

## Faille régénératrice, relation avec le Feu (1)

Faille Régénératrice	Aspects génériques	Destruction	Guérison Blessure	Protection physique	Malédiction Bénédiction
<b>Niveau Faillé 1</b>	* Utilisation de la faille pour celles et ceux de dominance de la terre; * Non spécialistes suivent	Négligeable	Négligeable	Négligeable	Négligeable
<b>Niveau Faillé 2</b>	* Relation avec le feu favorisée. Lors des déplacements, si rencontre avec un élémentaire de terre, celui-ci sera favorable	* L'utilisateur découvre et comprend. * Pas d'autonomie capable de faire quelque chose seul	* L'utilisateur découvre et comprend. * Pas d'autonomie	* L'utilisateur découvre et comprend. * Pas d'autonomie	* L'utilisateur découvre et comprend. * Pas d'autonomie
<b>Niveau Faillé 3</b>	Ring of elemental of fire: - Speak with elemental of Fire & charm (save at -2): - Burning hands (1/T); - Pyrotechnics (5/D); - Wall of fire (1/D); - Flame strike (1/D);	* Le personnage est capable de discerner dans l'environnement vivant, les sources de destruction: 10'/level indoor and 10 yards/level outdoor. Seule la vie est affectée. Le personnage doit voir sa (ses) cible(s); - Slay living, (1/D); - Cloudkill, (1/D); - Fireball, (2/D); - Destroy unique Creature1: internal blast, 1d6 Hp/level, save -4 for half, No dext or evasion apply, (1/D); - Destroy up to 8 Creature1: internal blast, 1d4 Hp/level, save normal for half, No dext or evasion apply, (1/D); - Affect life Environment1: hors lieux magiques => flétrissure et dégénérescence, 10'x10'/level, (1/D);	* Compétences en soins équivalentes à un clerc. - Cure or cause moderate wounds, (3/D); - Cure or cause serious wounds, (2/D); - Stop bleeding, (AW) on touch; - Cause bleeding by touch (save Neg.), (3/D); - Repair Injury, (2/D); - Accelerate healing, (2/D); - Cure or Cause disease, (3/D); - Ray of enfeeblement, (1/D); - Strenght, (1/D);	- Guard and wards, (1/D); - Mordenkainen's Faithful Hound1, (1/D); - Choose between Protection from fire, lightning, cold, acid, corrosion, poison, gaz, paralysis, (2/D); - Negative plane protection, (1/D); - Fire shield, (1/D); - Defensive harmony, (1/D);	* La malédiction et la bénédiction sont les 2 faces d'une même médaille. Le personnage n'éprouve aucun état d'âme pour les utiliser à tour de rôle.  - Remove or Bestow Curse1, (2/D), as MU; - Cure or cause blindness or deafness, (2/D); - Bless or reverse, (2/D); - Atonement, (1/D);

**Légende :** D=Day; T=Turn; R=Round; W = Week; AW = At Will ; F = Faille ; NF = Niveau Faillé; Ne = Necromancer