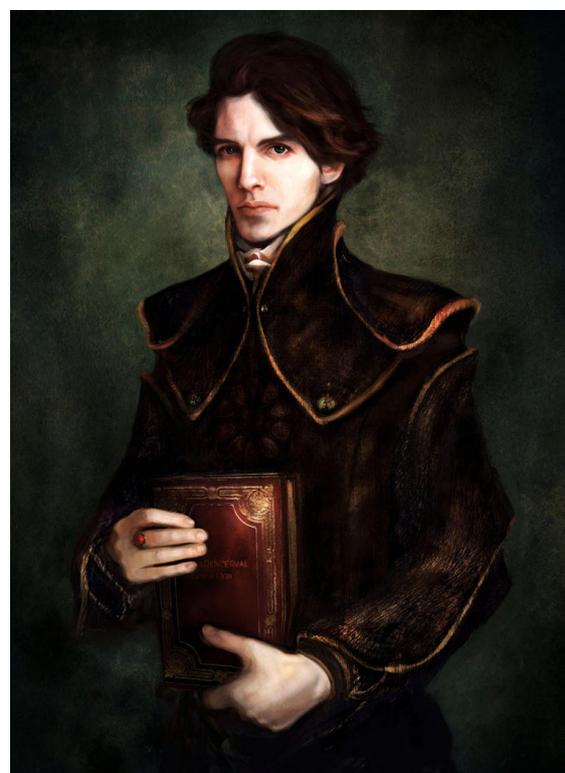
Lucius monte et débarque de son cheval en temps normal.

**Temps** : Move; **Consomme** : 25% du mouvement

# LUCIUS STONEHEART

Lucius Stoneheart est le dernier membre de la famille *Stoneheart*, une fameuse famille de magiciens. Jamais une famille nombreuse, Stoneheart est néanmoins un nom établi à Cerberus. En particulier, cette famille est connue pour sa puissante magie d'abjuration. Lucius devient orphelin à l'âge de six ans, suite au suicide de ses parents, Tiberius Stoneheart et Madeleine Adelbrand. Il est alors élevé par Kaskad Darkhammer, un nain au service de sa famille.

Lucius n'a pas beaucoup de chance. Ses parents détruisent les archives des sorts Stoneheart avant de mourir, et laissent derrière eux une maigre somme d'argent. La famille Adelbrand se montre non réceptive aux demandes de patronage de Kaskad Darkhammer, car ils blament les Stoneheart pour la mort de Madeleine. Par chance, Kaskad, loyal à son contrat, commence à travailler et élève le jeune Lucius seul. Lucius vient d'avoir 22 ans, et il a fini sa deuxième année de l'école de magie, premier de classe. Cependant, le jour de son entrée en 3ème année se fait plutôt discrète, car c'est également le jour où le jeune Christophe Leblanc fait son entrée dans l'école de magie de Cerberus.



## **Lucius Stoneheart**

Wizard Level 10, Medium humanoid

**Languages** Archon, Askenar

**Stealth** +9

**Senses** Human vision and senses

**See** 19, **Smell** 19, **Hear** 19, **Touch** 19, **Taste** 19

## GENERAL

**STR** +2, **DEX** +2, **CON** +3

**INT** +10, **WIS** +5, **CHA** +2

**BAB** : +5

**HD** : 10d12 + 30hp = 150hp

**CL** : 18

**DC** : 29

**Fortitude** : 25

**Reflex** : 24

**Will** : 27

**Spell resistance** : 29 when active

**AC** : 31

**Flat-footed** : 29

**Touch** : 12

**Speed** : 30 ft

**H-jump** : 18 ft

**V-jump** : 4 ft

**Regeneration** : None

## CLASS FEATURES AND FEATS

### *Metamagic feats :*

**Quicken Spell** Accélère le lancement du sort

**Empower Spell** Ajoute +50% aux dégats d'un sort

**Reach Spell** Augmente la portée du sort, en échange de plus de puissance magique

**Elemental Spell Fire/Lightning** Lucius peut changer l'élément du sort en feu ou en foudre

**Silent Spell** Enlève les composantes verbales

**Still Spell** Enlève les composantes somatiques

**Conjure Component** Lucius peut créer certaines composantes manquantes à partir de sa magie

### *Wizard feats :*

**Spell Power 1-2-3** Augmente le caster level de 1 chaque fois que le feat est pris

**Mobile caster** Lucius peut bouger à la moitié de sa vitesse lorsqu'il lance un sort

**Scribe Scroll** Création de scrolls

**Brew Potion** Création de potions

**Spell Trap** Création de pièges magiques

**Enchant Magic Item 1-2-3** Enchantement d'objets magiques

### *Bloodline feats :*

Une série de dons conférés par le sang de Lucius.

**Fearful symmetry** Donne +5 CL

**Dispel touch** Un nombre de fois par jour égal à son Intelligence, Lucius peut dispel n'importe quel effet magique en le touchant avec sa main (Temps de l'action : Swift). Faire le dispel check avec un bonus de +2.

### *General feats :*

**Resilience 1-2-3** +2 hp à chaque HD

**Iron Will 1-2** Augmente le Will Save de +2 chaque fois que le feat est pris

**Greater Fortitude 1-2** Augmente le Fortitude save de +2 chaque fois que le feat est pris

**Lightning Reflexes 1-2** Augmente le Reflex save de +2 chaque fois que le feat est pris

**Sleight of Hand 1** Augmente Sleight of Hand de +2]

**Ride 1** Augmente le jet de Ride de +2

**Stealth 1** Augmente Stealth de +2

## WEAPONS & ATTACKS

Arme	Jet d'attaque	Dégats
+7 Stoneheart Staff	1d20+14	1d8+9

### *+7 Father's Staff :*

Lucius se bat avec le staff de son père, le seul objet qui lui reste de sa famille. Ce staff lui permet de transférer l'énergie des barrières que Lucius crée en dégats pour l'ennemi. À chaque coup porté avec ce staff, Lucius peut utiliser 10% de la puissance de sa barrière. Également, le staff contient un sort qui peut être utilisé une fois par jour. Le staff crée alors une barrière de 600 hp, 10ft radius pour vingt minutes, avec une noirceur surnaturelle qui entoure la barrière. Le barrière se soigne de 200 hp par tour. La barrière s'active en utilisant une action *Swift*+. Le staff augmente également l'armure de Lucius de 7.

Si le staff touche à la créature (Touch AC), alors les dégats de la barrière sont faits.

Le staff peut également être utilisé avec *Dispel touch*.

**Magical level +7** : +7 attack roll, +7 damage

**Jet d'attaque** = 1d20 + 5bab + 2 str + 7 staff = 1d20+14

**Dégats du staff** = 1d8 + 2 str + 7 weapon = 1d8+9

## ARMOR & DEFENSE

Armure	Valeur
AC	31
Flat-footed	29
Touch	12

Lucius porte sa Robe de Mage de Cerberus, avec en-dessous une cote de maille en acier, forgée par Kaskad. Il porte également un anneau de résistance, qu'il a enchanté lui-même.

### **Chain Shirt de Kaskad :**

Une cote de mailles de très grande qualité, fabrication de Kaskad

Armure = +4 base +6 qualité + 3 enchantement = +13

### **+3 Ring of Resistance :**

Enchanté par Lucius lui-même.

### **Robe de Mage de Cerberus :**

Une robe noire et rouge avec les symboles de Cerberus.

1. La Robe de Cerberus permet au porteur de supporter beaucoup mieux la douleur. La limite pour lancer un sort sous la douleur, passe donc de 20% HP max à 80% HP max.
2. Mage Armor permanent de +6 AC
3. +10% damage aux sorts d'évocation

## EQUIPMENT AND TREASURE

Ici, on liste les pièces de l'inventaire ou de l'équipement les plus importantes.

### **Total gold**

Lucius Stoneheart a accès a une fortune personnelle d'environ 2000 gp en pièces d'ors et gems.

### **Travel gold**

En général, Lucius voyage avec environ 500 gp en pièces d'ors et en gems.

### **Lucius Stoneheart's spellbook**

Le grimoire de Lucius; il contient ses sorts, ses notes personnelles, et ses formules pour l'alchimie.

## MOVEMENT & ACROBATICS

*Mouvement de Lucius :*

**Vitesse**  $30\text{ft} + 4 \text{ ft stats} = 30\text{ft}$

**Saut horizontal**  $10 + 4 \text{ stats} = 14\text{ft}$

**Saut vertical**  $18/4 = 3\text{ft}$

On calcule la vitesse du personnage de la façon suivante. La vitesse est influencée par la force, la dextérité ainsi que d'autres dons. On tronque la valeur de la vitesse au multiple de 5 le plus proche.

**Vitesse** : Vitesse base + STR + DEX + autres bonus

On calcule la distance maximale du saut horizontal de la façon suivante. Cette distance est influencée par la force et la dextérité du personnage. Le saut vertical, lui, est égal au quart de cette distance.

**Saut horizontal** :  $10 + \text{STR} + \text{DEX} + \text{autres bonus}$

**Saut vertical** :  $1/4$  horizontal

## SENSES & STEALTH

Type	Valeur
Stealth	1d20+9
See	19
Smell	19
Hear	19
Touch	19
Taste	19

On calcule les sens et Stealth de la façon suivante dans Cerberus RPG :

**Sens** =  $10$  (base) +  $1/2$  niveau + STAT du sens + autres bonus

**Stealth** =  $10$  (base) +  $1/2$  niveau + DEX + autres bonus

## FORTITUDE & REFLEX & WILL SAVE

Dans Cerberus RPG, on calcule les jets de sauvegarde en considérant le niveau du personnage ainsi que d'autres bonus. Les races et les classes donnent des bonus substantiels aux jets de sauvegarde.

On calcule toujours le bonus de base des saves de la façon suivante :

**Bonus de base** = 10 + Plancher(1/2 niveau)

Et ensuite, on calcule le save de la façon suivante :

**Save** = Bonus de base + STAT + Autres bonus

*Saves de Einar :*

**Fortitude** 1d20 + 14/2 niveau + 10 con + 2 barbare + 2 Greater Fortitude = 1d20+21

**Reflex** 1d20 + 14/2 niveau + 7 dex + 2 barbare + 2 Lightning Reflexes = 1d20+18

**Will** 1d20 + 14/2 + 5 wisdom + 2 barbare + 6 Iron Will = 1d20+20

## SPELLCASTING

**Spell slots** : +10 INT / 3 = 3 slots + 4 slots base = 7 slots of each level.

**Spell DC** : 10 + FLOOR(1/2 CL) + 10 INT = DC 29

L'homme de Cerberus est habité par un pouvoir d'une source inconnue. Ce pouvoir a été nommé *magie*. Cependant, peu sont ceux capables d'utiliser leur magie naturellement. L'utilisation de la magie demande de nombreuses études, et une intelligence hors du commun.

La présence des particules de magie a été observée sur l'entiereté du corps, avec le sang et les organes de digestion étant des endroits particulièrement riches.

Pour lancer un sort, le mage se concentre et visualise le sort qu'il doit lancer, dans toute sa complexité. Certains sorts nécessitent également de prononcer certains mots (composantes verbales), d'effectuer certains gestes (composantes somatiques) et de sacrifier un objet pour lancer le sort (composantes matérielles). Tous ces éléments améliorent l'efficacité d'un sort. Les sorts peuvent également être modifiés avec l'utilisation de la *métamagie*. Par contre, la métamagie demande au mage de fournir plus de puissance.

Les sorts sont séparés en *niveaux de sorts*. Les niveaux de sort vont de 0 (cantrip) à 10 (epic). Le niveau d'un sort représente la quantité de concentration nécessaire pour lancer le sort. Un mage a une quantité de concentration limitée dans sa journée, et c'est pour cela qu'il a une

limite dans le nombre de sorts qu'il peut lancer. *On peut lancer un sort de niveau inférieur, avec un slot de niveau supérieur.* Par exemple, on peut lancer une Fireball (niveau 3), avec un slot de niveau 4.

**Level 5** Mage's Private Sanctum; Hungry Pit; Wall of Stone; Symbol of Scrying; Prying Eyes; Hold Monster; Persistent Image; Fabricate

**Level 4** Dimensional Anchor; True from; Dream Shield; Stoneskin; Acid Pit; Minor creation; Solid Fog; Arcane Eye; Scrying; Detect Scrying; Confusion; Wall of Ice; Shadow Step; Illusory Wall; Stone Shape

**Level 3** Fireball; Dispel Magic; Nondetection; Selective Alarm; Stunning Barrier, Greater; Force Anchor; Spiked Pit; Locate Weakness; Hold Person; Heroism; Major Image; Adjustable Disguise; Wall of Nausea; Beast Shape I; Flame Arrow; Haste; Gaseous Form; Wind Wall

**Level 2** Protection from Energy; Invisibility; Create Pit; Arcane Lock; Glitterdust; Detect Magic Greater; See Invisibility; Hidden Presence; Darkness; Frigid Touch; Defensive Shock; Minor Image; Magic Mouth; Bull's Strength; Cat's Grace; Bear's Endurance; Darkvision; Levitate; Whispering Wind

**Level 1** Alarm; Shield; Mage Armor; Invisibility Alarm; Stunning Barrier; Snowball; Stone Shield; Floating Disk; True Strike; Disguise Self; Silent Image; Vanish; Long Arm

**Level 0** Detect Magic; Light; Dancing Lights; Ray of Frost; Ghost Sound; Mage Hand; Message; Open/Close; Arcane Mark; Prestidigitation; Draw Blood

## ALCHEMY

Les extraits d'alchimie, ou potions, sont contenus dans des petites fioles qui sont portées dans un endroit à accès rapide. Le contenu de ces fioles est mélangé à du sang de mage pour produire l'effet désiré. Une fois le mélange effectué, l'effet magique persiste pendant un nombre de tours égal à l'intelligence de l'alchimiste qui a fait la préparation.

Pour utiliser l'extract, le mage peut l'avaler, le lancer, ou alors l'appliquer sur sa peau. Du fait de ce fonctionnement, tous les extraits d'alchimie doivent être préparés d'avance.

**Spell slots** :  $+10 \text{ INT} / 3 = 3 \text{ slots} + 4 \text{ slots base} = 7 \text{ slots of each level.}$

**Spell DC** :  $10 + \text{FLOOR}(1/2 \text{ CL}) + 10 \text{ INT} = \text{DC } 29$

Lucius n'est pas un expert en alchimie. C'est son point faible. Il maîtrise deux potions seulement, mais au moins il les réussit bien.

**Level 1** Cure Light Wounds

**Level 2** Cure Medium Wounds

## STONEHEART SPELLS

Dans ce chapitre, on y trouve des sorts conçus par la famille Stoneheart, y compris les sorts conçus par le jeune Lucius Stoneheart. Tous ces sorts peuvent être utilisés avec de la métamagie, tant que le nombre d'emplacements de sorts requis peuvent être utilisés.

Les sorts de Barrière entourent le mage d'une barrière de force qui arrête presque toutes les attaques, et laissent passer leurs propres attaques. Pour contrer les barrières, il faut avoir accès à énormément de puissance d'attaque, ou alors il faut utiliser un sort de *dispel*. Plus rarement, certaines créatures avec une résistance à la magie seront capables d'entrer dans la barrière.

### Personal barrier

*Create a personal force barrier*

Wizard 3, Abjuration

**Counters** : Dispel, Spell Resistance

**Action** : Standard action

**Cast Range** : personal

**Components** : V,S

**Duration** : 1 round

This spell erects a barrier of force that protects the wizard from sound, heat, physical attacks and most targeted spells. The barrier has a number of hit points equal to 10 hit points per caster level. The barrier is personal and only protects the wizard.

### Sphere Barrier

*A fine barrier made with Stoneheart arts*

Wizard 4, Abjuration

**Counters** : Dispel, Spell Resistance

**Action** : Standard action

**Cast Range** : close, 30 ft + 5ft/level

**Components** : V,S

**Duration** : 1 round

This spell functions like Stoneheart's personal barrier, but it creates a barrier in the shape of a sphere to protect a zone. The sphere has a 10ft radius.

## Stoneheart Barrier

*The classic Stoneheart barrier spell*

Wizard 5, Abjuration

**Counters** : Dispel, Will Negates, Spell Resistance

**Action** : Standard action

**Cast Range** : close, 30ft

**Components** : V,S

**Duration** : rounds/level

Le sort prisé des Stoneheart. Un sort de barrière complet, de longue durée, qui se place également sur n'importe quelle créature. La barrière fait le contour de la créature afin de laisser une grande qualité de mouvement. La barrière est solide également, avec 10 hp/caster level. Lorsque le sort est lancé sur une créature ennemi, il y a un Will Save pour résister. Si le Will Save est raté, alors la barrière devient une sphère fixe, immobile autour de la créature, créant une mini-prison. Le son est coupé également.

## Stoneheart's Energy barrier

*Elements yield before our abjuration powers.*

Wizard 4, Abjuration

**Counters** : Dispel

**Action** : Standard action

**Cast Range** : close, 30 ft + 5ft/level

**Components** : V,S

**Duration** : round/level

A specialized barrier that protects a Stoneheart from a particular energy type. Only one of these barrier may be active at one time. This barrier has a number of hit points equal to 15 points/level.

## Stoneheart's Protection Link

*One barrier, two masters*

Wizard 4, Abjuration

**Counters** : Dispel, Spell Resistance, Will Save

**Action** : Standard action

**Cast Range** : See text

**Components** : V,S

**Duration** : rounds/level

The Cerberus mage of Stoneheart blood casts this spell, and his barrier becomes available to a creature which is up to CL×feet away from him. The link makes the barrier less efficient however, and so the barrier takes twice the damage.

## Stoneheart's Automatic Barrier

*A barrier a day keeps the doctor away*

Wizard 5, Abjuration, Divination

**Counters** : Dispel, Spell Resistance

**Action** : Standard action

**Target** : personal

**Components** : V,S

**Duration** : hours/level

Stoneheart's Automatic barrier is a long duration divination spell that encapsulates a barrier abjuration spell. The spell watches for any potential attacks, and releases a protective barrier when it detects a dangerous incoming attack.

## Unstable barrier

*The last resort barrier*

Wizard 4, Abjuration

**Counters** : Dispel

**Action** : Standard action

**Cast Range** : close, 30ft+5ft/level

**Components** : V,S

**Duration** : Extreme Concentration (consumes all actions)

A spell from the Stoneheart family. This spell allows the mage to actively concentrate to maintain a barrier. The barrier can be a sphere, or a wall, just like with other Stoneheart barrier spells. In a round of concentration, the barrier gains/repairs 10 hit points per caster level, and the barrier's maximum hit points is reached after five rounds of concentration (50 hit points per caster level). When concentration ceases, the barrier disappears.

## Vicious Dispel

*Punish them with their own magical energies*

Wizard 5, Abjuration

**Counters** : Dispel

**Action** : Standard action

**Cast Range** : close, 30ft/level

**Components** : V,S

Les Stoneheart ont compris depuis longtemps la relation entre magie et énergies. Leurs arts de barrières travaillent sans cesse pour arrêter ces énergies. Avec ce sort, le mage Stoneheart montre sa domination sur toutes les formes de magie en faisant exploser le sort de quelqu'un d'autre. Faites un Dispel Check. Si le Dispel check fonctionne (1d20 + CL vs 11+TargetCL), alors le sort explose et fait 5 dégâts par CL.

## Stoneheart's contract

*A stoneheart's contract is not easily broken*

Wizard 5, Abjuration

**Counters** : Dispel

**Action** : 10 minutes preparation at least; then a standard action cast time

**Cast Range** : close, 30ft+5ft/level

**Components** : V,S,M (an object that the subjects all like)

**Duration** : Permanent until dispelled by the contract master

Devise a contract between a number of creatures equal to the caster level of the spell. The creatures must all be willing to enter the contract. Calculate a DC save using a DC of the spell, and add 10. It is possible for a creature to exit the contract once it is in place, but it must beat or equal the DC of the spell with a Will Save.

Once the contract is in place, a creature cannot against its will, and if it does for any reason, it must try to repair the mistake at once.

## Seal spell

*A fine spell; shall I study it?*

Wizard 5, Abjuration

**Counters** : Dispel

**Action** : standard action

**Cast Range** : close, 30ft+5ft/level

**Components** : V,S

**Duration** : hours/level

The target is an *incoming spell effect*. If the DC of this spell beats the DC of the other spell, then the spell is sealed. The spell will be sealed for a duration equal to CL x hours. When sealed, the spell construction and energies can be studied. The spell can be released or destroyed with a move action.

## Stoneheart's Spell Resistance

*We must cleanse this vessel of other magical energies; for only a Stoneheart's powers should touch it*

Wizard 5, Abjuration

**Counters** : Dispel

**Action** : standard action

**Cast Range** : touched creature

**Components** : V,S

**Duration** : hours/level

The touched creature gains a spell resistance equal to 11+CL. Stoneheart's spell resistance is a specialized spell that allows certain spells to pass through. A skilled Stoneheart magic user can allow a number of spells equal to his *Intelligence* to pass the spell resistance. Otherwise, lowering and restoring the spell resistance takes a move action from the affected creature.

## Spell trap

*Set up a spell as a trap on an object or surface*

Wizard 4, Abjuration

**Counters** : Dispel

**Action** : Standard action for the trap spell, following by the action need to cast the other spell

**Cast Range** : Close

**Components** : V,S,M (gold required to keep the spell in suspension)

**Duration** : Permanent until dispelled

The Wizard casts a spell on an object or area. The spell activates on a specific trigger programmed by the Wizard.

A Spell trap can hear, see and smell. The spell can have a number of triggers and conditions equal to the INT modifier of the wizard. For instance, a set of conditions can be : The creature is a man with red hair & the password has been pronounced in the last 10 seconds.

Keeping the spell in a permanent state requires a certain amount of pure gold. This amount is calculated in the following manner :

**Amount of gold** = 5 gold \* Spell Level \* Spell Level \* Caster Level.