



CODEx PROFANE™

Le guide de la magie profane pour toutes classes



Richard Baker



CODEx PROFANE

Le guide de la magie profane pour toutes classes

Richard Baker

C R É D I T S

A U T E U R

RICHARD BAKER

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

MICHAEL DONAIS [DIRECTEUR],

ANDY COLLINS ET BRUCE R. CORDELL

R E L E C T U R E

CHRIS THOMASSON [DIRECTEUR]

ET SCOTT FITZGERALD GRAY

DIRECTION DE L'ÉDITION

GWENDOLYN F.M. KESTREL

DIRECTION DE LA CONCEPTION

CHRISTOPHER PERKINS

DIRECTION DE DÉVELOPPEMENT

ANDREW FINCH

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JDR

BILL SLAVICSEK

DIRECTION DE PRODUCTION

JOHN FISCHER ET RANDALL CREWS

DIRECTION ARTISTIQUE

DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

MATT CAVOTTA

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

STEVE BELLEDIN, MATT CAVOTTA, DENNIS

CRABAPPLE-McCLAIN, EMILY FIEGENSCHUH,

DOUG KOVACS, GINGER KUBIC, JEFF MIRACOLA,

MONTE MOORE, WILLIAM O'CONNOR, MICHAEL

PHILLIPPI, RON SPENCER ET FRANZ VOHWINKEL

CONCEPTION GRAPHIQUE

DEE BARNETT ET TRISH YOCHUM

C A R T O G R A P H I E

TODD GAMBLE

SPÉCIALISTE DE PRODUCTION GRAPHIQUE

ANGELIKA LOKOTZ

TECHNIQUE DE L'IMAGE

ROBERT JORDAN

Classe de prestige de quêteur de chant créée par Jesse Decker.

Bibliographie : *Miniatures Handbook* [Michael Donais, Skaff Elias, Rob Heinsoo et Jonathan Tweet], *Guide de l'Orient* [James Wyatt], *Par l'Encre et le Sang* [Bruce R. Cordell et Skip Williams], *Tome of Magic* [David Cook, Nigel Findley, Anthony Herring, Christopher Kubasik, Carl Sargent et Rick Swan], *Player Option : Spells and Magic* [Richard Baker], *Return to the Tomb of Horrors* [Bruce R. Cordell], *Dragon #285* « Four in Darkness » [Monte Cook], *Dragon #291* « Abuse Your Illusions » [Rich Redman], *Dragon #292* « Rune-Skulls of the Abbor-Alz » [James Jacobs] et *Dragon #302* « Arcane Armor » [Jonathan M. Richards], *Dragon #312* « Heroes of the War of the Spider Queen » [Monte Cook].

Basé sur les règles originales du jeu DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu DUNGEONS & DRAGONS®, conçu par par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce supplément exploite la version 3.5 du jeu.

Ce supplément de jeu WIZARDS OF THE COAST® n'est pas sujet à l'*Open Game Content*. Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations sur l'*Open Gaming License* et la *d20 System License*, rendez-vous à www.wizards.com/d20.

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Jérôme « J'paye ma fireball » Vessiere

MAQUETTE : Thorfin « Dlaw So » Bouly

TITRE ORIGINAL : *Complete Arcane*

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

PREMIÈRE IMPRESSION FRANÇAISE : MARS 2005

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEONS MASTER, d20, d20 System, le logo du d20 System, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par FABRÈGE Imprimeur.

Table des matières

Introduction	4	Exemple de savant d'argent	67	Effigie	152
La nature de la magie	4	Savant élémentaire	68	Exemple d'effigie	153
Arcaniste, mage ou magicien ?	4	Exemple de savant élémentaire	70	Création d'effigie	153
Matériel nécessaire	4	Chapitre 3 : les dons profanes	71	Construction d'effigie	154
Chapitre 1 : les classes	5	Invocations et pouvoirs magiques	71	Horreur élémentaire	154
Mage de bataille	5	Sorts « armés » et dons	72	Chaggrin (horreur élémentaire de la Terre)	155
Informations techniques	6	Description des dons	73	Harginn (horreur élémentaire du Feu)	155
Sorcier	9	Chapitre 4 : les sorts et les invocations	85	Ildriss (horreur élémentaire de l'Air)	156
Informations techniques	10	Sorts armés	85	Vardigg (horreur élémentaire de l'Eau)	156
Invocations de sorcier	12	Coups critiques	85	Monolithe élémentaire	157
Invocations fantastiques	12	Attaques sournoises	86	Monolithe élémentaire de l'Air	157
Invocations façonnées	12	Listes de sorts	86	Monolithe élémentaire de l'Eau	158
Autres invocations	13	Sorts d'assassin	87	Monolithe élémentaire du Feu	160
Wu jen	14	Sorts de barde	87	Monolithe élémentaire de la Terre	160
Informations techniques	14	Sorts de druide	87	Thaumacouturé	161
Chapitre 2 : les classes de prestige	17	Sorts d'ensorceleur/magicien	87	Exemple de créature thaumacouturée	161
Choix d'une classe de prestige	17	Sorts de mage de bataille	89	Création de créature thaumacouturée	163
Sorciers et classes de prestige	18	Sorts de prêtre	91	Chapitre sept : les campagnes profanes	163
Accord sublime	18	Sorts de rôdeur	91	Bardes	163
Exemple d'accord sublime	21	Sorts de wu jen	91	Ensorceleurs	164
Acolyte de la peau	21	Sorts	97	Mages de bataille	164
Exemple d'acolyte de la peau	23	Invocations de sorcier	130	Magiciens	164
Adeptes de l'étoile verdoyante	24	Nom	130	Magiciens spécialisés	165
Exemple d'adepte de l'étoile verdoyante	26	Grade	130	Abjurateurs	165
Aliéniste	26	Niveau équivalent	130	Devins	165
Exemple d'aliéniste	29	Invocations fantastiques et façonnées	130	Enchanteurs	166
Arcanamach suellois	29	Invocations inférieures	131	Évocateurs	166
Exemple d'arcanamach suellois	31	Invocations mineures	131	Illusionnistes	166
Géomètre	32	Invocations majeures	131	Invocateurs	167
Exemple de géomètre	33	Invocations suprêmes	131	Nécromanciens	167
Guide-voyageur	34	Description des invocations	132	Transmutateurs	167
Exemple de guide-voyageur	35	Chapitre 5 : les objets magiques	137	Sorciers	168
Initié du voile septuple	36	Types d'objets alternatifs	137	Wu jen	169
Exemple d'initié du voile septuple	39	Parchemins	138	Le MD et la campagne profane	169
Mage de l'ordre profane	40	Potions	138	Rythme du jeu profane	169
Exemple de mage de l'ordre profane	43	Nouveaux types d'objets	139	Conception d'aventures pour lanceurs de sorts	169
Mage du sang	43	Sorts de prévoyance	139	Un monde tout de magie bâti	172
Exemple de mage du sang	46	Grimoires	139	Événements profanes	176
Mage sauvage	47	Utilisation des grimoires	140	Duels magiques	176
Exemple de mage sauvage	49	Création d'un grimoire	140	Joutes profanes	178
Maître de l'esprit	51	Protection des grimoires	140	Organisations profanes	179
Exemple de maître de l'esprit	52	Objets magiques	141	L'Ordre Profane	182
Maître des effigies	52	Nouveaux matériaux spéciaux	141	Les quêteurs de chant	182
Exemple de maître des effigies	54	Nouveaux anneaux magiques	141	L'Union des Voyageurs	183
Maître du destin	55	Nouvelles propriétés spéciales d'armes	143	Savoir profane	184
Exemple de maître du destin	56	Nouvelles propriétés spéciales d'armures	143	Spécialistes multiclassés et écoles interdites	185
Maître transmogriffiste	57	Nouvelles armures spécifiques	144	Grimoires alternatifs	185
Exemple de maître transmogriffiste	59	Nouveaux bâtons magiques	144	Divinités tutélaires	186
Poing illuminé	60	Nouveaux objets merveilleux	146	Les personnages profanes épiques	187
Exemple de poing illuminé	61	Nouveaux sceptres magiques	149	Personnages profanes épiques	187
Quêteur de chant	62	Sceptres de métamagie	150	Mages de bataille, sorciers et wu jen épiques	187
Exemple de quêteur de chant	65	Chapitre 6 : les monstres profanes	151	Classes de prestige épique	189
Savant d'argent	66	Créature pseudo-naturelle	151	Dons épiques	190
		Exemple de créature pseudo-naturelle	151	Appendice	192
		Création de créature pseudo-naturelle	152		

Introduction

Presque toutes les parties de D&D abordent à un moment ou un autre le pouvoir de la magie profane. Si les personnages de la campagne ne comptent pas de lanceurs de sorts profanes dans leurs rangs (fait des plus rares), ils croiseront assurément la route de félons ou de PNJ alliés exerçant un certain pouvoir sur l'art profane, sans compter une pléthore de monstres qui usent de sorts et de pouvoirs magiques profanes. Quel que soit le lien qu'ils entretiennent avec la magie, les héros qui osent ignorer la puissance du profane risquent de le payer de leur vie.

LA NATURE DE LA MAGIE

Bien que la magie permette de réaliser de véritables prodiges, il est important d'interpréter ses limitations, notamment ce qui a trait à l'exclusivité, au mystère et à l'imprévisibilité.

L'exclusivité se réfère à l'idée selon laquelle la magie n'est pas nécessairement accessible à chacun. D'ailleurs, il s'agit certainement de la plus grande différence existant entre la technologie et la magie. En effet, une fois une innovation technologique connue et répandue (par exemple, le mousquet à mèche), n'importe qui ou presque peut parvenir au même résultat en suivant les étapes qui ont permis d'aboutir au progrès technologique.

La connaissance de la magie et l'apprentissage de la technique se propagent cependant différemment. Dans une cité moyenne où quelques centaines d'individus auront le talent nécessaire pour fabriquer des mousquets à mèche, on ne trouvera qu'une dizaine de mages capables de dompter un nouveau sort ou de reproduire un effet profane souhaité. Même si des connaissances magiques étaient diffusées au sein de la population, la plupart des gens resteraient incapables de les exploiter. Pourquoi ? Parce qu'il leur manquerait les dons nécessaires, parce ce qu'un dieu capricieux le leur refuserait ou parce qu'ils n'auraient pas derrière eux les années de méditation et d'exercices spirituels requis.

Le mystère est la conséquence naturelle de l'exclusivité car en terme de magie, le savoir est synonyme de pouvoir. Le mage sage réfléchit longtemps et soigneusement avant de partager ses connaissances avec un individu qu'il connaît mal. De plus, certaines innovations magiques ont été découvertes et perdues à de nombreuses reprises au fil du temps. De même, d'innombrables fragments de connaissances et d'érudition sont mis en lumière dans le monde profane, des inventions glanées par des gens qui

dissimulent ensuite leurs découvertes ou qui disparaissent à la mort de leur créateur.

Enfin, l'imprévisibilité fait référence à la nature partielle et imparfaite de la magie. Quelle que soit sa puissance, aucun arcaniste ne connaît tous les sorts, tous les dons et toutes les méthodes d'incantation. En matière de magie, même le sort le plus puissant n'est pas infaillible, des exceptions et autres complications imprévues survenant avec chaque loi profane.

ARCANISTE, MAGE OU MAGICIEN ?

Différents termes font référence aux lanceurs de sorts profanes, certains ayant un sens précis alors que d'autres sont purement descriptifs.

Arcaniste. Personnage capable de lancer des sorts profanes. Le terme est synonyme de « lanceur de sorts profanes ».

Archimage. Personnage pourvu d'au moins un niveau dans la classe de prestige du même nom (cf. page 177 du *Guide du Maître*). Cependant, les mages de haut rang sont souvent qualifiés d'archimages, même s'ils n'évoluent pas au sein de la classe de prestige éponyme.

Ensorceleur. Membre de la classe du même nom. Quand on ne sait pas si un personnage est un ensorceleur ou un magicien, on le qualifie de mage ou d'arcaniste.

Mage. Lanceur de sorts profanes dont la magie constitue le talent principal. Par exemple, on ne qualifie pas les bardes de mages (contrairement aux magiciens et aux ensorceleurs), car la magie n'est qu'une des facettes de leurs talents.

Magicien. Membre de la classe du même nom. Le terme inclut tous les magiciens, spécialisés ou non. Cependant, quand on connaît l'école de prédilection d'un magicien, on l'appelle par le nom adéquat.

Sorcier. Membre de la classe du même nom (cf. page 9).

Spécialiste. Magicien se spécialisant dans une école de magie. On le qualifie généralement en employant le terme propre à sa spécialité (abjuteur, devin, enchanteur, évocateur, illusionniste, invocateur, nécromancien ou transmutateur).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Le *Codex Profane* exploite des éléments de jeu issus des trois livres de règles de D&D (*Manuel des Joueurs*, *Guide du Maître* et *Manuel des Monstres*). De plus, il renvoie à *Campagnes Légendaires* et à *L'Outreterre*. Cependant, bien que ces deux suppléments assurent une meilleure compréhension de l'ouvrage, ils ne sont pas indispensables.

SOURCES

Cet ouvrage inclut des textes issus d'autres sources, comme *Dragon Magazine*, des articles parus sur le site web de Wizards of the Coast et divers suppléments, comme le *Guide de l'Orient* et *Par l'Encre et le Sang*. Toutes ces informations ont été adaptées à la v.3.5 grâce aux retours de milliers de joueurs de D&D reçus lors de conventions, par courrier électronique et par l'intermédiaire de boutiques de jeu.

La plupart des changements apportés aux éléments précédemment publiés visent à améliorer ces derniers, qu'il s'agisse de donner un coup de fouet à des classes de prestige sous-estimées, d'ajuster des sorts et dons trop puissants ou tout simplement d'adapter à D&D v.3.5 des classes, dons, sorts et objets. Bien entendu, si vous jouez avec d'anciens éléments et que vos parties se déroulent bien, vous n'avez pas à vous plier aux changements proposés.



Illus. de M. Caroitte

Magiciens, ensorceleurs et bardes constituent trois des approches aux classes de lanceurs de sorts profanes. Bien qu'ils offrent une grande variété de talents, ce ne sont pas les seuls lanceurs de sorts profanes que propose le jeu. En effet, ce chapitre dépeint trois nouvelles classes de personnage standard : le mage de bataille, le sorcier et le wu jen. À l'inverse des classes de prestige, ces classes s'adressent aux personnages dès le niveau 1.

Mage de bataille. Lanceur de sorts militant dont la formation s'attache à une magie de bataille. Cette classe apparut pour la première fois dans le supplément *Miniatures Handbook*.

Sorcier. Personnage surnaturel manipulant de macabres pouvoirs innés et non des sorts.

Wu jen. Magicien mystérieux de l'Orient dont les pouvoirs tournent autour de la maîtrise des éléments. Cette classe apparut pour la première fois dans le *Guide de l'Orient*.

MAGE DE BATAILLE

Certains lanceurs de sorts ne s'intéressent qu'à une chose : la guerre. Ils rêvent d'acier et de formidables explosions de magie dévastatrice, de défilés militaires et de destructions qu'on ne trouve que sur les champs de bataille. Diplômés de collèges de guerre spéciaux, les mages de bataille aiment avant tout jeter des sorts causant un maximum de dommages, semant la confusion parmi leurs ennemis ou camouflant une manœuvre alliée. Aux yeux d'un mage de bataille, les sorts utilitaires que jettent ensorceleurs et magiciens n'ont guère d'importance. Après tout, à quoi

servent les lanceurs de sorts de soutien ? Le mage de bataille ne s'intéresse qu'à la victoire sur le champ de bataille et au succès des campagnes menées en compagnie de groupes d'aventuriers.

Aventure. Les mages de bataille travaillent aux côtés d'aventuriers ayant besoin d'une magie de guerre radicale. Ils préfèrent les actes à l'étude et ne sauraient parvenir au faite de leur profession sans utiliser leurs pouvoirs au combat. Les mages de bataille d'alignement bon cherchent à limiter les déplacements de leurs adversaires, mais ceux qui se tournent vers le Mal ne s'intéressent pas à l'identité de leurs cibles. Ils partent à l'aventure pour accumuler davantage de puissance destructrice.

Profil. Comparés aux magiciens, ensorceleurs et autres prêtres, les mages de bataille accèdent à leur magie de façon bien étrange. Le personnage choisit ses sorts parmi une réserve de connaissances limitée qui change rarement. Dès les premiers jours de leur épuisante formation, ils adoptent au plus profond de leur être les sorts dont ils auront besoin. Ils connaissent donc moins de sorts que les magiciens et les ensorceleurs, mais ils bénéficient de certains avantages en contrepartie. Non seulement ils n'ont aucun besoin de se reporter à un grimoire, mais ils n'ont pas à préparer leurs sorts en éveillant ceux-ci à leur esprit inconscient. Ils ne se spécialisent pas comme le font parfois les magiciens.

Durant leur formation, les mages de bataille apprennent également des compétences martiales. Ils sont formés au maniement et au port de certaines armes et armures. Du reste, ils peuvent s'en servir sans s'exposer au risque d'échec des sorts profanes.

Alignement. Toutes les factions correspondant aux divers alignements étant susceptibles de combattre pour leur cause, les mages de bataille apparaissent dans toutes les armées usant de lanceurs de sorts sur le champ de bataille.

Religion. Certains mages de bataille apprécient Boccob (le dieu de la magie), alors que d'autres se tournent vers Wy-Djaz (déesse de la mort et de la magie). Cependant, beaucoup ne vénèrent aucune divinité.

Antécédents. Les mages de bataille reçoivent une instruction au sein de collèges de guerre profanes spéciaux. Ceux-ci ne sont pas faits pour les faibles d'esprit. La rigueur physique et mentale qu'on y dispense est sans rapport avec l'apprentissage des magiciens et ensorceleurs habituels. Ces collèges de guerre sont de véritables camps d'entraînement financés par des nations. Au fil de leur instruction, on oblige les mages à revêtir des tenues encombrantes visant à les familiariser au port de l'armure tout en manipulant et en faisant face à des sorts qu'ils sont alors incapables de lancer. Cette formation des plus énergiques instille au plus profond de leur inconscient des sorts

auxquels ils auront par la suite accès sans devoir se reporter à un grimoire.

Une fois leur formation achevée, les mages de bataille partagent un profond sentiment de camaraderie avec les autres élèves et affectionnent grandement les tenues ordonnées d'inspiration militaire.

Races. La plupart des mages de bataille sont des humains et des demi-elfes. Cependant, on retrouve chez toutes les races standard la robustesse spirituelle nécessaire au sein d'un collège de guerre. Les humanoïdes sauvages sont rarement acceptés dans ce genre de lieu, mais toute société organisée peut ouvrir un collège de guerre à l'attention des lanceurs de sorts profanes.

Autres classes. Les mages de bataille ont peu de choses en commun avec les ensorceleurs et les magiciens. En effet, ces derniers développent leurs talents sans subir les rigueurs et la discipline des apprentis mages de bataille. En fait, les mages de bataille s'entendent mieux avec les représentants des classes enrégimentées et qui apprécient la discipline militaire, comme les paladins, les moines et les guerriers.

Rôle. La sélection de sorts du mage de bataille est jouée d'avance. Il constitue en quelque sorte l'artillerie magique des troupes qu'il accompagne et le cœur de la puissance offensive du groupe

Ferno,
mage de bataille



TABLE 1-1 : MAGE DE BATAILLE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour									
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Armure de guerre (légère), magie affilée	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	Apprentissage avancé	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	—	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	Apprentissage avancé	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	Extension d'effet soudaine	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	Armure de guerre (intermédiaire)	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Extension de portée soudaine	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	Apprentissage avancé	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Extension de zone d'effet soudaine	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	Apprentissage avancé	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	Quintessence des sorts soudaine	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

d'aventuriers qu'il rejoint. Un groupe pourvu d'un tel mage devra néanmoins songer à s'attirer les faveurs d'un second lanceur de sorts (barde, druide, prêtre ou même magicien) pour compléter ses capacités offensives de talents défensifs et utilitaires.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux mages de bataille :

Caractéristiques. Le Charisme influe sur la puissance des sorts du mage de bataille, mais également sur le nombre qu'il peut en lancer quotidiennement et sur la difficulté visant à y résister (cf. *Sorts*, ci-dessous). Grâce à son pouvoir de magie affiliée, le mage de bataille ajoute son bonus d'Intelligence aux dégâts qu'infligent ses sorts. À l'instar des magiciens et des ensorceleurs, les mages de bataille ont tout intérêt à posséder des valeurs de Dextérité et de Constitution élevées.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences de classe du mage de bataille (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Intimidation (Cha) et Profession (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) × 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de mage de bataille :

Armes et armures. Les mages de bataille sont formés au maniement des armes courantes et des rondaches. Ils sont également formés au port des armures légères, puis des armures intermédiaires à partir du niveau 8 (cf. *Armure de guerre*, ci-dessous).

Sorts. Un mage de bataille lance des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à sa liste de sorts (cf. Chapitre 4). Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens. Quand il accède à un nouveau niveau de sort, il apprend automatiquement tous les sorts de ce niveau issus de sa liste. Sa liste de sorts connus est donc identique à sa liste de sorts. Le mage de bataille a également la possibilité d'ajouter quelques sorts à cette liste grâce au pouvoir d'apprentissage avancé (cf. ci-dessous).

Pour lancer un sort, un mage de bataille doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^{er} niveau, etc.). Le DD des jets de sauvegarde effectués contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du mage de bataille. Son quota de sorts quotidien est indiqué sur la Table 1-1. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1-1, page 8 du *Manuel des Joueurs*).

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un mage de bataille n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il 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.

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 du mage de bataille lui permet de passer outre le risque d'échec des sorts profanes s'il se limite à une armure légère et à une rondache. En revanche, il s'expose aux risques habituels s'il 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 8, le mage de bataille est capable de porter une armure intermédiaire sans subir de risque d'échec des sorts profanes.

Magie affiliée (Ext). La spécialité du mage de bataille consiste à infliger des dégâts à l'aide de ses sorts. Ainsi, quand le personnage lance un sort qui inflige des points de dégâts, il ajoute à ceux-ci son bonus d'Intelligence. Par exemple, si un mage de bataille de niveau 1 pourvu d'une Intelligence de 17 lance *projectile magique*, il inflige 1d4+1 points de dégâts, plus 3 points en raison de son bonus. Ce bonus ne s'applique qu'aux sorts qu'il lance en qualité de mage de bataille, pas à ceux qui découlent d'autres classes.

Un même sort ne saurait bénéficier de ces dégâts supplémentaires plus d'une fois par incantation. Par exemple, une *boule de feu* inflige les dégâts supplémentaires à toutes les créatures situées dans la zone d'effet. En revanche, si un mage de bataille de niveau 3 jette *projectile magique*, un seul des deux projectiles jouira des dégâts supplémentaires (au choix du personnage), même s'ils visent tous deux la même cible. Si le sort inflige des dégâts pendant plus de 1 round, il inflige les dégâts supplémentaires à chaque round.

TARTH MOORDA

Dans les collines arides d'Abbor-Alz s'élève la vieille forteresse de Tarth Moorda, jadis utilisée par les garnisons d'Urnst chargées de contrer les gnolls et les pillards nomades du désert Étincelant, mais qui tomba en désuétude une fois les tribus humanoïdes chassées par des aventuriers. Il y a quinze ans de cela, le duc d'Urnst confia la redoute en ruine à l'Ordre du Faucon de Feu, une organisation de mages de bataille loyale au royaume qui souhaitait faire l'acquisition d'une place-forte isolée où former ses initiés dans la solitude.

Avec ses murailles brun foncé s'élevant au-dessus des contreforts rocheux et la vue qu'elle offre sur le désert Étincelant, la forteresse de Tarth Moorda est aujourd'hui la plus grande académie où sont formés les mages de bataille loyaux au duché d'Urnst. Rien n'y trouble la quiétude des mages et le désert alentour résonne du fracas des armes et autres explosions magiques. L'ordre arrive même à tourner à son

avantage le climat qui sévit dans la région. En effet, la chaleur et le terrain accidenté accroissent davantage la rigueur des exercices auxquels sont confrontés les initiés.

Les Faucons de Feu se conforment à une hiérarchie militaire des plus strictes et patrouillent énergiquement les collines et les dunes entourant la place-forte. Les initiés qui n'ont pas appris à lancer leurs premiers sorts constituent les fantassins et les sentinelles. Ils sont placés sous les ordres d'un élève plus ancien. En qualité de grande maîtresse de guerre, la redoutable Sereda Ostarte est à la tête de l'ordre. Six maîtres placés sous ses ordres supervisent l'instruction des nouveaux initiés. Sereda s'inquiète au sujet de la formation du sinistre royaume de Rary dans le désert Étincelant et elle harcèle de questions les aventuriers qui traversent ses terres. En effet, elle cherche à en apprendre un maximum au sujet des événements qui agitent le désert (d'autant qu'elle espère bien tomber sur un espion de l'archimage déchu).



Les parchemins écrits par un mage de bataille ne profitent pas des avantages de ce pouvoir. Cela vaut également pour les parchemins et autres objets (telles les baguettes et les potions) activés par un mage de bataille. Par contre, les bâtons activés par un mage de bataille exploitent son niveau de lanceur de sorts et profitent de son pouvoir de magie affiliée (le cas échéant).

Apprentissage avancé (Ext). Aux niveaux 3, 6, 11 et 16, le mage de bataille peut ajouter un nouveau sort à sa liste, ce qui représente le résultat d'études et d'expériences personnelles. Le sort doit être un sort de magicien de l'école d'Évocation d'un niveau inférieur ou égal au niveau du sort le plus élevé qu'il connaît déjà. Une fois le sort sélectionné, il est à jamais ajouté au

répertoire du mage de bataille qui peut le lancer comme n'importe quel autre sort de sa liste.

Extension d'effet soudaine. Au niveau 7, le mage de bataille gagne Extension d'effet soudaine (cf. Chapitre 3) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Extension de portée soudaine. Au niveau 10, le mage de bataille gagne Extension de portée soudaine (cf. Chapitre 3) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Extension de zone d'effet soudaine. Au niveau 15, le mage de bataille gagne Extension de zone d'effet soudaine (cf. Chapitre 3) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Quintessence des sorts soudaine. Au niveau 20, le mage de bataille gagne Quintessence des sorts soudaine (cf. Chapitre 3) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Exemple de mage de bataille humain

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kilos).

Armes : lance (1d8/×3, facteur de portée 6 m, 3 kilos, deux mains, perforant).

Arbalète légère (1d8/19-20, facteur de portée 24 m, 2 kilos, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Intimidation	4	Cha	—
Diplomatie (hc)	2	Cha	—
Discretion (hc)	2	Dex	—
Survie (hc)	2	Sag	—

Don : Magie de guerre.

Don supplémentaire : Robustesse.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, 1 journée de rations de survie, paillasse, sac, silex et amorces. Carquois de 10 carreaux. Sacoche à composantes. Trois torches.

Richesse : 1d4 po.

SORCIER

Pourvus d'ancêtres aux origines surnaturelles, le sorcier cherche à dompter la magie périlleuse qui baigne son âme. Contrairement aux ensorceleurs et aux magiciens, qui abordent la magie profane au moyen de sorts, le sorcier use de magie par le biais de sa volonté. En exploitant ses dons magiques au prix d'une détermination redoutable et d'une impressionnante force de volonté, le sorcier est capable de faire montre d'une discrétion surnaturelle, de charmer les faibles d'esprit ou de frapper ses adversaires à l'aide de pouvoirs fantastiques.

Aventure. De nombreux sorciers sont les champions de puissances noires ou chaotiques. Il y a de cela bien longtemps, leurs ancêtres conclurent de sombres pactes avec de dangereuses puissances extraplanaires, échangeant une partie de leur âme

contre des pouvoirs surnaturels. Bien que de nombreux sorciers se soient détournés de l'influence du Mal, cherchant parfois à réparer les torts de leurs aïeux, ils n'en restent pas moins liés par les vieux marchés qui leur valent leurs pouvoirs. Qu'un sorcier œuvre pour le compte de noirs protecteurs ou qu'il tente de leur résister, l'aventure reste pour lui un bon moyen d'accumuler puissance, richesse et exploits.

Profil. Les sorciers disposent de vastes réserves d'énergie mystique. La magie noire qui couve au sein de leur âme leur permet de résister à de nombreuses formes d'attaque et leur confère de dangereux pouvoirs. Les sorciers ne jettent pas de sorts, mais ils apprennent à dompter leurs pouvoirs pour réaliser des attaques et autres tours qualifiés d'invocations. Les sorciers compensent le manque de souplesse de leurs talents par une meilleure résistance que les magiciens et les ensorceleurs.

Alignement. Les sorciers sont généralement chaotiques ou mauvais, voire les deux. Les puissances qu'ils servent sont cruelles, capricieuses et indomptables, à des lieues des normes habituelles du Bien et du Mal. Cependant, même les sorciers qui tirent leurs pouvoirs des plus macabres puissances se retournent parfois contre les forces du Mal. Ainsi, un sorcier d'alignement bon est un ennemi implacable du Mal. Parfaitement conscient des ténèbres qui le hantent au plus profond de son cœur, il contemple stoïquement le Mal qui habite ses protagonistes et affronte les plus vils des ennemis sans broncher.

Religion. Les sorciers sont parfaitement conscients des pouvoirs des êtres surnaturels, aussi ne crachent-ils pas sur la religion. Les sorciers maléfiques cherchent parfois à s'attirer les grâces de divinités cruelles et sanguinaires. De leur côté, les sorciers bons se tournent souvent vers le culte de dieux nobles et justes en raison de la force qui les pousse à remporter la bataille qui se livre dans leur esprit torturé.

Antécédents. On naît sorcier, on ne le devient pas. Certains sont les descendants d'individus ayant jadis pactisé avec des démons et des diables. D'autres, animés par l'ambition ou la soif de pouvoir, se tournent vers les puissances de la nuit dès leur plus jeune âge. Enfin, quelques-uns, qui n'ont assurément rien à se reprocher, sont simplement marqués par des forces surnaturelles dont ils sont les outils et les intermédiaires. Les origines exactes d'un sorcier dépendent du joueur qui l'interprète. À l'instar de l'ensorceleur, qui n'est pas l'obligé de l'ancêtre qui a légué ses pouvoirs profanes à ses descendants, le sorcier n'est pas lié à la source de sa magie.

Les sorciers ne sont ni des demi-fiélon ni des tieffelin par défaut (bien que de nombreux membres de ces races comptent parmi les plus puissants et redoutables représentants de cette classe). La marque que les puissances surnaturelles laissent sur leurs serviteurs est souvent spirituelle et non physique. En fait, de nombreux sorciers découlent de puissances non maléfiques, des forces sauvages ou féériques aussi dangereuses que des démons ou des diables. Quelle que soit leur origine, les sorciers sont à la fois craints et incompris. Du reste, la plupart sont des voyageurs qui ne restent pas bien longtemps au même endroit.

Races. Ambitieux et généralement peu scrupuleux, les humains sont les créatures les plus enclines à emprunter les dangereux raccourcis du pouvoir qui mènent parfois à la vie de sorcier. Les demi-orques font également de bons sorciers car ils estiment généralement que les puissances qui donnent naissance

aux représentants de cette classe ne font pas de discrimination vis-à-vis des créatures au sang-mêlé.

Les sorciers issus d'autres races sont des plus rares.

Autres classes. Les sorciers voient les ensorceleurs et les magiciens comme des rivaux acharnés. Ils apprécient la force et l'habileté des guerriers et des roublards les plus ingénieux, mais il est rare qu'ils s'entendent avec les prêtres et les paladins. Évidemment, la plupart des sorciers savent qu'il est stupide de se mettre ses camarades à dos (surtout quand ils maîtrisent la magie de soins), ce qui explique qu'ils nouent des relations précaires avec des personnages susceptibles de les rejeter en temps normal.

Rôle. Au sein d'un groupe d'aventuriers, un sorcier joue le même rôle qu'un ensorceleur ou un magicien. Comparées au large éventail de sorts de ces derniers, ses facultés semblent plus limitées, d'autant qu'il lui faut compter sur sa *décharge fantastique* au lieu de la puissance magique habituellement accordée aux lanceurs de sorts profanes. À l'instar du barde, il s'intègre bien au sein d'un groupe incluant déjà un ou deux lanceurs de sorts car ses facultés ne peuvent guère profiter à ses compagnons d'aventure.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations qui suivent s'appliquent aux sorciers :

Caractéristiques. Il est plus difficile de résister aux invocations d'un sorcier doté d'une bonne valeur de Charisme. Une Dextérité élevée lui permet de mieux maîtriser sa *décharge fantastique* et une bonne valeur de Constitution est toujours utile.

Alignement. Chaotique et/ou mauvais.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences de classe du sorcier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Intimidation (Cha),

Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) × 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de sorcier :

Armes et armures. Les sorciers sont formés au maniement des armes courantes, mais pas des boucliers. Ils sont également formés au port des armures légères.

Étant donné la simplicité des composantes gestuelles de leurs invocations, les sorciers peuvent user de celles-ci sans tenir compte du risque d'échec des sorts profanes. Cependant, à l'instar de tout lanceur de sorts profanes, un sorcier portant une armure lourde ou intermédiaire (ou usant d'un bouclier) s'expose à ce risque, sachant que toutes les invocations, y compris *décharge fantastique*, s'accompagnent d'une composante gestuelle. Un sorcier multiclassé subit le risque d'échec des sorts profanes habituel pour ce qui est des sorts de magie profane issus d'autres classes.

Invocations. Un sorcier ne prépare pas et ne lance pas des sorts comme les autres lanceurs de sorts profanes. Il possède simplement un répertoire d'attaques, de défenses et de pouvoirs connus sous le nom d'invocations qui lui permettent de réunir l'énergie qui imprègne son âme. Un sorcier peut user des invocations qu'il connaît à volonté, du moins s'il se plie aux restrictions suivantes :

Les invocations de sorcier sont des pouvoirs magiques. On y a donc recours au prix d'une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Une invocation peut être interrompue, tout comme un sort au



Morthos, sorcier

moment de l'incantation. S'il est frappé alors qu'il tente de recourir à une invocation, le sorcier doit effectuer un test de Concentration, sur le même principe que n'importe quel lanceur de sorts. Le sorcier peut également user d'invocations sur la défensive pour ne pas provoquer d'attaques d'opportunité. Il lui faut alors réussir un test de Concentration. Sauf indication contraire, les invocations sont sujettes à la résistance à la magie de ses adversaires. Le niveau de lanceur de sorts de l'intéressé est égal à son niveau de sorcier pour ce qui est des invocations.

Le DD de sauvegarde d'une invocation (le cas échéant) est égal à 10 + niveau de sort équivalent + modificateur de Charisme du sorcier.

Étant donné que les pouvoirs magiques ne sont pas véritablement des sorts, le sorcier ne peut bénéficier du don École renforcée. Cependant, il peut profiter du don Attaque spéciale renforcée (cf. page 303 du *Manuel des Monstres*), mais également de dons reproduisant des effets de métamagie dans le cadre de pouvoirs magiques, comme Extension de pouvoir magique et Pouvoir magique rapide (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*).

Les quatre rangs d'invocation sont, par ordre croissant, inférieur, mineur, majeur et suprême. Le sorcier commence le jeu avec une invocation de rang inférieur. Au fil de sa progression, il en apprend de nouvelles (cf. Table 1–2). La liste des invocations existantes suit la description de cette classe, chacune étant détaillée dans le Chapitre 4.

Quand un sorcier découvre une nouvelle invocation, il peut également en apprendre une autre à la place de l'une de celles qu'il connaît déjà. Le rang de cette nouvelle invocation doit être inférieur ou égal à celui de l'invocation oubliée. Au niveau 6, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure par une autre invocation inférieure (sans compter qu'il en apprend une nouvelle, inférieure ou mineure). Au niveau 11, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure ou mineure par une invocation de rang inférieur ou égal (sans compter qu'il en apprend une nouvelle, inférieure, mineure ou majeure). Au niveau 16, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure, mineure ou majeure par

une invocation de rang inférieur ou égal (sans compter qu'il en apprend une nouvelle, inférieure, mineure, majeure ou suprême).

Enfin, contrairement aux autres pouvoirs magiques, les invocations sont sujettes au risque d'échec des sorts profanes (cf. paragraphe *Armes et armures*, ci-dessus). Les sorciers peuvent également prétendre aux classes de prestige réservées aux lanceurs de sorts (pour plus de détails, reportez-vous à *Sorciers et classes de prestige*, page 18).

Décharge fantastique (Mag). *Décharge fantastique* est le premier pouvoir qu'apprend un sorcier. Celui-ci assaille ses adversaires à l'aide d'une puissance surnaturelle, usant d'une énergie magique délétère pour infliger des dégâts et autres effets affaiblissants.

La *décharge fantastique* prend la forme d'un rayon pourvu d'une portée de 18 mètres. Il s'agit d'une attaque de contact à distance qui affecte une seule cible et n'autorise pas de jet de sauvegarde. La *décharge fantastique* inflige 1d6 points de dégâts au niveau 1, ceux-ci augmentant au fil de la progression du personnage. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort dont le niveau est égal à la moitié du niveau de classe du sorcier (arrondir à l'entier inférieur). Il est de 1^{er} niveau au minimum et de 9^e niveau au maximum lorsque le sorcier atteint le niveau 18.

La *décharge fantastique* est sujette à la résistance à la magie. Toutefois, le don Efficacité des sorts accrue et les effets bonifiant les tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie sont applicables. Les dégâts infligés sont réduits de moitié en ce qui concerne les objets. Les dons de métamagie ne peuvent améliorer la *décharge fantastique* (car il s'agit d'un pouvoir magique et non d'un sort). Cependant, le don Attaque spéciale renforcée (*décharge fantastique*) augmente de 2 points le DD des jets de sauvegarde (le cas échéant) en rapport avec ce pouvoir. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 303 du *Manuel des Monstres*.

Détection de la magie (Mag). Dès le niveau 2, le sorcier peut user de *détection de la magie* (comme le sort du même nom) à volonté. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe.

Réduction des dégâts (Sur). Renforcé par la puissance surnaturelle qui inonde son corps, le sorcier résiste mieux aux

TABLE 1–2 : SORCIER

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Invocations connues
1	+0	+0	+0	+2	<i>Décharge fantastique</i> (1d6), invocation (inférieure)	1
2	+1	+0	+0	+3	<i>Détection de la magie</i>	2
3	+2	+1	+1	+3	<i>Décharge fantastique</i> (2d6), réduction des dégâts (1/fer froid)	2
4	+3	+1	+1	+4	Objet leurré	3
5	+3	+1	+1	+4	<i>Décharge fantastique</i> (3d6)	3
6	+4	+2	+2	+5	Nouvelle invocation (inférieure ou mineure)	4
7	+5	+2	+2	+5	<i>Décharge fantastique</i> (4d6), réduction des dégâts (2/fer froid)	4
8	+6/+1	+2	+2	+6	Résistance du fiélon (1)	5
9	+6/+1	+3	+3	+6	<i>Décharge fantastique</i> (5d6)	5
10	+7/+2	+3	+3	+7	Résistance aux énergies destructives (5)	6
11	+8/+3	+3	+3	+7	<i>Décharge fantastique</i> (6d6), nouvelle invocation (inférieur, mineure ou majeure), réduction des dégâts (3/fer froid)	7
12	+9/+4	+4	+4	+8	Objet enchanté	7
13	+9/+4	+4	+4	+8	Résistance du fiélon (2)	8
14	+10/+5	+4	+4	+9	<i>Décharge fantastique</i> (7d6)	8
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Réduction des dégâts (4/fer froid)	9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Nouvelle invocation (inférieur, mineure, majeure ou suprême)	10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	<i>Décharge fantastique</i> (8d6)	10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Résistance du fiélon (5)	11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Réduction des dégâts (5/fer froid)	11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	<i>Décharge fantastique</i> (9d6), Résistance aux énergies destructives (10)	12

attaques physiques dès le niveau 3 puisqu'il jouit alors d'une réduction des dégâts (1/fer froid). Au niveau 7, puis tous les quatre niveaux par la suite, cette réduction des dégâts évolue conformément à la Table 1-1.

Objet leurré (Ext). À compter du niveau 4, le sorcier a le pouvoir d'utiliser plus facilement les objets réservés aux autres personnages. Quand il effectue un test d'Utilisation d'objets magiques, il peut faire 10, même s'il est distrait ou menacé.

Résistance du fiélon (Sur). À partir du niveau 8, le sorcier acquiert une résistance digne d'un fiélon. Une fois par jour, au prix d'une action libre, il est capable d'entrer dans un état second pendant 2 minutes. Il bénéficie alors d'une guérison accélérée (1).

Au niveau 13, cette résistance se bonifie. Sa résistance du fiélon se traduit alors par une guérison accélérée (2). Enfin, à compter du niveau 18, il s'agit d'une guérison accélérée (5).

Résistance aux énergies destructives (Sur). À partir du niveau 10, le sorcier bénéficie d'une résistance (5) à deux types d'énergies destructives (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois ceux-ci choisis, il n'est plus possible d'en changer. Au niveau 20, le personnage gagne une résistance (10) contre les deux types d'énergies destructives préalablement choisis.

Objet enchanté (Sur). Un sorcier de niveau 12 ou plus peut user de son pouvoir surnaturel pour créer des objets magiques, même s'il ne connaît pas les sorts requis pour les concevoir. En revanche, il doit posséder le don de création d'objets correspondant. Il peut donc remplacer le sort nécessaire par un test d'Utilisation des objets magiques (DD 15 + niveau de sort pour les sorts profanes et 25 + niveau de sort pour les sorts divins).

En cas de réussite, le sorcier peut créer l'objet comme s'il avait lancé le sort requis. Cependant, il est incapable d'achever l'objet voulu en cas d'échec. Il ne sacrifie alors pas les PX nécessaires et ne s'acquitte pas du coût en po requis. Son travail arrive tout simplement à terme. Pour effectuer un nouveau test d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec ce sort, il doit gagner un nouveau niveau.

INVOCATIONS DE SORCIER

Les sorciers choisissent les invocations qu'ils apprennent quand ils gagnent des niveaux, un peu comme les bardes et les ensorceleurs choisissent leurs sorts. Cependant, le répertoire profane d'un sorcier est encore plus limité que celui d'un ensorceleur. De plus, ses invocations sont des pouvoirs magiques et non des sorts.

En plus de son rang (inférieur, mineur, majeur ou suprême), chaque invocation présente un niveau de sort équivalent utilisé notamment dans le calcul de son DD de sauvegarde. Une invocation inférieure équivaut à un sort de 1^{er} ou de 2^e niveau, une invocation mineure à un sort de 3^e ou de 4^e niveau, une invocation majeure à un sort de 5^e ou de 6^e niveau, et une invocation suprême à un sort de 6^e niveau ou plus (9^e maximum). Le niveau équivalent de chaque invocation apparaît dans sa description (cf. Chapitre 4).

Un sorcier peut mettre un terme à une invocation au prix d'une action simple.

Invocations et décharge fantastique. Décharge fantastique n'est pas une invocation. Cependant, certaines invocations permettent aux sorciers de modifier leur décharge fantastique ou de glaner de nouvelles attaques surnaturelles.

INVOCATIONS FANTASTIQUES

Certaines invocations, comme *décharge terrifiante*, modifient les dégâts ou d'autres effets du pouvoir de *décharge fantastique*. On les qualifie d'invocations fantastiques. Sauf indication contraire, une *décharge fantastique* modifiée par une invocation de ce type inflige les dégâts habituels en plus des effets propres à l'invocation utilisée.

Un sorcier ne peut appliquer qu'une invocation de ce type à la fois à son pouvoir de *décharge fantastique*. Quand il a recours à une invocation fantastique, le niveau de sort équivalent de la décharge modifiée est égal au niveau de sort de la *décharge fantastique* ou à celui de l'invocation fantastique (choisir le plus élevé des deux). Si le sorcier vise une créature immunisée contre l'effet de l'invocation, celle-ci subit tout de même les dégâts habituels de l'attaque (sauf si elle est également immunisée contre la *décharge fantastique*).

Un sorcier peut appliquer une invocation fantastique et une invocation façonnée (cf. ci-dessous) à la même décharge. Dans ce cas, le niveau de sort équivalent est égal au niveau de sort de la *décharge fantastique*, à celui de l'invocation fantastique ou à celui de l'invocation façonnée (choisir le plus élevé des trois).

Exemple. Morthos, un sorcier de niveau 1, décide d'utiliser *décharge fantastique* conjointement avec *décharge terrifiante*. La première est l'équivalent d'un sort de 1^{er} niveau, contre un sort de 2^e niveau pour la seconde. Sa *décharge terrifiante* est donc l'équivalent d'un sort de 2^e niveau.

Invocations fantastiques inférieures

Décharge de fièvre. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être fiévreuse.

Décharge terrifiante. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouée.

Invocations fantastiques mineures

Décharge aveuglante. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglée pendant 1 round.

Décharge de givre. La décharge inflige des dégâts de froid et la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un malus de -2 en Dextérité.

Décharge sulfureuse. La décharge inflige des dégâts de feu et la cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'embraser.

Invocations fantastiques majeures

Décharge au vitriol. La décharge ne tient pas compte de la résistance à la magie et inflige des dégâts d'acide pendant plusieurs rounds.

Décharge délétère. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être nauséuse.

Décharge enchanteresse. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être confuse pendant 1 round.

Décharge repoussante. La cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être repoussée.

Invocation fantastique suprême

Décharge des ténèbres. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine de gagner deux niveaux négatifs.

INVOCATIONS FAÇONNÉES

Certaines invocations de sorcier, comme *lance fantastique*, modifient la portée, la cible (ou les cibles) ou la zone d'effet du pouvoir

de *décharge fantastique*. On les qualifie d'invocations façonnées. Sauf indication contraire, une *décharge fantastique* modifiée par une invocation de ce type inflige les dégâts habituels en plus des effets propres à l'invocation utilisée. Un sorcier ne peut appliquer qu'une invocation de ce type à la fois à son pouvoir de *décharge fantastique*, mais rien ne l'oblige à le faire. Quand il a recours à une invocation façonnée, le niveau de sort équivalent de la *décharge* modifiée est égal au niveau de sort de la *décharge fantastique* ou à celui de l'invocation façonnée (choisir le plus élevé des deux).

Un sorcier peut appliquer une invocation fantastique (cf. ci-dessus) et une invocation façonnée à la même *décharge*. Dans ce cas, le niveau de sort équivalent est égal au niveau de sort de la *décharge fantastique*, à celui de l'invocation fantastique ou à celui de l'invocation façonnée (choisir le plus élevé des trois).

Exemple. Morthos décide de faire de sa *décharge fantastique* une *lance fantastique de givre*. Morthos étant un sorcier de niveau 6, son pouvoir de *décharge fantastique* équivaut à un sort de 3^e niveau. *Lance fantastique* équivaut à un sort de 2^e niveau, contre un sort de 4^e niveau pour *décharge de givre*. Sa *lance fantastique de givre* est donc l'équivalent d'un sort de 4^e niveau.

Invocations façonnées inférieures

Coup hideux. Le sorcier use de *décharge fantastique* au prix d'une attaque au corps à corps.

Lance fantastique. La portée de la *décharge* est de 75 mètres.

Invocation façonnée mineure

Chaîne fantastique. La *décharge* passe du sujet initial à des cibles secondaires.

Invocation façonnée majeure

Cône fantastique. La *décharge* prend la forme d'un cône.

Invocation façonnée suprême

Sort fantastique. La *décharge* affecte tous les ennemis situés dans un rayon de 6 mètres.

AUTRES INVOCATIONS

En plus des invocations fantastiques et façonnées, les sorciers peuvent apprendre des invocations leur permettant d'accomplir divers effets et de porter certaines attaques. Elles sont brièvement décrites ci-dessous et reprises en détail dans le Chapitre 4.

Invocations inférieures

Chance du démon. Confère un bonus de chance à un type de sauvegarde.

Déplacement arachnide. Confère *pattes d'araignée* et une immunité contre les effets des toiles.

Détection de l'indiscernable. Confère *détection de l'invisibilité* et la vision dans le noir.

Influence captivante. Confère un bonus aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.

Nuage de miasmes. Crée un banc de brume conférant un camouflage et fatiguant ceux qui y pénètrent.

Nuée grouillante. Identique à *nuée grouillante*.

Poigne tellurienne. Identique à *poigne tellurienne*.

Propos funestes. Profère des mots à l'aide du sombreverbe et brise les objets via *fracasement*.

Protection entropique. Détourne les attaques à distance, ne laisse pas de traces et empêche d'être repéré par l'odorat.

Sauts et bonds. Confère un bonus aux tests d'Acrobaties, Équilibre et Saut.

Souffle de la nuit. Crée une *nappe de brouillard*.

Ténèbres. Identique à *ténèbres*.

Vision diabolique. Permet de voir dans les ténèbres ordinaires et magiques.

Invocations mineures

Charme. Une créature voit le sorcier comme un ami.

Dissipation vorace. Identique à *dissipation de la magie* et inflige des dégâts aux sujets.

Fuite. Porte *dimensionnelle* à courte portée et *image accomplie*.

Malédiction du désespoir. Identique à *malédiction* ou gêne les attaques.

Marche des morts. Identique à *animation des morts*.

Marche invisible. Identique à *invisibilité* (portée personnelle uniquement).

Mur de ténèbres. Identique à *mur de ténèbres*.

Perception du vide. Confère la perception aveugle sur 9 mètres.

Poigne de pierre. Identique à *poigne de pierre*.

Ténèbres affamées. Crée des ombres emplies de nuées de chauves-souris.

Vol. Confère une vitesse de déplacement en vol et une bonne manœuvrabilité.

Invocations majeures

Absorption de magie. *Dissipation suprême* à cible (contact) et gain de points de vie temporaires basé sur le niveau des sorts dissipés.

Appel du sorcier. Identique à *communication à distance*, mais le destinataire peut infliger des dégâts.

Fléau tenace. Identique à *fléau d'insectes*, mais la nuée de criquets convoquée inflige des dégâts comme une arme magique.

Mur de feu périlleux. Identique à *mur de feu*, mais la moitié des dégâts est d'origine surnaturelle.

Ombre affaiblissante. Confère un camouflage total dans l'obscurité et inflige un malus de Force aux créatures vivantes adjacentes.

Tentacules glacés. Identique à *tentacules noirs d'Evard* et inflige des dégâts de froid supplémentaires aux créatures situées dans la zone.

Invocations suprêmes

Invisibilité vengeresse. Identique à *invisibilité suprême* (portée personnelle uniquement) et inflige des dégâts dans un rayonnement en cas de dissipation.

Noire désincarnation. Transformation en ombres semblables à des chauves-souris ; gain de traits du sous-type nuée.

Noire prémonition. Identique à *prémonition* et permet de communiquer via télépathie avec une cible proche.

Parole de transformation. Identique à *métamorphose funeste* mais l'effet peut être permanent.

Voie de l'ombre. Identique à *traversée des ombres* et accélère le rythme de guérison naturelle.

Exemple de sorcier humain

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kilos).

Armes : masse d'armes lourdes (1d8, 4 kilos, une main, contondant).

Arbalète légère (1d8/19–20, facteur de portée 24 m, 2 kilos, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Bluff	4	Cha	—
Concentration	4	Con	—
Déguisement	4	Cha	—
Psychologie	4	Sag	—
Utilisation d'objets magiques	4	Cha	—
Détection (hc)	2	Sag	—

Invocation connue : *propos funestes*.

Don : Robustesse.

Don supplémentaire : Tir à bout portant.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, 1 journée de rations de survie, pailleasse, sac, silex et amorces. Lanterne à capote, 1,5 litre d'huile. Carquois de 10 carreaux.

Richesse : 4d4 po.

WU JEN

Les wu jen sont des lanceurs de sorts aux pouvoirs mystérieux. Ils commandent aux éléments, aux esprits et à la nature elle-même. On les trouve rarement au sein de la société des humains. Ils préfèrent vivre en ermites dans la nature, purifiant leur corps et leur esprit pour contacter les puissances naturelles et surnaturelles de ce monde. Ces entités leur enseignent leurs sorts, des pouvoirs magiques permettant de contrôler les forces invisibles du monde.

Aventure. Les wu jen partent à l'aventure pour approfondir leur connaissance du monde magique et ordinaire. Comme les magiciens, ils planifient prudemment leurs expéditions car leur sélection de sorts quotidienne est vitale.

Profil. Les wu jen sont les lanceurs de sorts profanes de l'Extrême-Orient. Comme les magiciens, leur trait distinctif est de lancer des sorts, vitaux pour eux. Beaucoup de sorts de wu jen utilisent le pouvoir des cinq éléments (bois, eau, feu, métal et terre), et un wu jen qui maîtrise tous les sorts d'un élément gagne des pouvoirs supplémentaires avec ces sorts. Finalement, les wu jen sont passés maîtres dans la manipulation des sorts, augmentant leur portée, leur durée ou leurs effets et s'affranchissant des composantes gestuelles ou verbales grâce à des effets métamagiques permanents.

Alignement. Les wu jen vivent à l'écart de la société et se moquent des règles et des normes de la civilisation. Ils sont fortement attirés par le Chaos, mais ne peuvent en aucun cas être loyaux.

Antécédents. Dans un monde où n'existe aucune université de magiciens, les wu jen sont obnubilés par la magie. Cette passion les pousse à chercher ceux qui, comme eux, ermites, reclus ou exilés, ont découvert les secrets qu'ils convoient. Presque tous les wu jen sont formés de la sorte par un mentor unique, exilés et mis à l'écart de la société du fait de leurs effrayants pouvoirs.

Races. La plupart des wu jen sont humains, mais des représentants de toutes les races de l'Orient peuvent apprendre leur art.

Autres classes. Les wu jen n'aiment généralement pas les membres des autres classes. Par ailleurs, ils savent pertinemment que sans guerriers ou samurai pour arrêter les combattants ennemis, un chaman pour les soigner et un roubard pour s'occuper des pièges et des serrures, leur voie vers la connaissance pourrait bien être stoppée par des obstacles insurmontables et mortels. Réalisant cette dépendance vis-à-vis des autres, ils peuvent en venir à les accepter ou à leur en vouloir.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux wu jen :

Caractéristiques. L'Intelligence détermine la puissance et le nombre de sorts que le wu jen peut lancer par jour, et la difficulté visant à y résister. Pour lancer un sort, le wu jen doit avoir

TABLE 1-3 : WU JEN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour									
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Don supplémentaire, esprit veilleur	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	Secret magique	4	4	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	—	4	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	Maîtrise des éléments	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	Secret magique	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	Secret magique	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	—	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Secret magique	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11	Secret magique	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	—	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

une valeur d'Intelligence de 10 + le niveau du sort. Un wu jen obtient des sorts en bonus en fonction de son Intelligence. Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde contre un sort de wu jen est égal à 10 + niveau de sort + modificateur d'Int du wu jen. Une Dextérité élevée est utile au wu jen (qui ne porte habituellement pas d'armure) puisqu'elle lui confère un bonus à la CA. Une bonne Constitution lui donne des points de vie supplémentaires, une ressource qui lui manque par ailleurs.

Alignement. Tout sauf loyal.

Dés de vie. d4



Hide-yori, wu jen

Compétences de classe

Les compétences de classe des wu jen (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) × 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de wu jen :

Armes et armures. Le wu jen est formé au maniement des armes courantes, mais pas des boucliers. Il n'est pas formé au port des armures. De plus, une armure gêne ses mouvements, ce qui peut faire échouer ses sorts profanes à composantes gestuelles.

Sorts. Un wu jen lance des sorts profanes issus de sa liste de sorts (cf. page 91). Son niveau le limite à un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. Il prépare ses sorts sur le même principe qu'un magicien (cf. *Préparation des sorts de magicien*, page 177 du *Manuel des Joueurs*).

Pour apprendre, préparer ou lancer un sort, le wu jen doit avoir une Intelligence d'au moins 10 + le niveau du sort. Le nombre de sorts en bonus du wu jen est basé sur l'Intelligence. Le degré de difficulté des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence du wu jen. Le nombre de sort quotidien du wu jen figure sur la Table 1-3. De plus, il bénéficie de sorts supplémentaires quotidiens s'il possède une valeur d'Intelligence élevée (cf. Table 1-1, page 8 du *Manuel des Joueurs*).

Langues supplémentaires. Le wu jen peut choisir le draconien ou le géant au lieu des langues supplémentaires conférées par sa race car bien des anciens volumes magiques sont écrits dans ces langues, et les apprentis wu jen les apprennent lors de leurs études.

Don supplémentaire. Le wu jen commence le jeu avec un don de métamagie supplémentaire.

Esprit veilleur. Une fois par jour, le wu jen peut rejouer un jet d'initiative avant de connaître sa place dans l'ordre d'initiative. Il conserve alors le meilleur résultat des deux jets.

Secret magique. Au niveau 3, puis tous les trois niveaux par la suite, un wu jen peut modifier un des sorts qu'il connaît de façon permanente, comme s'il était affecté par l'un des dons de métamagie suivants : Extension de portée, Extension de durée,

Incantation statique ou Incantation silencieuse. Le niveau du sort ne change pas et une fois le sort et la modification choisis, on ne peut en changer. Quand le wu jen monte de niveau, il a le droit de choisir le même sort pour lui appliquer un autre don de métamagie. Il n'a pas besoin de connaître le don qu'il applique au sort.

Maîtrise des éléments. Nombre des sorts de wu jen sont divisés en cinq groupes élémentaires : bois, eau, feu, métal et terre. Au niveau 6, au lieu de bénéficier d'un secret magique, le wu jen devient un maître de l'un des cinq éléments (au choix). Ensuite, quand le wu jen lance un sort relevant de cet élément, son niveau de lanceur de sorts effectif bénéficie d'un bonus de +2 (pour ce qui est des variables numériques et des tests de niveau de lanceur de sorts). De plus, le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de cet élément. L'élément de certains sorts de la liste du wu jen est « Tous ». Cela signifie qu'ils appartiennent à tous les groupes d'éléments et que le wu jen bénéficie des bonus susmentionnés dans le cadre de ces sorts.

Grimoire. Les wu jen doivent étudier leur grimoire chaque jour pour préparer leurs sorts, comme les magiciens. Un wu jen ne peut pas préparer un sort qui n'est pas écrit dans son grimoire (à l'exception de *lecture de la magie*, que tous les wu jen peuvent préparer de mémoire).

Le personnage commence sa carrière avec un grimoire contenant tous les sorts de wu jen de niveau 0, plus trois sorts de 1^{er} niveau, au choix du joueur. Pour chaque point de bonus en Intelligence (cf. Table 1-1, page 8 du *Manuel des Joueurs*), le grimoire contient un

sort de 1^{er} niveau supplémentaire. Chaque fois que le wu jen passe un niveau, il gagne deux sorts de n'importe quel niveau, du moment qu'il est capable de les lancer (en tenant compte de son nouveau niveau). Par exemple, quand Hide-yori passe au niveau 5, elle peut lancer des sorts de 3^e niveau et donc ajouter à son grimoire deux sorts de 3^e niveau, un sort de 2^e niveau et un sort de 3^e niveau ou toute autre combinaison de deux sorts qu'elle est capable de jeter. Le wu jen peut aussi recopier des sorts à partir du grimoire d'autres wu jen (cf. *Ajout de sorts au grimoire*, page 178 du *Manuel des Joueurs*).

Tabous. Pour conserver leurs pouvoirs surnaturels, les wu jen doivent respecter certains tabous qui peuvent sembler illogiques à autrui, mais qui leur sont vitaux. Si un wu jen viole un de ces tabous, il ne peut plus lancer de sorts de toute la journée. Un wu jen doit choisir un tabou au niveau 1, puis un nouveau à chaque fois qu'il apprend un secret magique. Exemples de tabous :

- Interdiction de manger de la viande.
- Interdiction de posséder plus que ce qu'il peut porter.
- Obligation de faire une offrande quotidienne (nourriture, fleurs, encens, etc.) à un ou plusieurs esprits.
- Interdiction de se baigner.
- Interdiction de se couper les cheveux.
- Interdiction de toucher un cadavre.
- Interdiction de boire de l'alcool.
- Interdiction de porter une certaine couleur.
- Interdiction d'allumer un feu.
- Interdiction de s'asseoir face à une certaine direction.

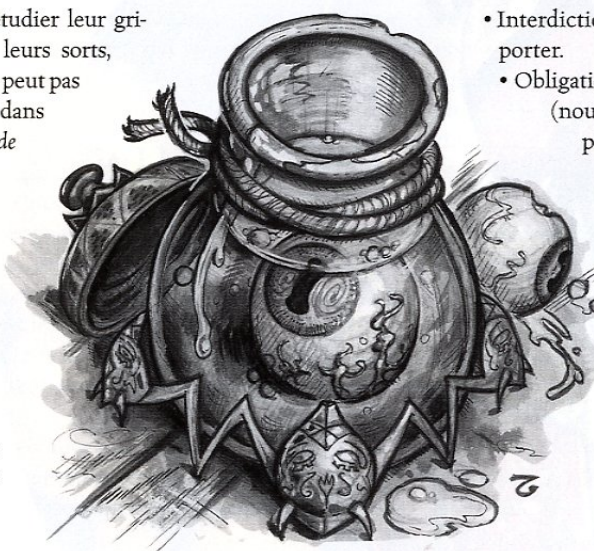




Illustration de M. Carrozza

Ce chapitre présente dix-neuf classes de prestige destinées aux lanceurs de sorts profanes et autres personnages désireux de faire l'acquisition de pouvoirs profanes. Bien que la plupart de ces classes s'adressent aux ensorceleurs et aux magiciens, d'autres types de personnages y trouveront assurément leur bonheur.

CHOIX D'UNE CLASSE DE PRESTIGE

La magie profane pousse ses utilisateurs à se livrer à diverses études aussi étranges qu'ésotériques. Les classes de prestige qui offrent des pouvoirs et aptitudes que les personnages ne peuvent acquérir autrement sont les meilleures représentations de ces voies inhabituelles.

Quand un joueur s'intéresse à une classe de prestige, il doit examiner avec soin les conditions à remplir. En effet, la plupart des classes de cet ouvrage affichent des conditions draconiennes, si bien que les personnages devront parcourir quelques niveaux avant même de pouvoir les envisager. Chaque joueur doit avant tout songer au type de personnage profane qu'il souhaite bâtir. À cet effet, la Table 2-1 dresse la liste des classes de prestige de ce chapitre en les regroupant par catégories, ce qui permet d'affiner les choix de chacun.

Quand un personnage ne satisfait plus aux conditions d'une classe de prestige (parce qu'il a changé d'alignement, perdu des niveaux, etc.), il perd tous les pouvoirs spéciaux

associés à celle-ci (mais pas les dés de vie, le bonus de base à l'attaque et les bonus de base aux sauvegardes).

Progression alternative. Des classes comme l'arcana-mach suellois offrent aux personnages l'occasion d'acquérir un nouveau groupe de sorts en renonçant à progresser dans leur classe de lanceur de sorts précédente. De nombreux lanceurs de sorts ne souhaitent pas emprunter cette voie, mais d'autres n'hésitent pas à compenser l'arrêt de leur progression d'origine par de nouveaux sorts et autres aptitudes de classe. Les personnages qui ne sont pas de purs lanceurs de sorts profanes trouveront également d'intéressantes options parmi les classes de lanceurs de sorts alternatives.

Progression normale. De nombreux lanceurs de sorts profanes ne souhaitent pas renoncer à leur progression habituelle en se tournant vers une classe de prestige. Les classes qui proposent une progression de lanceur de sorts normale, comme le géomètre, n'offrent généralement pas de pouvoirs spéciaux très puissants. Les classes auxquelles il manque un ou deux niveaux de lanceur de sorts sont également incluses dans cette catégorie.

Progression nulle. Certaines des classes de prestige de ce chapitre requièrent peu ou pas de facultés de lanceur de sorts et offrent une progression quasi nulle en la matière. Les lanceurs de sorts

TABLE 2-1 : CLASSES DE PRESTIGE RANGÉES PAR TYPE

Classe	Type	Description	Classes seyantes
Accord sublime	Progression alternative	Renonce aux sorts de barde pour de meilleurs pouvoirs bardiques	Barde, ensorceleur, magicien
Acolyte de la peau	Transformation	Acquisition de traits fiélons	Ensorceleur, magicien, sorcier
Adepté de l'étoile verdoyante	Transformation	Mage indestructible	Barbare, ensorceleur, guerrier, magicien, sorcier
Aliéniste	Progression normale	Lanceur de sorts aliéné	Ensorceleur, magicien, prêtre
Arcanamach suellois	Progression alternative	Tueur de mages	Guerrier, rôdeur, roubleur, wu jen
Géomètre	Progression normale	Maître des symboles et des sceaux	Magicien, wu jen
Guide-voyageur	Faculté unique	Expert en téléportation	Ensorceleur, magicien, wu jen
Initié du voile septuple	Progression normale	Maître des abjurations et des sorts prismatiques	Ensorceleur, magicien
Mage de l'ordre profane	Progression normale	Accès à une réserve de sorts	Magicien, wu jen
Mage du sang	Faculté unique	Pouvoirs de sang, progression magique ralentie	Ensorceleur, magicien, sorcier, wu jen
Mage sauvage	Progression normale	Maître en magie chaotique	Ensorceleur, mage de bataille, magicien, sorcier, wu jen
Maître de l'esprit	Faculté unique	Expert mental	Ensorceleur, magicien, sorcier, wu jen
Maître des effigies	Progression normale, faculté unique	Expert en simulacres et créatures artificielles	Ensorceleur, magicien, wu jen
Maître du destin	Progression normale, faculté unique	Manipulation des probabilités	Ensorceleur, magicien, wu jen
Maître transmogrifiste	Progression normale	Expert en métamorphose	Ensorceleur, magicien, wu jen
Poing illuminé	Progression nulle	Magicien-moine ou moine lanceur de sorts	Ensorceleur, magicien, moine, sorcier
Quêteur de chant	Progression nulle	Renonce aux sorts de barde pour de meilleurs pouvoirs bardiques	Barde
Savant d'argent	Progression normale	Expert en sorts de force	Ensorceleur, mage de bataille, magicien
Savant élémentaire	Progression normale, transformation	Expert en sorts d'énergie	Druide, ensorceleur, mage de bataille, magicien

profanes se tournent rarement vers ces classes, mais certains personnages, désireux de faire l'acquisition de facultés profanes, les trouveront intéressantes.

Transformation. Ces personnages cherchent à changer de voie, à abandonner leur race d'origine pour transcender leurs limites naturelles. Les classes relevant de ce type incluent l'adepte de l'étoile verdoyante et l'acolyte de la peau. Elles exigent habituellement le sacrifice d'importantes facultés de lanceur de sorts, mais elles offrent de formidables pouvoirs spéciaux.

Faculté unique. Il s'agit là d'une catégorie fourre-tout destinée aux classes de prestige qui ne trouvent leur place nulle part ailleurs. Le mage du sang est un bon exemple de classe de ce type. À l'instar des classes du type précédent, les classes relevant de cette catégorie passent par un sacrifice de facultés de lanceur de sorts mais offrent de puissants pouvoirs spéciaux.

SORCIERS ET CLASSES DE PRESTIGE

Les sorciers profitent différemment des classes de prestige qui offrent « +1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif » ou « +1 niveau de lanceur de sorts effectif » à certains niveaux. Si le sorcier bénéficie d'un meilleur niveau de lanceur de sorts dans le cadre de ses invocations et des dégâts infligés par sa *décharge fantastique*, il ne gagne aucune des aptitudes de classe normalement associées à ce niveau. Les niveaux de classe de prestige qui confèrent « +1 niveau de lanceur de sorts effectif » s'ajoutent à son niveau de sorcier pour ce qui est des dégâts de sa *décharge fantastique* (reportez-vous alors au niveau total sur la Table 1-1) et du niveau de lanceur de sorts de ce même pouvoir (la moitié de son niveau de sorcier auquel on ajoute les niveaux de classe de prestige qui lui confèrent « +1 niveau de lanceur de

sorts effectif »). Chacun de ses niveaux de classe de prestige lui permet également de découvrir de nouvelles invocations, comme s'il avait acquis un nouveau niveau de sorcier.

Un sorcier ne peut se tourner vers une classe de prestige dont les conditions exigent des facultés de lanceur de sorts car il ne sait pas véritablement jeter des sorts. En revanche, les classes de prestige dont les conditions incluent un simple niveau de lanceur de sorts, comme acolyte de la peau, lui sont accessibles. Le niveau de lanceur de sorts du sorcier doit alors être comparé à celui qui est nécessaire pour entreprendre la classe de prestige souhaitée. Qu'il s'agisse de dons ou de classes de prestige, reportez-vous à la page 71 pour plus de détails sur les conditions relatives au niveau de lanceur de sorts, aux facultés de lanceur de sorts et aux sorts.

ACCORD SUBLIME

La musique n'est pas qu'une succession de sons plaisants. Elle est également l'expression d'une relation mathématique lourde de sens. Un membre de la classe de prestige d'accord sublime voit la musique (ce qui inclut celle des bardes les plus puissants) comme une pierre de gué offrant un aperçu universel du chant de création légendaire entendu à l'aube des temps. La musique et la magie ne faisant qu'une, l'élève ingénieux qui dénoue les secrets de la mesure et du ton parvient assurément à exhumer des secrets d'une redoutable puissance.

Tous les accords sublimes ont une base de barde. En effet, la musique est l'étape initiale visant à dompter le Chant Primordial. Cependant, il ne s'agit que d'un instrument visant à comprendre l'infini. En effet, l'accord sublime doit également étudier les mathématiques et les mouvements des étoiles et des

*Faerjan Chanteriente Skoras,
accord sublime.*



planètes dans lesquelles la musique des sphères prend tout son sens. Renonçant à poursuivre ses études de musique bardique, l'accord sublime découvre des sorts beaucoup plus puissants que ceux auxquels les bardes ont habituellement accès. Bien que la majorité des accords sublimes soient uniquement des bardes, quelques ensorceleurs et magiciens se tournent également vers cette classe, attirés par la notion d'une vérité ultime liant le pouvoir du chant à celui de la magie.

Les accords sublimes sont souvent attirés vers les collèges, universités et autres académies abritant des érudits de toutes sortes. Dans certains lieux, comme la maison Étoilée de la ville d'Osterhavre, ils se réunissent sous la forme de petits cercles de savants dont la discipline de prédilection est la musique. La maison Étoilée est consacrée à la recherche et à la préservation de connaissances. Ses membres sont connus pour leurs efforts visant à retrouver des secrets oubliés et à prévenir la disparition de chants anciens et de traditions ancestrales. Ne s'intéressant

guère aux affaires du monde, les accords sublimes de la maison partagent leurs connaissances avec tous ceux qui en font la demande, une politique qui va souvent à l'encontre de l'orientation menée par ceux qui souhaitent garder leurs ouailles dans l'ignorance.

Les accords sublimes PNJ se livrent au même genre d'aventures que les bardes PNJ. Ils arpentent le mince sentier qui sépare le magicien du barde. Du reste, on les prend souvent pour des mages mystérieux manipulant une magie basée sur les chants. Les accords sublimes PNJ cherchent plus particulièrement à dénicher des connaissances oubliées et à explorer les mystères profanes. Ils se joignent souvent aux groupes d'aventuriers partageant leurs intérêts.

Adaptation. La maison Étoilée peut parfaitement être le point de convergence permettant d'inclure cette classe de prestige à votre campagne. Cependant, cette organisation n'est pas un simple groupuscule, c'est un art de vivre. Ses membres sont des érudits, des bardes et des mages en quête de vérité fondamentale qui se consacrent à la préservation du savoir. Vous pouvez aisément remplacer la maison Étoilée par un collège similaire de votre campagne. Par exemple, les scribes de Château-Suif et la Voûte des Sages de Lunargent peuvent accueillir sans difficulté des accords sublimes (cf. *ROYAUMES OUBLIÉS*).

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir accord sublime, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 6 en Art de la magie, degré de maîtrise de 13 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 6 en Profession (astrologie), degré de maîtrise 10 en Représentation (au choix).

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie profane de 3^e niveau.

Spécial. Aptitude de musique de barde.

TABLE 2-2 : SORTS CONNUS PAR L'ACCORD SUBLIME

Niveau	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	3	1	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—
5	4	3	2	1	—	—
6	4	4	3	2	—	—
7	4	4	3	2	1	—
8	4	4	4	3	2	—
9	4	4	4	3	2	1
10	4	4	4	4	3	2

Compétences de classe

Les compétences d'accord sublime (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int),

Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Langue, Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'accord sublime :

Armes et armures. L'accord sublime ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes lorsque l'accord sublime jette un sort pourvu de composantes gestuelles.

Sorts. L'accord sublime a la faculté de lancer un petit nombre de sorts de magie profane de 4^e niveau ou plus. Pour lancer un tel sort, le personnage doit disposer d'une valeur de Charisme égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un accord sublime doté d'une valeur de Charisme de 13 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus dépendent du Charisme. Le DD des jets de sauvegarde visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Charisme du personnage. L'accord sublime choisit ses sorts parmi les listes réservées aux ensorceleurs/magiciens et bardes. Si un sort apparaît sur les deux listes à un niveau différent, utilisez la version réservée aux bardes. Le niveau de lanceur de sorts profanes du personnage est égal à la somme de ses niveaux d'accord sublime et de ses niveaux découlant d'une autre classe de lanceur de sorts profanes. Si l'accord sublime possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, il choisit celle qui s'ajoute à son niveau de classe de prestige. L'accord sublime prépare et lance ses sorts comme un ensorceleur. Cela lui permet de remplacer un sort d'accord sublime par un autre tous les niveaux pairs à partir du niveau 4.

Musique de barde. L'accord sublime augmente son répertoire de musique de barde qui englobe désormais des chants et poèmes aussi étranges que merveilleux. Ces effets fonctionnent sur le même principe que les effets de musique de barde décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Chaque utilisation d'un chant d'accord sublime sacrifie une utilisation quotidienne du pouvoir de musique de barde du personnage.

L'accord sublime ajoute la moitié de son niveau de classe (arrondir à l'entier inférieur) à son niveau de barde pour ce qui est de fixer le nombre d'utilisations quotidiennes du pouvoir de musique de barde.

Chant de puissance profane (Sur). À partir du niveau 2, un accord sublime pourvu d'un degré de maîtrise de 12 ou plus en Représentation apprend à user de musique de barde pour bonifier ses sorts. Au prix d'une action de mouvement, il se prépare à lancer un sort en faisant appel à un chant de puissance. Le prochain sort qu'il jette bénéficie alors d'un bonus au niveau de lanceur de sorts basé sur le résultat d'un test de Représentation :

Résultat du test de Représentation	Augmentation du niveau de lanceur de sorts
9 ou moins	+0
10 à 19	+1
20 à 29	+2
30 ou plus	+4

Le sort amélioré par le chant de puissance profane doit être lancé avant la fin du tour de jeu suivant du personnage, sans quoi le pouvoir ne produit aucun effet (si ce n'est dépenser une utilisation quotidienne de musique de barde).

Chant d'intemporalité (Sur). À partir du niveau 6, un accord sublime pourvu d'un degré de maîtrise de 16 ou plus en Représentation connaît le chant d'intemporalité. Au prix d'une action simple, il peut envelopper une créature située dans un rayon de 18 mètres d'une zone d'intemporalité, du moins s'il dispose d'une ligne d'effet avec la cible (cf. page 176 du *Manuel des Joueurs*). Le sujet a droit à un jet de Volonté (DD 10 + niveau d'accord sublime + modificateur de Charisme) pour annuler l'effet.

En cas d'échec, le sujet est paralysé au sein d'une aura d'intemporalité chatoyante et ne peut entreprendre d'action. Cependant, aucune force ne saurait l'affecter. Les armes ne peuvent l'atteindre, les sorts qui le prennent pour cible échouent automatiquement et si le sol se dérobe sous ses pieds, il ne chute même pas. La victime est paralysée aussi longtemps que l'accord sublime maintient le pouvoir, jusqu'à un maximum de 1 minute par niveau. Si le personnage cesse de jouer, le sujet recouvre ses facultés et n'est pas conscient du temps qui s'est écoulé.

Chant de feu cosmique (Sur). Au niveau 10, un accord sublime pourvu d'un degré de maîtrise de 20 ou plus en Représentation apprend le chant de feu cosmique. Ce pouvoir coûte deux utilisations quotidiennes de l'aptitude de musique de barde. Le chant de feu cosmique crée une émanation de flammes de 6 mètres de rayon dans un rayon de 30 mètres du personnage, du moins s'il dispose d'une ligne d'effet avec le point d'origine. Les créatures situées dans la zone subissent un nombre de

TABLE 2-3 : ACCORD SUBLIME

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour					
						4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Musique de barde, savoir bardique	2	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Chant de puissance profane	2	2	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	3	2	1	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	3	3	2	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	—	3	3	2	1	—	—
6	+3	+2	+2	+5	Chant d'intemporalité	4	3	3	2	—	—
7	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—
8	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—
9	+4	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1
10	+5	+3	+3	+7	Chant de feu cosmique	5	4	4	3	3	2

points de dégâts égal au résultat du test de Représentation de l'accord sublime. Toutes les cibles on droit à un jet de Réflexes (DD 10 + niveau d'accord sublime + modificateur de Charisme) pour réduire les dégâts de moitié.

Savoir bardique. L'accord sublime continue d'acquérir de nombreuses connaissances au fil de ses aventures. Il a le droit d'ajouter son niveau de classe d'accord sublime aux tests de savoir bardique, ceux-ci bénéficiant donc d'un bonus égal à son niveau de barde + niveau d'accord sublime + son modificateur d'Intelligence.

EXEMPLE D'ACCORD SUBLIME

Faerjan Chanteriente Skoras. Barde 10/accord sublime 2 gnome (f) ; FP 12 ; humanoïde de taille P ; DV 12d6+12 ; pv 55 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 20, contact 14, pris au dépourvu 18 ; BBA +8 ; Lutte +2 ; Att *épée courte* +1 (+12 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; Out *épée courte* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d4-1/19-20) ; AS pouvoirs magiques ; Part musique de barde 11 fois/jour (chant de puissance profane, contre-chant, *fascination*, inspiration héroïque, inspiration talentueuse, inspiration vaillante +2, *suggestion*), savoir bardique (13), traits des gnomes, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +9*, Vig +6*, Vol +11* ; For 6, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 12, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +9 (+11 pour déchiffrer les parchemins), Concentration +16, Connaissances (mystères) +14, Décryptage +6, Diplomatie +13, Perception auditive +18, Profession (astrologue) +7, Psychologie +8, Représentation (chant) +22, Saut +3, Utilisation d'objets magiques +18 (+22 pour les parchemins) ; Attaque en finesse, École renforcée (Enchantement), Écriture de parchemins, Esquive, Vigueur surhumaine.

Langues. Commun, gnome, sylvestre.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* (mamifères fouisseurs uniquement, durée 1 minute), *lumières dansantes*, *prestidigitation* et son *imaginaire* (DD 15), 1 fois/jour.

Chant de puissance profane (Sur). Use de musique ou de poésie pour bonifier ses sorts. Au prix d'une action de mouvement, Faerjan active ce chant. Le prochain sort qu'elle jette bénéficie alors d'un bonus au niveau de lanceur de sorts basé sur le résultat d'un test de Représentation (cf. plus haut pour plus de détails). Le sort en question doit être lancé avant la fin de son tour de jeu suivant sans quoi le pouvoir ne produit aucun effet (si ce n'est dépenser une utilisation quotidienne de musique de barde).

Contre-chant (Sur). Use de musique ou de poésie pour contrer les effets magiques à base de son.

Fascination (Mag). Use de musique ou de poésie pour fasciner une ou plusieurs créatures.

Inspiration héroïque (Sur). Use de musique ou de poésie pour inspirer l'héroïsme chez un allié et améliorer ses talents de combattant.

Inspiration talentueuse (Sur). Use de musique ou de poésie pour aider un allié à mener une tâche bien spécifique.

Inspiration vaillante (Sur). Use de musique ou de poésie pour susciter la bravoure chez ses alliés, les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales.

Suggestion (Mag). Use de musique ou de poésie pour faire une *suggestion* (comme le sort du même nom) à une créature préalablement fascinée.

Traits des gnomes. Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +4 à la CA contre les géants.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Sorts de barde connus (3/5/4/3/1 chaque jour ; niveau 12 de lanceur de sorts). 0 – *berceuse* (DD 16), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, son *imaginaire* (DD 15) ; 1^{er} – *alignement indétectable*, *fou rire de Tasha* (DD 17), *repli expéditif*, *soins légers* ; 2^e – *flou*, *immobilisation de personne* (DD 18), *invisibilité*, *poussière scintillante* (DD 17) ; 3^e – *charme-monstre* (DD 19), *convocation de monstres III*, *manipulation des sons*, *rapidité* ; 4^e – *neutralisation du poison*, *porte dimensionnelle*.

Sorts d'accord sublime connus (3/3 chaque jour ; niveau 12 de lanceur de sorts). 4^e – *brouillard dense*, *invisibilité suprême*, *malédiction* (DD 19), *soins importants* ; 5^e – *brume mentale* (DD 21), *immobilisation de monstre* (DD 21).

Possessions. *Chemise de mailles en mithral* +2, *épée courte* +1, *cape de Charisme* +2, *bottes de sept lieux*, *anneau de protection* +1, *parchemin divin de guérison suprême*, *parchemin de neutralisation du poison*, *parchemin de téléportation*, *baguette de soins modérés* (25 charges), *baguette de projectile magique* (20 charges ; niveau 3), 23 pp.

ACOLYTE DE LA PEAU

La soif de pouvoir pousse parfois certains individus à des mesures extrêmes, sans regard aucun quant aux conséquences de leurs actes. Remplacer sa peau par celle d'un démon vivant est une perspective que bien peu d'individus pourraient imaginer, et encore moins envisager. Pourtant, ce sort atroce est précisément ce que recherchent certains lanceurs de sorts dans leur quête désespérée de pouvoir.

Le Rituel du Lien est un texte blasphématoire depuis longtemps éradiqué de la majorité des bibliothèques consacrées aux arts profanes, mais quelques exemplaires (ou au moins des références) à peine lisibles subsistent, accompagnés de la promesse d'un pouvoir immense. Les lanceurs de sort qui découvrent de tels documents peuvent choisir de les détruire ou de les ignorer, mais la tentation a déjà fait son œuvre. Ceux qui s'y abandonnent finissent par reconstituer le rituel complet, habituellement au prix d'un contact prolongé avec un ou plusieurs fiélons convoqués, avides de partager leur savoir impie.

Le Rituel du Lien est douloureux et ne doit pas être pris à la légère. Sa durée est de 10 rounds et une fois entamé, rien ne saurait l'interrompre. L'essence fiélonne consomme la peau du lanceur de sorts, processus atroce lui infligeant 1d4 points de dégâts par round. Les candidats les plus sages prennent la précaution de se munir de *potions de soins*. Au terme du rituel, la peau de l'acolyte présente un éclat huileux à peine perceptible. Cependant, au fil de sa progression au sein de cette classe de prestige, cette même peau fonce, des piquants émergent et le lanceur de sorts prend lentement un visage de fiélon. L'essence maligne va même jusqu'à chuchoter de vils secrets au porteur, le poussant assurément vers l'étreinte du Mal. (Le personnage peut entendre ou ignorer ces paroles selon sa nature.)

Aucun rôle ne sied vraiment à un acolyte de la peau, si ce n'est l'exercice d'un pouvoir temporel. Bien que des acolytes PNJ puissent servir des personnages mauvais plus puissants qu'eux au titre de lieutenants macabres, donner les ordres leur est plus naturel qu'en recevoir. Ils préfèrent s'enfermer dans de maléfiques forteresses solidement défendues, même s'il leur arrive parfois de prendre la tête d'une expédition visant à dénicher un tome de magie profane maléfique ou tout autre artefact lié aux puissances obscures.

Adaptation. Rien ne rebute ceux qui sont assoiffés de pouvoir, même s'il leur faut lier des démons à leur chair. Si votre monde de jeu n'inclut pas de démons, liez cette classe à une autre force maligne ou à une race de créatures surnaturelles et maléfiques. Par exemple, un acolyte de la peau peut être un érudit qui tombe sur un traité ancien abordant le sujet des brassages interraciaux.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir acolyte de la peau, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être bon.

Compétence. Degré de maîtrise de 6 en Connaissances (plans).

Sorts ou pouvoirs magiques. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Spécial. Doit avoir établi un contact pacifique avec un Extérieur convoqué d'alignement mauvais.

Spécial. Doit subir le Rituel du Lien (cf. ci-dessus).

Compétences de classe

Les compétences de l'acolyte de la peau (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'acolyte de la peau :

Armes et armures. L'acolyte de la peau ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.



Vorta Nehalem, acolyte de la peau

TABLE 2-4 : ACOLYTE DE LA PEAU

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Reflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Empoisonnement (1 fois/jour), vêtue fiélonne	—
2	+1	+0	+3	+3	Résistance aux flammes	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+3	Menace du fiélon	—
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+4	Adaptation de la peau, empoisonnement (2 fois/jour)	—
6	+4	+2	+5	+5	Résistance au froid	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+2	+5	+5	Regard de l'abîme	—
8	+6	+2	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+3	+6	+6	Convocation de fiélon	—
10	+7	+3	+7	+7	Symbiose du fiélon	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Sorts. À chaque niveau pair d'acolyte de la peau, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, meilleures chances de repousser ou de détruire les morts-vivants, etc.). Si l'acolyte de la peau possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Empoisonnement (Mag). Un acolyte de la peau peut user d'empoisonnement, 1 fois par jour (niveau 8 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est égal à 14 + modificateur de la caractéristique principale de l'acolyte (Intelligence pour les magiciens, Charisme pour les ensorceleurs et les sorciers, Sagesse pour les prêtres, etc.). À partir du niveau 5, le personnage peut recourir à ce pouvoir 2 fois par jour.

Vêtue fiélonne (Sur). L'acolyte de la peau invoque en lui l'essence d'un fiélon et la porte comme une seconde peau. La peau ainsi liée est considérée en tout point comme étant la véritable enveloppe corporelle du personnage. Elle augmente son bonus d'armure naturelle de +1 et lui confère un bonus inné de +2 en Dextérité. Le personnage gagne également la vision dans le noir (jusqu'à 18 mètres).

Le MD détermine la nature réelle de la peau, que son origine soit démoniaque, diabolique ou découle d'une toute autre créature fiélon.

Résistance aux flammes (Ext). À partir du niveau 2, la texture de la peau du personnage se solidifie et confère à l'acolyte une résistance au feu (10).

Menace du fiélon (Sur). À partir du niveau 3, l'acolyte de la peau acquiert le pouvoir surnaturel de faire perdre leur sang-froid à ses ennemis en leur jetant un regard féroce, 1 fois par jour. Il ne s'agit pourtant pas d'une attaque de regard. En outre, la cible n'a pas à croiser le regard du personnage ni même à regarder dans sa direction (mais une ligne d'effet est tout de même nécessaire). La menace du fiélon constitue une action simple. Elle affecte toute créature en vue de l'acolyte et située dans un rayon de 30 mètres. La cible est secouée pendant 10 minutes et doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe d'acolyte + modificateur de Cha) sous peine d'être étourdie. La durée de l'étourdissement dépend des points de vie de la cible :

50 ou moins	10 rounds
51 à 100	3 rounds
101 à 150	2 rounds
151 ou plus	1 round

Menace du fiélon est un effet mental et de terreur.

Adaptation de la peau (Sur). À partir du niveau 5, la peau et son « porteur » s'adaptent mieux l'une à l'autre, comme si la fusion avait toujours existé. L'augmentation du bonus d'armure naturelle passe à +2, le personnage bénéficie d'un bonus inné de +2 en Constitution et sa vision dans le noir a une portée de 36 mètres.

Résistance au froid (Ext). À partir du niveau 6, l'acolyte bénéficie d'une résistance au froid (10).

Regard de l'abîme (Sur). À compter du niveau 7, les yeux de l'acolyte ont le pouvoir surnaturel de produire des rayons

enflammés. Au prix d'une action simple, il peut projeter deux rayons (un par œil) jusqu'à 30 mètres, 1 fois par jour. Chaque rayon passe par une attaque de contact à distance et inflige 8d6 points de dégâts de feu. Le personnage peut les diriger vers la même cible ou viser deux créatures distinctes, mais la cible de chaque rayon doit être annoncée en même temps.

Convocation de fiélon (Mag). Lorsqu'il atteint le niveau 9, l'acolyte découvre un nouveau pouvoir de sa peau. Si cette dernière est démoniaque, il peut convoquer un babau, 1 fois par jour. Si elle est d'origine diabolique, il peut convoquer un diable à chaînes, 1 fois par jour. La créature ainsi appelée obéit à l'acolyte mais retourne automatiquement d'où elle vient au bout de 1 heure. Un fiélon venant d'être convoqué ne peut user de ses facultés de convocation pendant 1 heure. Le niveau de lanceur de sorts de ce pouvoir est égal au niveau de lanceur de sorts de l'acolyte.

Symbiose du fiélon (Ext). Au niveau 10, la peau et l'acolyte ne font plus qu'un, et seule une mort définitive peut les séparer. Le personnage devient une créature de type Extérieur. L'acolyte de la peau gagne par ailleurs le pouvoir de réduction des dégâts (10/Bien). Contrairement aux autres Extérieurs, il est possible de le rappeler à la vie ou de le ressusciter.

EXEMPLE D'ACOLYTE DE LA PEAU

Vorta Nehalem. Sorcier 6/acolyte de la peau 3 humain (m) ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 6d6+6 plus 3d8+3 ; pv 46 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 23, contact 15, pris au dépourvu 19 ; BBA +6 ; Lutte +5 ; Att morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8-1) ou *décharge sulfureuse* (+11 contact à distance, 4d6 plus embrasement) ; Out morgenstern de maître (+6/+1 corps à corps, 1d8-1) ou *décharge sulfureuse* (+11 contact à distance, 4d6 plus embrasement) ; AS empoisonnement (1 fois/jour), menace du fiélon ; Part résistance au feu (10), vêtue fiélonne, vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +6, Vol +9 ; For 8, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 15.

Compétences et dons. Concentration +13, Connaissances (plans) +12, Intimidation +14, Survie +1 (+3 dans d'autres plans) ; Arme de prédilection (*souffle fantastique*), Invocation supplémentaire†, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision.

† Nouveau don décrit à la page 78.

Langue. Commun.

Empoisonnement (Mag). Vorta peut user d'empoisonnement, 1 fois par jour (niveau 8 de lanceur de sorts, +5 contact au corps à corps, Vigueur [DD 16], annule).

Menace du fiélon (Sur). Vorta a le pouvoir surnaturel de faire perdre leur sang-froid à ses ennemis en leur jetant un regard féroce, 1 fois par jour. Il y recourt au prix d'une action simple et affecte une créature située dans un rayon de 30 mètres. La cible est secouée pendant 10 minutes et doit réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être étourdie. La durée de l'étourdissement dépend des points de vie de la cible (cf. plus haut). Les créatures immunisées contre la terreur ne sont pas affectées par ce pouvoir.

Invocations connues (3 inférieures, 1 mineure). Inférieures – *chance du démon*, *décharge de fièvre* (DD 14), *nuage de miasmes* (DD 13), *vision diabolique* ; mineure – *décharge sulfureuse* (DD 15).

Possessions. Chemise de mailles +3, morgenstern de maître, anneau de protection +1, potion de soins modérés, 100 po.

ADEPTE DE L'ÉTOILE VERDOYANTE

Une fois par génération, la comète Alhazarde, la légendaire Étoile Verdoyante, traverse le ciel nocturne, tel un présage annonciateur d'événements importants ou terrifiants. Sous sa lueur émeraude, des rois s'élèvent pendant que d'autres disparaissent, d'étranges monstres et autres épidémies parcourent le pays, et d'antiques secrets sont éventés. De glorieuses et sinistres aurores miroitent au crépuscule pendant des semaines entières et, parfois, des averses d'étoiles filantes vert émeraude tombent du ciel. Du reste, celles-ci sont les seules sources connues de métal étoilé, un minerai rare et précieux imprégné d'une redoutable énergie magique.

L'adepte de l'étoile verdoyante est le maître d'une étrange et puissante magie issue du métal étoilé scintillant de la comète Alhazarde. Ce personnage parcourt le pays en quête de métal de météorite pour en manipuler l'essence même. Tournant le dos aux études traditionnelles que mènent ensorceleurs et magiciens, l'adepte se transforme lentement en statue vivante de métal étoilé, gagnant immortalité et invulnérabilité au prix de son enveloppe de chair et de sang. À chaque apparition de la comète, seule une poignée d'adeptes parvient à accomplir les rites nécessaires pour parvenir à cette transformation.

Ensorceleurs et magiciens ont la meilleure propension à saisir les mystères de l'étrange comète. Parmi eux, les magiciens maîtrisent particulièrement bien les calculs astrologiques et les observations méticuleuses requis pour entrevoir les

secrets divins de l'Étoile Verdoyante. Cependant, certains adeptes ont une toute autre origine et apprennent sur le tas. Ces individus, fort rares, sont des moines et des sorciers cultivés, de macabres roubleurs/ensorceleurs ou des personnages suffisamment zélés pour découvrir les secrets de la comète Alhazarde.

Tous les adeptes de l'étoile verdoyante sont de farouches rivaux car tous recherchent le rare et précieux minerai nécessaire à leur transformation. Les adeptes de l'étoile verdoyante PNJ ne collaborent jamais et font tout pour que leurs semblables ne sachent rien de leurs découvertes.

Adaptation. On peut aisément partir du principe qu'il est possible de changer le matériau de base qui donne son nom à cette classe de prestige, sans forcément modifier les pouvoirs qu'elle confère. Ainsi, les membres de cette classe de prestige pourraient tirer leur pouvoir du quartz, du jade, du saphir, du fer, du fer noir, de l'acier ou de quelque autre matériau connu (entre autres choses) pour sa solidité.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir adepte de l'étoile verdoyante, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (architecture et ingénierie), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (géographie), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (histoire), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 2 en Décryptage.

Don. Magie de guerre.

Sorts ou pouvoirs magiques. Niveau 1 de lanceur de sorts profanes.

Spécial. Doit faire l'acquisition d'un morceau de métal étoilé d'au moins 50 grammes avant de le réduire en poudre et de l'avalier après avoir préparé une infusion spéciale à cet effet. Cette



Theogrim Raablek, adepte de l'étoile verdoyante

TABLE 2-5 : ADEPTE DE L'ÉTOILE VERDOYANTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Dépendance au métal étoilé, niveau de lanceur de sorts virtuel, réduction des dégâts, rigueur du métal étoilé (1)	—
2	+1	+0	+0	+3	Attaque naturelle, métabolisme surnaturel (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+2	+1	+1	+3	Fortification (25 %)	—
4	+3	+1	+1	+4	Rigueur du métal étoilé (2), vision surnaturelle	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+3	+1	+1	+4	Métabolisme surnaturel (+4)	—
6	+4	+2	+2	+5	Fortification (50%)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
7	+5	+2	+2	+5	Métabolisme inexistant, rigueur du métal étoilé (4)	—
8	+6	+2	+2	+6	Métabolisme surnaturel (+6)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
9	+6	+3	+3	+6	Fortification (75%)	—
10	+7	+3	+3	+7	Perfection de l'émeraude, réparation rapide, rigueur du métal étoilé (6)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

infusion nécessite un agent réactif d'une valeur de 1 000 po et demande 1 semaine de préparation.

Compétences de classe

Les compétences de l'adepte de l'étoile verdoyante (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (architecture et ingénierie), Connaissances (géographie), Connaissances (histoire), Connaissances (mystères) (Int), Décryptage (Int), Estimation (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'adepte de l'étoile verdoyante :

Armes et armures. L'adepte de l'étoile verdoyante est formé au maniement des armes courantes. En revanche, il ne gagne pas de formation au maniement des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau pair d'adepte de l'étoile verdoyante, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si l'adepte de l'étoile verdoyante possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Dépendance au métal étoilé (Ext). L'adepte de l'étoile verdoyante doit toujours consommer davantage de métal étoilé pour continuer sa transformation. Au-delà du niveau 1, quand il gagne un niveau dans cette classe de prestige, il n'acquiert les aptitudes attenantes qu'à un certain prix. Pour ce faire, il doit se procurer 25 grammes de métal étoilé et autres agents réactifs profanes d'une valeur de 1 000 po, puis réaliser un rituel de 24 heures. En revanche, le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde, les compétences, les dons et valeurs de caractéristique ne tombent pas sous le coup de ce rituel. Il renonce simplement à ses aptitudes de classe tant qu'il n'a pas subi le rituel. Le métal étoilé, nouveau matériau spécial, est décrit à la page 141.

Niveau de lanceur de sorts virtuel (Ext). L'adepte de l'étoile verdoyante ajoute son niveau de classe de prestige à son niveau de lanceur de sorts profanes pour fixer son niveau de lanceur de sorts effectif. Si l'adepte de l'étoile verdoyante possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage. Par exemple, un magicien 5/adepte de l'étoile verdoyante 4 aura un niveau de lanceur de sorts égal à 9 grâce à ce pouvoir, mais il n'aura accès qu'aux sorts de 4^e niveau (niveau 5 de lanceur de sorts plus deux niveaux de lanceur de sorts profanes grâce à ses 4 niveaux de classe de prestige).

Réduction des dégâts (Ext). L'infusion de métal étoilé renforce la chair de l'adepte de l'étoile verdoyante, ce qui lui assure une certaine résistance aux coups. Il bénéficie désormais d'une réduction des dégâts (1/adamantium). À chaque niveau supplémentaire, la réduction des dégâts augmente de 1 point. Au

niveau 10, le personnage jouit donc d'une réduction des dégâts (10/adamantium).

Rigueur du métal étoilé (Ext). Au niveau 1, le processus de transformation de l'adepte de l'étoile verdoyante a déjà commencé. Sa peau prend une légère teinte émeraude et il acquiert une certaine force alors que l'infusion se répand dans son corps. Sa valeur de Force augmente de 1 point, mais sa valeur de Dextérité subit une diminution équivalente (pour un minimum de 3). Son bonus d'armure naturelle augmente également de 1 point.

Au niveau 4, la Force et le bonus d'armure naturelle de l'adepte augmentent de nouveau de 1 point.

Au niveau 7, la Force de l'adepte augmente de 2 points de plus (pour un total de +4), mais sa Dextérité diminue de 1 point (pour un minimum de 3). Son bonus d'armure naturelle augmente également de 2 points (pour un bonus total de +4).

Au niveau 10, la valeur de Force de l'adepte de l'étoile verdoyante augmente de 2 points de plus (pour un total de +6), mais sa Dextérité diminue de 1 point (pour une réduction totale de -3 et un minimum de 3). Son bonus d'armure naturelle augmente encore de 2 points (pour un bonus total de +6).

Attaque naturelle (Ext). Dès le niveau 2, l'adepte de l'étoile verdoyante présente une densité telle que ses attaques à mains nues infligent des dégâts substantiels. Il bénéficie désormais d'une attaque de coup infligeant autant de dégâts contondants qu'un gourdin correspondant à sa taille (1d4 pour un adepte de taille P, 1d6 pour un adepte de taille M et 1d8 pour un adepte de taille G) auxquels ont ajouté 1,5 fois son modificateur de Force.

Métabolisme surnaturel (Ext). Quand un adepte de l'étoile verdoyante parvient au niveau 2, son infusion de métal étoilé modifie sensiblement son métabolisme. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, la maladie, les effets de mort et les effets de Nécromancie.

Au niveau 5, le bonus aux jets de sauvegarde contre les formes d'attaque susmentionnées passe à +4. Enfin, ce même bonus passe à +6 au niveau 8.

Fortification (Ext). Un adepte de l'étoile verdoyante de niveau 3 ou plus bénéficie d'une résistance aux attaques qui affectent les êtres vivants. Quand un coup critique ou une attaque sournoise vise le personnage, il a 25 % de chances d'annuler l'effet et de subir des dégâts normaux.

Quand un adepte atteint le niveau 6, les chances d'annuler un coup critique ou une attaque sournoise passent à 50 %. Enfin, elles grimpent à 75 % au niveau 9.

Vision surnaturelle (Ext). Au niveau 4, l'adepte de l'étoile verdoyante acquiert la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne.

Métabolisme inexistant (Ext). Au niveau 7, la transformation de l'adepte de l'étoile verdoyante touche à sa fin. Désormais, il n'a plus besoin de respirer, de manger ou de dormir. Il est immunisé contre les poisons inhalés, la noyade, la suffocation et les effets de sommeil. Il doit toutefois prendre 8 heures de repos pour recouvrer ses sorts.

En outre, un adepte de niveau 7 ou n'est plus sujet à la fatigue et à l'épuisement (il ignore donc les effets de ces états préjudiciables).

Perfection de l'émeraude (Ext). Au niveau 10, l'adepte de l'étoile verdoyante parachève sa transformation. Il ressemble à

une statue en métal étoilé verdâtre de lui-même parfaitement sculptée. Son type devient créature artificielle, ce qui provoque les changements suivants :

- L'adepte perd sa valeur de Constitution et les points de vie liés à son modificateur de Constitution. Par contre, il gagne des points de vie qui dépendent de sa taille : +10 s'il est de taille P, +20 s'il est de taille M et +30 s'il est de taille G.
- Contrairement aux autres créatures artificielles, l'adepte de l'étoile verdoyante n'est pas immunisé contre les effets mentaux. En effet, bien que son corps soit animé par magie, il conserve un esprit humain.
- Le personnage est immunisé contre le poison, la paralysie, l'étourdissement, la maladie, les dégâts supplémentaires découlant d'attaques sournoises, les effets de mort et les effets de Nécromancie.
- Le personnage ne bénéficie plus de guérison naturelle. En outre, les sorts et effets de soins qui visent les créatures vivantes ne l'affectent plus. Pour récupérer des points de vie, il doit user de sorts de *réparation de dégâts* (cf. page 121) ou du pouvoir de réparation rapide (cf. ci-dessous).
- L'adepte est immunisé contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminution permanentes de caractéristique et l'absorption d'énergie.
- L'adepte est également immunisé contre les effets nécessitant un jet de Vigueur, sauf s'ils affectent également les objets ou sont inoffensifs.
- Le personnage ne craint pas la mort par dégâts excessifs. Par contre, il est détruit si ses points de vie tombent à 0. Mais contrairement aux autres créatures artificielles, les sorts de rappel à la vie et de résurrection l'affectent comme s'il n'avait jamais connu de transformation.
- Enfin, l'adepte ne subit pas de malus de vieillissement aux caractéristiques et il est impossible de le faire vieillir magiquement. Il ne saurait mourir de vieillesse et est donc quasiment immortel.

Réparation rapide (Ext). Un adepte de l'étoile verdoyante de niveau 10 récupère 1 point de vie par heure de repos tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Ce pouvoir ne permet pas de régénérer les membres perdus ni d'accoler un membre à une blessure dans l'espoir qu'il s'y fixe.

EXEMPLE D'ADEPTE DE L'ÉTOILE VERDOYANTE

Theogrin Raablek. Barbare 4/ensorceleur 1/adepte de l'étoile verdoyante 3 humain (m) ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 4d12+12 plus 1d4+3 plus 3d8+9 ; pv 71 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 17, contact 11, pris au dépourvu 17 ; BBA +6 ; Lutte +10 ; Att *épée à deux mains* +1 (+11 corps à corps, 2d6+7/19-20) ou coup (+10 corps à corps, 1d6+6) ; Out *épée à deux mains* +1 (+11/+6 corps à corps, 2d6+7/19-20) ou coup (+10 corps à corps, 1d6+6) ; AS rage de berserker (2 fois/jour) ; Part dépendance au métal étoilé, esquive instinctive, fortification (25 %), métabolisme surnaturel (+2), niveau de lanceur de sorts virtuel, réduction des dégâts (3/adamantium), rigueur du métal étoilé (1), sens des pièges (+1) ; AL LN ; JS Réf +3, Vig +8, Vol +5 ; For 18, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 8, Cha 12.

Compétences et dons. Concentration +9 (+13 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (architecture et ingénierie) +3, Connaissances (géographie) +3, Connaissances (histoire) +3, Connaissances (mystères) +8, Décryptage +2, Intimidation +3, Saut +15, Survie +5 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Magie de guerre, Succession d'enchaînements.

Langue. Commun.

Rage de berserker (Ext). Deux fois par jour, Theogrin peut entrer dans une rage destructrice qui dure pendant 8 rounds. Voici les modifications qu'il subit alors : ses pv augmentent de 16 ; CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 ; Lutte +12 ; Att *épée à deux mains* +1 (+13 corps à corps, 2d6+10/19-20) ou coup (+12 corps à corps, 1d6+9) ; Out *épée à deux mains* +1 (+13/+8 corps à corps, 2d6+10/19-20) ou coup (+12 corps à corps, 1d6+9) ; JS Vig +10, Vol +7 ; For 22, Con 20 ; Saut +17. Au terme de cette rage, Theogrin est fatigué pour le reste de la rencontre.

Esquive instinctive (Ext). Theogrin conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Fortification (Ext). Quand un coup critique ou une attaque sournoise vise Theogrin, il a 25 % de chances d'annuler l'effet et de subir des dégâts normaux.

Métabolisme surnaturel (Ext). Theogrin bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, la maladie, les effets de mort et les effets de Nécromancie.

Niveau de lanceur de sorts virtuel (Ext). Theogrin ajoute son niveau de classe de prestige à son niveau de lanceur de sorts profanes pour fixer son niveau de lanceur de sorts effectif (4).

Sorts d'ensorceleur connus (6/5 chaque jour ; niveau 4 de lanceur de sorts). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, signature magique* ; 1^{er} – *agrandissement, bouclier*.

Possessions. Chemise de mailles en mithral +1, épée à deux mains +1, gantelets d'ogre, 90 pp.

ALIÉNISTE

Les aliénistes se consacrent à des entités et des puissances terriblement éloignées et isolées dans l'espace et dans le temps. Pour eux, le pouvoir magique constitue le triomphe de l'esprit sur les limites grossières de la distance, des dimensions et bien souvent, de la santé mentale. Par leur détermination et l'accumulation de connaissances, ils percent la frontière du temps lui-même. Dans le Royaume Lointain, hors du temps, des esprits à la puissance herculéenne dérivent, absorbés dans la contemplation de leur folie. Des êtres indicibles murmurent de terribles secrets à l'oreille de ceux qui osent tenter de communiquer. Ces secrets ne sont pas destinés aux mortels, mais l'aliéniste plonge dans les profondeurs du chaos et de l'entropie, ignorant les sensations qui détruiraient un esprit plus faible. L'assurance inepte de l'aliéniste est parfois suffisante pour persuader d'autres que lui de leur future transcendance.

Les aliénistes peuvent, en de rares occasions, se réunir pour accomplir quelque rituel obscur, mais ils sont le plus souvent solitaires. Les PNJ de cette classe de prestige hantent parfois les bibliothèques des grandes cités, rôdant et murmurant au milieu de piles de livres rares (et dangereux).

Adaptation. L'intégration d'un aliéniste (tel qu'il est décrit ici) à votre monde de campagne va vous forcer à prendre quelques décisions au sujet de votre cosmologie. Le multivers abrite des endroits pires que les Enfers et même les démons ont plus de choses en commun avec les personnages que les entités existant en dehors de ce qui est connu, un simple aperçu de celles-ci pouvant causer une folie incurable.

Si vous préférez que les démons et les diables restent au sommet de la hiérarchie du Mal, modifiez cette classe de prestige pour que l'aliéniste soit de mèche avec des fiélons et non avec les entités nébuleuses du Royaume Lointain.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir aliéniste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être loyal.

Compétence. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (plans).

Don. Amélioration des créatures convoquées.

Sorts. Faculté de lancer au moins un sort de convocation de 3^e niveau ou plus.

Spécial. Doit avoir établi un contact pacifique avec un aliéniste ou une créature pseudo-naturelle.

Compétences de classe

Les compétences de l'aliéniste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'aliéniste :

Armes et armures. L'aliéniste ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau d'aliéniste, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, meilleurs chances de repousser ou de détruire les morts-vivants, etc.). Si l'aliéniste possède plusieurs classes de lanceur

de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Pouvoirs de familier. Les niveaux d'aliéniste s'ajoutent aux niveaux de toute autre classe susceptible de conférer un familier. Faites la somme de ces niveaux, puis reportez-vous à la table de la page 35 du *Manuel des Joueurs* pour déterminer l'armure naturelle, l'Intelligence et les pouvoirs spéciaux du familier. Si le personnage possède plusieurs classes conférant un familier, les niveaux d'aliéniste ne s'ajoutent qu'à l'une d'entre elles. Ce pouvoir ne confère pas automatiquement un familier.

Convocation pseudo-naturelle. Quand un aliéniste lance un sort de *convocation de monstres* pour appeler une créature céleste ou fiélon, il convoque une forme « pseudo-naturelle » de cette créature. Ainsi, en jetant *convocation de monstres* IV, il pourra convoquer un loup sanguinaire pseudo-naturel. Cela revient à ajouter l'archétype du même nom (cf. page 151) à la créature convoquée.

L'aliéniste renonce à la faculté de convoquer des créatures qui ne sont pas d'essence pseudo-naturelle à l'aide de sorts de *convocation de monstres*. Par exemple, l'aliéniste mentionné ci-dessus ne pourra pas appeler un méphite ou un hurleur via *convocation de monstres* IV.

Bénédiction aliénante (Ext). À partir du niveau 2, l'aliéniste bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 aux jets de sauvegarde, mais il perd 2 points de Sagesse à titre permanent.

Secret métamagique. L'aliéniste écoute les voix secrètes situées au-delà du temps et en tire profit. Aux niveaux 3 et 7, il choisit un don de métamagie en qualité de don supplémentaire.

Conviction aliénante (Ext). À partir du niveau 4, les certitudes de l'aliéniste quant aux entités vivant au-delà des limites de l'espace et du temps lui prêtent une vigueur anormale. Il gagne alors 3 points de vie supplémentaires. Néanmoins, l'intérêt qu'il porte à ces entités lui dévore l'esprit et celui-ci commence à se briser. Il subit dès lors un malus de -4 aux tests de Bluff, Diplomatie et Dressage visant à influencer les créatures qui ne sont pas d'essence pseudo-naturelle.

Familier pseudo-naturel. Lorsque l'aliéniste atteint le niveau 5, son familier (s'il en possède un) acquiert l'archétype pseudo-naturel (cf. page 151) en plus des pouvoirs normaux pour un familier dont le maître a atteint ce niveau. Le familier n'est pas remplacé. L'original présente de plus en plus d'aspects pseudo-naturels et la transformation est complète à cet instant. Les familiers appelés par le personnage à partir de ce niveau possèdent automatiquement l'archétype pseudo-naturel. Si le personnage est dépourvu de familier, ce pouvoir est sans effet.

TABLE 2-6 : ALIÉNISTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Convocation pseudo-naturelle pouvoirs de familier	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Bénédiction aliénante	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Secret métamagique	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Conviction aliénante	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Familier pseudo-naturel	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+2	+2	+5	Convocation supplémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+2	+5	Secret métamagique	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+2	+2	+6	Réalité aliénante	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+3	+6	Éternelle jeunesse	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+3	+7	Transcendance aliénante	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Convocation supplémentaire. À partir du niveau 6, l'aliéniste acquiert un emplacement de sort supplémentaire du niveau de sort le plus haut qu'il est capable de lancer. Cet emplacement ne peut être occupé que par un sort de *convocation de monstres*. Lorsque l'aliéniste gagne la faculté de lancer des sorts de niveau supérieur, l'emplacement est déplacé vers le niveau de sort atteint.

Réalité aliénante (Ext). Au niveau 8, la conviction de l'aliéniste se manifeste sous la forme d'une obsession particulièrement effrayante. Il gagne de nouveau 3 points de vie, mais ses facultés mentales continuent de se dégrader. Il subit dès lors un malus de -10 aux tests de Bluff, Diplomatie et Dressage visant à influencer les créatures qui ne sont pas d'essence pseudo-naturelle.

Éternelle jeunesse (Ext). Au niveau 9, l'aliéniste découvre le secret de la jeunesse éternelle. Il ne subit plus les malus aux caractéristiques dus au vieillissement et est immunisé contre les effets provoquant un vieillissement accéléré (cf. Table 6-5, page 109 du *Manuel des Joueurs*). Tous les malus préalablement subis restent toutefois en vigueur. Quant aux bonus, ils continuent de s'appliquer, mais l'aliéniste est emporté par des entités terrifiantes lorsque l'âge fatidique est atteint et il disparaît à jamais.

Transcendance aliénante (Sur). Au niveau 10, l'aliéniste transcende sa forme mortelle grâce aux liens durables qu'il a noués avec des entités étrangères à la réalité et à l'étude de secrets insensés, pour devenir lui-même l'une de ces créatures étranges. Le personnage devient une créature de type Extérieur. De plus, il acquiert une réduction des dégâts (10/magie), ainsi qu'une résistance à l'acide (10) et à l'électricité (10).

Lors de cette transcendance, l'apparence de l'aliéniste subit un changement physique mineur. Il s'agit souvent de l'apparition d'un petit tentacule ou d'une excroissance étrange (nouvel organe, œil supplémentaire, moignon énigmatique) qui vient se greffer ou se substituer à un autre. Le personnage peut cacher cette anormalité sous une capuche ou une robe, mais l'excroissance n'est nullement sous son contrôle et elle peut se déplacer, tressaillir, s'ouvrir ou de façon générale s'animer, indépendamment de la volonté du personnage. Cela lui inflige un malus de -4 aux tests de Déguisement visant à dissimuler sa véritable nature.

Quiconque partage la fascination de l'aliéniste pour le Royaume Lointain reconnaît immédiatement la nature transcendée du personnage, et celui-ci bénéficie

d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de caractéristique et de compétence relevant du Charisme lorsqu'il interagit avec de tels individus. Lorsqu'il révèle sa nature anormale, l'aliéniste bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Intimidation vis-à-vis de toutes les autres créatures.

*Trillia Lilléir, aliéniste,
convoque une horreur
à son service.*



EXEMPLE D'ALIÉNISTE

Trillia Lilléir. Invocateur 5/aliéniste 5 humain (f) ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 10d4+20 plus 6 ; pv 52 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 17*, contact 13, pris au dépourvu 16* ; BBA +4 ; Lutte +4 ; Att/Out bâton de maître (+5 corps à corps, 1d6) ou sort (+5 contact à distance) ; AS convocation de créature pseudo-naturelle ; Part bénédiction aliénante, conviction aliénante, familier (crapaud pseudo-naturel), pouvoirs de familier (Vigilance, lien télépathique, transfert d'effet magique), secret métamagique ; AL CN ; JS Réf +4, Vig +7, Vol +10 ; For 10, Dex 12, Con 14, Int 18, Sag 12, Cha 8.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Art de la magie +19, Bluff -1 (-5 contre les créatures non pseudo-naturelles), Concentration +15, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +17, Décryptage +17, Détection +8, Diplomatie -1 (-5 contre les créatures non pseudo-naturelles), Dressage -1 (-5 contre les créatures non pseudo-naturelles), Perception auditive +7, Survie +1 (+3 dans d'autres plans) ; Amélioration des créatures convoquées, Création de baguettes (S), École renforcée (Invocation), Écriture de parchemins (S), Incantation silencieuse (S), Protection profane (Invocation)†, Vigilance (familier), Vigueur surhumaine

† Nouveau don décrit à la page 80.

Langues. Abyssal, commun, infernal, terreux, plus une au choix.

Convocation pseudo-naturelle. Quand Trillia lance un sort de *convocation de monstres* pour appeler une créature céleste ou fiélon, elle convoque une forme « pseudo-naturelle » de cette créature. Elle est incapable de convoquer une créature qui n'est pas d'essence pseudo-naturelle à l'aide de sorts de *convocation de monstres*.

Familier. Le familier de Trillia est un crapaud pseudo-naturel du nom de Snek. Cette créature exploite les meilleurs bonus de base aux sauvegardes entre ceux de sa maîtresse et les siens. Le profil de cette créature figure ci-dessous.

Snek. Crapaud (familier) pseudo-naturel ; FP - ; Extérieur de taille TP ; DV 10 ; pv 26 ; Init +1 ; VD 1,50 m ; CA 24*, contact 15, pris au dépourvu 23* ; BBA +4 ; Lutte -13 ; Att/Out - ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS coup au but ; Part amphibie, communication avec les amphibiens, communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, réduction des dégâts (5/magie), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance à la magie (20), transformation, vision nocturne ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +10 ; For 1, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 14, Cha 5.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Détection +4, Discrétion +21, Perception auditive +4 ; Vigilance.

Coup au but (Sur). Une fois par jour, Snek peut effectuer un jet d'attaque bénéficiant d'un bonus d'intuition de +20 dans le cadre d'une attaque normale. Cette attaque n'est pas affectée par les chances de rater s'appliquant aux jets d'attaque effectués contre une cible camouflée.

Amphibie (Ext). Snek peut vivre indéfiniment à l'air libre et sous l'eau.

Communication avec le maître (Ext). Snek peut communiquer verbalement avec Trillia. Personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les amphibiens (Ext). Snek peut communiquer avec les amphibiens (ce qui inclut les espèces sanguinaires).

Conduit (Sur). Snek peut placer des sorts de contact à la place de Trillia (cf. page 35 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Si Snek est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts infligés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

Transformation (Sur). Snek peut prendre la forme d'une masse de tentacules au prix d'une action simple, mais ses pouvoirs ne changent pas. Quand il adopte cette forme, ses adversaires subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque le visant. Ce pouvoir est utilisable à volonté.

Pouvoirs de familier. Grâce à son familier, Trillia bénéficie de pouvoirs spéciaux. La créature lui confère 3 points de vie supplémentaires (inclus dans le profil figurant ci-dessus).

Lien télépathique (Sur). Trillia dispose d'un lien télépathique avec Snek tant que celui-ci reste dans un rayon de 1,5 kilomètre. Trillia a le même rapport à un lieu ou à un objet que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). Si elle le souhaite, tout sort que Trillia se lance peut également affecter Snek s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, elle peut lui lancer tout sort à portée personnelle.

Vigilance (Ext). Snek confère le don Vigilance à sa maîtresse tant qu'il se situe dans un rayon de 1,50 mètre.

Sorts de magicien préparés (niveau 10 de lanceur de sorts ; écoles interdites, Enchantement et Évocation). 0 – *aspersion acide* (+5 contact à distance), *détection de la magie*, *fatigue* (+4 contact à distance), *lecture de la magie*, *message* ; 1^{er} – *armure de mage* (déjà lancé), *brume de dissimulation*, *déguisement*, *rayon affaiblissant* (+5 contact à distance), *repli expéditif* ; 2^e – *déguisement silencieux*, *détection de pensées* (DD 16), *endurance de l'ours*, *pattes d'araignée*, *simulacre de vie*, *toile d'araignée* (DD 17) ; 3^e – *convocation de monstres III*, *déplacement*, *dissipation de la magie* (x2), *nuage nauséabond* (DD 18) ; 4^e – *ancrage dimensionnelle* (+5 contact à distance), *convocation de monstres III* silencieuse, *tentacules noirs d'Evard*, *terreur* (DD 18) ; 5^e – *convocation de monstres IV* silencieuse, *convocation de monstres V*, *téléportation*.

Grimoire. Comme ci-dessus plus : 0 – tous les autres sauf *hébètement*, *illumination*, *lumière*, *lumières dansantes*, *rayon de givre* ; 1^{er} – *convocation de monstres I*, *graisse* ; 2^e – *convocation de monstres II* ; 3^e – *don des langues* ; 4^e – *assassin imaginaire*, *convocation de monstres IV*, *peau de pierre* ; 5^e – *brume mortelle*, *renvoi*.

Possessions. Anneau de protection +2, bâton de maître, bandeau d'Intelligence +2, potion de soins modérés, parchemin de peau de pierre, baguette d'invisibilité (15 charges), 350 po.

ARCANAMACH SUELLOIS

Le vieil Empire suellois est connu pour la grande et redoutable puissance de ses archimages. Les ensorceleurs suelois se plongent dans des connaissances profanes que les autres peuplades n'osent pas aborder et exhument parfois de dangereux secrets. L'Empire suellois était dirigé par des familles de nobles à la tête desquelles se trouvaient des mages à la puissance inégalée. Les vendettas et rivalités qui opposaient ces familles donnèrent alors naissance à un collège militaire unanimement respecté, la voie de l'arcanamach. Loyaux, déterminés et très obéissants, les

arcanamachs étaient des guerriers expérimentés qui étudiaient la magie profane dans le but d'apprendre à terrasser de puissants magiciens.

Durant l'ère de l'Empire suellois, les arcanamachs étaient les gardes d'archimages et mettaient acier et magie à la disposition des plus grands magiciens suellois. Cependant, il s'agissait également d'assassins et d'espions entraînés à tuer de puissants magiciens de familles rivales, tout en défendant ceux de leur famille. Au cours de centaines de duels magiques et martiaux, les arcanamachs pratiquaient leur art les uns contre les autres, affûtant leurs talents au sein d'académies secrètes.

Bien que l'Empire suellois ait depuis longtemps disparu, la tradition de l'arcanamach a survécu grâce à un ensemble d'ouvrages magiques connu sous le nom collectif de *Grimoire Arcanamacha*. Il n'existe plus aucun collège de ces soldats-mages, mais un guerrier de talent qui compulse le *Grimoire Arcanamacha*, ou qui apprend aux côtés d'un maître l'ayant étudié, découvrira de nombreux secrets ayant trait à la discrétion, à la vigilance, à la résistance mentale et à la magie offensive.

Si les arcanamachs constituaient jadis les gardes d'élite et agents de puissants magiciens, ceux qui suivent aujourd'hui encore cette tradition ne prêtent pas d'allégeance particulière à d'autres arcanistes. Les PNJ arcanamachs suellois sont des espions et des assassins, des individus impénétrables qui usent de discrétion, de sorts et d'acier pour parvenir à leurs fins. Certains sont avant tout des tueurs de mages qui gagnent leur vie en terrassant des lanceurs de sorts.

Adaptation. La notion d'ordre de mages-soldats d'élite n'est pas réservée à Greyhawk. Il n'est pas compliqué d'adapter la classe de prestige d'arcanamach à une campagne se déroulant dans un autre environnement. Dans les Royaumes Oubliés, l'arcanamach peut être l'élève d'une tradition martiale d'élite de l'empire de Nétheril, de l'empire imaskari, du royaume de Jhaamdath ou de la Mulhorande. Changez simplement la condition relative à la langue en la remplaçant par la langue morte de l'empire en question (loross, roushoum, thorass ou mulhorandi). Cette classe de prestige fonctionnera à merveille sans plus de modifications.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir arcanamach suellois, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +6.

TABLE 2-8 : ARCANAMACH SUELLOIS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour				
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+0	+2	+0	+2	Réduction du risque d'échec des sorts (5 %), sorts tenaces	1	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Coup dissipant (1 fois/jour)	1	0	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Force magique à durée étendue	2	1	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Réduction du risque d'échec des sorts (10 %)	2	2	0	—	—
5	+3	+4	+1	+4	—	3	2	1	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Coup dissipant (2 fois/jour)	3	3	2	0	—
7	+5	+5	+2	+5	Réduction du risque d'échec des sorts (15 %)	3	3	2	1	—
8	+6	+6	+2	+6	—	4	3	3	2	0
9	+6	+6	+3	+6	—	4	4	3	2	1
10	+7	+7	+3	+7	Coup dissipant (3 fois/jour) réduction du risque d'échec des sorts (20 %)	4	4	3	3	2

Compétences. Degré de maîtrise 4 en Acrobaties, degré de maîtrise de 5 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Concentration, degré de maîtrise de 4 en Saut.

Dons. Magie de guerre, Volonté de fer.

Langue. Vieux suelois.

Spécial. Doit connaître le maniement d'au moins quatre armes de guerre ou exotiques.

Spécial. Lire le *Grimoire Arcanamacha* ou étudier sous l'aile d'un professeur l'ayant lu. La lecture de l'ouvrage demande 1 semaine complète d'étude ininterrompue et la connaissance du vieux suelois. Aux côtés d'un professeur, l'apprentissage prend 4 semaines.

TABLE 2-7 : SORTS CONNUS PAR L'ARCANAMACH SUELLOIS

Niveau	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	1	—	—	—	—
2	2	1*	—	—	—
3	2	2	—	—	—
4	2	2	1*	—	—
5	3	2	2	—	—
6	3	3	2	2*	—
7	3	3	2	2	—
8	4	3	3	2	1*
9	4	4	3	2	2
10	4	4	3	3	2

* À la condition que le personnage ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus à ce niveau.

Compétences de classe

Les compétences d'arcanamach suellois (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'arcanamach suellois :

Armes et armures. L'arcanamach suellois ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port

des armures. Les armures restreignent ses gestes et ont une chance de faire échouer ses sorts. Reportez-vous néanmoins au pouvoir de réduction du risque d'échec des sorts, plus bas.

Sorts. L'arcanamach suellois a la faculté de lancer un petit nombre de sorts de magie profane. Pour lancer un tel sort, le personnage doit disposer d'une valeur de Charisme égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un arcanamach doté d'une valeur de Charisme de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus dépendent du Charisme. Le DD des jets de sauvegarde visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Charisme du personnage. Quand il lance 0 sort d'un niveau donné (par exemple, 0 sort de 2^e niveau au niveau 2), il ne profite que des sorts en bonus que lui confère sa valeur de Charisme. L'arcanamach suellois choisit ses sorts parmi les abjurations, divinations, illusions et transmutations de la liste de sorts des ensorceleurs/magiciens. L'arcanamach suellois lance ses sorts comme un ensorceleur. Cela lui permet de remplacer un sort d'arcanamach suellois par un autre tous les niveaux pairs à partir du niveau 4.

Réduction du risque d'échec des sorts (Ext). Les techniques de l'arcanamach suellois mêlant magie et compétences martiales permettent de réduire le risque d'échec des sorts qu'il jette quand il porte une armure ou un bouclier. Cette réduction est de 5 % au niveau 1 et augmente de 5 % tous les trois niveaux. Le personnage soustrait donc la valeur indiquée du risque d'échec des sorts lié à son armure et son bouclier. Par exemple, un arcanamach de niveau 1 portant une chemise de mailles en mithral présente un risque d'échec des sorts de 5 % et non de 10 %. Ce pouvoir n'est applicable que si le personnage jette un sort de la liste d'arcanamach suellois.

Sorts tenaces (Ext). Il est très difficile de dissiper les sorts d'un arcanamach suellois. Ajoutez +6 au DD visant à dissiper ceux-ci.

Coup dissipant (Sur). Une fois par jour, un arcanamach suellois de niveau 2 ou plus peut tenter de porter un coup dissipant en effectuant une attaque au corps à corps normale. S'il touche, il inflige les dégâts habituels, mais la victime est sujette à une *dissipation suprême* à cible. Le test de dissipation de l'arcanamach est égal à 1d20 + niveau de classe + 6. S'il utilise cette aptitude contre une créature qui n'est pas affectée par un sort ou quelque effet magique, le coup dissipant n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

L'arcanamach peut utiliser ce pouvoir 2 fois à partir du niveau 6 et 3 fois au niveau 10.

Force magique à durée étendue (Ext). À partir du niveau 3, l'arcanamach suellois est capable d'étendre la durée

des sorts qu'il se lance. Leur durée est ainsi doublée, comme s'ils bénéficiaient du don Extension de durée (sans pour autant modifier leur niveau ou leur temps d'incantation). Par exemple, si un arcanamach suellois de niveau 3 se lance *force de taureau*, le sort aura une durée de 6 minutes contre 3 minutes en temps normal.

Les sorts qui visent plusieurs cibles sont affectés par ce pouvoir, mais seul le personnage bénéficie de la durée étendue. Par exemple, un arcanamach suellois de niveau 5 qui lance *rapidité* bénéficiera du sort pendant 10 rounds, mais ses alliés n'en profiteront que pendant 5 rounds.

Les sorts dépourvus de ligne « Cible(s) » ne sont pas affectés par cette aptitude, même si l'arcanamach est le seul concerné.

EXEMPLE D'ARCANAMACH SUELLOIS

Cahlo Sheebrehl,
arcanamach
suellois



Cahlo Sheebrehl. Guerrier 7/arcanamach suellois 4 humain (m) ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 7d10 plus 4d8 ; pv 61 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 16 ; BBA +10 ; Lutte +12 ; Att double lame +1 (+14 corps à corps, 1d8+6/19-20) ; Out double lame +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+5/ 19-20) et double lame +1 (+12 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; AS coup dissipant (1 fois/jour) ; Part force magique à durée étendue, réduction du risque d'échec des sorts (5 %), sorts tenaces ; AL N ; JS Réf +9, Vig +6, Vol +7 ; For 14, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 8, Cha 16.

Compétences et dons. Acrobaties +18, Art de la magie +5, Concentration +12 (+16 pour lancer un sort sur la défensive), Détection +7, Équilibre +5, Escalade +10, Saut +10 ; Arme de prédilection (double lame) (S), Attaque éclair (S), Combat à deux armes, Esquive (S), Magie de guerre, Maniement d'une arme exotique (double lame), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (double lame) (S), Volonté de fer.

Langues. Commun, vieux sulois.

Coup dissipant (Sur). Une fois par jour, Cahlo peut tenter de porter un coup dissipant en effectuant une attaque au corps à corps normale. S'il touche, il inflige les dégâts habituels, mais la victime est sujette à une *dissipation suprême* à cible. Le test de dissipation de Cahlo est égal à 1d20 + 10.

Force magique à durée étendue (Ext). Cahlo est capable d'étendre la durée des sorts qu'il se lance. Leur durée est ainsi doublée, comme s'ils bénéficiaient du don Extension de durée (sans pour autant modifier leur niveau ou leur temps d'incantation). Les sorts qui visent plusieurs cibles sont affectés par ce pouvoir, mais seul Cahlo bénéficie alors de la durée étendue. Les sorts dépourvus de ligne « Cible(s) » ne sont pas affectés par cette aptitude, même si Cahlo est le seul concerné.

Sorts tenaces (Ext). Ajoutez +6 au DD visant à dissiper les sorts de Cahlo.

Sorts d'arcanamach suellois connus (3/3/1 chaque jour ; niveau 4 de lanceur de sorts ; 5 % de risque d'échec des sorts).

1^{er} – bouclier, repli expéditif ; 2^e – endurance de l'ours, force de taureau ; 3^e – rapidité.

Possessions. Chemise de mailles en mithral +2, anneau de protection +1, double lame +1/+1, cape de Charisme +2, potion de soins importants, 23 po.

GÉOMÈTRE

Runes, glyphes, sceaux et symboles renferment une grande puissance magique. Le géomètre est le maître de la magie écrite et des sorts inscrits au sein d'un diagramme parfaitement tracé. Là où les sorts des autres arcanistes prennent la forme de formules cryptiques consignées sur des dizaines de pages, le géomètre sait que chaque sort offre un schéma géométrique parfait, une figure dont les angles et les intersections donnent un aperçu des secrets dissimulés au sein même de la trame du multivers.

Les géomètres sont presque toujours issus de la classe de magicien. Beaucoup prennent l'école d'Abjuration pour spécialité car les sorts de la géométrie profane comptent souvent parmi les plus formidables défenses magiques. Enorceleurs et bardes ne préparent pas leurs sorts et ont donc peu de chances de satisfaire aux conditions de cette classe de prestige. De toute façon, ils n'ont pas la méticulosité et l'application nécessaires à la création de diagrammes précis.

Les PNJ qui se tournent vers cette classe de prestige organisent souvent des rencontres au cours desquelles différents membres de la profession exposent leurs derniers projets et informent leurs collègues de leurs toutes nouvelles théories concernant la nature de la géométrie.

Adaptation. Bien que cette classe de prestige décrive un géomètre parfaitement libre de ses mouvements, il serait intéressant de songer à une campagne abritant un puissant glyphe permanent inscrit sur une falaise ou au sommet d'une montagne. Ce glyphe spécial, connu sous le nom de Figure Parfaite,

serait d'une importance cruciale aux yeux des géomètres puisqu'il leur conférerait des connaissances et une certaine souplesse magiques. Par exemple, une fois la figure vue et tracée par un géomètre, celui-ci pourra jeter un sort associé à un glyphe de plus par jour.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir géomètre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 9 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 9 en Décryptage, degré de maîtrise de 4 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 4 en Fouille.

Don. Écriture de parchemins.

Sorts. Faculté de préparer et de lancer des sorts profanes du 3^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du géomètre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Désamorçage/sabotage (Int), Fouille (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de géomètre :

Armes et armures. Le géomètre ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de géomètre, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le géomètre possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.



Filas Lamean, géomètre, pratique son art.

TABLE 2-9 : GÉOMÈTRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Glyphe de garde, glyphe magique	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+0	+3	Livre de géométrie	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+1	+3	Détection des sceaux	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+1	+4	Annulation de sceau	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+1	+4	Glyphe de garde suprême, glyphe magique puissant	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

Glyphe de garde. Le géomètre ajoute *glyphe de garde* dans son grimoire en qualité de sort de magie profane de 3^e niveau. Il peut le préparer et le lancer au même titre que tout autre sort de son répertoire.

Glyphe magique (Sur). Un glyphe magique est un diagramme ésotérique qui remplace les composantes matérielles et verbales (le cas échéant) d'un sort. Quand un géomètre lance un sort préparé conjointement avec un glyphe magique conçu à cet effet, on considère que le sort en question est affecté par le don Incantation silencieuse. Le glyphe magique remplace également les composantes matérielles (à l'exclusion d'un éventuel focaliseur) du sort.

Le géomètre décide de recourir au glyphe magique au moment de jeter le sort. Celui-ci disparaît alors, comme s'il s'agissait d'une simple composante matérielle.

Normalement, on écrit un glyphe magique sur une feuille de parchemin. La préparation d'un glyphe nécessite 1 heure de travail et l'utilisation d'une encre rare coûtant 25 po par niveau de sort. Si le sort nécessite habituellement une composante de valeur (plus de 1 po), des encres exotiques et un traitement de même prix doivent être utilisés dans le cadre de la création du glyphe.

Livre de géométrie (Ext). Dès le niveau 2, le géomètre a recours à une méthode inédite pour consigner ses sorts. Ces derniers prennent désormais moins de place dans son grimoire, chacun n'y occupant qu'une page. Il faut 24 heures au personnage pour recopier un sort dans son grimoire, les composantes matérielles restant de 100 po par page.

Les membres des autres classes ont du mal à déchiffrer les sorts d'un tel grimoire. Ainsi, le DD de leurs tests d'Art de la magie visant à déchiffrer ou à préparer des sorts à partir de ce genre d'ouvrage augmente de +5 (cf. page 178 du *Manuel des Joueurs*).

Détection des sceaux (Ext). À l'instar d'un roubleur usant de sens des pièges, un géomètre de niveau 3 ou plus peut effectuer un test de Fouille pour localiser les pièges magiques basés sur une rune, un glyphe, un sceau, un symbole ou quelque autre écrit magique. Il bénéficie alors d'un bonus égal à son niveau de lanceur de sorts aux tests de Fouille visant à trouver ce type de pièges. Un géomètre qui passe dans un rayon de 3 mètres d'une rune, d'un glyphe, d'un sceau ou d'un symbole magiques, ou qui est sur le point de déclencher une telle inscription, a droit à un test de Fouille automatique, comme s'il cherchait activement un piège magique.

Annulation de sceau (Sur). À partir du niveau 3, le géomètre peut annuler temporairement une protection magique basée sur un symbole, un sceau, une rune ou un glyphe. Au prix d'une action simple, le personnage peut tenter de franchir un tel sceau. Il lui faut alors réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 6 + niveau de lanceur de sorts du sceau). En cas de réussite, il en réprime les effets tant qu'il reste concentré (ce qui permettra probablement à ses alliés de le franchir en toute sécurité). Le géomètre doit être à même de voir le sceau en question.

Glyphe de garde puissant (Ext). Quand un géomètre de niveau 5 prépare un glyphe magique, il en profite pour bonifier le sort affecté. Il bénéficie désormais d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts quand il jette un sort accompagné d'un glyphe magique.

Glyphe de garde suprême. Le géomètre ajoute *glyphe de garde suprême* dans son grimoire en qualité de sort de magie

profane de 5^e niveau. Il peut le préparer et le lancer au même titre que tout autre sort de son répertoire.

EXEMPLE DE GÉOMÈTRE

Filas Lamean. Abjurateur 6/géomètre 5 demi-elfe (m) ; FP 11 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 11d4+11 plus 3 ; pv 43 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 ; BBA +5 ; Lutte +4 ; Att/Out bâton (+4 corps à corps, 1d6-1) ou sort (+6 contact à distance) ; AS glyphe magique puissant ; Part annulation de sceau, détection des sceaux, glyphe magique, livre de géométrie, traits des demi-elfes, vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +6, Vol +11 (+13 contre les enchantements) ; For 8, Dex 12, Con 13, Int 21, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons. Art de la magie +17, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Décryptage +14, Désamorçage/sabotage +9, Détection +3, Diplomatie +2, Fouille +20 (+31 pour trouver un piège magique), Perception auditive +3, Renseignements +2 ; École renforcée (Abjuration), Écriture de parchemins (S), Extension d'effet (S), Magie de guerre, Robustesse, Vigueur surhumaine.

Langues. Aérien, aquatique, commun, draconien, elfe, géant, gobelin.

Prévoyance. Filas dispose d'un sort de *prévoyance* actif. S'il est victime d'une attaque au corps à corps, un sort d'*image miroir* est activé (1d4+3 images).

Glyphe de garde puissant (Ext). Filas bénéficie d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts quand il jette un sort accompagné d'un glyphe magique.

Annulation de sceau (Sur). Filas peut annuler temporairement une protection magique basée sur un symbole, un sceau, une rune ou un glyphe. Au prix d'une action simple, il peut effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (DD 6 + niveau de lanceur de sorts du sceau). En cas de réussite, il en réprime les effets tant qu'il reste concentré. Filas doit être à même de voir le sceau en question.

Détection des sceaux (Ext). À l'instar d'un roubleur usant de sens des pièges, Filas peut effectuer un test de Fouille pour localiser les pièges magiques basés sur une rune, un glyphe, un sceau, un symbole ou quelque autre écrit magique. Il bénéficie alors d'un bonus de +11 aux tests de Fouille visant à trouver ce type de pièges. S'il passe dans un rayon de 3 mètres d'une rune, d'un glyphe, d'un sceau ou d'un symbole magiques, ou qu'il est sur le point de déclencher une telle inscription, il a droit à un test de Fouille automatique, comme s'il cherchait activement un piège magique.

Glyphe magique (Sur). Filas peut jeter des sorts bénéficiant de glyphes magiques. Ces sorts sont accompagnés d'une composante matérielle spéciale (le glyphe magique) qui remplace la composante verbale et les autres composantes matérielles du sort. On considère que le sort en question est affecté par le don Incantation silencieuse.

Livre de géométrie (Ext). Chaque sort de Filas n'occupe qu'une page dans son grimoire. Il lui faut 24 heures pour recopier un sort dans son grimoire, les composantes matérielles restant de 100 po par page.

De plus, le DD des tests d'Art de la magie des membres des autres classes visant à déchiffrer ou à préparer des sorts à

partir de ce genre d'ouvrage augmente de +5 (cf. page 178 du *Manuel des Joueurs*).

Traits des demi-elfes. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de sommeil magiques. Un demi-elfe est considéré comme un elfe pour tous les effets liés à la race.

Sorts de magicien préparés (niveau 11 de lanceur de sorts ; écoles interdites, Invocation et Transmutation). 0 – *détection de la magie, fatigue* (+4 contact au corps à corps ; DD 15), *prestidigitation, résistance, signature magique* ; 1^{er} – *bouclier, charme-personne* (×2, DD 16), *déguisement, projectile magique* (×2), *rayon affaiblissant* (+6 contact à distance) ; 2^e – *cécité/surdité* (×2, DD 17), *détection de l'invisibilité, détection de pensées* (DD 17), *image miroir, protection contre les projectiles* ; 3^e – *boule de feu* (DD 18), *cercle magique contre le Chaos, dissipation de la magie, mur de vent**, *protection contre les énergies destructives** ; 4^e – *assassin imaginaire** (DD 19), *confusion* (×2, DD 19), *énergie négative* (+6 contact à distance), *peau de pierre* ; 5^e – *boule de feu à effet étendu* (DD 18), *mur de force, renvoi** (DD 20), *vagues de fatigue* (DD 20) ; 6^e – *champ de force* (DD 21), *double illusoire** (DD 21).

* Un glyphe magique remplace les composantes verbales et matérielles ; niveau 12 de lanceur de sorts.

Grimoire (comme ci-dessus plus). 0 – tous les autres sauf *aspersion acide, manipulation à distance, message, ouverture/fermeture, réparation* ; 1^{er} – *alarme, contact glacial* ; 2^e – *verrou du mage* ; 3^e – *glyphe de garde* ; 4^e – *ancre dimensionnelle* ; 5^e – *cône de froid, symbole de sommeil* ; 6^e – *globe d'invulnérabilité renforcée, glyphe de garde suprême, prévoyance, symbole de terreur*.

Possessions. Bâton, bandeau d'Intelligence +4, parchemin de globe d'invulnérabilité renforcée, parchemin d'ancre dimensionnelle, grimoire, glyphes magiques, poudre de diamant (250 po), statuette en ivoire de Filas ornée de gemmes (1 500 po), poudre de diamant et d'opale (1 000 po), 17 po.

GUIDE-VOYAGEUR

Le guide-voyageur se concentre sur ses pouvoirs de transport magique instantané. À l'inverse de certains jeteurs de sorts appartenant à d'autres institutions prestigieuses, le guide-voyageur n'a pas besoin de dédier des années de sa vie à l'art de la téléportation, ni même de rechercher la perfection plus que nécessaire. Néanmoins, il acquiert des secrets dans ce domaine qui sont exclusivement réservés aux membres de l'Union des Voyageurs. L'Union est un service de transports proposé par des jeteurs de sorts spécialisés contre monnaie sonnante et trébuchante.

La plupart des guides-voyageurs sont des magiciens ou des ensorceleurs, mais quelques prêtres empruntent parfois cette voie quand ils sont pourvus du domaine du Voyage. Ces personnages disposent habituellement d'un ou deux niveaux de barde, de rôdeur ou de magicien leur permettant de satisfaire aux conditions relatives à la compétence Connaissances.

Généralement, l'Union des Voyageurs installe ses bureaux dans les grandes villes. On y trouve un ensemble de guides proposant

divers services. Des guides-voyageurs particulièrement qualifiés, surnommés les « guides à risque », sont parfois disponibles pour transporter les clients courageux dans des lieux dangereux, mais le prix est évidemment proportionnel aux risques encourus.

Adaptation. Cette classe de prestige est sans détours. Cependant, même les guides-voyageurs se querellent parfois. Peut-être l'Union des Voyageurs n'existe-t-elle pas au sein de votre campagne. Dans ce cas, des groupuscules de guides indépendants revendiquent diverses régions et contestent le transport « illécite » de biens et de voyageurs au sein de leur domaine par d'autres groupes. Ceux qui passent des biens et des personnes en toute illégalité au sein de zones tenues par d'autres guides-voyageurs auront une place au sein de cet univers.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir guide-voyageur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Connaissances (géographie), degré de maîtrise de 10 en Connaissances (mystères).

Sorts. Faculté de lancer *téléportation*.

Spécial. Il est impératif de rejoindre l'Union pour devenir guide-voyageur (mais les niveaux acquis ne sont pas perdus si l'on quitte l'organisation ultérieurement).

Compétences de classe

Les compétences du guide-voyageur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être choisie séparément) (Int), Langue et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de guide-voyageur :

Armes et armures. Le guide-voyageur ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. Aux niveaux 1 et 3 de guide-voyageur, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleures chances de repousser ou de détruire les morts-vivants, don supplémentaire, etc.). Si le guide-voyageur possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Capacité de transport accrue (Ext). Le personnage peut transporter plus efficacement la matière au cours de ses

TABLE 2-10 : GUIDE-VOYAGEUR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Capacité de transport accrue, portée améliorée	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Téléportation supplémentaire	—
3	+1	+1	+1	+3	Précision améliorée	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

téléportations. Quand il jette un sort accompagné du registre de la téléportation, le guide-voyageur peut emmener avec lui une créature de taille M touchée et consentante supplémentaire (portant au maximum un équipement égal à sa charge maximale) par niveau de classe. Pour le reste, les conditions de la téléportation ne changent pas.

Par exemple, un magicien 9/guide-voyageur 2 peut emmener jusqu'à cinq créatures de taille M ou inférieure (et non trois créatures correspondant normalement à un lanceur de sorts de niveau 11).

Portée améliorée (Ext). Quand il use de téléportation, un guide-voyageur est capable de parcourir grandes distances. Ainsi, lorsque le personnage lance un sort accompagné du registre de la téléportation, la distance maximale couverte par le sort augmente de 50 %.

Par exemple, un magicien 9/guide-voyageur 1 peut se téléporter jusqu'à 2 250 kilomètres à l'aide d'un sort de téléportation (contre 1 500 kilomètres pour un lanceur de sorts de niveau 10).

Téléportation supplémentaire. Au niveau 2, le guide-voyageur acquiert un emplacement de sort du 5^e niveau supplémentaire, qui ne peut être occupé que par un sort de téléportation.

Précision améliorée (Ext). Lorsqu'il atteint le niveau 3, le personnage devient plus compétent et atteint plus régulièrement son objectif lors de ses voyages. Quand il lance un sort accompagné du registre de la téléportation incluant une chance incertaine d'atteindre précisément sa destination (comme téléportation), le guide-voyageur effectue deux jets de dés et choisit celui qui l'arrange.

Compétences et dons. Art de la magie +15, Concentration +18, Connaissances (géographie) +19, Connaissances (mystères) +19, Décryptage +8, Survie +5 (+7 pour ne pas se perdre et éviter les dangers) ; Dur à cuire, Écriture de parchemins (S), Endurance, Incantation silencieuse (S), Maîtrise des sorts (boule de feu, chien de garde de Mordenkainen, refuge de Léomund et téléportation), Pistage, Science de l'initiative, Vigilance (familier).

Langues. Commun, commun des Profondeurs, gnome, goblin, nain, terreux.

Capacité de transport accrue (Ext). Quand Erbera jette un sort accompagné du registre de la téléportation, elle peut emmener avec elle trois créatures de taille M touchées et consentantes supplémentaire (portant au maximum un équipement égal à leur charge maximale).

Familier. Le familier d'Erbera est une belette du nom de Deriko. Cette créature exploite les meilleurs bonus de base aux sauvegardes entre ceux de sa maîtresse et les siens. Son profil figure ci-dessous.

Deriko. Belette (familier) ; FP – ; créature magique de taille TP ; DV 12 ; pv 35 ; Init +2 ; VD 6 m, escalade 6 m ; CA 23*, contact 14, pris au dépourvu 21* ; BBA +5 ; Lutte –7 ; Att/Out morsure (+9 corps à corps, 1d3–4) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS fixation ; Part communication avec le maître, communication avec les mustélidés, conduit, esquive extraordinaire, odorat, vision

Erbera Cœurenclume,
guide-voyageuse

EXEMPLE DE GUIDE-VOYAGEUR

Erbera Cœurenclume. Abjurateur 9/
guide-voyageur 3 nain (f) ; FP 12 ;
humanoïde de taille M ;
DV 9d4+27 plus 3d6+9 ;
pv 70 ; Init +5 ; VD 6 m ;
CA 19†, contact 13, pris au
dépourvu 18† ; BBA +5 ;
Lutte +5 ; Att/Out dague
de maître (+6 corps à
corps, 1d4/19–20) ;
AS – ; Part capacité de
transport accrue, fami-
lier (belette), pouvoirs
de familier (Vigilance,
lien télépathique, trans-
fert d'effet magique),
portée améliorée, pré-
cision améliorée, télépor-
tation supplémentaire,
traits des nains, vision
dans le noir (18 m) ;
AL LN ; JS Réf +7*,
Vig +9* (+11 contre le
poison), Vol +10* ;
For 10, Dex 13, Con 16,
Int 18, Sag 8, Cha 10.
† Inclut un bonus
d'armure de +4 dû à
l'armure de mage.



nocturne ; AL N ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +10 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 5.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +11, Équilibre +10, Escalade +10 ; Attaque en finesse.

Fixation (Ext). Si Deriko parvient à mordre sa proie, elle utilise ses puissantes mâchoires pour s'accrocher à elle et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure tant qu'elle reste accrochée. À partir de cet instant, Deriko perd son bonus de Dextérité à la CA, qui passe à 21. Pour se débarrasser de la belette, l'adversaire doit réussir à l'immobiliser.

Communication avec le maître (Ext). Deriko peut communiquer verbalement avec Erbera. Personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les mustéli-dés (Ext). Deriko peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires).

Conduit (Sur). Deriko peut placer des sorts de contact à la place d'Erbera (cf. page 35 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Si Deriko est prise pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts infligés, elle l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi. Si elle le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

Odorat (Ext). Ce pouvoir permet à Deriko de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Pouvoirs de familier. Grâce à son familier, Erbera bénéficie de pouvoirs spéciaux. La créature lui confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes (inclus dans le profil ci-dessus).

Lien télépathique (Sur). Erbera dispose d'un lien télépathique avec Deriko tant que celle-ci reste dans un rayon de 1,5 kilomètre. Erbera a le même rapport à un lieu ou à un objet que son familier.

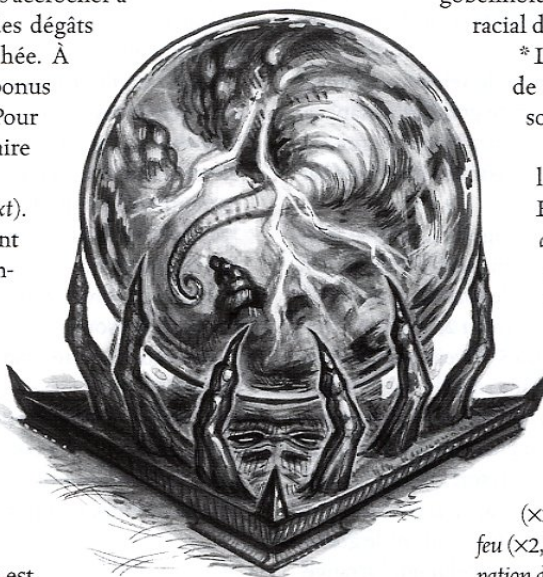
Transfert d'effet magique (Sur). Si elle le souhaite, tout sort qu'Erbera se lance peut également affecter Deriko si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, elle peut lui lancer tout sort à portée personnelle.

Vigilance (Ext). Deriko confère le don Vigilance à sa maîtresse tant qu'elle se situe dans un rayon de 1,50 mètre.

Portée améliorée (Ext). Quand Erbera lance un sort accompagné du registre de la téléportation, la distance maximale couverte par le sort augmente de 50 %.

Précision améliorée (Ext). Quand Erbera lance un sort accompagné du registre de la téléportation incluant une chance incertaine d'atteindre précisément sa destination (comme *téléportation*), elle effectue deux jets de dés et choisit celui qui l'arrange.

Traits des nains. Les nains ont la connaissance de la pierre, ce qui leur confère un bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la pierre a été travaillée de manière inhabituelle.



Un nain situé dans un rayon de 3 mètres d'un tel ouvrage a droit à un test de Fouille comme s'il le cherchait activement.

Quand ils se tiennent debout sur le sol, les nains font montre d'une grande stabilité et bénéficient d'un bonus de +4 aux tests de caractéristique visant à résister à une tentative de bousculade ou de croc-en-jambe. Ils bénéficient également d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes. Les nains bénéficient d'un bonus racial de +4 à la CA contre les géants.

* Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Sorts de magicien préparés (niveau 11 de lanceur de sorts ; écoles interdites, Enchantement et Nécromancie). 0 – *aspersion acide* (+6 contact à distance), *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *réparation* ; 1^{er} – *alarme*, *armure de mage* (déjà lancé), *déguisement*, *endurance aux énergies destructives*, *projectile magique*, *rapetissement* (DD 15) ; 2^e – *dissimulation d'objet* (DD 16), *endurance de l'ours* (×2), *toile d'araignée* (×2, DD 16), *vent de murmures* ; 3^e – *boule de feu* (×2, DD 17), *convocation de monstres III*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *réduction d'objet* (DD 17) ; 4^e – *porte dimensionnelle*, *refuge de Léomund*, *tempête de grêle* (×2), *terrain hallucinatoire* (DD 18) ; 5^e – *chien de garde de Mordenkainen*, *sanctuaire de Mordenkainen*, *téléportation* (×2) ; 6^e – *brume acide*, *dissipation suprême*.

Grimoire (comme ci-dessus, plus). 0 – tous les autres sauf *destruction de mort-vivant*, *fatigue*, *hébètement* ; 1^{er} – *monture* ; 2^e – *corde enchantée* ; 3^e – *clairaudience/clairvoyance*, *texte illusoire* ; 4^e – *scrutation* ; 5^e – *cône de froid* ; 6^e – *désintégration*.

Possessions. Amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, dague de maître, cape de résistance +2, havresac d'Hévard, poudre de dissimulation des traces (2 pincées), parchemin de téléportation, parchemin de scrutation, baguette de lévitation (12 charges), sacoche à composantes, miroir (focaliseur de scrutation rapetissé grâce à *réduction d'objet*), grimoires, 39 po.

INITIÉ DU VOILE SEPTUPLE

Les couleurs sont imprégnées de propriétés magiques. Là où les substances exotiques et autres paroles mystiques ont le pouvoir de repousser certaines créatures, les couleurs sont également susceptibles de produire divers effets, le nec plus ultra étant *mur prismatique* et *sphère prismatique*. Peu de sorts rivalisent de beauté et de puissances avec ces puissantes abjurations. Ce sont les défenses parfaites, qui mêlent des connaissances magiques et une intime compréhension de l'œuvre de la nature.

Maître de la magie défensive, l'initié du voile septuple aborde la barrière prismatique en domptant ses couches successives les unes après les autres. Ses puissantes protections sont capables de repousser nombre des attaques les plus dangereuses de lanceurs de sorts et autres monstres, ce qui lui permet de se protéger mais également d'assurer la sécurité de ses camarades.

TABLE 2-11 : INITIÉ DU VOILE SEPTUPLE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Abjuration supérieure, protection (1 fois/jour), voile rouge	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+0	+3	Coup irréfutable (+2), voile orange	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+1	+3	Protection (2 fois/jour), voile jaune	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+1	+4	Protection réactive, voile vert	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+1	+4	Protection (3 fois/jour), voile bleu	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
6	+3	+2	+2	+5	Coup irréfutable (+4), protection double, voile indigo	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
7	+3	+2	+2	+5	Kaléidoscope lugubre, protection (4 fois/jour), voile violet	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

Sa connaissance des plus grands secrets d'abjuration lui permet également de défaire les défenses de ses adversaires. Au faite de sa carrière, l'initié apprend la plus redoutable des attaques magiques : le spectaculaire et mortel *kaléidoscope lugubre*.

Les initiés du voile septuple constituent une espèce de société ou de compagnie partageant une obsession commune. Ils correspondent régulièrement et se réunissent à intervalles espacés, s'intéressant non seulement aux connaissances liées à leur spécialité, mais également à la découverte du monde et de la relation qui existe entre tradition et magie. La plupart des initiés sont magiciens. En effet, les études, magiques ou ordinaires, attirent davantage les représentants de cette classe que les ensorceleurs à l'énergie personnelle.

Les initiés du voile septuple partent à l'aventure pour les

mêmes raisons que les magiciens : pour accroître l'étendue de leurs connaissances. Leurs pouvoirs défensifs en font de redoutables duellistes magiques. Ainsi, de nombreux initiés PNJ d'alignement neutre ou bon consacrent leur existence à terrasser des lanceurs de sorts maléfiques et aident leur prochain à vaincre de dangereux nécromanciens et autres invocateurs.

Adaptation. Parmi les méthodes visant à modifier cette classe de prestige, on peut remplacer le thème des couleurs par une forme de hiérarchie philosophique, un texte renfermant sept fables, sept mots de pouvoir ou tout autre concept.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir initié du voile septuple, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 12 en Art de la magie,



Iaryo Felunnda, initiée du voile septuple

degré de maîtrise de 12 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature).

Dons. École renforcée (Abjuration), École supérieure (Abjuration), Talent (Art de la magie).

Sorts. Faculté de lancer au moins cinq sorts d'Abjuration parmi lesquels deux sorts de 4^e niveau ou plus.

Compétences de classe

Les compétences de l'initié du voile septuple (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Estimation (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'initié du voile septuple :

Armes et armures. L'initié du voile septuple ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau d'initié du voile septuple, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si l'initié du voile septuple possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Abjuration supérieure (Ext). Les abjurations de l'initié résistent particulièrement bien aux sorts et effets censés les dissiper. L'initié ajoute donc son niveau de classe au DD de dissipation visant ses abjurations.

Protection (Mag). L'initié du voile septuple peut créer une *protection*. Il choisit alors l'un des voiles qu'il connaît (cf. ci-dessous) et l'intègre au pouvoir. La *protection* dure pendant autant de temps que l'indique sa description, sauf si on y met un terme avant (sur le même principe qu'un sort ; cf. page 176 du *Manuel des Joueurs*). Quand le personnage crée une *protection*, il choisit l'un des trois types suivants :

Personnelle. Cette *protection* est une sphère dont le diamètre est égal à l'espace occupé de l'initié (1,50 mètre pour les créatures de taille P ou M, 3 mètres pour celles de taille G, etc.). Elle enveloppe bien évidemment l'initié et se déplace avec lui. Toutefois, le personnage ne saurait forcer autrui à la traverser (en initiant, par exemple, une lutte avec un adversaire). Si l'initié oblige une créature à franchir la *protection*, celle-ci n'a aucun effet. En revanche, toute créature frappant le personnage à l'aide d'une arme au corps à corps ou d'une attaque naturelle est soumise à l'effet du voile (mais ce n'est pas le cas des créatures usant d'une arme à allonge). La *protection* offre un camouflage à l'initié mais ne gêne en rien son champ de vision. Elle dure pendant 1 minute par niveau ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme.

Zone d'effet. Cette *protection* affecte l'espace occupé de l'initié et toutes les cases adjacentes (sphère de 4,50 mètres de diamètre

pour un initié de taille P ou M, de 6 mètres de diamètre pour un initié de taille G, etc.). Une créature adjacente au personnage bénéficie de la *protection*, même si une partie de son corps se trouve à l'extérieur du diamètre de celle-ci. On ne risque rien à sortir de la sphère (il suffit de s'éloigner d'un pas de l'initié), mais toute créature tentant d'y pénétrer (et ce, même si elle s'y trouvait quelques instants plus tôt) est sujette à l'effet du voile choisi. La sphère se déplace avec l'initié. Toutefois, le personnage ne saurait forcer autrui à la traverser (en se déplaçant, par exemple, vers un adversaire). Si l'initié oblige une créature à franchir la *protection*, celle-ci n'a aucun effet. La *protection* offre un camouflage aux créatures situées au sein de la sphère mais ne gêne en rien leur champ de vision. Elle dure pendant 1 minute par niveau ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme.

Mur. Cette *protection* prend la forme d'un mur de 3 mètres de long et 1,50 mètre de haut par niveau de classe d'initié au maximum. Par exemple, un initié du voile septuple de niveau 3 peut créer une *protection* de 9 mètres de long et de 4,50 mètres de haut. Rien n'empêche le personnage de réduire la surface du mur, mais il n'est pas possible de le façonner. Une extrémité du mur doit apparaître dans un rayon de 9 mètres de l'initié. Une fois créé, il est immobile. L'initié peut décider que le fait de traverser le mur dans un sens précis est sans danger. Dans tous les cas, il ne court aucun risque s'il traverse le mur qu'il a créé, dans un sens ou dans l'autre. Cette *protection* confère un camouflage aux créatures situées de chaque côté du mur. Elle dure pendant 10 minutes par niveau ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme.

Le DD de sauvegarde de la *protection* est égal à 18 + modificateur de caractéristique principale de l'initié (Intelligence pour les magiciens, Charisme pour les bardes et les ensorceleurs, etc.). Le niveau de sort équivalent de la *protection* dépend du voile qui y est intégré.

Voiles. Quand un initié crée une *protection*, il imprègne celle-ci de l'un des voiles qu'il connaît. Ces voiles reproduisent les effets des différentes couches d'un *mur prismatique* et sont décrits ci-dessous. Le niveau de lanceur de sorts est alors égal à son niveau de lanceur de sorts profanes.

Voile rouge. L'initié commence par apprendre le voile rouge. Une *protection* imprégnée de ce voile bloque tous les projectiles et les attaques à distance non magiques. Une créature traversant un voile rouge subit 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts). Un *cône de froid* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 4^e niveau.

Voile orange. Au niveau 2, l'initié découvre les secrets du voile orange. Une *protection* imprégnée de ce voile bloque les attaques à distance magiques, parmi lesquelles les sorts invoquant des projectiles (comme les rayons de *flèche acide* de Melf) ou créant des rayons (comme *désintégration* ou un rayon oculaire de tyrannocèle), mais pas les sorts qui ne nécessitent pas d'attaque à distance (comme *projectile magique*). Une créature traversant un voile orange subit 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts). Une *bourrasque* (ou quelque autre effet similaire) détruit la *protection* mais est également annulée dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 5^e niveau.

Voile jaune. À partir du niveau 3, l'initié peut créer un voile jaune. Ce voile empêche les gaz et nuages de pénétrer dans la zone protégée et il enrayer les attaques de pétrification. De plus,

un personnage situé au sein d'une *protection* personnelle ou de zone imprégnée du voile jaune est immunisé contre tout poison venu de l'extérieur (comme une créature maniant une arme empoisonnée et frappant au travers de la barrière). Une créature traversant un voile jaune subit 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts). Une *désintégration* détruit la *protection* mais est également annulée dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile vert. Un initié de niveau 4 maîtrise le voile vert. Ce voile bloque les souffles. Une créature traversant un voile vert doit réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir. En cas de réussite, la victime subit simplement un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Ce voile est un effet de poison. Un *passer-muraille* détruit la *protection*. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile bleu. Au niveau 5, l'initié apprend le voile bleu. Ce voile bloque les divinations, mais également les sorts et pouvoirs mentaux. Une créature traversant un voile bleu doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être pétrifiée. Un *projectile magique* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile indigo. Un initié de niveau 6 peut créer le puissant voile indigo. Ce voile bloque les sorts et pouvoirs magiques. Une créature traversant un voile indigo doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être confuse, comme si on lui avait jeté un sort d'*aliénation mentale*. Une *lumière du jour* détruit la *protection* mais est également annulée dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 7^e niveau.

Voile violet. Un initié de niveau 7 maîtrise le septième et dernier voile : le voile violet. Cette barrière détruit les objets et effets qui la traversent, comme s'ils subissaient une *désintégration*. Une créature vivante traversant un voile violet doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être expédiée en un lieu et un plan déterminés aléatoirement (cf. *changement de plan*). Une *dissipation de la magie* détruit la *protection*. Cette *protection* équivaut à un sort de 8^e niveau.

Coup irréfutable (Ext). Grâce à ses études en matière de défenses magiques, l'initié apprend à vaincre plus aisément celles de ses adversaires. Dès le niveau 2, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à contrer ou à dissiper les abjurations. Au niveau 6, ce bonus passe à +4.

Protection réactive (Mag). Au niveau 4, l'initié apprend à créer une *protection* (cf. ci-dessus) en réponse à une attaque. Il peut dresser cette *protection* au prix d'une action immédiate (cf. page 86), après qu'un adversaire débute une action mais avant qu'elle ne soit achevée. Par exemple, si le personnage voit un combattant ennemi le charger, il a le droit de dresser la *protection* pour se défendre. L'adversaire peut alors poursuivre sa charge ou y mettre un terme pour ne pas traverser la barrière magique.

Protection double. À partir du niveau 6, l'initié peut dresser deux voiles en même temps à chaque fois qu'il crée une *protection*. Cela compte malgré tout comme une seule utilisation de son pouvoir magique de *protection*. L'effet le moins puissant (de rouge à violet) est toujours situé « à l'extérieur » du plus puissant. Par exemple, dans le cas d'une *protection* constituée d'un voile bleu et d'un voile vert, un adversaire franchira d'abord le voile vert, puis le voile bleu. Pour annuler l'entière *protection*, il faut annuler le voile extérieur puis le voile intérieur.

Kaléidoscope lugubre (Mag). Au niveau 7, l'initié du voile septuple apprend les secrets du redoutable *kaléidoscope lugubre*. Une fois par jour, au prix d'une action simple, le personnage désigne une créature située dans un rayon de 18 mètres et retourne contre elle les effets magiques qui l'affectent. Cet effet fonctionne sur le même principe qu'une *dissipation suprême* à cible, si ce n'est que pour chaque sort ou effet annulé, la victime subit les effets d'un voile (cf. ci-dessus), comme si elle l'avait traversé. Les voiles créés autour de la victime vont de rouge à violet, l'un d'eux étant activé par sort annulé. Ainsi, une créature dont trois sorts sont annulés sera victime des voiles rouge, orange et jaune. La cible a droit au jet de sauvegarde autorisé pour chaque voile. Ce pouvoir équivaut à un sort de 9^e niveau.

EXEMPLE D'INITIÉ DU VOILE SEPTUPLE

Iaryo Felunnda. Abjuteur 9/initié du voile septuple 2 humain (f) ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 11d4+11 ; pv 40 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 17*, contact 12, pris au dépourvu 15* ; BBA +5 ; Lutte +4 ; Att/Out bâton (+4 corps à corps, 1d6-1) ; AS coup irréfutable (+2) ; Part abjuration supérieure, familial (belette), pouvoirs de familial (Vigilance, lien télépathique, transfert d'effet magique), *protection* (1 fois/jour) ; AL N ; JS Réf +9, Vig +8, Vol +12 ; For 8, Dex 14, Con 12, Int 17, Sag 13, Cha 10.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Concentration +15, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (nature) +17, Connaissances (plans) +17, Décryptage +17 ; École renforcée (Abjuration), École supérieure (Abjuration), Écriture de parchemins (S), Extension de durée (S), Réflexes surhumains, Talent (Art de la magie), Vigilance (familier), Vigueur surhumaine.

Langues. Céleste, commun, draconien, goblin.

Coup irréfutable (Ext). Iaryo bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à contrer ou à dissiper les abjurations.

Abjuration supérieure (Ext). Les abjurations d'Iaryo résistent particulièrement bien aux sorts et effets censés les dissiper. Elle ajoute donc son niveau de classe au DD de dissipation visant ses abjurations.

Familier. Le familier d'Iaryo est une belette du nom de Fuundark. Cette créature exploite les meilleurs bonus de base aux sauvegardes entre ceux de sa maîtresse et les siens. Son profil figure ci-dessous.

Fuundark. Belette (familier) ; FP – ; créature magique de taille TP ; DV 11 ; pv 20 ; Init +2 ; VD 6 m, escalade 6 m ; CA 23*, contact 14, pris au dépourvu 21* ; BBA +5 ; Lutte –7 ; Att/Out morsure (+9 corps à corps, 1d3-4) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS fixation ; Part communication avec le maître, communication avec les mustélidés, conduit, esquive extraordinaire, odorat, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +10 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 5.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +11, Équilibre +10, Escalade +10 ; Attaque en finesse.

Fixation (Ext). Si Fuundark parvient à mordre sa proie, elle utilise ses puissantes mâchoires pour s'accrocher à elle et lui

inflige automatiquement des dégâts de morsure tant qu'elle reste accrochée. À partir de cet instant, Fuundark perd son bonus de Dextérité à la CA, qui passe à 21. Pour se débarrasser de la belette, l'adversaire doit réussir à l'immobiliser.

Communication avec le maître (Ext). Fuundark peut communiquer verbalement avec Iaryo. Personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les mustélidés (Ext). Fuundark peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires).

Conduit (Sur). Fuundark peut placer des sorts de contact à la place d'Iaryo (cf. page 35 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Si Fuundark est prise pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts infligés, elle l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi. Si elle le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

Odorat (Ext). Ce pouvoir permet à Fuundark de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Pouvoirs de familier. Grâce à son familier, Iaryo bénéficie de pouvoirs spéciaux. La créature lui confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes (inclus dans le profil ci-dessus).

Lien télépathique (Sur). Iaryo dispose d'un lien télépathique avec Fuundark tant que celle-ci reste dans un rayon de 1,5 kilomètre. Iaryo a le même rapport à un lieu ou à un objet que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). Si elle le souhaite, tout sort que Iaryo se lance peut également affecter Fuundark si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, elle peut lui lancer tout sort à portée personnelle.

Vigilance (Ext). Fuundark confère le don Vigilance à sa maîtresse tant qu'elle se situe dans un rayon de 1,50 mètre.

Protection (Mag). Iaryo peut créer une protection personnelle (affectant son espace occupé), une protection à zone d'effet (affectant son espace occupé et les cases adjacentes) ou une protection qui prend la forme d'un mur (de 6 mètres de long sur 3 mètres de haut), 1 fois par jour, et l'imprégner de l'un des deux voiles qu'elle connaît. Les protections personnelles et de zone ont une durée de 3 minutes, contre 30 minutes pour le mur.

Voiles. Iaryo connaît les voiles rouge et orange. Elle peut donc imprégner ses protections de l'un d'entre eux.

Voile rouge. Ce voile bloque tous les projectiles et les attaques à distance non magiques. Une créature traversant un voile rouge subit 20 points de dégâts de feu (Réflexes, DD 17, 1/2 dégâts).

Voile orange. Ce voile bloque les attaques à distance magiques, parmi lesquelles les sorts invoquant des projectiles (comme les rayons de *flèche acide de Melf*) ou créant des rayons (comme *désintégration* ou un rayon oculaire de tyrannœil). Une créature traversant un voile orange subit 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, DD 18, 1/2 dégâts).

Sorts de magicien préparés (niveau 11 de lanceur de sorts ; écoles interdites, Illusion et Nécromancie). 0 – *détection de la magie, détection du poison, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance* ; 1^{er} – *alarme, charme-personne* (DD 14), *projectile magique* (×3), *repli expéditif* ; 2^e – *armure de mage à durée étendue* (déjà lancé), *bouclier à durée étendue, détection de l'invisibilité, grâce féline, toile d'araignée* (×2, DD 15) ; 3^e – *dissipation de la magie* (×2), *éclair* (DD 16), *nuage nauséabond* (DD 16), *sommeil profond* (DD 16), *vol* ; 4^e – *globe d'invulnérabilité partielle, œil du mage, protection contre les énergies destructives à durée étendue, tempête de grêle* ; 5^e – *immobilisation de monstre* (DD 18), *renvoi* (DD 20), *téléportation* ; 6^e – *brume acide, globe d'invulnérabilité renforcée*.

Grimoire (comme ci-dessus, plus). 0 – tous les autres sauf *détection des morts-vivants, fatigue, son imaginaire* ; 1^{er} – *armure de mage, bouclier* ; 2^e – *corde enchantée, résistance aux énergies destructives, verrou magique* ; 3^e – *protection contre les énergies destructives* ; 4^e – *délivrance des malédictions, mur de glace, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *débilite, main interposée de Bigby, sanctuaire de Mordenkainen* ; 6^e – *convocation de monstres VI, dissipation suprême*.

Possessions. Amulette d'armure naturelle +1, cape de résistance +2, bille de force, bâton d'Abjuration (12 charges), parchemin de sanctuaire de Mordenkainen, parchemin de convocation de monstres VI, grimoire, sacoche à composantes, 27 pp.

MAGE DE L'ORDRE PROFANE

Aussi appelés les « mages de guilde », les jeteurs de sorts appartenant à cette classe de prestige sont membres d'une académie connue sous le nom d'Ordre Profane. Dans le langage courant, l'académie est désignée comme l'Ordre, ou parfois « cette école de sorcellerie ». C'est à la fois un centre d'enseignement pour les jeteurs de sorts débutants et une guilde pour ceux dont les connaissances et les pouvoirs sont conséquents.

La charte de l'Ordre Profane est duale. Son premier principe est l'avancement du savoir magique, à la fois par des travaux de recherche et la collecte archéologique d'indices sur des disciplines profanes oubliées. Une grande partie de la recherche est axée sur le déchiffrement d'un « idiome magique », vecteur d'un grand pouvoir à une époque depuis longtemps révolue, et cette

TABLE 2-12 : MAGE DE L'ORDRE PROFANE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Membre de la guilde, réserve de sorts I	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+0	+3	Don de métamagie supplémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+1	+3	Langue supplémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+1	+4	Réserve de sorts II	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+1	+4	Nouveau sort	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
6	+3	+2	+2	+5	Langue supplémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
7	+3	+2	+2	+5	Réserve de sorts III	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
8	+4	+2	+2	+6	Nouveau sort	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
9	+4	+3	+3	+6	Don de métamagie supplémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
10	+5	+3	+3	+7	Régent	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

recherche a porté ses fruits en révélant les dons de métamagie. Le second principe est le soutien et l'aide apportés aux membres de l'Ordre, initialement sous la forme d'une formation aux arts profanes puis, plus tard, d'un compagnonnage, de ressources, d'un hébergement ou encore de l'accès à la réserve de sorts (cf. encadré de la page 42). Les magiciens ne sont pas les seuls bénéficiaires des avantages offerts par l'Ordre, mais la prédilection de l'organisation pour cette forme de magie structurée décourage la plupart des autres candidats. En fait, l'Ordre n'abrite presque pas de bardes, ensorceleurs et autres personnalités capables de jeter des sorts de façon spontanée.

Les mages de guilde PNJ se joignent fréquemment à des compagnies d'aventuriers dépourvues de jeteurs de sorts et qui ne sont pas affiliées à l'Ordre. On peut donc les rencontrer dans tous les lieux d'aventures potentielles. Toutefois, un membre à part entière de l'Ordre se doit de retourner dans les locaux de l'académie lorsqu'il le peut, mais aussi de régler sa cotisation et de participer à l'entretien de la réserve de sorts.

Adaptation. Cette classe de prestige peut être modifiée en remplaçant la réserve de sorts par un autre concept. Peut-être l'ordre a-t-il réussi à capturer et à enchaîner un demi-dieu du temps jadis dans les profondeurs de sa forteresse ? Ainsi, en faisant appel à la réserve de sorts, il est possible que les membres de l'organisation absorbent lentement mais sûrement l'essence de cette créature divine.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir mage de l'ordre profane, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétence. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères).

Dons. Coordination de sort et un don de métamagie au choix.

Sorts. Faculté de préparer et de lancer des sorts profanes du 2^e niveau.

Spécial. Le candidat doit verser un droit d'admission de 750 po.

Compétences de classe

Les compétences du mage de l'ordre profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Langue et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de mage de l'ordre profane :

Armes et armures. Le mage de l'ordre profane ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de mage de l'ordre profane, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le mage de l'ordre profane possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Membre de la guilde. Un mage de l'ordre profane de niveau 1 ou plus règle sa cotisation (30 po par mois) et accepte diverses obligations en échange de multiples avantages. Les devoirs comportent une obligation de présence sur le sol de l'académie au moins une fois tous les six mois et l'acceptation de missions particulières confiées par les membres de plus haut rang. Un mage de la guilde accumulant des arriérés de paiement de plus de trois mois est radié et perd tout accès à la réserve

*Turial Edemont,
mage de l'ordre profane*

de sorts. Récupérer son statut est difficile. Néanmoins, les anciens membres ne perdent pas les dons de métamagie et les sorts acquis pendant leur période d'appartenance à l'ordre.

Un membre à part entière peut loger à l'académie entre deux expéditions. Il ne doit s'acquitter que de 5 pa par jour pour le gîte et le couvert. Il peut explorer à loisir les rayons de la respectable bibliothèque de l'Ordre, où cohabitent les livres de savoir profane et des ouvrages plus courants (mais aucun grimoire n'y est entreposé). De même, le personnage a la possibilité d'utiliser les laboratoires communs pour créer un objet magique de puissance mineure ou intermédiaire (mais les coûts matériels restent à sa charge). En outre, il est libre de consulter ou d'inscrire des annonces sur le « panneau des emplois », un outil de communication tout à fait ordinaire par lequel les membres de l'ordre transmettent les informations, font part de leur intérêt pour tel ou tel sujet d'étude et d'aventure ou tentent de vendre un objet curieux, magique ou autre. Dernier avantage, et certainement pas des moindres, un réseau de relations professionnelles se crée parmi les magiciens, aboutissant à des amitiés ou des alliances entre collègues.

Réserve de sorts (Sur). Dès le niveau 1, les mages de l'ordre profane peuvent se procurer des sorts en provenance d'une source commune, la réserve de sorts. Les nouveaux membres reçoivent un focaliseur spécial (une babiole choisie par le jeteur de sorts, qu'il s'agisse d'un anneau, d'une broche, d'un foulard ou de tout autre objet aisément transportable) au moment de leur initiation. Ce focaliseur permet d'accéder à la réserve et ne fonctionne que pour son propriétaire. Si celui-ci le perd, il doit subir une nouvelle initiation. Le répertoire des sorts accessibles augmente aux niveaux 4 et 7 (cf. encadré ci-dessous pour plus de détails).

LA RÉSERVE DE SORTS

Dans l'un des niveaux inférieurs du siège de l'Ordre Profane, il existe un réservoir magique d'énergie et de sorts, lié à une matrice spéciale dans une salle gardée. Au moyen de son focaliseur de guilda, un mage de l'Ordre Profane peut « appeler » des sorts de cette réserve selon ses besoins.

Appeler un sort. Obtenir un sort de la réserve peut être fait quelle que soit la distance, mais il est nécessaire que le jeteur de sorts dispose d'un emplacement de sort libre (non occupé par un sort) du niveau approprié. Un magicien préparant ses sorts pour la journée décide à ce moment de laisser ou non des emplacements libres. Le sort appelé doit être d'un niveau habituellement maîtrisé par le personnage. Le mage peut appeler plusieurs sorts par jour, à condition que la somme des niveaux des sorts ne dépasse pas la moitié de son niveau de lanceur de sorts (au minimum 1). Par exemple, un magicien de niveau 5 peut appeler un sort du 2^e niveau ou deux sorts du 1^{er} niveau par jour, en supposant qu'il ait des emplacements libres et que sa dette envers la réserve ne soit pas trop élevée.

Quand le personnage appelle un sort, il entreprend une action complexe pour se concentrer sur son focaliseur (ce qui peut donner lieu à des attaques d'opportunité). Le sort apparaît dans l'esprit du mage au début de son tour de jeu suivant et peut être lancé immédiatement. Toutefois, si le sort appelé n'est pas jeté avant un délai de 1 minute par niveau de lanceur de sorts, il s'efface de son esprit comme s'il avait été utilisé. Les magiciens ne peuvent pas apprendre le sort appelé malgré sa présence temporaire, bien qu'ils puissent évidemment apprendre plus tard un sort du même nom par des moyens conventionnels.

Don de métamagie supplémentaire. Aux niveaux 2 et 9, le mage de l'ordre profane tire de grands avantages des études auxquelles il se livre sur d'antiques grimoires magiques. Il gagne un don de métamagie de son choix en qualité de don supplémentaire. Il doit bien évidemment remplir les conditions requises.

Langue supplémentaire. Aux niveaux 3 et 6, le mage de guilda tire profit de l'imposante bibliothèque et des ressources de l'ordre, ce qui lui permet d'apprendre un nouveau langage.

Nouveau sort. Quand un mage de guilda atteint le niveau 5, un collègue lui permet de recopier un sort de son grimoire (choisi par le joueur avec l'accord du MD). Aucun test d'Art de la magie n'est nécessaire, mais les magiciens ayant une école de prédilection ne peuvent pas apprendre un sort d'une école qui leur est interdite par ce biais. Les personnages qui n'ont pas de grimoire ne tirent aucun avantage de cette aptitude. Le personnage bénéficie de cet avantage une seconde fois au niveau 8.

Régent. Un mage de l'ordre profane ayant atteint le niveau 10 est nommé régent. Un régent bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests relevant du Charisme dans le cadre de ses interactions avec les membres de l'ordre de niveau inférieur.

Les régents déterminent les règles et grandes lignes politiques de l'ordre au cours des réunions mensuelles du Conseil des Régents. Le personnage doit assister à six conseils par an au minimum sous peine d'être révoqué du Conseil et de perdre son statut de régent (il ne perd pas pour autant de niveaux et les autres avantages des membres de la guilda). Pour établir une nouvelle orientation politique ou supprimer une ancienne pratique, il faut obtenir la majorité aux trois cinquièmes.

En général, le Conseil délivre des commissions aux membres de niveau inférieur pour des tâches à effectuer au

Disponibilité des sorts. On distingue trois degrés d'accès à la réserve de sorts. Un membre qui vient de rejoindre l'ordre obtient les privilèges de l'accès I, ce qui lui permet d'appeler des sorts du 1^{er} au 3^e niveau. L'accès à la réserve II autorise l'appel de sorts du 4^e au 6^e niveau et l'accès III, des sorts du 7^e au 9^e niveau. Aucun sort de niveau 0 n'est disponible, mais la réserve de sorts peut fournir n'importe quel sort de la liste de sorts des ensorceleurs et des magiciens du *Manuel des Joueurs*, ainsi que tout autre sort spécifié par le MD.

Dette envers la réserve de sorts. Chaque fois qu'un mage appelle un sort, il contracte une dette. Il doit rembourser une « dose d'énergie » à la réserve : un sort qu'il a préparé (ou qu'il peut jeter dans le cas d'un ensorceleur) du même niveau que celui qu'il a appelé ou bien une certaine quantité de sorts dont la somme des niveaux est équivalente au sort appelé.

Par exemple, la dette encourue pour un sort du 5^e niveau est de cinq niveaux d'énergie. Pour s'en acquitter, le personnage doit « rendre » un sort du 5^e niveau ou toute autre combinaison de sorts dont la somme des niveaux atteint cinq. Le remboursement d'un sort se fait au prix d'une action complexe, tout comme l'appel, et l'opération sacrifie un sort préparé ou utilise un emplacement de sort pour la journée (comme si un sort avait été jeté depuis cet emplacement).

Il n'est pas obligatoire de rembourser sa dette immédiatement. De fait, le personnage a devant lui un nombre de jours égal à son niveau de classe. S'il tarde trop, son accès à la réserve est automatiquement suspendu. Une fois la dette remboursée, le lanceur de sorts a de nouveau accès à la réserve de sorts, sauf si celle-ci traîne depuis plus de 1 an, auquel cas on le chasse de l'ordre. Enfin, rien n'empêche un mage de donner de l'énergie à la réserve en dehors d'un remboursement. Cette action lui octroie en quelque sorte un « solde positif ».

nom de l'ordre. Un régent peut également prendre la tête d'un groupe spécialement constitué dans un but spécifique, comme une enquête sur un crime commis en utilisant la magie, la fouille archéologique d'un ancien site de sorcellerie ou toute autre tâche d'importance.

EXEMPLE DE MAGE DE L'ORDRE PROFANE

Turial Edemont. Magicien 5/mage de l'ordre profane 4 humain (m); FP 9; humanoïde de taille M; DV 9d4+18 plus 3; pv 45; Init +1; VD 9 m; CA 16*, contact 12, pris au dépourvu 15*; BBA +4; Lutte +3; Att/Out bâton (+3 corps à corps, 1d6-1) ou sort (+5 contact à distance); AS réserve de sorts II; Part familier (corbeau), membre de la guilde, pouvoirs de familier (Vigilance, lien télépathique, transfert d'effet magique); AL N; JS Réf +3, Vig +4, Vol +8; For 8, Dex 13, Con 14, Int 19, Sag 10, Cha 12.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Art de la magie +18 (+20 pour déchiffrer les parchemins), Concentration +14, Connaissances (histoire) +16, Connaissances (mystères) +16, Décryptage +11, Estimation +9, Utilisation d'objets magiques +10 (+14 pour les parchemins); Augmentation d'intensité, Coordination de sort, Écriture de parchemins (S), Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet (S), Robustesse, Talent (Utilisation d'objets magiques), Vigilance (familier).

Langues. Céleste, commun, draconien, elfe, gnome, géant.

Familier. Le familier de Turial est un corbeau du nom de Zakar. Cette créature exploite les meilleurs bonus de base aux sauvegardes entre ceux de son maître et les siens. Son profil figure ci-dessous.

Zakar. Corbeau (familier); FP -; créature magique de taille TP; DV 9; pv 22; Init +2; VD 3 m, vol 12 m (moyenne); CA 21*, contact 14, pris au dépourvu 19*; BBA +4; Lutte -8; Att/Out griffes (+8 corps à corps, 1d2-5); Esp/all 75 cm/0 m; AS -; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, vision nocturne; AL N; JS Réf +4, Vig +2, Vol +10; For 1, Dex 15, Con 10, Int 8, Sag 14, Cha 6.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Détection +5, Perception auditive +3; Attaque en finesse.

Communication avec le maître (Ext). Zakar peut communiquer verbalement avec Turial. Personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Conduit (Sur). Zakar peut placer des sorts de contact à la place de Turial (cf. page 35 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Si Zakar est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts infligés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

Membre de la guilde. En tant que membre de l'Ordre Profane, Turial bénéficie de tous les avantages de la guilde. Il est nourri et blanchi contre une somme modique, a accès à la bibliothèque et aux laboratoires de travail de l'ordre, et il peut user de la réserve de sorts de l'organisation.

Pouvoirs de familier. Grâce à son familier, Turial bénéficie de pouvoirs spéciaux. La créature lui confère un bonus de +3 aux tests d'Estimation (inclus dans le profil ci-dessus).

Lien télépathique (Sur). Turial dispose d'un lien télépathique avec Zakar tant que celui-ci reste dans un rayon de 1,5 kilomètre. Turial a le même rapport à un lieu ou à un objet que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort que Turial se lance peut également affecter Zakar s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, il peut lui lancer tout sort à portée personnelle.

Vigilance (Ext). Zakar confère le don Vigilance à son maître tant qu'il se situe dans un rayon de 1,50 mètre.

Réserve de sorts (Sur). Si Turial conserve un emplacement de sort de niveau adéquat disponible, il peut appeler chaque jour un certain nombre de sorts de la réserve de l'Ordre Profane. Le total de leurs niveaux doit être inférieur ou égal à 4 (un sort de 4^e niveau, deux sorts de 2^e niveau ou un sort de 2^e niveau et deux sorts de 1^{er} niveau). Il doit néanmoins s'acquitter de la dette contractée dans un délai de 4 jours.

Sorts de magicien préparés (niveau 9 de lanceur de sorts). 0 - détection de la magie, manipulation à distance, message, prestidigitation; 1^{er} - armure de mage (déjà lancé), bouclier, brume de dissimulation, projectile magique, rayon affaiblissant (+5 contact à distance); 2^e - détection de l'invisibilité, flèche acide de Melf (x2, +5 contact à distance), flou, toile d'araignée (DD 16); 3^e - boule de feu (DD 17), dissipation de la magie, projectile magique à extension d'effet, protection contre les énergies destructives; 4^e - brouillard dense, invisibilité suprême, orbe de froid†; 5^e - téléportation.

† Nouveau sort décrit à la page 116.

Grimoire (comme ci-dessus, plus). 0 - tous les autres; 1^{er} - protection contre le Mal, sommeil; 2^e - invisibilité; 3^e - vol; 4^e - énergie négative, tempête de grêle; 5^e - immobilisation de monstre.

Possessions. Anneau de protection +1, bâton, bandeau d'Intellect +2, cape de résistance +2, parchemin divin d'augure, parchemin de boule de feu, parchemin d'immobilisation de monstre, parchemin de tempête de grêle, parchemin de téléportation, focaliseur de réserve de sorts (anneau en grenat, 100 po), grimoires, sacoche à composantes, 11 po.

MAGE DU SANG

À l'instar de tous les aventuriers, les lanceurs de sorts peuvent trépasser au détour d'un couloir. Certains perdent la vie avant même de connaître la gloire et d'autres trouvent la paix dans l'au-delà. En fin, certains reviennent d'entre les morts grâce à des compagnons dotés de puissantes ressources magiques. Cet aller-retour offre à ces rares privilégiés une forme d'illumination, une compréhension du corps et de ses composantes qui transcende l'entendement de ceux qui ne sont jamais passés dans l'au-delà.

Ces lanceurs de sorts ramenés à la vie prétendent entendre d'abord leur pouls. Selon ces chanceux, le sang qui reprend son cours dans leurs veines est comparable à une douce musique, au son de la vie. En effet, le sang ramène à la vie chaque particule de leur corps, chassant la mort au loin et y propageant la vie. Une chaleur les emplit alors et ils reviennent véritablement d'entre les morts.

Les mages du sang sont des jeteurs de sorts profanes ayant connu la mort et qui, lors de leur retour à la vie, comprennent grâce à cette expérience l'importance de leur sang. Ils apprennent à tirer un pouvoir magique de ce fluide qui les maintient

TABLE 2-13 : MAGE DU SANG

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+0	Coagulation, composante sanguine, incantation durable	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+3	+0	Scarification	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+3	+1	Mise à mort	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+4	+1	Breuvage sanguin	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+4	+1	Homoncule	—
6	+3	+2	+5	+2	Étripage	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
7	+3	+2	+5	+2	Plus épais que l'eau	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
8	+4	+2	+6	+2	Éveil du sang	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
9	+3	+3	+6	+3	Infusion	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
10	+5	+3	+7	+3	Voyage par le sang	—

en vie. Il est impossible d'enseigner cette classe de prestige (étant donné la nature particulière de sa révélation) qui attire plus particulièrement les ensorceleurs.

Les mages du sang PNJ se regroupent donc rarement et sont au contraire éparpillés dans la population des lanceurs de sort.

Adaptation. L'astuce de cette classe consiste à l'associer à une divinité ou à toute autre entité. Quand l'arcaniste use de magie du sang, il sacrifie du sang à cette entité tutélaire qui alimente ses pouvoirs.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir mage du sang, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Tous sauf loyal bon.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Concentration.

Dons. Robustesse, Vigueur surhumaine.

Sorts ou pouvoirs magiques. Niveau 5 de lanceur de sorts profanes.

Spécial. Le personnage doit avoir été tué puis ramené à la vie.

Compétences de classe

Les compétences du mage du sang (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con) et Premiers secours (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de mage du sang :

Armes et armures. Le mage du sang ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de mage du sang (à l'exception des niveaux 5 et 10), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le mage du sang possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Coagulation (Ext). Le mage du sang voit son état se stabiliser automatiquement dès que ses points de vie tombent en dessous de 0. Néanmoins, il meurt s'il atteint -10 points de vie ou moins.

Composante sanguine (Sur). Un mage du sang peut remplacer les composantes matérielles d'un sort (encore faut-il que ce dernier en ait) par un peu de son propre sang et ainsi augmenter la puissance de l'effet. La piqure d'épingle ou la petite coupure effectuée au couteau constitue une action libre (comme l'utilisation de composantes) qui devient un élément normal de l'incantation. L'utilisation de ce pouvoir inflige 1 point de dégâts mais augmente le niveau de lanceur de sorts de +1. Si le personnage possède une réduction des dégâts, celle-ci ne s'applique pas.

Si le sort présente une composante matérielle de prix (supérieure à 1 po), le mage doit fournir celle-ci. Si le sort ne présente aucune composante matérielle, le personnage peut tout de même user de ce pouvoir.

Illus. de G. Kubie



Un mage du sang use de son pouvoir de voyage par le sang...

Incantation durable (Ext). Un mage du sang est capable de se concentrer sur l'incantation de sorts et leur maintien même s'il subit des dégâts. Si le personnage subit des dégâts alors qu'il lance un sort, se concentre sur un sort ou redirige un sort, il lui faut bien évidemment effectuer un test de Concentration. Cependant, il soustrait son niveau de classe aux dégâts infligés par toute attaque le frappant au cours de l'action (ou s'il est victime de dégâts continus, causés par *flèche acide de Melf*, par exemple). Le mage du sang n'en subit pas moins les dégâts indiqués, mais ceux-ci ont moins de chances d'affecter ses activités magiques.

Par exemple, pour ce qui est de fixer le DD du test de Concentration visant à lancer un sort, un mage du sang de niveau 1 peut « ignorer » 1 point de dégâts de chaque attaque le touchant. S'il subit 5 points de dégâts alors qu'il jette un sort, il doit réussir un test de Concentration pour que son action soit couronnée de succès. Le DD est alors égal à $10 + 4$ (dégâts subis moins 1) + le niveau du sort. De son côté, un mage du sang de niveau 5 ignorera 5 points de dégâts de chaque attaque le touchant au cours de l'incantation (et n'aura donc pas à effectuer de test de Concentration s'il subit moins de 6 points de dégâts).

Grâce à ce pouvoir, le personnage n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration quand il use de composante sanguine et d'étripage.

Scarification (Ext). Dès le niveau 2, le mage du sang apprend à inscrire des sorts sur sa propre peau pour un usage ultérieur. Le processus implique de tracer des marques profondes sur son corps (ce qui n'inflige pas de dégâts mais laisse souvent des cicatrices). Les marques restent à vif jusqu'à ce que le sort soit lancé, moment auquel les petites plaies guérissent normalement. En pratique, le mage du sang acquiert le don *Écriture de parchemins* avec un support différent (cf. page 94 du *Manuel des Joueurs*).

Toutes les règles, coûts en PX et autres dépenses qui s'appliquent à l'Écriture de parchemins sont en vigueur en ce qui concerne la scarification. De même, la « lecture » d'une cicatrice se fait suivant les règles de la lecture de parchemins, à ceci près que seul le mage du sang peut déchiffrer ses propres marques. La surface de peau disponible sur le corps d'un individu pour inscrire et, plus tard, « lire » facilement des marques magiques est limitée. Aussi, un mage du sang ne peut avoir au maximum que six cicatrices actives à un moment donné.

Mise à mort (Mag). Au niveau 3, le mage du sang acquiert le pouvoir de *mise à mort* qui s'utilise comme le sort du même nom, 1 fois par jour.

Breuvage sanguin (Ext). Au niveau 4, le mage du sang apprend comment conserver des sorts de 3^e niveau ou moins dans son propre système sanguin. En pratique, le personnage acquiert le don *Préparation de potions* avec un support différent (cf. page 99 du *Manuel des Joueurs*). Toutes les règles, coûts en PX et autres dépenses qui s'appliquent à la Préparation de potions sont en vigueur en ce qui concerne le breuvage sanguin, à l'exception de ce qui suit.

Une fois préparé, le breuvage reste en circulation dans le corps du mage. Celui-ci peut contenir un nombre maximal de préparations égal au niveau de mage du sang du personnage majoré de sa valeur de Constitution. Mais si le mage est tué, tous les breuvages présents dans son système sanguin sont immédiatement détruits (même si le mage du sang est ultérieurement

ramené à la vie). Les préparations ne sont jamais perdues accidentellement à cause d'une perte massive de sang ou d'une attaque absorbant ce fluide.

Pour consommer le breuvage, le mage du sang se pique la peau et déclenche immédiatement l'effet désiré. Il s'agit d'une action simple qui provoque des attaques d'opportunité, comme s'il buvait une potion.



...pour passer au travers
d'un gobelours et effectuer
une sortie sanglante.

D'autres personnages peuvent absorber le breuvage (à condition d'avoir l'estomac solide). Il leur faut alors boire 25 centilitres de sang environ au prix d'une action complexe, sachant que le mage du sang doit présenter une plaie ouverte. Dans le cas contraire, la créature inflige au passage 1 point de dégâts au personnage. Le mage du sang ne saurait conserver le sang dans un récipient pour un usage ultérieur. En effet, le sang doit être bu alors qu'il est très frais car il perd ses pouvoirs au bout de 1 round.

Homoncule (Sur). À partir du niveau 5, le mage du sang peut utiliser son propre sang pour donner vie à un nouveau compagnon, un homoncule (cf. page 155 du *Manuel des Monstres*). Pour construire cet homoncule, le mage du sang n'est pas soumis aux règles normales de création. Les seules conditions requises sont un rituel de 1 heure et la perte permanente de 1 point de vie.

Ce lien renforcé procure un avantage particulier : le mage du sang peut transférer ses propres blessures à l'homoncule par un simple contact. Chaque contact permet le transfert de 1 point de dégâts par niveau. Il s'agit d'une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Chaque fois que le mage du sang gagne un niveau de classe, son homoncule acquiert 1 DV (cf. règles de la page 290 du *Manuel des Monstres*) et tous les avantages associés à celui-ci

(bonus de base à l'attaque, bonus aux sauvegardes, etc.). L'homoncule progresse jusqu'à un maximum de 6 DV au niveau 9 de mage du sang.

Si l'homoncule est tué, le mage du sang subit 2d10 points de dégâts (cf. page 155 du *Manuel des Monstres*). Si le mage est tué, la créature meurt aussitôt.

Un mage du sang ne peut avoir qu'un seul homoncule à la fois.

Étripage (Sur). À partir du niveau 6, le mage du sang peut occasionner aux créatures vivantes des pertes de sang plus importantes avec ses sorts. Pour l'utiliser, le personnage s'inflige une blessure mineure. Il s'agit d'une action libre qui inflige au personnage 3 point de dégâts et fait partie intégrante de l'incantation. Si le mage dispose d'une réduction des dégâts, celle-ci ne s'applique pas.

Un sort affecté par ce pouvoir inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque cible. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent aux sorts qui font perdre des points de vie, pas aux sorts qui infligent un affaiblissement temporaire de caractéristique, une diminution permanente de caractéristique ou quelque autre type de dégâts. Les créatures artificielles, les élémentaires, les morts-vivants, les plantes, les vases et les créatures dénuées de sang ou de fluides similaires sont immunisés contre cet effet.

Plus épais que l'eau (Sur). Au niveau 7, les fluides vitaux du mage du sang passent en partie sous son contrôle. Lorsqu'il est blessé, son sang reflue de la blessure, ce qui réduit quelque peu les dégâts. Ce pouvoir lui confère une réduction des dégâts (1/contondant).

Éveil du sang (Sur). Au niveau 8, le mage du sang acquiert le pouvoir surnaturel de conférer une conscience momentanée au sang d'un adversaire. Il peut effectuer un jet d'attaque de contact au corps à corps contre un ennemi vivant. Si l'attaque réussit, le sang de ce dernier tente de se libérer... d'un seul coup. La pression hydrostatique est telle que les tissus internes de la victime sont déchirés et qu'elle subit 10d10 points de dégâts. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour, mais si le mage du sang échoue dans son attaque, il peut essayer de nouveau jusqu'à ce qu'il la réussisse contre un adversaire. L'effet est instantané.

Les créatures artificielles, les élémentaires, les morts-vivants, les plantes, les vases et les créatures dénuées de sang ou de fluides similaires sont immunisés contre cet effet.

Infusion (Ext). Au niveau 9, le mage du sang distille son propre sang pour en tirer une préparation spéciale et unique. Lorsqu'il absorbe cette infusion, il gagne de façon permanente 2 points de Constitution. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une seule fois.

Voyage par le sang (Sur). Au niveau 10, le mage du sang est en parfaite harmonie avec la mélodie du sang. Il acquiert le pouvoir surnaturel de se transporter sur de longues distances au travers du sang des créatures vivantes. Une fois par jour, au prix d'une action simple, il peut entrer (sans aucune blessure ou déchirure) dans le corps d'une créature vivante dont la taille égale ou excède la sienne, et rejoindre une autre créature vivante située dans le même plan, quelle que soit la distance qui les sépare, l'opération ne prenant que 1 round. Le mage du sang désigne simplement une direction et une distance (« Une créature vivante située à 30 kilomètres vers

l'ouest ») et le pouvoir de voyage par le sang le transporte vers un « destinataire » aussi proche que possible des indications données. Il ne peut pas nommer un individu particulier comme point d'arrivée à moins d'avoir préalablement obtenu un échantillon du sang de cet individu, conservé dans une petite fiole que le mage du sang doit porter sur lui.

Il n'est pas nécessaire que le mage du sang ait la moindre familiarité avec les créatures de départ ou d'arrivée. Le mage ne peut pas utiliser son propre corps comme point de départ. Si la créature de départ n'est pas consentante, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour pouvoir y entrer. En cas d'échec, on considère qu'il n'a pas utilisé ce pouvoir de la journée. Quand il sort d'une créature, le personnage doit choisir une case adjacente à celle-ci dans laquelle il apparaît. L'entrée comme la sortie se font sans douleur, à moins que le mage du sang n'en décide autrement (cf. ci-dessous). Dans la plupart des cas, néanmoins, la créature découvrant qu'elle est le point d'arrivée d'un portail magique trouvera la situation surprenante et plutôt déstabilisante.

S'il le désire, le mage du sang peut tenter de faire une « sortie sanglante » de la créature qui lui sert de destination. Il explose littéralement du corps de la créature, lui infligeant 10d6 points de dégâts à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de mage du sang + modificateur de Con). De son côté, le mage du sang doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être étourdi pendant 1 round en raison du choc de cette sortie.

Les créatures artificielles, les élémentaires, les morts-vivants, les plantes, les vases et les créatures dénuées de sang ou de fluides similaires sont immunisés contre ce pouvoir.

EXEMPLE DE MAGE DU SANG

Cotter Maggin. Ensorceleur 6/mage du sang 2 humain (m) ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 6d4+12 plus 2d6+4 plus 3 ; pv 42 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 16*, contact 12, pris au dépourvu 15* ; BBA +4 ; Lutte +5 ; Att/Out dague de maître (+6 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; AS - ; Part coagulation, composante sanguine, familier (serpent venimeux de taille TP), incantation durable, pouvoirs de familier (Vigilance, lien télépathique, transfert d'effet magique), scarification ; AL N ; JS Réf +3, Vig +9, Vol +5 ; For 12, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 19.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Bluff +18, Concentration +13, Déguisement +4 (+6 pour jouer un rôle choisi), Diplomatie +6, Intimidation +6 ; École renforcée (Évocation), Esquive, Robustesse, Vigilance (familier), Vigueur surhumaine.

Langue. Commun.

Coagulation (Ext). Cotter voit son état se stabiliser automatiquement dès que ses points de vie tombent en dessous de 0. Néanmoins, il meurt s'il atteint -10 points de vie ou moins.

Composante sanguine (Sur). Cotter peut remplacer les composantes matérielles d'un sort (encore faut-il que ce dernier en ait) par un peu de son propre sang au prix d'une action libre. L'utilisation de ce pouvoir inflige 1 point de dégâts mais augmente le niveau de lanceur de sorts de Cotter de +1.

Familier. Le familier de Trillia est un serpent venimeux de taille TP du nom d'Agrippa. Cette créature exploite les

meilleurs bonus de base aux sauvegardes entre ceux de son maître et les siens. Son profil figure ci-dessous.

Agrippa. Serpent venimeux (familier) ; FP - ; créature magique de taille TP ; DV 8 ; pv 21 ; Init +3 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; CA 24*, contact 15, pris au dépourvu 21* ; BBA +4 ; Lutte -7 ; Att morsure (+9 corps à corps, 1 plus venin) ; Out morsure (+9 corps à corps, 1 plus venin) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS venin ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, odorat ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; For 4, Dex 17, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 2.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6 ; Attaque en finesse.

Venin (Ext). La morsure venimeuse d'Agrippa inflige un affaiblissement temporaire initial et secondaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est égal à 10.

Communication avec le maître (Ext). Agrippa peut communiquer verbalement avec Cotter. Personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Conduit (Sur). Agrippa peut placer des sorts de contact à la place de Cotter (cf. page 35 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Si Agrippa est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts infligés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

Odorat (Ext). Ce pouvoir permet à Agrippa de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Pouvoirs de familier. Grâce à son familier, Cotter bénéficie de pouvoirs spéciaux. La créature lui confère un bonus de +3 aux tests de Bluff (inclus dans le profil ci-dessus).

Lien télépathique (Sur). Cotter dispose d'un lien télépathique avec Agrippa tant que celui-ci reste dans un rayon de 1,5 kilomètre. Cotter a le même rapport à un lieu ou à un objet que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort que Cotter se lance peut également affecter Agrippa s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, il peut lui lancer tout sort à portée personnelle.

Vigilance (Ext). Agrippa confère le don Vigilance à son maître tant qu'il se situe dans un rayon de 1,50 mètre.

Incantation durable (Ext). Si Cotter subit des dégâts alors qu'il lance un sort, se concentre sur un sort ou redirige un sort, il soustrait 2 points au DD du test de Concentration requis.

Scarification (Ext). Cotter peut inscrire jusqu'à six sorts sur sa peau pour un usage ultérieur, comme s'il avait le don Écriture de parchemins. Actuellement, il dispose des sorts suivants : *délivrance des malédictions*, *image miroir*, *invisibilité*, *porte dimensionnelle*, *vol* et un sort que choisit le MD.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/6/4 ; niveau 8 de lanceur de sorts). 0 – *aspersion acide* (+5 contact à distance), *destruction de mort-vivant* (+5 contact à distance), *détection de la magie*, *illumination* (DD 15), *lecture de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *message* ; 1^{er} – *alarme*, *armure de mage* (déjà lancé), *contact glacial* (+5 contact à distance ; DD 15), *monture*, *projectile magique* ; 2^e – *détection de l'invisibilité*, *endurance de*

l'ours, *flou* ; 3^e – *boule de feu* (DD 18), *vol* ; 4^e – *énergie négative* (+5 contact à distance).

Possessions. *Anneau de protection* +1, *dague de maître*, *cape de Charisme* +2, *potion de soins importants*, *baguette de grâce féline* (22 charges), *amulette en or* (600 po), 10 pp.

MAGE SAUVAGE

La magie compte parmi les forces naturelles et surnaturelles les plus capricieuses et imprévisibles du multivers. Les efforts visant à codifier les incantations sous forme de formules ésotériques et à imposer un ordre établi à la magie se soldent systématiquement par un échec, du moins les mages sauvages le croient-ils. En fait, ceux qui souhaitent véritablement dompter la magie doivent oublier ce qu'ils savent et renoncer au contrôle qu'ils pensent exercer sur le profane. C'est dans ce paradoxe que réside la redoutable puissance de la magie sauvage.

Les mages sauvages aspirent à jeter des sorts en dehors de toute structure. En prenant le risque d'intégrer une part de hasard dans leurs incantations, ils renoncent à la sécurité dont s'entourent les autres lanceurs de sorts. Ce risque offre néanmoins certains avantages et une puissance non négligeable. À l'inverse, il peut affaiblir la magie de l'utilisateur, mais cette part de risque ne fait-elle de toute façon pas partie intégrante de la magie ? Le Chaos est fort et le mage sauvage atteint souvent une puissance sans égale. Cependant, le Chaos est également capricieux et il lui arrive de jouer de vilains tours. De plus, les sorts les plus puissants se retournent parfois contre le mage sauvage et ses compagnons. Mais le mage accepte ce risque car telles sont ses convictions.

Les ensorceleurs sont tout naturellement intrigués par l'étude de la magie sauvage. Le fait de priver leurs sorts des gardes-fous habituels fixés par d'antiques formules les séduit bien évidemment. On pourrait croire que cette forme de magie, basée sur la spontanéité et l'imprévisibilité, est susceptible d'effrayer les magiciens, mais beaucoup se tournent néanmoins vers cette classe de prestige pour explorer la puissance du Chaos.

Les mages sauvages sont des novateurs solitaires. Ils nouent peu de contacts avec d'autres lanceurs de sorts car ils n'ont rien à apprendre d'eux. Selon certaines rumeurs, il existerait une Cabale Prismatique de mages sauvages qui se cloître dans les profondeurs des Limbes pour découvrir en personne la puissance du Chaos.

Capricieux et puissants, les mages sauvages PNJ ont tout l'air d'ensorceleurs ou de magiciens chaotiques. Certains sont de véritables héros qui se joignent à des groupes luttant contre le Mal et la tyrannie, mais d'autres sont des scélérats de la pire espèce qui se délectent du Chaos que sèment désastres et destruction. Quelques mages sauvages (qui sont rarement d'alignement bon) pensent que la puissance de leur magie s'accroît avec la somme de Chaos et d'incertitude qui agite le monde, ce qui explique qu'ils cherchent à provoquer de nombreuses catastrophes.

Adaptation. Selon un autre concept de classe, les mages sauvages n'exploitent pas tant les instabilités magiques qu'ils les provoquent. La prolifération de leurs incantations a des conséquences écologiques et géographiques pour le moins étranges et, au pire, établit les fondations de véritables catastrophes.

Dés de vie. d4.

TABLE 2-14 : MAGE SAUVAGE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+0	Magie sauvage	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+3	+0	Défecteur aléatoire (1 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+3	+1	Élève du Chaos	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+4	+1	—	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+4	+1	Défecteur aléatoire (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
6	+3	+2	+5	+2	Esprit chaotique	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
7	+3	+2	+5	+2	—	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
8	+4	+2	+6	+2	Défecteur aléatoire (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
9	+4	+3	+6	+3	Enchantement imprudent	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
10	+5	+3	+7	+3	Coup sauvage	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

Conditions

Pour devenir mage sauvage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Chaotique.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 4 en Utilisation d'objets magiques.

Dons. Affinité magique et un don de métamagie au choix.

Sorts ou pouvoirs magiques. Niveau 1 de lanceur de sorts profanes.

Compétences de classe

Les compétences du mage sauvage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de mage sauvage :

Armes et armures. Le mage sauvage ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de mage sauvage, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le mage sauvage possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Magie sauvage. Le mage sauvage ne lance pas ses sorts sur le même principe que les autres jeteurs de sorts. Il est désormais victime d'un malus de -3 au niveau de lanceur de sorts quand il jette un sort. Par contre, il bénéficie dans le même temps d'un bonus de +1d6. Par exemple, un ensorceleur 8/mage sauvage 1 a un niveau de lanceur de sorts égal à 6 et non à 9, mais son niveau de lanceur de sorts effectif est



Revena Callordin, mage sauvage

compris entre 7 et 12 quand il jette un sort. Le niveau de lanceur de sorts affecte toutes les variables numériques, ce qui inclut les tests visant à passer outre la résistance à la magie d'un adversaire.

Déflecteur aléatoire (Sur). Dès le niveau 2, le mage sauvage a le pouvoir de se prémunir contre certaines attaques. Le personnage use de ce pouvoir au prix d'une action immédiate (cf. page 86), ce qui signifie qu'il peut l'activer en dehors de son tour de jeu. Une fois en place, le déflecteur aléatoire dure jusqu'au début du tour de jeu suivant du mage.

Le déflecteur aléatoire redirige les attaques à distance, les attaques de contact à distance et les sorts à cible individuelle (cela inclut donc les sorts visant expressément le mage, mais pas les sorts de zone qui ne prennent que lui pour cible), si bien qu'elles affectent une cible aléatoire située dans un rayon de 6 mètres du personnage. Le mage et ses alliés comptent parmi les nouvelles cibles potentielles. Une créature visée par une attaque détournée est affectée normalement. Il est donc nécessaire d'effectuer un jet d'attaque contre la CA de la nouvelle cible, cette dernière bénéficie d'un jet de sauvegarde (le cas échéant), etc. Le mage sauvage peut user de ce pouvoir 1 fois par jour au niveau 2, 2 fois par jour au niveau 5 et 3 fois par jour au niveau 8.

Élève du Chaos (Ext). Quand un mage sauvage de niveau 3 ou plus use d'un objet magique proposant un effet aléatoire (comme un *sac à malice* ou un *sceptre merveilleux*), il a droit à deux jets de dés et conserve le résultat de son choix. Si le jet de dés a pour unique objet de déterminer la nature ou le contenu d'un objet (par exemple, d'une *robe de camelot* ou d'une *flasque de fer*), le mage sauvage n'en tire aucun avantage.

Esprit chaotique (Sur). Quand un mage sauvage atteint le niveau 6, la puissance du Chaos imprègne son esprit. Il est immunisé contre les effets d'*aliénation mentale* et de *confusion*. De plus, il bénéficie d'un effet continu d'*antidéttection* (comme le sort du même nom).

Enchantement imprudent (Sur). À partir du niveau 9, le mage sauvage peut modifier spontanément ses sorts pour produire des effets aléatoires. Au prix d'une action simple, il peut se défaire d'un sort préparé ou d'un emplacement de sort de 1^{er} niveau pour créer un effet semblable à l'activation d'un *sceptre merveilleux*. Le pouvoir d'élève du Chaos (cf. ci-dessus) est applicable. Pour plus de détails sur le *sceptre merveilleux*, reportez-vous à la page 267 du *Guide du Maître*.

Coup sauvage (Mag). Au niveau 10, le mage sauvage gagne le pouvoir d'user de *coup sauvage*, 1 fois par jour. L'effet affecte une créature située dans un rayon de 18 mètres et entoure celle-ci d'une aura de couleurs chatoyantes pendant 2d6 rounds. La résistance à la magie s'applique, mais la cible ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde. Tant que le pouvoir fait effet, le sujet a 50 % de chances de manquer son action chaque fois qu'il tente

de jeter un sort ou d'utiliser un pouvoir magique. Le sujet effectue alors un jet de dés comme s'il venait d'activer un *sceptre merveilleux* (cf. page 267 du *Guide du Maître*).

EXEMPLE DE MAGE SAUVAGE

Revena Callordin. Ensorceleur 5/mage sauvage 6 demi-elfe (F) ; FP 11 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 11d4+11 ; pv 40 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 14, contact 13, pris au dépourvu 12 ; BBA +5 ; Lutte +5 ; Att/Out dague de maître (+6 corps à corps, 1d4/19–20) ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19–20) ; AS déflecteur aléatoire (2 fois/jour), magie sauvage ; Part élève du Chaos, esprit chaotique, traits des demi-elfes, vision nocturne ; AL CN ; JS Réf +8, Vig +4, Vol +4 ; For 10, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 8, Cha 17.

Compétences et dons. Art de la magie +11 (+13 pour déchiffrer un parchemin), Concentration +10 (+14 pour jeter un sort sur la défensive), Connaissances (plans) +5, Détection +0, Diplomatie +5, Fouille +2, Perception auditive +0, Renseignements +5, Utilisation d'objets magiques +16 (+18 pour les parchemins) ; Affinité magique, Extension d'effet, Magie de guerre, Quintessence des sorts soudain[†].

[†] Nouveau don décrit à la page 80.

Langues. Commun, elfe, goblin.

Déflecteur aléatoire (Sur). Revena peut entreprendre une action immédiate pour se protéger contre les attaques à distance, les attaques de contact à distance et les sorts à cible, si bien qu'elles affectent une cible aléatoire située dans un rayon de 6 mètres d'elle. Revena et ses alliés comptent néanmoins parmi les nouvelles cibles potentielles. Une créature visée par une attaque détournée est affectée normalement. Il est donc nécessaire d'effectuer un jet d'attaque contre la CA de la nouvelle cible, cette dernière bénéficie d'un jet de sauvegarde (le cas échéant), etc. Le déflecteur aléatoire dure jusqu'au début du tour de jeu suivant de Revena.

Magie sauvage. Revena est victime d'un malus de -3 au niveau de lanceur de sorts quand elle jette un sort. Par contre, elle bénéficie dans le même temps d'un bonus de +1d6 à ce même niveau de lanceur de sorts.

Élève du Chaos (Ext). Quand Revena use d'un objet magique proposant un effet aléatoire (comme un *sac à malice* ou un *sceptre merveilleux*), elle a droit à deux jets de dés et conserve le résultat de son choix.

Esprit chaotique (Sur). Revena est immunisée contre les effets d'*aliénation mentale* et de *confusion*. De plus, elle bénéficie d'un effet continu d'*antidéttection*.

Traits des demi-elfes. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de sommeil magiques. Pour tous les effets liés à la race, on les considère comme des elfes.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/6/4 chaque jour ; niveau 8+1d6 de lanceur de sorts). 0 – *aspersion acide* (+7 contact à

LES MAGES SAUVAGES DE FAERÛN

Les mages sauvages exercent un contrôle plus important des zones de magie sauvage que la moyenne des lanceurs de sorts. Ils ont donc moins de chances de subir les effets délétères de telles zones. Ils effectuent deux jets de dés sur la Table 2-1 de la page 55 des

ROYAUMES OUBLIÉS et conservent le résultat de leur choix. Par exemple, un mage sauvage qui obtient un résultat de 37 (rien ne se passe) et un résultat de 57 (le sort fonctionne normalement) choisira certainement le second.

distance), destruction de mort-vivant (+7 contact à distance), détection de la magie, hébètement (DD 13), lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire (DD 13); 1^{er} – armure de mage, graisse (DD 14), projectile magique, protection contre la Loi, repli expéditif; 2^e – fracassement (DD 15), image miroir, poussière scintillante (DD 15), résistance aux énergies destructives, simulacre de vie; 3^e – clignotement, dissipation de la magie, nuage nauséabond (DD 16), vol; 4^e – confusion (DD 17), porte dimensionnelle, tentacules noirs d'Evard; 5^e – cône de froid (DD 18), télékinésie (DD 18).

Possessions. Dague de maître, arbalète légère de maître avec 20 carreaux, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, sceptre merveilleux, parchemin de téléportation, baguette de grâce féline (25 charges), 43 pp.

MAÎTRE DE L'ESPRIT

Les maîtres de l'esprit cherchent à prendre le contrôle des pensées et des rêves d'autrui. Très jeunes, ceux dont le destin est de suivre cette voie apprennent de petites astuces de manipulation pour parvenir à leurs fins. Plus tard, ils s'adonnent à la magie pour améliorer leurs considérables aptitudes au bluff, à l'intimidation et plus généralement à l'interaction avec toute autre personne, le tout dans le but d'en tirer un avantage personnel. La magie est pour eux la promesse d'une domination mentale complète, et les maîtres de l'esprit obtiennent dans ce domaine une maîtrise spectaculaire.

Les jeteurs de sorts qui choisissent cette classe de prestige voient leur progression ralentie en matière de niveau de lanceur de sorts, mais ils acquièrent en contrepartie la faculté toujours plus grande d'altérer et éventuellement de commander l'esprit des autres créatures. Tout individu prêt à sacrifier la magie sur l'autel de la manipulation est un candidat potentiel.

Les maîtres de l'esprit ne s'entendent guère

car chacun d'entre eux essaie de dominer l'esprit de ses collègues. Il n'est pas rare qu'un maître de l'esprit manipule secrètement les pensées d'un autre membre de cette classe de prestige, stratagème qu'ils considèrent comme la couverture la plus parfaite. Posséder le pouvoir de contrôler l'esprit d'autrui ne confère pas d'immunité contre un pareil traitement.

La plupart des maîtres de l'esprit PNJ sont d'alignement neutre ou mauvais. En effet, l'utilisation de magie à des fins d'asservissement d'autrui est contraire aux préceptes du Bien, surtout si le maître de l'esprit n'a ni l'intention de dédommager son serviteur pour services rendus ni l'intention de le libérer. Ainsi, les maîtres de l'esprit PNJ occupent généralement une place où leurs pouvoirs d'enchantement leur permettent d'accumuler richesses et influence. Parfois, jouant un rôle d'éminence grise, ils règnent même sur de petites villes ou châteaux isolés et ne supportent en aucun cas la présence de rivaux.

Adaptation. L'adaptation la plus simple consiste à faire du maître de l'esprit une classe psionique en interdisant aux arcanistes de la prendre. Dans ce cas, supprimez la condition relative aux sorts et remplacez-la par « Capacités psioniques. Capacité de manifester des facultés psioniques, parmi lesquelles une faculté de télépathie de 3^e niveau ou plus. » Enfin, remplacez la colonne « Sorts » de la Table 2-15 par une colonne « Facultés par jour ».

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir maître de l'esprit, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Bluff, degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Intimidation, degré de maîtrise de 4 en Psychologie.



Kal Brandic, un maître de l'esprit, et son esclave ogre.

TABLE 2-15 : MAÎTRE DE L'ESPRIT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Télépathie	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+3	+3	Amélioration des compétences, <i>influence mentale</i> (1 fois/jour)	—
3	+1	+1	+3	+3	<i>Lecture d'esprit</i> (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+4	+4	Charme éternel (1)	—
5	+2	+1	+4	+4	<i>Influence mentale</i> (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
6	+3	+2	+5	+5	Charme éternel (2), puissance magique enchanteresse (+2)	—
7	+3	+2	+5	+5	<i>Domination</i> , <i>lecture d'esprit</i> (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
8	+4	+2	+6	+6	Charme éternel (3), <i>influence mentale</i> (3 fois/jour)	—
9	+4	+3	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
10	+5	+3	+7	+7	Charme éternel (4), esclave, puissance magique enchanteresse (+4)	—

Sorts. Faculté de jeter *charme-personne*, d'utiliser *charme-personne* en qualité de pouvoir magique ou d'user de l'invocation *charme*.

Sorts ou pouvoirs magiques. Niveau 5 de lanceur de sorts de magie profane.

Compétences de classe

Les compétences du maître de l'esprit (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître de l'esprit :

Armes et armures. Le maître de l'esprit ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau impair de maître de l'esprit, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le maître de l'esprit possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Télépathie (Sur). Au niveau 1, le maître de l'esprit découvre l'un des éléments les plus fondamentaux de son art et acquiert la faculté de communiquer mentalement avec toute créature maîtrisant une langue et qui se trouve dans un rayon de 30 mètres.

Amélioration des compétences (Ext). Le maître de l'esprit est potentiellement très doué en matière de manipulation mentale, qu'elle soit magique ou naturelle. À partir du niveau 2, il bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau de classe aux tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie.

Influence mentale (Mag). À partir du niveau 2, le maître de l'esprit peut influencer les actions d'une créature vivante de taille G ou inférieure, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le

même principe que *suggestion*, si ce n'est qu'il a une portée de 30 mètres et une durée de 5 heures plus 1 heure par niveau de classe. Le personnage suggère la ligne d'action par télépathie s'il le souhaite, ce qui lui permet d'user de l'effet quelle que soit la langue de la cible. Cette dernière annule l'effet si elle réussit un jet de Volonté (DD 13 + modificateur de caractéristique principale). La caractéristique principale est l'Intelligence pour les magiciens, le Charisme pour les ensorceleurs et les bardes, etc.

Tous les trois niveaux, le maître de l'esprit gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir (2 fois par jour au niveau 5 et 3 fois par jour au niveau 8).

Lecture d'esprit (Mag). Au niveau 3, le maître de l'esprit est capable de lire les pensées superficielles d'une créature vivante située dans un rayon de 30 mètres. Il s'agit d'un pouvoir mental utilisable au prix d'une action simple. Le personnage doit être à même de voir la cible. Cette dernière annule l'effet si elle réussit un jet de Volonté (DD 12 + modificateur de caractéristique principale). Les créatures dotées d'une intelligence animale (Int 1 ou 2) ont des pensées simples et basées sur l'instinct.

Le personnage maintient l'effet en se concentrant, la durée maximale étant de 10 minutes.

Le pouvoir de lecture peut traverser les obstacles, mais il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,50 centimètres d'un métal ordinaire, une fine couche de plomb ou bien 1 mètre de bois ou de terre. Cet effet équivaut à un pouvoir de 2^e niveau.

Le maître de l'esprit peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 3 et 4 fois par jour au niveau 7.

Charme éternel (Mag). À partir du niveau 4, le maître de l'esprit peut user de *charme-monstre* contre une créature vivante de taille G ou inférieure située dans un rayon de 30 mètres, 1 fois par jour. La victime a droit à un jet de Volonté (DD 14 + modificateur de caractéristique principale) pour résister à l'effet. La durée est permanente, mais le personnage ne peut disposer que d'une créature ainsi *charmée* à la fois. S'il tente d'user de son pouvoir contre une seconde créature, la première est automatiquement libérée (quel que soit le résultat de la tentative). L'effet est également brisé si le maître de l'esprit ou l'un de ses alliés blesse le sujet. *Dissipation de la magie* n'a aucun effet sur ce pouvoir, mais *annulation d'enchantement* libère la victime (considérez alors que le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à 5 + son niveau de maître de l'esprit).

À partir du niveau 6, le maître de l'esprit peut disposer de deux créatures affectées par ce pouvoir. S'il tente d'en *charmer* une troisième, sa plus ancienne victime est libérée. Le nombre de créatures qu'il est possible de contrôler passe à trois au niveau 8, puis à quatre au niveau 10.

Puissance magique enchanteresse (Ext). À partir du niveau 6, le maître de l'esprit lance des enchantements plus puissants. En effet, il bénéficie d'un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts quand il jette un tel sort. Ce bonus passe à +4 au niveau 10.

Domination (Mag). Au niveau 7, le maître de l'esprit peut user de *domination universelle* contre une créature vivante de taille G ou inférieure située dans un rayon de 30 mètres, 1 fois par jour. La victime a droit à un jet de Volonté (DD 19 + modificateur de caractéristique principale). La durée du pouvoir est de 24 heures.

Esclave (Sur). Au niveau 10, le contrôle mental exercé par le maître de l'esprit atteint son paroxysme. Il peut choisir une créature qu'il a préalablement dominée (cf. ci-dessus) et en faire son esclave permanent. Le personnage ne peut avoir qu'un seul esclave à son service à un moment donné grâce à ce pouvoir. Si le maître de l'esprit domine une seconde créature et rend l'effet permanent, l'esclave précédent est libéré de son influence.

EXEMPLE DE MAÎTRE DE L'ESPRIT

Kal Brandric. Ensorceleur 6/maître de l'esprit 4 halfelin (m) ; FP 10 ; humanoïde de taille P ; DV 10d4+10 ; pv 36 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 15, contact 13, pris au dépourvu 13 ; BBA +5 ; Lutte -1 ; Att/Out lance de maître (+5 corps à corps, 1d6-2/×3) ou lance de maître (+10 distance, 1d6-2/×3) ; AS *charme éternel*, *influence mentale* (1 fois/jour) ; Part *lecture d'esprit* (1 fois/jour), télépathie, traits des halfelins ; AL N ; JS Réf +6*, Vig +5*, Vol +10* ; For 6, Dex 15, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 19.

Compétences et dons. Bluff +17, Concentration +13, Déguisement +7 (+9 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +4, Diplomatie +21, Discrétion +6, Escalade +0, Intimidation +15, Perception auditive +2, Psychologie +10, Saut -6 ; Attaque spéciale renforcée (*influence mentale*), École renforcée (Enchantement), Efficacité des sorts accrue, Esquive.

Langues. Commun, géant, gnome, halfelin.

Charme éternel (Mag). Kal peut user de *charme-monstre* contre une créature vivante de taille G ou inférieure située dans un rayon de 30 mètres, 1 fois par jour. La victime a droit à un jet de Volonté (DD 18) pour résister à l'effet. La durée est permanente, mais Kal ne peut disposer que d'une créature ainsi *charmée* à la fois.

Kal dispose actuellement d'un ogre *charmé* du nom de Tau-reau (utilisez le profil fourni à la page 207 du *Manuel des Monstres*). Ce monstre possède une *potion de soins importants*.

Influence mentale (Mag). Kal peut user de *suggestion* contre une créature vivante de taille G ou inférieure située dans un rayon de 30 mètres, 1 fois par jour. La durée est de 9 heures. Kal suggère la ligne d'action par télépathie s'il le souhaite, ce qui lui permet d'user de l'effet quelle que soit la langue de la cible. Cette dernière annule l'effet si elle réussit un jet de Volonté (DD 19).

Lecture d'esprit (Mag). Kal est capable de lire les pensées superficielles d'une créature vivante située dans un rayon de 30 mètres, 2 fois par jour. Il doit être à même de voir la cible. Cette dernière annule l'effet si elle réussit un jet de Volonté (DD 16).

Télépathie (Sur). Kal peut communiquer mentalement avec toute créature maîtrisant une langue et qui se trouve dans un rayon de 30 mètres.

Traits des halfelins. * Les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/6/4 chaque jour ; niveau 8 de lanceur de sorts). 0 – *détection de la magie*, *hébètement* (DD 15), *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *message*, *signature magique*, *son imaginaire* (DD 14) ; 1^{er} – *charme-personne* (DD 16), *déguisement*, *graisse* (DD 15), *projectile magique*, *repli expéditif* ; 2^e – *force de taureau*, *invisibilité*, *nuée grouillante* ; 3^e – *immobilisation de personne* (DD 18), *rage* ; 4^e – *confusion* (DD 19).

Possessions. Bracelets d'armure +2, lance de maître, cape de Charisme +2, serre-tête de persuasion, baguette d'endurance de l'ours (17 charges), 95 pp.

MAÎTRE DES EFFIGIES

Fasciné par les forces animées de la vie, le maître des effigies n'a pas son pareil dans l'art de singer la vie. Par le biais d'études et d'expériences, il apprend à imprégner ses créations d'une pseudo-vie bien plus résistante que celle qui anime les créations d'autres lanceurs de sorts. Le maître des effigies donne la vie à des sculptures de glaise, de neige, de cire ou de boue et use de ses pouvoirs pour créer des gardiens et des protecteurs, voire des compagnons d'armes. Dans le même temps, il continue d'étudier les secrets de la magie, quoique à un rythme légèrement moins soutenu.

Les maîtres des effigies sont généralement des magiciens qui cherchent à donner un semblant de vie à des éléments inertes pour créer des sbires loyaux qui ne nécessitent guère d'entretien. Certains ensorceleurs se tournent vers cette classe de prestige, mais ils n'empruntent généralement pas cette voie très longtemps.

Les maîtres des effigies PNJ sont des individus singuliers. Certains louent leurs services à de riches seigneurs et marchands qui souhaitent s'entourer de gardes parfaitement fidèles et immunisés contre les charmes et la corruption. D'autres sont des expérimentateurs qui se complaisent dans la création d'une pseudo-vie visant à satisfaire leur curiosité et leur créativité. Enfin, quelques-uns sont des solitaires amers et malveillants qui prennent un malin plaisir à créer des parodies de vie ou à accumuler du pouvoir en remplaçant certains individus de choix.

Adaptation. Ceux qui apprécient le concept de maître des effigies ne se satisferont peut-être pas des cinq niveaux qu'offre cette classe de prestige. Cependant, en poursuivant sur la progression existante, il n'est pas compliqué de rajouter cinq niveaux à cette classe. Cela signifie que la progression offrira un nouveau pouvoir aux niveaux 7 et 9, voire au niveau 10. Le pouvoir de niveau 7 permettra de créer de nouvelles effigies à moindres frais. Celui de niveau 9 octroiera un nouveau bonus

TABLE 2-16 : MAÎTRE DES EFFIGIES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Création d'effigies	—
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Science de l'effigie	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Lien d'effigie	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

de +1 à l'attaque, aux dégâts et aux jets de sauvegarde des effigies. Enfin, le pouvoir de niveau 10 permettra au personnage de posséder une effigie 1 fois par jour pendant 10 minutes, sur le même principe qu'un sort de *possession*. Par contre, le mage ne bénéficiera pas d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts effectif.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir maître des effigies, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie, degré de maîtrise de 10 en Artisanat (feronnerie, maroquinerie ou travail du bois), degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 2 en Utilisation d'objets magiques.

Don. Création d'objets merveilleux.

Spécial. *Simulacre* doit figurer sur la liste de sorts du personnage, qu'il soit capable ou non de le lancer.

Compétences de classe

Les compétences du maître des effigies (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître des effigies :

Armes et armures. Le maître des effigies ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de maître des effigies (à l'exception du niveau 1), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant



Fenlun Herlendaal, un maître des effigies, se crée un garde du corps.

habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou de détruire les morts-vivants, don supplémentaire, etc.). Si le maître des effigies possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Création d'effigies (Sur). Le personnage est capable de créer des effigies (cf. page 152). Contrairement à d'autres créateurs, il n'a pas besoin du don Création de créatures artificielles pour achever sa tâche. Il n'a pas davantage besoin du don ou de degrés de maîtrise en Connaissances (architecture et ingénierie) pour réparer les effigies qu'il a créées (cf. page 152 pour plus de détails). Le personnage peut ajouter son niveau de classe à son niveau de lanceur de sorts pour déterminer le nombre maximal de dés de vie des effigies qu'il crée.

Pour créer une effigie, le personnage doit disposer de bois, de cuir, de métal ou de câbles. Il doit effectuer un test d'Artisanat (feronnerie, maroquinerie ou travail du bois) (DD 15). Le coût de création, exprimé en PX et en po, dépend de la taille de l'effigie (cf. page 154).

Science de l'effigie (Ext). Un maître des effigies de niveau 3 ou plus peut améliorer ses créations, leur conférant ainsi un bonus d'aptitude permanent de +2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Cela nécessite 1 jour de travail et coûte 100 po par dé de vie de l'effigie. Le coût en PX est nul.

Lien d'effigie (Sur). Au niveau 5, le personnage est capable de développer un lien surnaturel avec l'une de ses effigies. Cela nécessite un rituel de 1 heure. Ensuite, le personnage est conscient de l'état de son effigie (comme s'il lui avait lancé rapport) et peut la scruter (comme s'il jetait le sort *scrutation*), 1 fois par jour.

De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde et tests de niveau de lanceur de sorts tant qu'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de l'effigie à laquelle il est lié.

Le personnage ne peut être lié qu'à une seule effigie à la fois. Si celle-ci est détruite, ou s'il souhaite établir un nouveau lien, il peut développer ce dernier (et éliminer l'ancien) en réalisant le rituel avec la nouvelle effigie.

EXEMPLE DE MAÎTRE DES EFFIGIES

Fenlun Herlendaal. Illusionniste 7/maître des effigies 1 gnome (m) ; FP 8 ; humanoïde de taille P ; DV 8d4+16 plus 3 ; pv 40 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11 ; BBA +3 ; Lutte -2 ; Att/Out dague (+3 corps à corps, 1d3-1/19-20) ou arbalète légère (+5 distance, 1d6/19-20) ; AS pouvoirs magiques ; Part création d'effigies, familier (rat), pouvoirs de familier (Vigilance, lien télépathique, transfert d'effet magique), traits des gnomes, vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +3*, Vig +4*, Vol +6* ; For 8, Dex 12, Con 15, Int 17, Sag 8, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +13 (+15 pour déchiffrer les sorts des parchemins), Artisanat (feronnerie) +14, Concentration +13, Connaissances (mystères) +14, Estimation +3 (+5 pour les objets en métal), Perception auditive +1, Utilisation d'objets magiques +9 (+11 pour les parchemins) ; Affinité magique, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins (S), Incantation silencieuse (S), Robustesse, Vigilance (familier).

Langue. Commun, draconien, gnome, nain, terreux.

Pouvoirs magiques. Communication avec les animaux (mammifères fouisseurs uniquement, durée 1 minute), lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire (DD 12).

Création d'effigies (Sur). Fenlun a créé une effigie de lion sanguinaire. La créature bénéficie du profil de l'effigie de lion sanguinaire de la page 153.

Familier. Le familier de Fenlun est un rat du nom de Goli. Cette créature exploite les meilleurs bonus de base aux sauvegardes entre ceux de son maître et les siens. Son profil figure ci-dessous.

Goli. Rat (familier) ; FP - ; créature magique de taille TP ; DV 8 ; pv 20 ; Init +2 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 16 ; BBA +3 ; Lutte -9 ; Att/Out morsure (+7 corps à corps, 1d3-4) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS - ; Part communication avec le maître, communication avec les rongeurs, conduit, esquive extraordinaire, odorat, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +8 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 9, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10 ; Attaque en finesse.

Communication avec le maître (Ext). Goli peut communiquer verbalement avec Fenlun. Personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les rongeurs (Ext). Goli peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires).

Conduit (Sur). Goli peut placer des sorts de contact à la place de Fenlun (cf. page 35 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Si Goli est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts infligés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

Odorat (Ext). Ce pouvoir permet à Goli de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Pouvoirs de familier. Grâce à son familier, Fenlun bénéficie de pouvoirs spéciaux. La créature lui confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur (inclus dans le profil ci-dessus).

Lien télépathique (Sur). Fenlun dispose d'un lien télépathique avec Goli tant que celui-ci reste dans un rayon de 1,5 kilomètre. Fenlun a le même rapport à un lieu ou à un objet que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort que Fenlun se lance peut également affecter Goli s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, il peut lui lancer tout sort à portée personnelle.

Vigilance (Ext). Goli confère le don Vigilance à son maître tant qu'il se situe dans un rayon de 1,50 mètre.

Traits des gnomes. Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +4 à la CA contre les géants.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Sorts de magicien préparés (niveau 7 de lanceur de sorts ; écoles interdites, Enchantement et Nécromancie). 0 – détection de la

magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, son imaginaire (DD 14) ; 1^{er} – bouclier, brume de dissimulation, couleurs dansantes (DD 15), déguisement, projectile magique, serviteur invisible ; 2^e – convocation de monstres II, image imparfaite (DD 16), image miroir, invisibilité, lueurs hypnotiques (DD 16) ; 3^e – antidétection (DD 16), déplacement, image miroir silencieuse, protection contre les énergies destructives ; 4^e – invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel (DD 18).

Grimoire (comme ci-dessus, plus). 0 – tous les autres sauf destruction de mort-vivant, fatigue, hébètement ; 1^{er} – image silencieuse, protection contre le Chaos ; 2^e – corde enchantée, grâce féline ; 3^e – lentueur, vol ; 4^e – convocation de monstres IV.

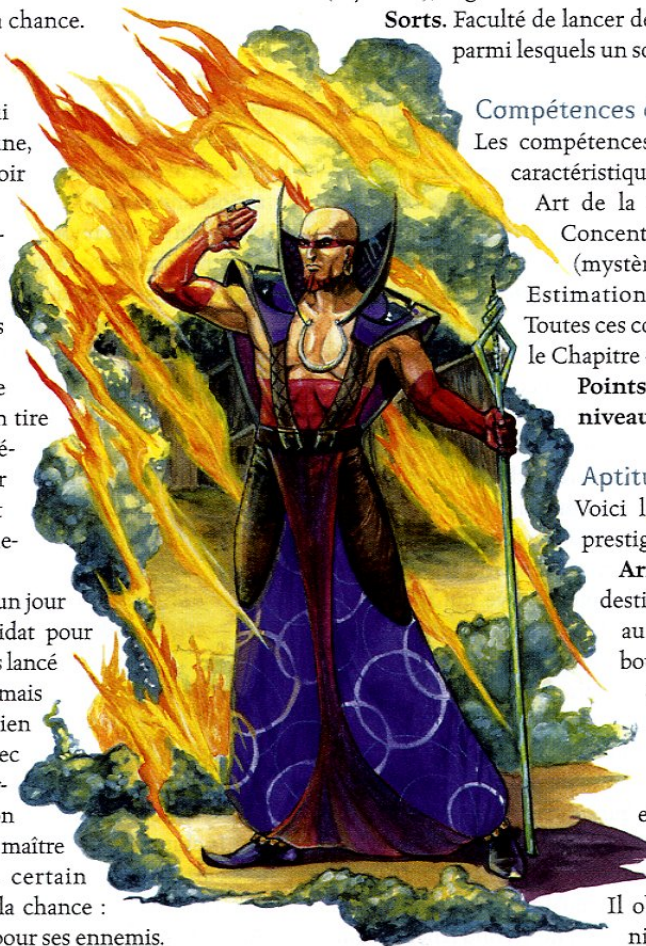
Possessions. Dague, arbalète légère et 10 carreaux, bottes de lévitation, baguette de ruse du renard (10 charges), parchemin de convocation de monstres IV, 300 po.

MAÎTRE DU DESTIN

Certaines personnes naissent chanceuses et d'autres moins. Et quelques-unes forcent la main de la chance.

Un maître du destin (que l'on appelle aussi un « mage aux multiples destins ») a soulevé le voile qui cache les mystères de la bonne fortune, du hasard et du chaos pour entrevoir une vérité primordiale : la probabilité. Lorsqu'un événement se produit, une quantité innombrable d'événements alternatifs reste dans le domaine du possible, et l'univers cherche aveuglément à maintenir l'équilibre. Grâce à cette nouvelle compréhension, le maître du destin tire bénéfice de cette nécessité impérieuse d'équilibre, mais attention car cela comporte un risque. Il peut accroître la probabilité qu'un événement se déroule en sa faveur.

Tout jeteur de sorts profane ayant un jour maudit sa malchance est un candidat pour cette classe de prestige. Qui n'a jamais lancé un sort en espérant avec ferveur (mais sans pouvoir rien y faire) une issue bien précise ? Qui n'a jamais constaté avec dépit la chance incroyable d'un adversaire qui résiste à tous les sorts qu'on lui jette, les uns après les autres ? Le maître du destin tente d'appliquer un certain contrôle sur les impondérables de la chance : bonne fortune pour lui, malchance pour ses ennemis.



Raadi Weskil, maître du destin

Les PNJ appartenant à cette classe de prestige occupent souvent une position d'autorité et de pouvoir, ce qui paraît logique pour des individus en mesure d'affecter directement leur propre destin. D'autres continuent de parcourir le monde, aiguisant leurs capacités, obstinés dans leur recherche d'un dernier coup de chance.

Adaptation. Pour adapter cette classe à d'autres méthodes de jeu, songez à absorber la chance des PNJ et à utiliser celle-ci sur le même principe que sa réserve de distorsion. L'effet sera par exemple lié au pouvoir de caprice du destin. Il gagnera alors 1 point de distorsion utilisable dans le round (impossible de le stocker). Ce pouvoir n'est utilisable que 1 fois par jour.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir maître du destin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Profession (joueur).

Sorts. Faculté de lancer des sorts profanes du 4^e niveau, parmi lesquels un sort de Divination de 1^{er} niveau.

Compétences de classe

Les compétences du maître du destin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont :

Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Escamotage (Dex), Estimation (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître du destin :

Armes et armures. Le maître du destin ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de maître du destin (à l'exception du niveau 5), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un

TABLE 2-17 : MAÎTRE DU DESTIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Distorsion du hasard	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Caprice du destin	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Distorsion du destin	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Deuxième chance, troisième chance	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Sceau du destin	—

personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou de détruire les morts-vivants, don supplémentaire, etc.). Si le maître du destin possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Distorsion du hasard (Ext). Le mage aux multiples destins comprend que la « chance » est moins aléatoire qu'il n'y paraît, et il peut ajuster les probabilités de certains événements en faisant jouer une force qualifiée de « distorsion ». Chaque jour, le personnage peut utiliser un nombre de points de distorsion égal à son niveau de classe de maître du destin.

Au prix d'une action libre, le maître du destin peut employer cette distorsion accumulée pour augmenter le DD des jets de sauvegarde d'un de ses sorts, sur la base de un pour un. Par exemple, un magicien 5/ maître du destin 3 peut augmenter de +1, +2 ou +3 le DD du jet de Volonté d'une *boule de feu*. Une fois sa réserve de distorsion quotidienne épuisée, il ne peut plus affecter les probabilités pour la journée.

La réserve de distorsion se reconstitue au moment où le personnage recouvre ses sorts quotidiens (via repos, préparation ou prières).

Caprice du destin (Ext). Lorsqu'il atteint le niveau 2, le maître du destin acquiert le pouvoir extraordinaire d'affecter la chance d'autrui. Une fois par jour, au prix d'une action immédiate (cf. page 86), il peut forcer une créature (alliée ou non) à rejouer un jet de dé qu'elle vient d'effectuer. Le personnage doit néanmoins avoir la cible dans sa ligne de mire. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Distorsion du destin (Ext). À partir du niveau 3, le personnage appréhende plus clairement la complexe matrice de la réalité et il peut employer la distorsion accumulée pour ajuster certains événements aléatoires. La méthode est identique à l'augmentation du DD de sauvegarde d'un sort, mais le maître du destin peut désormais ajouter des points de distorsion à ses tests de compétence, jets d'attaque et jets de sauvegarde, sur la base de un pour un. Cependant, les points de distorsion sont issus de cette même réserve qui lui permet d'augmenter le DD de ses sorts. Le bonus doit être appliqué avant d'effectuer le jet.

Deuxième chance (Ext). À partir du niveau 4, le personnage bénéficie d'une chance extraordinaire quand il est inconscient ou mourant. Une fois par jour, à la première occasion où il lui faut se stabiliser, il réussit automatiquement son test. Les tests réalisés dans les 24 heures qui suivent ne sont pas affectés.

Troisième chance (Sur). Un maître du destin de niveau 4 ou plus exerce un certain contrôle sur sa chance. Une fois par jour, il peut rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Sceau du destin (Sur). Un maître du destin de niveau 9 peut interférer avec des aspects de la réalité tels que la vie et la mort, et sceller le destin d'un ami ou d'un ennemi. Une fois par jour, au prix d'une action libre, le personnage désigne une créature située dans un rayon de 9 mètres et pourvue d'un nombre de dés de vie inférieur ou égal au sien. Selon les vœux du personnage, la cible reçoit alors un malus de -10 ou un bonus de

+10 au jet de sauvegarde suivant. Si la cible a plus de dés de vie que le maître du destin, le pouvoir ne fonctionne pas, mais il n'est pas utilisé pour la journée en cours. L'effet ne dure que 1 round. Si aucun effet ne vise la cible durant celui-ci, la créature n'est pas affectée.

EXEMPLE DE MAÎTRE DU DESTIN

Raadi Weskil. Ensorceleur 8/maître du destin 2 humain (m); FP 10; humanoïde de taille M; DV 10d4+16 plus 3; pv 29; Init +7; VD 9 m; CA 19*, contact 14, pris au dépourvu 16*; BBA +5; Lutte +4; Att/Out bâton (+4 corps à corps, 1d6-1) ou sort (+9 contact à distance); AS caprice du destin, distorsion du destin; Part familial (rat), pouvoirs de familier (Vigilance, lien télépathique, transfert d'effet magique); AL N; JS Réf +5, Vig +2, Vol +10; For 8, Dex 16, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 19.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Art de la magie +16, Bluff +9, Concentration +13 (+17 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (mystères) +14, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Diplomatie +6, Escamotage +8, Intimidation +6, Profession (joueur) +6; Arme de prédilection (sort à distance), Robustesse, Science du contresort, Science de l'initiative, Vigilance (familier).

Langues. Commun, orque.

Caprice du destin (Ext). Une fois par jour, au prix d'une action immédiate (cf. page 86), Raadi peut forcer une créature (alliée ou non) à rejouer un jet de dé qu'elle vient d'effectuer. Il doit néanmoins avoir la cible dans sa ligne de mire. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Distorsion du hasard (Ext). Au prix d'une action libre, Raadi peut employer la distorsion qu'il a accumulée pour augmenter de 1 ou 2 points le DD du jet de sauvegarde d'un de ses sorts.

Familier. Le familier de Raadi est un rat du nom de Yorghhan. Cette créature exploite les meilleurs bonus de base aux sauvegardes entre ceux de son maître et les siens. Son profil figure ci-dessous.

Yorghhan. Rat (familier); FP -; créature magique de taille TP; DV 10; pv 14; Init +2; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m; CA 22*, contact 14, pris au dépourvu 20*; BBA +5; Lutte -7; Att/Out morsure (+9 corps à corps, 1d3-4); Esp/all 75 cm/0 m; AS -; Part communication avec le maître, communication avec les rondeurs, conduit, esquive extraordinaire, odorat, vision nocturne; AL N; JS Réf +4, Vig +2, Vol +10; For 2, Dex 15, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 2.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10; Arme de prédilection.

Communication avec le maître (Ext). Yorghhan peut communiquer verbalement avec Raadi. Personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les rongeurs (Ext). Yorghhan peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires).

Conduit (Sur). Yorghhan peut placer des sorts de contact à la place de Raadi (cf. page 35 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Si Yorghhan est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts infligés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

Olorat (Ext). Ce pouvoir permet à Yorghhan de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Pouvoirs de familier. Grâce à son familier, Raadi bénéficie de pouvoirs spéciaux. La créature lui confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur (inclus dans le profil ci-dessus).

Lien télépathique (Sur). Raadi dispose d'un lien télépathique avec Yorghhan tant que celui-ci reste dans un rayon de 1,5 kilomètre. Raadi a le même rapport à un lieu ou à un objet que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort que Raadi se lance peut également affecter Yorghhan s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, il peut lui lancer tout sort à portée personnelle.

Vigilance (Ext). Yorghhan confère le don Vigilance à son maître tant qu'il se situe dans un rayon de 1,50 mètre.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/6/3 chaque jour ; niveau 10 de lanceur de sorts). 0 – *détection de la magie, détection du poison, fatigue (+4 contact au corps à corps ; DD 14), illumination (DD 14), lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre (+9 contact à distance), signature magique ; 1^{er} – armure de mage (déjà lancé), charme-personne (DD 15), compréhension des langages, coup au but, orbe de feu mineur† ; 2^e – flèche acide de Melf (+9 contact à distance), image miroir, résistance aux énergies destructives, vision dans le noir ; 3^e – clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, rayon d'épuisement (+9 contact à distance) ; 4^e – confusion (DD 18), porte dimensionnelle ; 5^e – mur de force.*

† Nouveau sort décrit à la page 116.

Possessions. Bâton, cape de Charisme +2, gants de Dextérité +2, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, potion de soins importants, 2 parchemins d'éclair (niveau 10), baguette d'invisibilité (10 charges), broche en or (800 po), 45 pp.



MAÎTRE TRANSMOGRIFFISTE

Sans doute n'existe-t-il aucun pouvoir profane aussi polyvalent, utile et spectaculaire que la faculté de transformation. Le maître transmogrieffiste est un ensorceleur ou un magicien spécialisé dans la magie de transformation. Le sort *métamorphose* et autres transmutations de changement de forme font de lui un redoutable adversaire au combat, un voyageur rapide et un espion parfait.

Les personnages devant être pourvus d'un grand talent en matière de magie profane pour se tourner vers cette classe de prestige, presque tous sont issus des rangs des magiciens et des ensorceleurs. Parmi eux, les ensorceleurs sont les plus attirés par la spontanéité et l'esprit inventif des sorts de *métamorphose* et autres effets similaires.

Les maîtres transmogrieffistes PNJ adorent faire la preuve de leurs pouvoirs sous leur forme de prédilection. Parfois, on les charge de faire une démonstration devant un roi, un magicien ou un autre transmogrieffiste.

Adaptation. Le pouvoir de forme de prédilection offre une certaine structure à cette classe de prestige, mais on peut renforcer cet aspect en obligeant ses membres à choisir un type de créature, comme animal. Le personnage bénéficie alors de pouvoirs de transformation accrus pour les formes qui sont en rapport avec ce type, même si cela ne l'empêche pas d'adopter d'autres formes. Il ne bénéficie tout simplement pas des avantages qui découlent de cette classe de prestige quand il adopte une forme qui ne relève pas de ce type.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir maître transmogrieffiste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être loyal.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Déguisement.

Don. Dispense de composantes matérielles.

Sorts. Faculté de lancer *métamorphose* et modification d'apparence.

TABLE 2-18 : MAÎTRE TRANSMOGRIFFISTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Changement à durée étendue, forme de prédilection	—
2	+1	+0	+0	+3	Manifestation de sens	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+1	+3	Maîtrise des combats (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+1	+4	Changement naturel	—
5	+2	+1	+1	+4	Métamorphose	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
6	+3	+2	+2	+5	Maîtrise des combats (+4)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
7	+3	+2	+2	+5	Changement réflexe	—
8	+4	+2	+2	+6	Manifestation de particularités	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
9	+4	+3	+3	+6	Maîtrise des combats (+6)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
10	+5	+3	+3	+7	Espèces infinies	—

Compétences de classe

Les compétences du maître transmogrificateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Déguisement (Cha) Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître transmogrificateur :

Armes et armures.

Le maître transmogrificateur ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de maître transmogrificateur indiqué sur la Table 2-18, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le maître transmogrificateur possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Changement à durée étendue

(Ext). Les sorts de Transmutation que le maître transmogrificateur lance pour adopter l'une de ses formes de prédilection (cf. ci-dessous) jouissent du don Extension de durée. Ce pouvoir n'augmente pas le temps d'incantation et le niveau du sort, et il ne requiert aucune préparation particulière. Les sorts susceptibles de bénéficier de ce pouvoir sont : *changement de forme*, *métamorphose*, *métamorphose universelle* et *modification d'apparence*.

Forme de prédilection (Sur). Au niveau 1, le maître transmogrificateur choisit trois formes de prédilection. Chacune correspond à une espèce de créature dont il peut prendre la forme au moyen du sort *métamorphose*. Il n'a pas le droit de choisir une créature de son type (généralement humanoïde) dans le cadre de ce pouvoir. Par exemple, un ensorceleur 8/maître

transmogrificateur 1 humain peut choisir pégase, ombre des roches et dragon de bronze. Cependant, au vu de la limite de dés de vie, il pourra simplement adopter la forme d'un très jeune dragon de bronze. Avec ses formes de prédilection, le maître transmogrificateur jouit d'un certain nombre d'avantages précisés dans la description des pouvoirs qui suivent.

Tous les niveaux impairs (au-delà du niveau 1), le personnage acquiert une forme de prédilection supplémentaire. Ainsi, il en a quatre au niveau 3, cinq au niveau 5, six au niveau 7 et sept au niveau 9. En outre, à chaque niveau de maître transmogrificateur (au-delà du niveau 1), le personnage peut se défaire d'une ancienne forme de prédilection et en choisir une nouvelle.

Manifestation de sens

(Sur). À partir du niveau 2, le maître transmogrificateur acquiert les sens de sa forme de prédilection quand il adopte celle-ci. Ces sens incluent les particularités extraordinaires comme odorat, perception aveugle, perception des vibrations, vision aveugle, vision dans le noir et vision nocturne.

Maîtrise des combats (Ext).

Dès le niveau 3, le maître transmogrificateur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque quand il adopte l'une de ses formes de prédilection. Ce bonus passe à +4 au niveau 6 et à +6 au niveau 9.

Changement naturel (Ext).

Au niveau 4, le maître transmogrificateur apprend à changer de forme au prix d'un simple effort de volonté. Il a la possibilité d'appliquer les dons Incantation silencieuse et Incantation statique (même s'il ne possède pas) aux sorts de Transmutation qu'il jette pour adopter l'une de ses formes de prédilection. Ce pouvoir n'augmente pas le temps d'incantation et le niveau du sort, et il ne requiert aucune préparation particulière. Les sorts susceptibles de bénéficier de ce pouvoir sont : *changement de forme*, *métamorphose*, *métamorphose universelle* et *modification d'apparence*.

Métamorphe (Ext). Au niveau 5, le maître transmogrificateur acquiert le sous-type métamorphe. Il a le pouvoir de conserver indéfiniment sa forme quand il use de *modification d'apparence*. Cet effet fonctionne sur le même principe que le sort *modification d'apparence*, mais la durée est permanente.



Mekkbier Saadren, maître transmogrificateur

En d'autres termes, le maître transmogriffiste conserve la forme adoptée aussi longtemps qu'il le souhaite, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il y mette un terme ou jusqu'à ce que l'effet soit dissipé.

Changement réflexe (Ext). À partir du niveau 7, le maître transmogriffiste a le pouvoir d'adopter l'une de ses formes de prédilection via un sort de Transmutation en réponse à l'action d'un adversaire. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour. S'il a préparé un sort adéquat et qu'il choisit de recourir à ce pouvoir, le personnage peut changer de forme au prix d'une action immédiate (cf. page 86) en réponse à l'action de son protagoniste. Par exemple, un maître transmogriffiste pourra se transformer en dragon-tortue et bénéficier d'une CA plus élevée contre l'attaque qui le vise ou bien en dragon rouge pour jouir d'une immunité contre les dégâts de feu d'une *tempête de feu* adverse. Le sort est utilisé, comme si le personnage l'avait lancé. Ce dernier conserve alors la forme jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce qu'il y mette un terme. Pour réaliser le changement réflexe, le maître transmogriffiste doit renoncer à sa prochaine action.

Si le personnage est déjà sous l'effet d'un *changement de forme* qu'il s'est lancé, il peut user de ce pouvoir aussi souvent qu'il le souhaite (mais pas plus de 1 fois par round). À chaque fois, il renonce bien évidemment à sa prochaine action.

Manifestation de particularités (Ext). À partir du niveau 8, le maître transmogriffiste acquiert tous les pouvoirs extraordinaires de la forme de prédilection qu'il adopte. Par exemple, il pourra se transformer en troll et bénéficier du pouvoir de régénération de cette créature ou prendre la forme d'une guenaude verte et jouir d'une résistance à la magie (18).

Espèces infinies (Sur). Au niveau 10, le maître transmogriffiste a le pouvoir de créer des formes issues de son imagination quand il se lance *changement de forme*, *métamorphose* ou *métamorphose universelle*. Pour créer une forme imaginaire, il prend pour base l'une de ses formes de prédilection. Il choisit ensuite un aspect (et un seul) d'un second monstre dont il est capable de prendre la forme en usant du sort qu'il jette et l'ajoute à la première créature. Voici les options qui lui sont proposées :

- Remplacer le bonus d'armure naturelle de la forme de base par celui de la seconde forme.
- Bénéficier des modes de déplacement de la seconde forme.
- Bénéficier de l'un des types d'attaques naturelles de la seconde forme (accompagné de l'allonge correspondante) si la forme de base n'en est pas déjà dotée.
- Bénéficier d'une attaque extraordinaire de la seconde forme.
- Bénéficier d'une particularité extraordinaire de la seconde forme.
- Remplacer l'une des valeurs de caractéristique physique de la forme de base, mais seulement si les deux formes relèvent de la même catégorie de taille.

Par exemple, si la forme de base est celle d'un jeune dragon rouge et que la forme secondaire est celle d'une pieuvre géante, le maître transmogriffiste pourra ajouter les huit attaques de tentacule (1d4 + bonus de Force) aux attaques naturelles du dragon.

EXEMPLE DE MAÎTRE TRANSMOGRIFFISTE

Mekkhier Saadren. Ensorceleur 8/maître transmogriffiste 3 humain (m) ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 11d4+22 ; pv 51 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 16*, contact 12, pris au dépourvu 16* ; BBA +5 ; Lutte +4 ; Att/Out dague (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20) ou sort (+5 contact à distance) ; AS maîtrise des combats (+2) ; Part changement à durée étendue, forme de prédilection, manifestation de sens ; AL CN ; JS Réf +3, Vig +5, Vol +10 ; For 8, Dex 10, Con 14, Int 12, Sag 13, Cha 17.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Bluff +17, Concentration +16, Déguisement +14 (+16 pour jouer un rôle), Diplomatie +5, Intimidation +5 ; Dispense de composantes matérielles, Efficacité des sorts accrue, Incantation silencieuse, Incantation statique, Science de l'initiative.

Langues. Commun, draconien.

Maîtrise des combats (Ext). Mekkhier bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque quand il adopte l'une de ses formes de prédilection (inclut dans les profils ci-dessous).

Changement à durée étendue (Ext). Quand Mekkhier adopte l'une de ses formes de prédilection (cf. ci-dessous), la durée est doublée, comme s'il bénéficiait du don *Extension de durée*.

Forme de prédilection (Sur). Mekkhier a quatre formes de prédilection : gelée ocre, méduse, ombre des roches et très jeune dragon d'or.

Forme de gelée ocre. Comme ci-dessus, sauf : vase de taille G ; Init -1 ; VD 3 m, escalade 3 m ; CA 6, contact 6, pris au dépourvu 6 ; Lutte +11 ; Att/Out coup (+8 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; AS acide, constriction (2d4+3 plus 1d4 acide), étreinte ; JS Réf -2, Vig +9 ; For 15, Dex 1, Con 22.

Forme de méduse. Comme ci-dessus, sauf : humanoïde monstrueux de taille M ; Init +6 ; CA 17, contact 14, pris au dépourvu 15 ; Lutte +5 ; Att/Out serpents (+8 corps à corps, 1d4+1 plus venin) ; JS Réf +5, Vig +4 ; For 10, Dex 15, Con 12.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force ; effet secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Forme d'ombre des roches. Comme ci-dessus, sauf : aberration de taille G ; Init +5 ; VD 6 m, creusement 6 m ; CA 20, contact 12, pris au dépourvu 19 ; Lutte +15 ; Att griffes (+14 corps à corps, 2d4+7) ; Out 2 griffes (+14 corps à corps, 2d4+7) et morsure (+9 corps à corps, 2d8+4) ; Esp/all 3 m/3 m ; Part perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m) ; JS Réf +4, Vig +7 ; For 23, Dex 13, Con 19.

Forme de très jeune dragon d'or. Comme ci-dessus, sauf : dragon (Feu) de taille G ; VD 18 m ; CA 21, contact 11, pris au dépourvu 21 ; Lutte +14 ; Att morsure (+13 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+13 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+8 corps à corps, 1d6+3) et queue (+8 corps à corps, 1d8+8) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; Part perception aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne (quatre fois la normale) ; JS Vig +6 ; For 21, Con 17.

Manifestation de sens (Sur). Mekkhier gagne les sens de sa forme de prédilection quand il adopte celle-ci (inclus dans les profils ci-dessus).

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/5/3 chaque jour ; niveau 10 de lanceur de sorts). 0 – destruction de mort-vivant (+5 contact à distance), détection de la magie, détection du poison, fatigue (+4 contact au corps à corps ; DD 13), lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre (+4 contact au corps à corps ; DD 13), signature magique ; 1^{er} – armure de mage (déjà lancé), bouclier, projectile magique, rayon affaiblissant (+5 contact à distance), repli expéditif ; 2^e – flou, force de taureau, modification d'apparence, simulacre de vie ; 3^e – baiser du vampire (+4 contact au corps à corps), dissipation de la magie, héroïsme ; 4^e – métamorphose, peau de pierre ; 5^e – métamorphose funeste (DD 18).

Possessions. Dague, amulette des poings invincibles +1, anneau de protection +2, baguette de grâce féline (33 charges), potion de soins importants, 2 potions de peau d'écorce (+3), parchemin d'invisibilité suprême, sacoche à composantes, poudre de diamant (1 000 po), 30 po.

POING ILLUMINÉ

Tous les moines ne se consacrent pas exclusivement à la perfection métaphysique. Certains mêlent une rigoureuse discipline d'études académiques aux arts martiaux et au développement du corps. Pour ces moines, ces études incluent la pratique de la magie et l'ajout de certains tours profanes à leurs techniques de combat à mains nues. Ces poings illuminés maîtrisent l'utilisation des sorts de contact, créant ainsi de nouvelles formes de combat où ils frappent avec une célérité aveuglante et une puissance phénoménale, le tout accompagné d'une impressionnante énergie magique.

La plupart des poings illuminés sont des moines/ensorceleurs et des moines/magiciens. Certains d'attachant davantage à une classe qu'à l'autre, mais beaucoup cherchent à trouver l'équilibre entre leur entraînement physique et leur instruction profane.

Les moines illuminés évoluent généralement en milieu urbain, où ils peuvent suivre une formation magique et mener une vie monastique. Les PNJ poings illuminés vivent souvent au sein de communautés de moines ordinaires et pratiquent principalement la magie dans un souci de perfection.

Adaptation. Dans le monde d'Éberron, les poings illuminés apparaissent surtout au Khorvaire. On en croise fréquemment en Aundair, où les collègues profanes sont légion.

Certains sont issus d'un milieu religieux. Dans ce cas, remplacez Connaissances (mystères) par Connaissances (religion) pour ce qui est des conditions décrites plus bas. De même, le personnage devra être capable de jeter des sorts divins du 2^e niveau (au lieu de sorts profanes). Cependant, les sorts divins influent généralement davantage sur les facultés de combat au corps à corps, aussi faut-il modifier la progression de la table en matière de niveaux de lanceur de sorts. Ainsi, le personnage

bénéficiera de « +1 niveau de lanceur de sorts effectif » tous les niveaux pairs seulement.

Dés de vie. d8.



Sheris Liaday, un poing illuminé, terrasse un flagelleur mental.

TABLE 2-19 : POING ILLUMINÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Aptitudes de moine, frappe ki (magie)	—
2	+1	+0	+3	+3	Poing d'énergie	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+2	+1	+3	+3	Poing profane	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+3	+1	+4	+4	Régénération profane	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
6	+4	+2	+5	+5	Poing d'énergie (explosion)	—
7	+5	+2	+5	+5	Rayon de contact	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
8	+6	+2	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
9	+6	+3	+6	+6	Âme de diamant	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
10	+7	+3	+7	+7	—	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

Conditions

Pour devenir poing illuminé, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Concentration, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Dons. Coup étourdissant, Magie de guerre, Science du combat à mains nues.

Sorts ou pouvoirs magiques. Niveau 3 de lanceur de sorts profanes.

Compétences de classe

Les compétences du poing illuminé (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de poing illuminé :

Armes et armures. Le poing illuminé ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de poing illuminé (à l'exception des niveaux 1 et 6), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le poing illuminé possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Aptitudes de moine. Le poing illuminé ajoute son niveau de classe à son niveau de moine pour ce qui est de déterminer son bonus à la CA, ses dégâts à mains nues, son déplacement accéléré et le nombre d'utilisations quotidiennes du don Coup étourdissant. S'il n'a pas de niveaux de moine, il gagne le bonus à la CA, les dégâts à mains nues et le déplacement accéléré d'un moine dont le niveau est égal à son niveau de poing illuminé. Il n'ajoute cependant pas son bonus de Sagesse à sa CA.

Le personnage ne compte pas ses niveaux de poing illuminé pour ce qui est de déterminer ses autres aptitudes de moine, comme les modificateurs aux jets d'attaque de déluge de coups, les dons supplémentaires, l'esquive totale et autres pouvoirs spéciaux.

Frappe ki (Sur). Le poing illuminé peut bonifier ses attaques à l'aide de son ki. Ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Poing d'énergie (Sur). Une fois par round, au prix d'une action libre, un poing illuminé de niveau 2 ou plus peut utiliser

une de ses tentatives d'attaque étourdissante quotidiennes pour imprégner son attaque à mains nues d'électricité ou de feu. Le personnage choisit le type d'énergie destructive à chaque fois qu'il active le pouvoir. Pendant 1 round, chacun de ses coups à mains nues inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires (d'électricité ou de feu, au choix).

À partir du niveau 6, les attaques à mains nues jouissant de ce pouvoir déclenchent une explosion d'électricité ou de feu en cas de coup critique. En plus des dégâts susmentionnés, l'attaque inflige alors 1d10 points de dégâts d'énergie destructive supplémentaires. Si le facteur de critique à mains nues du personnage est de $\times 3$, ces dégâts supplémentaires se montent à 2d10. Enfin, s'il est de $\times 4$, les dégâts supplémentaires s'élèvent à 3d10. Un poing illuminé pourvu de niveaux de moine peut utiliser ce pouvoir pour canaliser l'énergie au travers d'une arme de moine, comme s'il portait une attaque à mains nues.

Poing profane (Sur). Dès le niveau 3, le poing illuminé peut utiliser une de ses tentatives de coup étourdissant quotidiennes pour lancer et porter un sort de contact dans le cadre d'une action de combat à mains nues à outrance. Le personnage délivre le sort de contact avec l'attaque à mains nues de son choix parmi celles portées au cours de l'action.

Régénération profane (Sur). Un poing illuminé de niveau 5 ou plus peut canaliser l'énergie profane pour soigner ses blessures. Au prix d'une action simple, il sacrifie l'un de ses sorts préparés ou un emplacement de sort inutilisé, ce qui a pour effet de le soigner d'un nombre de points de vie égal au niveau du sort.

Rayon de contact (Ext). À partir du niveau 7, le poing illuminé peut lancer tout sort produisant un effet de rayon sous la forme d'un sort de contact. La portée du sort est réduite à « contact » et la ligne « Effet » est remplacée par « Cible : créature touchée ». Le personnage peut délivrer le sort au prix d'une attaque de contact ou d'une attaque normale et il peut le retenir comme s'il s'agissait d'un sort de contact normal. Le poing illuminé peut combiner ce pouvoir avec celui de poing profane (cf. ci-dessus) pour délivrer un effet de rayon dans le cadre d'une action d'attaque à mains nues à outrance.

Âme de diamant (Ext). Au niveau 9, le personnage acquiert une résistance à la magie égale à 10 + niveau de moine + niveau de poing illuminé.

Multiclassage. Un moine qui se tourne vers la classe de prestige de poing illuminé peut continuer de progresser dans la classe de moine. De plus, les niveaux de classes de lanceur de sorts profanes (comme ensorceleur et mage de bataille) ne l'empêchent pas de progresser dans la classe de moine.

EXEMPLE DE POING ILLUMINÉ

Sheris Liaday. Moine 1/ensorceleur 4/poing illuminé 3 humain (F) ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+1 plus 4d4+4 plus 3d8+3 ; pv 39 ; Init +8 ; VD 12 m ; CA 21*, contact 17, pris au dépourvu 17* ; BBA +4 ; Lutte +4 ; Att combat à mains nues (+8 corps à corps, 1d8+1) ou sort (+8 contact à distance) ; Out déluge de coups (+6/+6 corps à corps, 1d8+1) ou sort (+8 contact à distance) ; AS combat à mains nues, déluge de coups, frappe ki (magie), poing d'énergie, poing profane ; Part — ; AL LN ; JS Réf +10, Vig +5, Vol +11 ; For 10, Dex 19, Con 12, Int 8, Sag 14, Cha 13.

* Inclut un bonus d'armure de +4 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Acrobaties +14, Art de la magie +6, Concentration +10 (+14 pour jeter un sort sur la défensive), Connaissances (mystères) +4, Équilibre +6, Saut +15 ; Attaque en finesse, Coup étourdissant (S), Magie de guerre, Science du combat à mains nues (S), Science de l'initiative,

Langue. Commun.

Coup étourdissant. 5 fois/jour ; Vigueur (DD 16), annule.

Poing d'énergie (Sur). Une fois par round, au prix d'une action libre, Sheris peut utiliser une de ses tentatives d'attaque étourdissante quotidiennes pour imprégner son attaque à mains nues d'électricité ou de feu. Elle choisit le type d'énergie destructive à chaque fois qu'elle active le pouvoir. Pendant 1 round, chacun de ses coups à mains nues inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires (d'électricité ou de feu, au choix).

Poing profane (Sur). Sheris peut utiliser une de ses tentatives de coup étourdissant quotidiennes pour lancer et porter un sort de contact dans le cadre d'une action à outrance de combat à mains nues. Elle délivre le sort de contact avec l'attaque à mains nues de son choix parmi celles portées au cours de l'action.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5/3 chaque jour ; niveau 6 de lanceur de sorts).
0 – *décharge électrique* (+4 contact au corps à corps), *destruction de mort-vivant* (+8 contact à distance), *détection de la magie*, *fatigue* (+4 contact au corps à corps ; DD 11), *lecture de la magie* ;
1^{er} – *armure de mage* (déjà lancé), *rayon affaiblissant* (+8 contact à distance), *repli expéditif* ;
2^e – *rayon ardent* (+8 contact à distance), *simulacre de vie* ;
3^e – *rapidité*.

Possessions. Gants de Dextérité +2, anneau de protection +1, potion de soins importants, parchemin d'endurance de l'ours et de vol, baguette de force de taureau (20 charges), 35 pp, 50 po.

QUÊTEUR DE CHANT

Au-delà de la magie, au-delà du son, au-delà du Bien et du Mal existe une musique si profonde et puissante qu'elle en fait trembler les dieux en personne. Cette musique primale, à l'origine inconnue et à la puissance illimitée, n'a aucun sens pour l'oreille d'un mortel. Mais aux yeux de ceux qui en entendent ne serait-ce qu'un fragment, cette musique inspire la beauté et devient la quête d'une vie entière. Ces individus, les quêteurs de chant, domptent la musique jusqu'à en impressionner les bardes.

Unis dans leurs recherches, les quêteurs de chant présentent divers buts et motivations. Certains recherchent la puissance de la musique primale pour s'en servir contre leurs ennemis. D'autres espèrent qu'elle leur permettra de répandre joie et paix. Cependant, la plupart sont des modérés et recherchent la musique parce qu'elle les ébranle. Quels que soient leurs objectifs, les quêteurs du chant œuvrent rarement les uns contre les autres car chacun espère que son prochain exhumera un nouveau fragment de musique primale qu'il partagera avec les siens.

Le chant ne quitte jamais le quêteur et son pouvoir a de biens étranges effets sur son âme. Certains quêteurs se retirent de la société, cherchant le silence de monastères lointains ou de montagnes depuis lesquels ils affinent la musique qu'ils ont eu la chance d'entendre. D'autres ne changent pas, du moins en apparence, mais la musique les obsède jour et nuit. Certains abordent tous ceux qui sont prêts à les écouter au sujet de l'importance et de la beauté de la musique primale, mais d'autres n'arrivent pas à exprimer ce qui signifie cette musique à leurs yeux.

Tout quêteur de chant possède au moins un niveau de barde, mais hormis cela, histoires et carrières varient grandement. Attirés par la musique dès leur plus jeune âge, beaucoup commencent une existence d'aventurier en tant que bardes. D'autres se tournent vers cette classe après avoir mené une vie de guerrier, de roublard ou de prêtre, sans véritablement savoir qu'ils emprunteront ensuite la voie de la



Maralea Noirbois, quêteuse de chant

TABLE 2-20 : QUÊTEUR DE CHANT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Musique de quêteur
1	+0	+0	+0	+2	Chant d'extase (CA +2), musique de quêteur	Mélodie embrasée
2	+1	+0	+0	+3	Chants combinés	Chant de destruction
3	+2	+1	+1	+3	—	Mélopée glacée
4	+3	+1	+1	+4	Chant d'extase (sauvegards +2)	Chant de vie
5	+3	+1	+1	+4	Vocalise	Hymne du tonnerre
6	+4	+2	+2	+5	—	Cantique magique
7	+5	+2	+2	+5	Chant d'extase (RD 2/-)	Ballade d'agonie
8	+6	+2	+2	+6	—	Aria universelle
9	+6	+3	+3	+6	—	Mélopée funèbre
10	+7	+3	+3	+7	Chant d'extase (liberté de mouvement)	Note de solitude

musique primale. Bien que toutes les classes donnent naissance à des quêteurs de chant, peu de magiciens et d'ensorceleurs s'engagent sur cette voie. En effet, les représentants de ces classes se tournent habituellement vers une pratique de la magie conventionnelle et sont rarement séduits par l'attrait de la musique primale.

Adaptation. La classe de prestige de quêteur de chant présente un ensemble inédit de pouvoirs de barde qui dépassent ceux que l'on trouve dans le *Manuel des Joueurs*. Nombre de campagnes tireront profit de cette facette du jeu, mais le MD n'aura pas forcément envie d'intégrer le concept de musique primale au sein de sa cosmologie. Dans ce cas, les quêteurs de chant sont les disciples d'une académie bardique lointaine ou exotique. Cette académie a une position extrême aux yeux des autres bardes. En effet, elle rejette le rôle traditionnel du barde qui consiste à réunir différents champs de connaissances et fait de la musique une force de la magie à l'exclusion de toute autre chose.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir quêteur de chant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 13 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise 13 en Représentation (au choix).

Don. Talent (Représentation [au choix]).

Spécial. Aptitude de musique de barde.

Spécial. Avoir été exposé à la musique primale lors d'une représentation donnée par un membre de cette classe de prestige ayant usé de musique de quêteur.

Compétences de classe

Les compétences de quêteur de chant (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de quêteur de chant :

Armes et armures. Le quêteur de chant ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Chant d'extase (Sur). Le quêteur de chant est en totale harmonie avec la musique primale, si bien qu'il jouit d'une grande intuition, d'une impressionnante robustesse et d'une résistance à la magie. Il bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à la CA quand il utilise une aptitude de musique de barde, de musique de quêteur ou quelque autre pouvoir similaire.

À partir du niveau 4, il bénéficie également d'un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde quand il utilise une aptitude de musique de barde, de musique de quêteur ou quelque autre pouvoir similaire.

À compter du niveau 7, il bénéficie d'une réduction des dégâts (2/-) quand il utilise une aptitude de musique de barde, de musique de quêteur ou quelque autre pouvoir similaire.

Enfin, au niveau 10, il jouit de *liberté de mouvement* quand il utilise une aptitude de musique de barde, de musique de quêteur ou quelque autre pouvoir similaire.

Musique de quêteur. Le quêteur de chant peut user de musique ou de poésie pour produire différents effets magiques. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le musique de barde (cf. page 29 du *Manuel des Joueurs*). Chaque utilisation de cette aptitude coûte une utilisation quotidienne de musique de barde. Les niveaux de quêteur de chant s'ajoutent à ceux de barde pour ce qui est de fixer le nombre d'utilisations quotidiennes de musique de barde et de musique de quêteur.

Certains pouvoirs de musique de quêteur incluent un effet secondaire qualifié de refrain. Quand le personnage se concentre sur un effet de musique de quêteur et sacrifie une seconde utilisation de l'aptitude de musique bardique, il active le refrain associé à l'effet. On utilise un refrain au prix d'une action rapide (cf. page 86) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. L'effet original du chant ne prend pas fin. En effet, le quêteur assure la pérennité de son chant et active le refrain simultanément.

Mélodie embrasée (Sur). Un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 14 ou plus en Représentation peut faire appel à un soupçon de la puissance de la musique primale et exercer un certain contrôle sur le feu. Tant que le personnage chante, les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (et lui-même) bénéficient d'une résistance au feu (15), du moins s'ils sont en mesure de l'entendre. Chaque allié bénéficie de cet effet tant qu'il entend le quêteur chanter.

Mélodie embrasée, refrain. Quand il a recours au refrain de la mélodie embrasée, le quêteur tend la main et génère un cône de feu de 9 mètres de long. Celui-ci inflige 6d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans la zone. Un jet de Réflexes (DD 10 + degré de maîtrise du quêteur en Représentation) réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Chant de destruction (Sur). À partir du niveau 2, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 15 ou plus en Représentation peut diriger un fragment de la puissance de la musique primale vers les créatures artificielles. Il sacrifie une utilisation quotidienne de son aptitude de musique de barde et effectue un test de Représentation pour infliger 1d8 points de dégâts par niveau de quêteur de chant aux créatures artificielles situées dans un rayonnement de 9 mètres de rayon (pas de jet de sauvegarde).

Mélodie glacée (Sur). À partir du niveau 3, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 16 ou plus en Représentation peut faire appel à la puissance de la musique primale et exercer un certain contrôle sur le froid. Tant que le personnage chante, les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (et lui-même) bénéficient d'une résistance au froid (15), du moins s'ils sont en mesure de l'entendre. Chaque allié bénéficie de cet effet tant qu'il entend le quêteur chanter.

Mélodie glacée, refrain. Quand il a recours au refrain de la mélodie glacée, le quêteur tend la main et génère une ligne de froid de 18 mètres de long. Celle-ci inflige 10d6 points de dégâts de froid aux créatures touchées, qui sont alors fatiguées.

Un jet de Vigueur (DD 10 + degré de maîtrise du quêteur en Représentation) réussi permet de réduire les dégâts de moitié et d'annuler l'effet de fatigue.

Chant de vie (Sur). À partir du niveau 4, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 17 ou plus en Représentation peut faire appel à des fragments de la puissance de la musique primale pour protéger et soigner ses alliés. Tant que le personnage chante, les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (et lui-même) sont immunisés contre le poison et les maladies, du moins s'ils sont en mesure de l'entendre. Chaque allié bénéficie de cet effet tant qu'il entend le quêteur chanter.

Chant de vie, refrain. Quand il a recours au refrain du chant de vie, le quêteur effectue un test de Représentation pour soigner une créature vivante, lui restituant un nombre de points de vie égal au résultat du test (sans pour autant dépasser son total habituel). Le personnage doit toucher l'allié concerné. Ce contact s'établit au prix d'une action simple, mais l'utilisation du refrain relève bel et bien d'une action rapide. Ce refrain n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures non vivantes.

Hymne du tonnerre (Sur). À partir du niveau 5, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 18 ou plus en Représentation peut faire appel à la puissance de la musique primale et exercer un certain contrôle sur l'électricité. Tant que le personnage chante, les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (et lui-même) bénéficient d'une résistance à l'électricité (15), du moins s'ils sont en mesure de l'entendre. Chaque allié bénéficie de cet effet tant qu'il entend le quêteur chanter.

Hymne du tonnerre, refrain. Quand il a recours au refrain de l'hymne du tonnerre, le quêteur tend la main et génère un rayon d'électricité. Celui-ci a une portée de 6 mètres et le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher. Le rayon inflige 10d6 points de dégâts d'électricité à la créature touchée. Si le personnage le souhaite, la déchargé électrique peut également former un arc pour frapper des adversaires supplémentaires, tous devant se situer dans un rayon de 6 mètres de la cible initiale. Le quêteur doit alors réussir une attaque de contact à distance par rayon secondaire, chacun infligeant moitié moins de dégâts que le rayon d'origine. Le personnage peut créer un rayon secondaire tous les trois niveaux de classe de quêteur (un au niveau 5, deux au niveau 6 et trois au niveau 9). Aucune créature ne peut être affectée par plus d'un arc électrique durant le même round.

Cantique magique (Sur). À partir du niveau 6, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 19 ou plus en Représentation peut faire appel à la puissance de la musique primale pour contrer les effets magiques. Toute créature qui entend le chant doit réussir un test de Concentration opposé à un test de Représentation du quêteur si elle veut lancer un sort. En cas d'échec, le sort est perdu et n'a aucun effet. En cas de succès, la cible lance le sort selon les conditions habituelles. Le cantique magique est un pouvoir mental.

Cantique magique, refrain. Quand il a recours au refrain du cantique magique, le quêteur peut tenter de dissiper la magie. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'une

dissipation de la magie de zone, si ce n'est que l'effet est centré sur le quêteur. Si tel est son choix, le personnage peut exclure ses alliés (et lui-même) de l'effet, qui reste néanmoins centré sur lui. Le personnage effectue un test de niveau de lanceur de sorts (comme s'il usait de *dissipation de la magie*), exploitant alors le total de ses niveaux de barde et de quêteur de chant en guise de modificateur au test.

Ballade d'agonie (Sur). À partir du niveau 7, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 20 ou plus en Représentation peut faire appel à la puissance de la musique primale et exercer un certain contrôle sur l'acide. Tant que le personnage chante, les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (et lui-même) bénéficient d'une résistance à l'acide (15), du moins s'ils sont en mesure de l'entendre. Chaque allié bénéficie de cet effet tant qu'il entend le quêteur chanter.

Ballade d'agonie, refrain. Quand il a recours au refrain de la ballade d'agonie, le quêteur tend la main et génère un rayon d'acide. Celui-ci a une portée de 6 mètres et le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher. Le rayon inflige 10d6 points de dégâts d'acide à la créature touchée, puis 10d6 points de dégâts d'acide en plus 1 round après.

Aria universelle (Sur). À partir du niveau 8, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 21 ou plus en Représentation peut s'imprégner de la puissance de la musique primale et se déplacer sur de courtes distances. Il peut sacrifier une utilisation quotidienne de son pouvoir de musique de barde pour se téléporter en un point situé dans un rayon de 7,50 mètres + 1,50 mètre par niveau. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *porte dimensionnelle*, si ce n'est que le quêteur n'a pas le droit d'emmener des créatures.

Mélopée funèbre (Sur). À partir du niveau 9, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 22 ou plus en Représentation peut faire appel à la puissance de la musique primale et exercer un certain contrôle sur le son. Tant que le personnage chante, les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (et lui-même) bénéficient d'une résistance au son (15), du moins s'ils sont en mesure de l'entendre. Chaque allié bénéficie de cet effet tant qu'il entend le quêteur chanter.

De plus, tant que le personnage chante, les créatures situées dans un rayon de 9 mètres ont du mal à user de musique de barde, de musique de quêteur ou de quelque autre pouvoir similaire. Pour ce faire, une cible doit réussir un test de Représentation opposé à un test de Représentation du quêteur. En cas de réussite, elle use de son pouvoir comme bon lui semble. Dans le cas contraire, le pouvoir n'a aucun effet, mais une utilisation quotidienne est perdue.

Mélopée funèbre, refrain. Quand il a recours au refrain de la mélopée funèbre, le quêteur tend la main et génère un rayon de son. Celui-ci a une portée de 6 mètres et le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher. Le rayon inflige 15d6 points de dégâts de son à la cible.

Note de solitude (Sur). Au niveau 10, un quêteur de chant pourvu d'un degré de maîtrise de 23 ou plus en Représentation peut faire appel à la puissance de la musique primale pour couper tout lien qu'une créature entretient avec un plan, du moins temporairement. Les créatures extraplanaires situées dans un rayon de 18 mètres du personnage qui active de pouvoir doivent effectuer un jet de Volonté

(DD 10 + degré de maîtrise du quêteur en Représentation). Les cibles ont droit à un bonus au jet de sauvegarde égal à leurs dés de vie. En cas d'échec, le sujet est renvoyé instantanément dans son plan d'origine. Contrairement aux autres pouvoirs et effets de musique, la note de solitude a une durée instantanée et ne saurait être maintenue. Cependant, le quêteur peut l'activer lors de rounds successifs en sacrifiant des utilisations quotidiennes de son pouvoir de musique bardique.

Chants combinés (Ext). Un quêteur de chant de niveau 2 ou plus peut combiner deux types de musique de barde ou de musique de quêteur et ainsi bénéficier des deux effets. Le personnage choisit deux pouvoirs de musique et les active au prix d'une seule et unique action simple. Si les pouvoirs nécessitent un minimum de concentration, le quêteur les maintient en entreprenant 1 action simple par round. Les règles habituelles sur le cumul des types de bonus s'appliquent.

Vocalise (Ext). À partir du niveau 5, le personnage peut entamer une nouvelle musique de barde ou de quêteur au prix d'une action rapide (cf. page 86). Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir que si une (et une seule) de ces aptitudes de musique de barde ou de musique de quêteur est déjà active. De plus, il peut y recourir conjointement avec le pouvoir de chants combinés pour entamer un second chant puis maintenir chacun d'eux au prix d'une action simple par round.

Anciens quêteurs de chant

À l'instar de n'importe quel membre d'une autre classe de prestige, le quêteur de chant peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder de certaines restrictions. S'il gagne un niveau dans une classe après avoir entamé celle-ci, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de quêteur de chant, mais il conservera toutefois les pouvoirs acquis jusque-là. La voie du quêteur de chant exige un dévouement et une attention de tous les instants. Si le personnage adopte cette classe de prestige, il doit laisser toutes les autres carrières de côté. Et si jamais il en dévie, il lui devient impossible de la retrouver.

EXEMPLE DE QUÊTEUR DE CHANT

Maralea Noirbois. Barde 10/quêteur de chant 2 demi-elfe (f) ; FP 12 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 12d6+12 ; pv 56 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 19, contact 13, pris au dépourvu 18 ; BBA +8 ; Lutte +7 ; Att rapière en fer froid +1 (+8 corps à corps, 1d6/18-20) ou baguette (+9 contact à distance) ; Out rapière en fer froid +1 (+8/+3 corps à corps, 1d6/18-20) ou baguette (+9 contact à distance) ; AS musique de quêteur (chant de destruction, mélodie embrasée) ; Part chant d'extase, chants combinés, musique de barde (12 fois/jour), contre-chant, fascination, inspiration héroïque, inspiration talentueuse, inspiration vaillante +2, suggestion, savoir bardique (10), traits des demi-elfes, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +8, Vig +6, Vol +12 ; For 8, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 20.

Compétences et dons. Concentration +16, Connaissances (mystères) +13, Détection +3, Diplomatie +22, Fouille +1, Perception auditive +18, Renseignements +7, Représentation (chant) +23, Utilisation d'objets magiques +18 ; Science de l'initiative,

Talent (Représentation [chant]), Tir à bout portant, Tir de précision, Vigueur surhumaine.

Langues. Commun, elfe.

Musique de quêteur. Maralea peut sacrifier une utilisation quotidienne de son pouvoir de musique de barde pour activer un effet de musique de quêteur. Une fois un effet actif, elle peut entreprendre une action rapide pour activer le refrain associé au pouvoir (le cas échéant).

Mélodie embrasée (Sur). Tant que Maralea chante, les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (et elle-même) bénéficient d'une résistance au feu (15), du moins s'ils sont en mesure de l'entendre. Chaque allié bénéficie de cet effet tant qu'il entend Maralea chanter.

Mélodie embrasée, refrain. Quand elle a recours au refrain de la mélodie embrasée, Maralea tend la main et génère un cône de feu de 9 mètres de long. Celui-ci inflige 6d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans la zone (Réflexes, DD 33, 1/2 dégâts).

Chant de destruction (Sur). Quand elle active cet effet, Maralea effectue un test de Représentation pour infliger 2d8 points de dégâts aux créatures artificielles situées dans un rayonnement de 9 mètres de rayon (pas de jet de sauvegarde).

Chant d'extase (Sur). Maralea bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à la CA quand elle use de musique de barde, de musique de quêteur ou de quelque autre pouvoir similaire.

Chants combinés (Ext). Maralea peut activer deux pouvoirs de musique de barde ou de musique de quêteur au prix d'une seule et unique action simple. Si les pouvoirs nécessitent un minimum de concentration, Maralea les maintient en entreprenant 1 action simple par round.

Contre-chant (Sur). Use de musique ou de poésie pour contrer les effets magiques à base de son.

Fascination (Mag). Use de musique ou de poésie pour fasciner une ou plusieurs créatures.

Inspiration héroïque (Sur). Use de musique ou de poésie pour inspirer l'héroïsme chez un allié et améliorer ses talents de combattant.

Inspiration talentueuse (Sur). Use de musique ou de poésie pour aider un allié à mener une tâche bien spécifique.

Inspiration vaillante (Sur). Use de musique ou de poésie pour susciter la bravoure chez ses alliés, les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales.

Suggestion (Mag). Use de musique ou de poésie pour faire une suggestion (comme le sort du même nom) à une créature préalablement fascinée.

Traits des demi-elfes. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de sommeil magiques. Pour tout ce qui a trait à la race, on considère les demi-elfes comme des elfes.

Sorts de barde connus (3/5/4/3/1 chaque jour ; niveau 10 de lanceur de sorts). 0 – détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, son imaginaire (DD 15) ; 1^{er} – déguisement, fou rire de Tasha (DD 16), regain d'assurance, serviteur invisible ; 2^e – cacophonie (DD 17), don des langues, grâce féline, image miroir ; 3^e – confusion (DD 18), détection de l'invisibilité, rapidité, soins importants ; 4^e – invisibilité suprême, liberté de mouvement.

Possessions. Chemise de mailles +2, anneau de protection +2, cape de Charisme +2, rapière en fer froid +1, baguette de rayon affaiblissant (25 charges), baguette de lumière brûlante (10 charges), parchemin de soins importants, potion d'endurance de l'ours, 27 pp.

SAVANT D'ARGENT

Silveth Agreimal, savante d'argent

Parmi toutes les énergies convoquées ou façonnées par la magie, la force est peut-être la plus pure, sans équivalent dans le monde physique. Elle prend naissance par l'intermédiaire de sorts et représente donc une perfection d'intentions qui dément l'imperfection d'un monde changeant composé d'éléments mutables. Parfois qualifié de « mage de force », le savant d'argent considère les évocations et les sorts qui s'appliquent à la force magique comme les plus nobles et les plus fascinants dont il dispose. Il n'est pas étonnant qu'il cherche à accroître sa connaissance et sa maîtrise de cette puissance mystique.

La plupart des savants d'argent sont des évocateurs ou des abjurateurs, voire des ensorceleurs qui choisissent une majorité de sorts relevant du registre de la force. Sans une certaine aisance en matière de force magique, un lanceur de sorts ne peut emprunter la voie des savants d'argent.

Les savants d'argent PNJ se joignent parfois à des groupes désireux d'affronter un puissant mage qui protège son antre à l'aide de redoutables runes de force. En effet, les savants d'argent les plus expérimentés n'ont aucun mal à dissiper les effets de force d'autrui.

Adaptation. Pour rendre un savant d'argent différent, il suffit de l'attacher à la manipulation d'une autre forme d'énergie (acide, électricité, feu, froid ou son). Par exemple, un savant d'argent flamboyant bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque des sorts de Feu et d'un bonus de +2 à la CA quand il jette un sort défensif conférant un halo de flammes protecteur. La durée de ses sorts de Feu est doublée (sauf si elle est instantanée), il peut soustraire son niveau de classe aux dégâts de feu subis et il est capable de dissiper les sorts de Feu.

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir savant d'argent, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 12 en Art de la magie, degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères).

TABLE 2-21: SAVANT D'ARGENT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Spécialisation de force	—
2	+1	+0	+0	+3	Armure de force	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+1	+3	Force étendue	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+1	+4	Force réduite	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+1	+4	Force dénouée	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif



Sorts. Faculté de lancer au moins cinq sorts relevant du registre de la force, l'un d'eux devant être de 5^e niveau ou plus.

Compétences de classe

Les compétences du savant d'argent (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de savant d'argent :

Armes et armures. Le savant d'argent ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de savant d'argent (à l'exception du niveau 1), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don supplémentaire, etc.). Si le savant d'argent possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Spécialisation de force. Le savant d'argent bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque effectués dans le cadre de ses sorts de force. Il bénéficie également d'un bonus de +1 sur chaque dé de dégâts des sorts pourvus du registre de la force. Si le sort qu'il lance n'inflige pas des dégâts exprimés sous la forme de dés, il ajoute simplement un bonus de +1 au total infligé.

Par exemple, un *projectile magique* lancé par un magicien 9/savant d'argent 1 inflige 1d4+2 points de dégâts par projectile. De son côté, un magicien 9/savant d'argent 4 infligera 4d6+7 points de dégâts de force à l'aide d'une *épée de Mordenkainen*.

Armure de force (Ext). Dès le niveau 2, le savant d'argent tire davantage de bénéfices des sorts de force. S'il jette un sort de force qui octroie un bonus d'armure ou un bonus de bouclier à la CA, il augmente le bonus d'armure normal du sort de +2. Par exemple, *armure de mage* confère habituellement un bonus de +4 à la CA du lanceur de sorts, mais un savant d'argent doté de ce pouvoir bénéficiera quant à lui d'un bonus d'armure de +6 à la CA.

Force étendue (Ext). Les sorts de force lancés par un savant d'argent de niveau 3 durent plus longtemps. En outre, il est plus difficile de les contrer ou de les dissiper. La durée des sorts de force que lance le savant est doublée, comme s'ils jouissaient du don Extension de durée. Cependant, le niveau de sort et le temps d'incantation ne bougent pas. Toutes les restrictions appliquées aux sorts à durée étendue s'imposent alors. Enfin, le DD visant à contrer ou à dissiper les sorts de force du savant d'argent augmente de +4.

Force réduite (Ext). Grâce à son intime connaissance de la force magique, le savant d'argent de niveau 4 peut annuler une partie des dégâts de force qu'il subit. Pour ce faire, il retranche tout simplement son niveau de classe des dégâts infligés par le sort ou effet de force. À cet effet, on considère un sort comme *projectile magique* comme une seule et unique attaque. Dès qu'un sort produit plusieurs attaques, vous devez donc soustraire le niveau de savant du total des dégâts infligés et non des dégâts de chaque projectile.

Force dénouée (Sur). Au niveau 5, le savant d'argent apprend à défaire les effets de force pour en libérer l'énergie magique. Au prix d'une action simple, il peut tenter de dissiper un effet de force situé dans un rayon de 18 mètres (même si celui-ci est normalement immunisé contre *dissipation de la magie*, comme c'est le cas d'un *mur de force*). S'il réussit son test

de niveau de lanceur de sorts (DD 11 + niveau de lanceur de sorts adverse), l'effet de force est défait. Il est dissipé sur-le-champ et inflige 1d6 points de dégâts de force par niveau du sort dissipé aux créatures et objets situés dans un rayon de 3 mètres. Par exemple, si le savant d'argent dissipe un *mur de force*, l'énergie libérée infligera 5d6 points de dégâts de force aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres de l'ancien emplacement du mur.

EXEMPLE DE SAVANT D'ARGENT

Silveth Agreimal. Ensorceleur 10/savant d'argent 2 elfe (f) ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 12d4 ; pv 31 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 22*, contact 16, pris au dépourvu 19* ; BBA +6 ; Lutte +6 ; Att épée longue de maître (+7 corps à corps, 1d8/19–20) ou sort (+9 contact à distance) ; Out épée longue de maître (+7/+2 corps à corps, 1d8/19–20) ou sort (+9 contact à distance) ; AS spécialisation de force ; Part armure de force, traits des elfes, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +8, Vig +5, Vol +11 (+13 contre les enchantements) ; For 10, Dex 16, Con 10, Int 13, Sag 8, Cha 18.

* Inclut un bonus d'armure de +6 dû à *armure de mage*.

Compétences et dons. Art de la magie +17 (+19 pour déchiffrer sorts et parchemins), Concentration +13, Connaissances (mystères) +7, Détection +1, Fouille +3, Perception auditive +1, Utilisation d'objets magiques 13 (+15 pour les parchemins) ; Affinité magique, Dédoublement de rayon†, Efficacité des sorts accrue, Expertise du combat, Extension d'effet.

† Nouveau don décrit à la page 76.

Langues. Commun, draconien, elfe.

Spécialisation de force. Silveth bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque effectués dans le cadre de ses sorts de force. Elle bénéficie également d'un bonus de +1 sur chaque dé de dégâts des sorts pourvus du registre de la force. Si le sort qu'elle lance n'inflige pas des dégâts exprimés sous la forme de dés, elle ajoute simplement un bonus de +1 au total infligé.

Armure de force (Ext). Quand Silveth jette un sort de force qui octroie un bonus d'armure à la CA, le bonus d'armure normal du sort est augmenté de +2.

Traits des elfes. Les elfes sont immunisés contre les effets de sommeil magiques. Un elfe qui passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte camouflée ou dissimulée a droit à un test de Fouille automatique, comme s'il la cherchait activement.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/4 chaque jour ; niveau 11 de lanceur de sorts). 0 – *aspersion acide* (+9 contact à distance), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *lumière*, *message*, *signature magique*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *armure de mage* (déjà lancé), *bouclier*, *projectile magique*, *rayon d'affaiblissement* (+9 contact à distance), *serviteur invisible* ; 2^e – *détection de l'invisibilité*, *flèche acide de Melf* (+9 contact à distance), *grâce féline*, *splendeur de l'aigle* ; 3^e – *dissipation de la magie*, *protection contre les énergies destructives*, *rapidité*, *rayon d'épuisement* (+9 contact à distance) ; 4^e – *orbe d'énergie†* (+9 contact à distance), *porte dimensionnelle*, *sphère d'isolement d'Otiluke* (DD 18) ; 5^e – *cône de froid* (DD 19) *main interposée de Bigby*.

† Nouveau sort décrit à la page 116.

Possessions. Épée longue de maître, cape de résistance +2, anneau de feuille morte, anneau de protection +3, potion de soins importants, parchemin de peau d'écorce (niveau 6 de lanceur de sorts), 120 pp.

SAVANT ÉLÉMENTAIRE

Les savants élémentaires étudient les constituants primordiaux de l'univers, l'air, l'eau, le feu et la terre, et apprennent à en exploiter les pouvoirs. Ils parviennent parfois à la fin de leur parcours à transcender leur nature mortelle pour devenir des entités élémentaires.

Les savants élémentaires débutants sont généralement intrigués par un ou plusieurs éléments. Avant de prendre ne serait-ce qu'un niveau dans cette classe de prestige, ces lanceurs de sorts se sentent attirés par les sorts d'un type précis d'énergie destructive. Ils tirent un certain plaisir de la pureté des formes d'énergies élémentaires et se tournent vers cette classe de prestige pour se rapprocher de leur élément préféré.

Dans leur grande majorité, les savants élémentaires commencent leur carrière en tant que magiciens, mais les lanceurs de sorts divins ne sont pas rares. Un prêtre pourvu du domaine de l'Eau, du Feu ou du Soleil peut également emprunter cette voie.

Les savants élémentaires PNJ préfèrent le plus souvent mener leurs études dans la solitude ou bien en compagnie de collègues tournés vers la même classe de prestige. Parfois, des groupes se constituent dans des lieux où la majesté et le pouvoir d'un élément sont exacerbés, comme les flancs d'un volcan, une île ou une cime balayée par le vent.

Adaptation. Faire d'un élément précis la base du répertoire d'un lanceur de sorts est une idée applicable à la majeure partie des campagnes. Le MD pourra également songer à des éléments inhabituels, mais cela demandera un peu de travail de sa part. Parmi les éléments singuliers, on trouve le bois, le métal, l'os, le plasma, etc. Le processus de création de ces éléments inclut la nature des dégâts qu'ils infligent et l'interaction de ceux-ci avec les dégâts des quatre types d'énergies destructives reconnus (acide, électricité, feu et froid).

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir savant élémentaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (plans).

Don. Substitution d'énergie destructive (acide, électricité, feu ou froid).

Sorts. Faculté de lancer au moins trois sorts ayant l'un des registres suivants en commun : acide, électricité, feu ou froid. L'un de ces sorts doit être du 3^e niveau au moins.

Spécial. Doit avoir établi un contact pacifique avec un élémentaire ou un Extérieur pourvu d'un sous-type élémentaire (Air, Eau, Feu ou Terre).

Compétences de classe

Les compétences du savant élémentaire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de savant élémentaire :

Armes et armures. Le savant élémentaire ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de savant élémentaire (à l'exception des niveaux 5 et 10), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou de détruire les morts-vivants, don supplémentaire, etc.). Si le savant élémentaire possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Résistance à une énergie destructive (Ext). Au fur et à mesure que le personnage acquiert de nouveaux niveaux dans cette classe de prestige, il devient de plus en plus résistant au type d'énergie allié à son élément de prédilection. Au niveau 1, il bénéficie vis-à-vis de cette forme d'énergie destructive une résistance (5). Celle-ci monte à (10) au niveau 4, puis à (20) au niveau 7.

Spécialité élémentaire (Ext). La première étape visant à transcender sa forme de mortel consiste à choisir une spécialité élémentaire. Lorsque le personnage débute au sein de cette classe de prestige, il choisit un élément et le type d'énergie destructive qui lui est lié (Air/électricité, Eau/froid, Feu/feu, Terre/acide). Ce choix doit correspondre au don Substitution d'énergie destructive sélectionné en guise de condition d'admission (cf. ci-dessus). Quand le savant lance un sort qui inflige des dégâts d'énergie destructive, le registre de celui-ci change et devient le type d'énergie de prédilection du personnage. Il inflige alors des dégâts d'énergie de ce type et non des dégâts relevant de son registre habituel.

Par exemple, un savant élémentaire choisissant le Feu pour spécialité restera capable de lancer *fusion dans la pierre*, mais son registre ne changera pas car ce sort n'inflige pas de dégâts. Cependant, s'il lance *flèche acide de Melf*, le sort infligera des dégâts de feu et affichera le registre du Feu au lieu d'infliger des dégâts d'acide et d'être pourvu du registre du même nom.

Immunité contre le sommeil (Ext). Au niveau 2, le savant poursuit sa transformation et est désormais immunisé contre les effets de sommeil.

Efficacité élémentaire accrue (Ext). À partir du niveau 3, le savant élémentaire affine ses pouvoirs vis-à-vis de l'énergie destructive liée à son élément de prédilection. Quand il lance un sort exploitant cette énergie, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 au test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Au niveau 8, ce bonus monte à +4. Il est cumulatif avec les bonus accordés par les dons Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts supérieure.

Focalisation élémentaire (Ext). À partir du niveau 5, le personnage améliore sa maîtrise de l'énergie destructive liée à son élément de prédilection. Le DD de sauvegarde de ses sorts faisant appel à ce type d'énergie est majoré de +1. Cette

TABLE 2-22 : SAVANT ÉLÉMENTAIRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Résistance à une énergie destructive (5), spécialité élémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Immunité contre le sommeil	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Efficacité élémentaire accrue (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Résistance à une énergie destructive (10)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Focalisation élémentaire (+1)	—
6	+3	+2	+2	+5	Vision dans le noir (18 m)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+2	+5	Résistance à une énergie destructive (20)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+2	+2	+6	Efficacité élémentaire accrue (+4)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+3	+6	Immunité contre la paralysie et le poison	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+3	+7	Focalisation élémentaire (+1), immunité contre une énergie destructive, perfection élémentaire	—

augmentation passe à +2 au niveau 10. Elle est cumulative avec les bonus obtenus grâce aux dons École renforcée et École supérieure.

Vision dans le noir (Ext). Au niveau 6, le savant élémentaire gagne la vision dans le noir sur 18 mètres.

Immunité contre la paralysie et le poison (Ext). S'approchant de la perfection élémentaire, le personnage gagne une immunité contre la paralysie et le poison au niveau 9.

Perfection élémentaire. Au niveau 10, grâce à sa longue coopération avec ces entités et l'étude intensive de leurs secrets, le savant élémentaire transcende complètement sa forme mortelle et devient une créature élémentaire. Il relève dorénavant du type élémentaire. Cela implique entre autre qu'il n'a plus besoin de manger, de dormir et de respirer (même s'il lui faut se reposer pour recouvrer ses sorts). Le personnage est immunisé contre l'étourdissement, les coups

critiques et la prise en tenaille. Le savant élémentaire gagne la vitesse et les modes de déplacement, les attaques naturelles, les attaques spéciales et les particularités d'un élémentaire de taille M du type approprié (cf. *Manuel des Monstres*), à une exception près. Le DD des jets de sauvegarde contre la forme d'attaque élémentaire, s'il y a lieu (tourbillon, maelström ou départ de feu), est égal à 20 + modificateur de Constitution du personnage.

Lorsqu'il parvient à cet état, l'apparence extérieure du savant se modifie légèrement, les changements se produisant habituellement au niveau des yeux ou de la peau. Par exemple, les yeux d'un savant élémentaire de la Terre pourraient adopter l'apparence de pierres précieuses, sa peau devenant par ailleurs dure et rocailleuse. Quiconque partage la prédilection du personnage pour le plan d'existence qu'il a choisi reconnaît



Kyevera Luerten, savante élémentaire

immédiatement sa nature transcendée. Le savant élémentaire bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence et de caractéristique relevant du Charisme lorsqu'il interagit avec des créatures partageant son sous-type élémentaire (Air, Eau, Feu ou Terre) ou des savants élémentaires qui ont choisi le même élément.

Contrairement à un élémentaire classique, le personnage conserve une âme et un corps distincts. Il est donc possible de le rappeler à la vie comme s'il s'agissait d'une créature de son type précédent.

Immunité contre une énergie destructive (Ext). Au niveau 10, le savant élémentaire est immunisé contre le type d'énergie destructive associée à son élément de prédilection.

EXEMPLE DE SAVANT ÉLÉMENTAIRE

Kyevera Luerten. Mage de bataille 6/savant élémentaire 4 elfe (f); FP 10; humanoïde de taille M; DV 6d6 plus 4d4; pv 33; Init +2; VD 9 m; CA 21, contact 12, pris au dépourvu 19; BBA +5; Lutte +5; Att/Out lance de maître (+6 corps à corps, 1d8/x3); AS efficacité élémentaire accrue (+2), magie affiliée, spécialité élémentaire (Feu); Part immunité contre le sommeil, mage de guerre (légère), résistance au feu (10), traits des elfes, vision nocturne; AL CB; JS Réf +7, Vig +5, Vol +10 (+12 contre les enchantements); For 10, Dex 14, Con 11, Int 14, Sag 8, Cha 19.

Compétences et dons. Art de la magie +11, Concentration +13, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (mystères) +6, Détection +1, Fouille +4, Intimidation +15, Perception auditive +1; École renforcée (Évocation), École supérieure (Évocation), Efficacité des sorts accrue, Substitution d'énergie destructive (Feu).

Langues. Commun, draconien, elfe, igné.

Efficacité élémentaire accrue (Ext). Quand Kyevera lance un sort accompagné du registre du Feu, elle bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la cible (en plus du bonus dû à Efficacité des sorts accrue).

Magie affiliée (Ext). Quand elle lance un sort qui inflige des dégâts, Kyevera bénéficie d'un bonus de +2 aux

dégâts. Un même sort ne peut en bénéficier qu'une fois par incantation.

Traits des elfes. Les elfes sont immunisés contre les effets de sommeil magiques. Un elfe qui passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte camouflée ou dissimulée a droit à un test de Fouille automatique, comme s'il la cherchait activement.

Sorts de mage de bataille connus (6/7/7/7/6/3 chaque jour; niveau 10 de lanceur de sorts). 0 – *aspersion acide* (+7 contact à distance), *destruction de mort-vivant* (+7 contact à distance), *lumière, rayon de givre* (+7 contact à distance); 1^{er} – *contact glacial* (+5 contact au corps à corps; DD 15), *coup au but, décharge électrique*^F (+5 contact au corps à corps), *disque flottant de Tenser, grêle de pierre*[†], *lancer de précision*[†], *maines brûlantes* (DD 17), *orbe d'acide mineur*^{†F} (+7 contact à distance), *orbe d'électricité mineur*^{†F} (+7 contact à distance), *orbe de feu mineur*[†] (+7 contact à distance), *orbe de son mineur*^{†F} (+7 contact à distance), *poing de pierre*[†], *projectile magique*; 2^e – *explosion de feu*[†] (DD 18), *flamme éternelle, flèche acide de Melf*^F (+7 contact à distance), *fracasement*^F (DD 18), *lame tourbillonnante*^{†F} (serpe de maître, +10 corps à corps, 1d6+4), *lames de feu*[†], *piège à feu* (DD 16), *pyrotechnie* (DD 16), *rayon ardent* (+7 contact à distance), *sphère de feu* (DD 18), *trait de glace*^F (DD 16); 3^e – *abri de Léomund, anneau de lames*[†], *bouclier de feu, boule de feu* (DD 19), *bourrasque* (DD 19), *éclair*^F (DD 19), *empoisonnement* (+5 contact au corps à corps; DD 17), *flèches enflammées, nuage nauséabond* (DD 17), *tempête de grêle*^F, *tempête de neige*^F; 4^e – *assassin imaginaire* (DD 18), *contagion* (DD 18), *cri*^F (DD 20), *explosion de flammes*[†] (DD 20), *mur de feu, orbe d'acide*^{†F}, *orbe d'électricité*^{†F}, *orbe d'acide*[†], *orbe de force*[†], *orbe de froid*^{†F}, *orbe de son*^{†F}, *tentacules noirs d'Evard*; 5^e – *arc de foudre*^{†F} (DD 19), *bouclier de feu suprême*[†], *brume mortelle* (DD 19), *colonne de feu* (DD 21), *cône de froid*^F (DD 21), *explosion de feu suprême*[†] (DD 21), *rayon prismatique*[†] (DD 21[°]).

[†] Nouveau sort décrit dans le Chapitre 4.

^F Ces sorts perdent leur sous-type d'énergie destructive et gagnent le sous-type Feu. Ils infligent des dégâts de feu (et non des dégâts liés à leur type d'énergie destructive normal).

Possessions. *Chemise de mailles* +2, *rondache en acier* +2, *lance de maître, serpe de maître, cape de Charisme* +2, *cape de résistance* +2.



Illus. de M. Casella

Plus que la puissance des sorts, la méthodologie incantatoire est une composante essentielle de l'arsenal d'un lanceur de sorts profanes. En usant de dons visant à bonifier certains éléments de ses incantations, un lanceur de sorts fûté obtiendra des résultats bien plus impressionnants que la normale.

INVOCATIONS ET POUVOIRS MAGIQUES

Nombre des dons utiles aux lanceurs de sorts le sont également pour les personnages et créatures qui ont recours à des invocations ou des pouvoirs magiques. Un pouvoir magique est un talent magique inné qui fait partie intégrante de la nature d'une créature, une expression de sa volonté ou une action mentale semblable en tout point à un sort.

La manipulation d'un pouvoir magique demande autant d'entraînement et d'efforts que l'apprentissage d'un exercice physique comme la natation. Un personnage pourvu d'un tel pouvoir est donc censé le maîtriser dès son acquisition. L'utilisation d'un pouvoir magique nécessite un minimum de concentration (et provoque donc des attaques d'opportunité). Pour ce qui est des pouvoirs magiques utilisables plusieurs fois par jour, l'utilisateur puise tout simplement dans une réserve de puissance magique renouvelable chaque jour.

Les invocations sont également des pouvoirs magiques. Elles s'accompagnent cependant de composantes gestuelles et sont donc sujettes au risque d'échec des sorts profanes (cf. la classe de sorcier dans le Chapitre 1).

Les sorciers et autres créatures pourvues de pouvoirs magiques s'intéresseront certainement aux dons suivants :

Efficacité des sorts accrue. Les dons Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts supérieure ont le même effet sur les invocations et les pouvoirs magiques que sur les sorts.

Magie de guerre. Ce don fonctionne aussi bien avec les sorts qu'avec les invocations et les pouvoirs magiques.

Dons de sorts « armés ». Un personnage qui use d'invocations ou de pouvoirs magiques peut tirer profit de dons comme Arme de prédilection et Tir de précision (cf. *Dons et sorts armés*, ci-dessous). La *décharge fantastique* de sorcier est considérée comme « armée ».

Dons de métamagie soudaine. Ces dons de métamagie ne nécessitent pas d'emplacements de sort modifiés. Ils fonctionnent aussi bien avec les invocations et les pouvoirs magiques qu'avec les sorts. Cependant, comme les pouvoirs magiques n'ont pas de composantes verbales ou gestuelles, Incantation silencieuse soudaine et Incantation statique soudaine ne sont applicables qu'aux invocations.

Les créatures pourvues de pouvoirs magiques d'un niveau assez élevé trouveront les dons de métamagie soudaine moins utiles qu'Extension de pouvoir magique et Pouvoir magique rapide (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*) ou Quintessence des pouvoirs magiques (cf. plus bas).

Autres dons de métamagie. À l'exception de ce qui figure ci-dessus, les dons de métamagie ne peuvent généralement pas être utilisés pour modifier des pouvoirs magiques et des invocations.

NIVEAU DE LANCEUR DE SORTS

Dans le cadre d'un don ou d'une classe de prestige, une condition de niveau de lanceur de sorts (comme « niveau 5 de lanceur de sorts ») mesure la faculté du personnage à canaliser une quantité de puissance magique minimale. Pour ce qui est de ces dons et classes de prestige, les créatures qui utilisent des pouvoirs magiques ou des invocations exploitent le niveau de lanceur de sorts qui leur est assigné ou leur niveau de classe, ce qui permet de voir si elles s'acquittent de la condition requise. Par exemple, Création d'objets merveilleux a pour condition « niveau 3 de lanceur de sorts ». Un sorcier de niveau 3 et une nixe (niveau 4 de lanceur de sorts pour son pouvoir magique de *charme-personne*) rempliront tous deux cette condition.

FACULTÉS DE LANCEUR DE SORTS

Les facultés de lanceur de sorts mesurent la complexité des sorts qu'est à même de saisir un personnage. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus il est compliqué, la discipline et les principes régissant son bon fonctionnement étant hors de portée des personnages de bas niveau. Les magiciens domptent ces principes au prix de longues études. De leur côté, les ensorceleurs et autres lanceurs de sorts spontanés découvrent intuitivement leurs sorts au fil de leur progression.

Les personnages et créatures qui usent de pouvoirs magiques et d'invocations n'apprennent pas les exercices logiques et mentaux nécessaires à la progression des facultés d'un lanceur de sorts. Ainsi, les dons et classes de prestige affichant pour condition un niveau de sort précis (par exemple, « faculté de lancer des sorts de magie profane de 3^e niveau ») ne s'adressent pas aux utilisateurs de pouvoirs magiques et d'invocations, même si ces derniers permettent à un personnage d'utiliser un sort profane du niveau requis.



Morthos tire parti
d'un rayon fantastique.

CONDITIONS DE SORTS SPÉCIFIQUES

Une condition basée sur un sort précis permet de déterminer si le personnage est capable de produire l'effet voulu. Ainsi, les invocations et pouvoirs magiques qui génèrent l'effet désiré satisfont aux conditions requises. Par exemple, une classe de prestige affichant pour condition de sorts « doit connaître (ou être capable de lancer) *ténèbres* » vaut pour un sorcier comptant *ténèbres* parmi ses invocations et pour une créature dotée du pouvoir magique du même nom.

SORTS « ARMÉS » ET DONS

Un sort qui nécessite un jet d'attaque et inflige des dégâts fonctionne en quelque sorte sur le même principe qu'une arme. De fait, plusieurs dons qui améliorent les performances d'armes peuvent être utilisés pour bonifier les sorts « armés ».

SORTS ARMÉS

Pour ce qui est des dons qui bonifient les facultés de combat, les sorts armés relèvent de deux catégories : les sorts à distance et les sorts de contact.

Sorts à distance. Cette catégorie regroupe les sorts nécessitant une attaque de contact à distance, comme les rayons et les projectiles (parmi lesquels *flèche acide de Melf* et *orbe d'acide mineur*, décrit à la page 116). Elle inclut également les sorts produisant un effet qui agit sur le même principe qu'une arme à distance et requiert une attaque à distance (mais pas une attaque de contact à distance), comme *foulard de décapitation* et *shuriken de feu* (décrits respectivement aux pages 109 et 122).

Sorts de contact. Cette catégorie regroupe les sorts qui infligent des dégâts à l'aide d'une attaque de contact.

DONS ASSOCIÉS

Les dons qui suivent permettent d'améliorer les performances des sorts armés au combat. Pour plus de détails sur chacun, reportez-vous au Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*.

Arme de prédilection. Choisissez une catégorie de sorts armés (sorts à distance ou sorts de contact). Votre personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque effectués pour ces sorts. Vous pouvez prendre ce don une seconde fois. Il s'applique alors à l'autre catégorie de sorts armés.

Attaque en finesse. Le personnage traite les sorts de contact comme des armes légères et utilise son modificateur de Dextérité (à la place de son modificateur de Force) aux attaques à distance portées à l'aide de tels sorts.

Coup étourdissant. Quand le personnage use de combat à mains nues pour délivrer un sort de contact à l'aide d'une attaque au corps à corps (cf. *Science du combat à mains nues*, ci-dessous), il a une chance d'étourdir la cible si celle-ci rate un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau global + modificateur de Sagesse).

Science du combat à mains nues. Le personnage ajoute les dégâts de ses attaques à mains nues aux dégâts d'un sort de contact en délivrant celui-ci à l'aide de l'aide d'une attaque de corps à corps plutôt que d'une attaque de contact au corps à corps. Le défenseur bénéficie alors de son armure et de son bouclier. Cependant, si l'attaque touche, elle inflige les dégâts habituels en plus de ceux du sort. En cas d'échec, le sort n'est pas utilisé.

Si l'attaque à mains nues se solde par un coup critique, les dégâts du sort ne sont pas multipliés.

Science du critique. Choisissez une catégorie de sorts armés (sorts à distance ou sorts de contact). Quand votre personnage lance un sort de cette catégorie, sa zone de critique possible est doublée (19–20 pour un sort offrant habituellement un critique possible sur un résultat de 20). Vous pouvez prendre ce don une seconde fois. Il s'applique alors à l'autre catégorie de sorts armés.

Tir à bout portant. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts avec les sorts à distance qui infligent des points de dégâts jusqu'à une portée de 9 mètres. Les sorts qui infligent un affaiblissement temporaire de caractéristique, un malus aux valeurs de caractéristique ou une absorption d'énergie bénéficient du bonus de +1 à l'attaque mais pas aux dégâts.

Tir de précision. Le personnage peut jeter un sort à distance contre un adversaire présent au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 à l'attaque.

DESCRIPTION DES DON

Les dons décrits dans cette section s'ajoutent à ceux du Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*. La Table 3-1 résume les conditions d'obtention et effets de chacun. Elle indique également ceux qu'un guerrier peut choisir en qualité de dons supplémentaires.

DONS DRACONIQUES

Les dons draconiques peuvent être choisis par les ensorceleurs, ce qui leur confère des pouvoirs proches de ceux de leurs ancêtres. Certains augmentent les facultés physiques, conférant ainsi des attaques de griffes ou une résistance élevée aux coups. D'autres permettent de cracher un souffle ou de développer une affinité à l'énergie destructive d'un ancêtre.

AJOUT D'ÉNERGIE DESTRUCTIVE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut modifier un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en y ajoutant une autre énergie en quantité égale.

Condition. Substitution d'énergie destructive.

Avantage. Choisissez un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu ou froid) associé au don Substitution d'énergie destructive de votre personnage. Celui-ci peut désormais modifier les sorts accompagnés d'un registre d'énergie destructive en y ajoutant l'énergie qu'il a sélectionnée, et ce en quantité égale. Le sort ainsi altéré fonctionne normalement, si ce n'est qu'il inflige également des dégâts du type d'énergie sélectionnée. Ainsi, une *boule de feu acide* lancée au niveau 6 inflige 6d6 points de dégâts de feu et 6d6 points de dégâts d'acide (jetez les dés séparément pour chaque type de dégâts). La même *boule de feu acide* lancée au niveau 10 ou plus infligera 10d6 points de dégâts de feu et 10d6 points de dégâts d'acide. Même des énergies opposées (comme le feu et le froid) peuvent être combinées grâce à ce don.

Ce don mobilise un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel. De plus, le registre du sort change de manière à inclure les deux types d'énergies destructives exploitées. Par exemple, la *boule de feu acide* mentionnée ci-dessus est une évocation [acide, feu].

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en choisissant un type d'énergie différent à chaque reprise. Le type choisi doit correspondre à un type d'énergie choisi dans le cadre du don Substitution d'énergie destructive. Ajout d'énergie destructive peut altérer un sort qui a déjà été modifié par une Substitution d'énergie destructive. Il est permis d'utiliser Ajout d'énergie destructive pour inclure l'énergie choisie dans un sort qui la possède déjà, ce qui double, en pratique, les dés de dégâts infligés.

ALTÉRATION DE ZONE D'EFFET [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut changer la forme de la zone d'effet d'un sort.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Le personnage peut modifier un sort affectant une zone en changeant la forme de celle-ci. La nouvelle zone d'effet doit être choisie dans la liste suivante : un cylindre (3 mètres de rayon, 9 mètres de haut), un cône de 12 mètres de long, quatre cubes de 3 mètres d'arête, une boule (étendue de 6 mètres de rayon) ou une ligne de 36 mètres de long. Le sort altéré fonctionne par ailleurs tout à fait normalement. Par exemple, un *éclair* dont la zone d'effet est changée en boule inflige les dégâts habituels, mais il affecte une étendue de 6 mètres de rayon.

Un sort altéré mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

ÂME DU NORD [GÉNÉRAL]

Le personnage a une compréhension magique de la nature du froid.

Avantage. Un talent magique inné confère au personnage les pouvoirs magiques suivants (niveau 1 de lanceur de sorts) : *contact glacial*, *rayon de givre* et *résistance*, 1 fois/jour. (DD de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du personnage).



TABLE 3-1 : DONNS

Dons généraux	Conditions	Avantage
Âme du nord	—	Contact glacial, rayon de givre et résistance, 1 fois/jour
Communicateur	—	Compréhension des langages, message et signature magique, 1 fois/jour
Coup de baguette	Degré de maîtrise de 4 en Utilisation d'objets magiques	Effectue une attaque de contact à l'aide d'une baguette pour infliger 1d6 points de dégâts et vise la cible à l'aide d'un sort
Emplacement de sort supplémentaire ³	Niveau 4 de lanceur de sorts	Confère un emplacement de sort dont le niveau est strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès
Esprit gardien	Aptitude de classe d'esprit veilleur	Permet de rejouer son initiative 2 fois/jour et un jet de sauvegarde 1 fois/jour
Invocation supplémentaire ³	Faculté d'user d'invocations mineures	Permet d'apprendre une invocation supplémentaire.
Lanceur de sorts de guerre	Faculté d'ignorer le risque d'échec des sorts profanes dus aux armures	Permet de porter une armure d'une catégorie plus lourde tout en évitant le risque d'échec des sorts profanes
Lanceur de sorts polyvalent	Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie	Augmente le niveau de lanceur de sorts de +4
Magie affiliée supérieure	Mage de bataille de niveau 4	Bonus de +1 en magie affiliée, +1 tous les quatre niveaux de mage de bataille
Main magique	—	Disque flottant de Tenser, manipulation à distance et ouverture/fermeture, 1 fois/jour
Maîtrise de la magie profane	Faculté de lancer des sorts profanes ou d'utiliser des pouvoirs magiques (inclut les invocations)	Permet de faire 10 aux tests de niveau de lanceur de sorts
Maniement de double baguette	Combat à deux armes, Création de baguettes magiques	Active une seconde baguette en dépensant 2 charges supplémentaires
Manieur de baguettes intrépide	Degré de maîtrise de 1 en Utilisation d'objets magiques, Création de baguettes	Augmente le niveau de lanceur de sorts d'une baguette en dépensant une charge supplémentaire
Nécropolitain	—	Fatigue, frayeur et son imaginaire, 1 fois/jour
Obtention de familier	Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), niveau 3 de lanceur de sorts profanes	Confère un familier sur le même principe qu'un ensorceleur ou un magicien
Perspicace	—	Détection de la magie, détection des passages secrets et lecture de la magie, 1 fois/jour
Pouvoir magique amélioré ²	Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niveau 6 de lanceur de sorts ou plus	Permet d'utiliser un pouvoir magique à un niveau supérieur jusqu'à 3 fois/jour
Protection profane ²	École renforcée (pour l'école concernée)	Bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie
Quintessence des pouvoirs magiques ²	Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niveau 6 de lanceur de sorts ou plus	Les variables numériques du pouvoir magique prennent leur valeur maximale, 3 fois/jour
Résistance à la protection magique ¹	Con 13, Tueur de mages	Ignore les bonus magiques à la CA
Résistance au camouflage magique ¹	Con 13, Combat en aveugle, Tueur de mages	Ignore le camouflage magique des créatures attaquées
Secret magique supplémentaire ³	Aptitude de classe de secret magique, faculté de lancer des sorts de 2 ^e niveau	Un sort est à jamais modifié par Extension de durée, Extension de portée, Incantation statique ou Incantation silencieuse
Sort inné ²	Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique	Permet de jeter un sort comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, 1 fois/round
Spécialisation magique à distance ²	Arme de prédilection (sort à distance), niveau 4 de lanceur de sorts	Bonus de +2 aux dégâts des sorts à distance
Spécialisation magique de contact ²	Arme de prédilection (sort de contact), niveau 4 de lanceur de sorts	Bonus de +2 aux dégâts des sorts de contact
Spectre de la nuit	—	Lumières dansantes, prestidigitation et serviteur invisible, 1 fois/jour
Tueur de mages ¹	Degré de maîtrise de 2 en Art de la magie, bonus de base à l'attaque de +3	Bonus de +1 aux jets de Volonté ; les lanceurs de sorts situés dans l'espace contrôlé n'ont pas le droit de jeter des sorts sur la défensive

Don de création d'objets	Conditions	Avantage
Création de sorts de prévoyance	Niveau 11 de lanceur de sorts	Fixe un sort (et ses conditions de déclenchement) à une créature
Dons draconiques	Conditions	Avantage
Griffes draconiques	Héritage draconique	Le PJ gagne des griffes et effectue une attaque de griffes rapide quand il lance un sort
Héritage draconique	Niveau 1 d'ensorceleur	Gagne une compétence de classe draconique et un bonus aux jets de sauvegarde contre la paralysie et le sommeil
Legs draconique	Quatre dons draconiques	Le PJ ajoute des sorts à sa liste de sorts connus
Peau draconique	Héritage draconique	L'armure naturelle augmente de +1
Présence draconique	Héritage draconique	Le PJ secoue les adversaires ayant moins de DV que lui quand il jette un sort
Puissance draconique	Héritage draconique	+1 au niveau de lanceur de sorts et au DD des sorts pourvus du registre correspondant à l'héritage draconique
Résistance draconique	Héritage draconique	Le PJ gagne une résistance à l'énergie destructive correspondant à son héritage draconique
Souffle draconique	Héritage draconique	Convertit de l'énergie magique en souffle
Vol draconique	Héritage draconique	Vol pour le reste du round après avoir lancé un sort

Dons de métamagie	Conditions	Avantage
Ajout d'énergie destructive ²	Substitution d'énergie destructive	Double les dégâts des sorts en leur ajoutant un type d'énergie destructive
Altération de zone d'effet	Un don de métamagie au choix	Modifie la zone d'effet du sort
Connaissances occultes de Moil	École renforcée (Nécromancie), niveau 7 de lanceur de sorts	Ajoute des dégâts d'énergie négative supplémentaires aux sorts de Nécromancie
Coordination de sort	Un don de métamagie au choix conjointement avec d'autres lanceurs de sorts	Bonus au DD de sauvegarde et aux tests de niveau de lanceur de sorts des sorts lancés
Dédoulement de rayon	Un don de métamagie au choix	Les sorts à rayon affectent une cible supplémentaire
Démultiplication de sort	Un don de métamagie au choix	Redirige les sorts pour affecter des cibles secondaires
Enfant des trois tonnerres	Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature), Substitution d'énergie destructive (électricité)	Les sorts d'électricité ou de son infligent les deux types de dégâts
Extension d'effet soudaine	Un don de métamagie au choix	Augmente les variables numériques d'un sort de 50 % sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Extension de durée soudaine	—	Double la durée d'un sort sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Extension de zone d'effet soudaine	—	Augmente la zone d'effet d'un sort de 50 % sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Incantation rapide soudaine	Extension d'effet soudaine, Extension de durée soudaine, Incantation rapide, Incantation silencieuse soudaine, Incantation statique soudaine, Quintessence des sorts soudaine	Lance les sorts au prix d'une action rapide sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Incantation silencieuse soudaine	—	Lance un sort sans composantes verbales et sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Incantation statique soudaine	—	Lance un sort sans composantes gestuelles et sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Quintessence des sorts soudaine	Un don de métamagie au choix	Les variables numériques d'un sort prennent leur valeur maximale sans préparation spéciale, 1 fois/jour
Répétition de sort	Un don de métamagie au choix	Le sort est automatiquement relancé au round suivant
Retardement de sort	Un don de métamagie au choix	Les effets magiques sont retardés de 1 à 5 rounds
Seigneur du froid absolu	Substitution d'énergie destructive (froid), degré de maîtrise de 9 en Connaissances (plans), faculté de lancer un sort accompagné du registre du froid	La moitié des dégâts des sorts de froid sont des dégâts d'énergie négative
Sort en sanctuaire	Un don de métamagie au choix	Le niveau effectif du sort augmente en un lieu précis et diminue en dehors de celui-ci
Sort explosif	—	Les cibles sont repoussées à la limite de la zone d'effet du sort
Sort jumeau	Un don de métamagie au choix	Lance simultanément un sort deux fois
Sort persistant	Extension de durée	Un sort à portée fixe ou personnelle dure 24 heures
Sort robuste	—	Lance les sorts à un niveau de lanceur de sorts plus élevé pour vaincre la résistance à la magie
Sort transdimensionnel	—	Le sort affecte les créatures situées dans les plans coexistants et les espaces extradimensionnels
Substitution d'énergie destructive ²	Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères)	Les sorts infligent des dégâts d'énergie destructive différents
Substitution non-létale	Degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), un don de métamagie au choix	Les sorts d'énergie destructive infligent des dégâts non-létaux

¹ Un guerrier peut choisir ce don en qualité de don supplémentaire.

² Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Chaque fois que vous le choisissez, il s'applique à un autre type d'énergie destructive, une autre école de magie, une autre classe de lanceur de sorts ou une autre sélection de sorts.

³ Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent alors.

COMMUNICATEUR [GÉNÉRAL]

Le personnage a une compréhension magique de l'essence des langues.

Avantage. Un talent magique inné confère au personnage les pouvoirs magiques suivants (niveau 1 de lanceur de sorts) : *compréhension des langages*, *message* et *signature magique*, 1 fois/jour.

CONNAISSANCES OCCULTES DE MOIL [MÉTAMAGIE]

Le personnage a étudié les connaissances occultes et techniques incantatoires des anciens Seigneurs de la Nuit de Moil, ce qui rend ses sorts de Nécromancie particulièrement redoutables.

Conditions. École renforcée (Nécromancie), niveau 7 de lanceur de sorts.

Avantage. Les sorts de Nécromancie du personnage peuvent prendre la forme de sorts de Moil, infligeant ainsi 1d6 points de dégâts d'énergie négative supplémentaires, +1d6 tous les deux niveaux de sort (+1d6 pour les sorts de 1^{er} niveau, +2d6 pour les sorts de 2^e et de 3^e niveaux, etc.). Si le sort autorise un jet de sauvegarde, la cible réduit les dégâts d'énergie négative de moitié en cas de réussite, quelle que soit l'influence de ce jet sur l'effet habituel du sort.

En plus des composantes habituelles du sort, le personnage doit créer et sacrifier un os runique de Moil. Il s'agit d'un petit os humain (généralement une phalange) recouvert d'inscriptions

profanes soigneusement préparées. Seul un personnage coutumier des Connaissances occultes de Moil connaît le secret de création d'un os runique, qui demande 1 heure de travail mais également l'utilisation d'encre et de poudres d'une valeur de 25 po par dé de dégâts d'énergie négative généré. Par exemple, un os runique capable d'adjoindre 3d6 points de dégâts d'énergie négative à un sort coûtera 75 po.

Bien que les dégâts d'énergie négative maximaux infligés par un sort de Moil dépendent du niveau de ce dernier, les dégâts réels sont limités par l'os runique utilisé. Par exemple, si un ensorceleur lance *doigt de mort* (sort de 7^e niveau, +4d6 maximum) à l'aide d'un os runique d'une valeur de 75 po (+3d6), le sort n'inflige que 3d6 points de dégâts d'énergie négative supplémentaires.

Un sort de Moil mobilise un emplacement de sort de son niveau normal.

COORDINATION DE SORT [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer un sort avec plus d'efficacité en le coordonnant avec le même sort jeté par une autre créature.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Deux personnages adjacents possédant le don Coordination de sort peuvent lancer simultanément le même sort, au même moment pendant le round. Ajoutez +2 au DD du jet de sauvegarde des sorts lancés en coordination et +1 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à passer outre la résistance à la magie d'un adversaire (le cas échéant). On utilise le DD de base et le niveau de lanceur de sorts les plus élevés entre ceux des deux intéressés.

Spécial. Pour chaque jeteur de sorts supplémentaire possédant ce don et lançant le même sort simultanément, le DD du jet de sauvegarde et le bonus au test de niveau de lanceur de sorts sont majorés de +1. Quand plus de deux personnages se coordonnent ainsi, chacun d'eux doit être adjacent à deux autres jeteurs de sorts au moins. Par exemple, deux ensorceleurs et deux magiciens pourvus de ce don forment un cercle. Trois d'entre eux préparent une action pour lancer *boule de feu* au moment où le quatrième (le dernier dans l'ordre d'initiative) effectue son action pour jeter sa propre *boule de feu*. Le DD de base du jet de Réflexes est celui du meilleur des participants, que l'on détermine en fonction de leurs valeurs de caractéristiques et d'éventuels dons, pouvoirs spéciaux ou objets, +4 (+2 pour le premier lanceur de sorts et +1 pour chacun des deux autres). De même, le niveau de lanceur de sorts le plus élevé parmi les personnages détermine le test de niveau de lanceur de sorts de base, qui est majoré de +3 (+1 pour chaque personnage coopérant avec le premier).



Une élève des Connaissances occultes de Moil

COUP DE BAGUETTE [GÉNÉRAL]

Le personnage canalise l'énergie magique de ses baguettes au travers de ses attaques au corps à corps.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Utilisation d'objets magiques.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut effectuer une attaque de contact au corps à corps à l'aide d'une baguette, sacrifiant 1 charge pour infliger 1d6 points de dégâts à la cible. On n'applique pas de dégâts supplémentaires (attaque sournoise, ennemi juré, bonus de châtiment, etc.) à cette attaque, mais il est possible d'activer la baguette tout en portant le coup. Si l'objet permet d'utiliser un sort à rayon ou à cible, la créature frappée en est la cible (un sort à rayon touchant automatiquement). Si le sort affecte une zone d'effet ou crée une étendue, le personnage en choisit le point d'origine à n'importe quel point d'intersection de l'espace occupé de la cible sur le quadrillage. Cela n'exclut pas de placer l'utilisateur de la baguette au sein de la zone. Les sorts ne générant pas une zone (comme les diverses *convocations de monstres*) ne sauraient être utilisés conjointement avec une attaque de Coup de baguette.

CRÉATION DE SORTS DE PRÉVOYANCE [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable d'adjoindre des sorts quasi permanents à une créature et de les activer sous certaines conditions.

Condition. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel sort de prévoyance qu'il connaît. Le processus de conception prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base (niveau de sort × niveau de lanceur de sorts × 100 po). Le personnage sacrifie un nombre de PX égal à 1/25^e du prix de base et achète les matières premières nécessaires (pour une valeur égale à la moitié du prix de base). Certains sorts exigent un coût supplémentaire en composantes matérielles ou en PX (cf. leur description) dont il faut s'acquitter au moment de la création du sort de prévoyance.

Pour plus de détails, reportez-vous à *Sorts de prévoyance*, page 139.

DÉDOUBLEMENT DE RAYON [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut affecter une cible supplémentaire avec un rayon magique.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Quand le personnage lance un sort générant un rayon, il produit un rayon supplémentaire. Ce rayon passe par un jet d'attaque de contact à distance distinct et inflige les dégâts habituels. Si le personnage le désire, les deux rayons peuvent viser la même cible. Cependant, chacun doit viser des cibles situées à 9 mètres ou moins l'une de l'autre et être tirés simultanément.

Un sort à rayon dédoublé mobilise un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

DÉMULTIPLICATION DE SORT [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts qui, après avoir atteint leur première cible, rebondissent sur d'autres victimes.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Tout sort qui affecte une seule cible et dont la portée est supérieure à « contact » peut être démultiplié. Le sort affecte normalement sa cible (dite cible primaire) avant de rebondir vers un nombre de cibles secondaires équivalent au niveau de lanceur de sorts du personnage (jusqu'à un maximum de 20). Chaque rebond affecte une cible secondaire donnée. Les cibles secondaires sont déterminées selon la volonté du lanceur de sorts, mais elles doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 mètres autour de la cible primaire, aucune créature ne pouvant être visée plus d'une fois. Il est possible de ne pas allouer la totalité des rebonds autorisés.

Si le sort démultiplié inflige des dégâts, chaque cible secondaire encaisse la moitié des dégâts qu'a subis la cible primaire (arrondir à l'entier inférieur) et a droit à un jet de Réflexes pour réduire une nouvelle fois ces dégâts de moitié (que le sort accorde ou non un jet de sauvegarde à la cible primaire). Pour les sorts n'infligeant pas de dégâts, le DD des jets de sauvegarde des cibles secondaires est réduit de 4 points. Si, par exemple, un magicien de niveau 10 jette un sort de *frayeur* (DD 14) sur un goblin situé à proximité, il peut désigner jusqu'à dix cibles secondaires (DD 10).

Un sort démultiplié mobilise un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

EMPLACEMENT DE SORT SUPPLÉMENTAIRE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut lancer un sort supplémentaire.

Condition. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut jeter un sort supplémentaire par jour. Cet emplacement supplémentaire doit être affecté à un niveau précis, et ce de façon irrévocable. Ce niveau doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès. Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 (2^e niveau maximum) peut choisir un emplacement de sort supplémentaire du niveau 0 ou de 1^{er} niveau, ce qui lui permet de jeter un sort connu du niveau choisi une fois de plus chaque jour. De son côté, un magicien de niveau 4 peut préparer un des sorts de niveau 0 ou de 1^{er} niveau de son grimoire en plus de son allocation quotidienne normale. Rappelons que le choix du niveau concerné doit être effectué lorsque le don est pris.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage gagne un emplacement de sort supplémentaire pour un de ses niveaux de sorts, à condition que celui-ci soit inférieur au plus haut niveau de sort auquel il a accès.

ENFANT DES TROIS TONNERRES [MÉTAMAGIE]

Le personnage a appris à marier la puissance de la foudre et du tonnerre à ses sorts d'électricité et de son.

Conditions. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature), Substitution d'énergie destructive (électricité).

Avantage. Quand le personnage lance un sort accompagné du registre de l'électricité ou du son et infligeant des points de dégâts, il peut décider que celui-ci est un sort des trois tonnerres, la moitié des dégâts infligés étant des dégâts d'électricité et l'autre moitié des dégâts de son. De plus, le sort s'achève sur un formidable

coup de tonnerre. Toutes les créatures qui ont subi des dégâts doivent alors réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round. En cas d'échec, elles doivent ensuite réussir un jet de Réflexes sous peine de se retrouver à terre. Le DD de sauvegarde de chacun de ces jets est égal au DD de base du sort. Cependant, l'incantation d'un tel sort a un prix, si bien que le lanceur de sorts est aussitôt hébété pendant 1 round.

Un sort des trois tonnerres mobilise un emplacement de sort de son niveau normal. En outre, son registre est modifié et inclut les deux types d'énergie destructive. Par exemple, un *éclair* des trois tonnerres est une évocation [électricité, son].

ESPRIT GARDIEN [GÉNÉRAL]

L'esprit veilleur du personnage est particulièrement attentionné.

Condition. Aptitude de classe d'esprit veilleur.

Avantage. L'esprit veilleur du personnage lui permet de rejouer son initiative 2 fois par jour, mais également de rejouer un jet de sauvegarde 1 fois par jour. Le personnage doit avoir recours à ces effets juste après le jet ou test initial.

EXTENSION D'EFFET SOUDAIN [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer des sorts plus puissants que la moyenne sans préparation spéciale.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut appliquer le don Extension d'effet à l'un de ses sorts sans augmenter le niveau de celui-ci et sans le préparer. Il peut user d'Extension d'effet normalement s'il possède ce don.

EXTENSION DE DURÉE SOUDAIN [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer des sorts qui durent plus longtemps que la moyenne sans préparation spéciale.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut appliquer le don Extension de durée à l'un de ses sorts sans augmenter le niveau de celui-ci et sans le préparer. Il peut user d'Extension de durée normalement s'il possède ce don.

EXTENSION DE ZONE D'EFFET SOUDAIN [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer un sort et d'étendre sa zone d'effet sans préparation spéciale.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut appliquer le don Extension de zone d'effet à l'un de ses sorts sans augmenter le niveau de celui-ci et sans le préparer. Il peut user d'Extension de zone d'effet normalement s'il possède ce don.

GRIFFES DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Le personnage développe les armes naturelles de ses ancêtres draconiques.

Condition. Héritage draconique.

Avantage. Le personnage possède des griffes. Il peut donc porter une attaque naturelle de griffes qui inflige des dégâts dépendant de sa taille (taille P 1d4, taille M 1d6, taille G 1d8). Quand il jette un sort pourvu d'un temps d'incantation de 1 action simple, le personnage a le droit de porter une attaque de griffes au prix d'une action immédiate (cf. page 86) à un adversaire situé dans son espace contrôlé.

HÉRITAGE DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Le personnage entretient un lien étroit avec une lignée draconique éloignée.

Condition. Ensorceleur de niveau 1.

Avantage. Choisissez un type de dragon parmi la liste qui suit. Le personnage gagne la compétence indiquée en qualité de compétence de classe. Il s'agit de son héritage draconique, qu'il ne saurait changer une fois ce don choisi. Les demi-dragons doivent choisir le type correspondant à celui de leur parent draconique.

De plus, le personnage bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde contre le sommeil et la paralysie, ainsi que des sorts et aptitudes dépendant du type de son Héritage draconique. Ce bonus est égal au nombre de dons draconiques qu'il possède.

HÉRITAGE DRACONIQUE

Espèce de dragon	Type d'énergie	Compétence
Blanc	Froid	Équilibre
Bleu	Électricité	Perception auditive
Noir	Acide	Discrétion
Rouge	Feu	Intimidation
Vert	Acide	Déplacement silencieux
Airain	Feu	Renseignements
Argent	Froid	Déguisement
Bronze	Électricité	Survie
Cuivre	Acide	Discrétion
Or	Feu	Premiers secours

INCANTATION RAPIDE SOUDAINE [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer un sort en un clin d'œil sans préparation spéciale.

Conditions. Extension d'effet soudaine, Extension de durée soudaine, Incantation rapide, Incantation silencieuse soudaine, Incantation statique soudaine, Quintessence des sorts soudaine.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut appliquer le don Incantation rapide à l'un de ses sorts sans augmenter le niveau de celui-ci et sans le préparer. Il peut user d'Incantation rapide normalement s'il possède ce don.

INCANTATION SILENCIEUSE SOUDAINE [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer un sort sans prononcer le moindre mot et sans préparation spéciale.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut appliquer le don Incantation silencieuse à l'un de ses sorts sans augmenter le niveau de celui-ci et sans le préparer. Il peut user d'Incantation silencieuse normalement s'il possède ce don.

INCANTATION STATIQUE SOUDAINE [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer un sort sans faire le moindre geste et sans préparation spéciale.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut appliquer le don Incantation statique à l'un de ses sorts sans augmenter le niveau de celui-ci et sans le préparer. Il peut user d'Incantation statique normalement s'il possède ce don.

INVOCATION SUPPLÉMENTAIRE [GÉNÉRAL]

Le personnage apprend une invocation supplémentaire.

Condition. Faculté d'user d'invocations mineures.

Avantage. Le personnage apprend une invocation supplémentaire à choisir parmi sa liste. Il ne peut néanmoins pas choisir une invocation du plus haut rang auquel il a accès. Par exemple, un sorcier de niveau 6 pourra apprendre une invocation inférieure, alors qu'un sorcier de niveau 16 pourra apprendre une invocation inférieure, mineure ou majeure.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle invocation, selon les conditions fixées ci-dessus.

LANCEUR DE SORTS DE GUERRE [GÉNÉRAL]

Le personnage n'est pas soumis au risque d'échec des sorts profanes quand il porte une armure plus lourde que la normale.

Condition. Faculté d'ignorer le risque d'échec des sorts profanes dus aux armures.

Avantage. Le personnage est capable de porter une armure d'une catégorie plus lourde tout en évitant le risque d'échec des sorts profanes. Par exemple, s'il a le droit de porter une armure légère sans encourir de risque d'échec des sorts profanes, il peut désormais porter une armure intermédiaire et jeter ses sorts normalement. Ce pouvoir ne concerne pas les boucliers et ne s'applique pas aux sorts acquis par le biais d'une classe autre que celle qui permet de jeter des sorts de magie profane tout en portant une armure.

LANCEUR DE SORTS POLYVALENT [GÉNÉRAL]

Choisissez une des classes de lanceur de sorts de votre personnage. Les sorts découlant de cette classe sont maintenant plus puissants.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au niveau de lanceur de sorts pour l'une de ses classes, sans que ce niveau puisse dépasser ses dés de vie. Cependant, si le personnage ne peut bénéficier de l'intégralité de ce bonus sur-le-champ, il en viendra peut-être à gagner des dés de vie par la suite qui lui permettront d'en jouir totalement.

Par exemple, un ensorceleur 5/prêtre 3 humain qui choisit ce don augmentera son niveau de lanceur de sorts d'ensorceleur de 5 à 8 (puisqu'il a 8 DV). S'il gagne par la suite un niveau de guerrier, il bénéficiera de l'intégralité du bonus et aura donc un niveau de lanceur de sorts d'ensorceleur égal à 9 (puisqu'il aura désormais 9 DV).

Un personnage pourvu de plusieurs classes de lanceur de sorts (comme un barde/ensorceleur ou un rôdeur/druide) doit choisir la classe à laquelle s'applique ce bonus.

Ce don n'affecte pas le quota de sorts quotidiens et le nombre de sorts connus. Il augmente simplement le niveau de lanceur de sorts, ce qui permet de vaincre plus aisément la résistance à la magie d'un adversaire et modifie les variables numériques dépendant du niveau (durée, etc.).

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle classe offrant des facultés de lanceur de sorts. Par exemple, un prêtre 4/magicien 5 qui prend ce don deux fois aura un niveau de lanceur de sorts de prêtre égal à 8 et un niveau de lanceur de sorts de magicien égal à 9.

LEGS DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Le personnage tire une grande puissance profane de son héritage draconique.

Condition. Quatre dons draconiques au choix.

Avantage. Ajoutez les sorts qui suivent à la liste de sorts connus du personnage selon son héritage draconique.

Sauf indication contraire, chaque sort est du niveau habituel.

LEGS DRACONIQUE

Espèce de dragon	Sorts connus
Blanc	<i>Brume de dissimulation, mur de glace (5^e niveau), tempête de neige</i>
Bleu	<i>Image accomplie, mirage, ventriloquie</i>
Noir	<i>Charme-animal (serpents et lézards uniquement), fléau d'insectes, ténèbres profondes</i>
Rouge	<i>Détection des passages secrets, suggestion, vision lucide</i>
Vert	<i>Charme-personne, croissance végétale, domination</i>
Airain	<i>Contrôle des vents, don des langues, endurance aux énergies destructives</i>
Argent	<i>Feuille morte, marche dans les airs (5^e niveau), mur de vent</i>
Bronze	<i>Communication avec les animaux, contrôle de l'eau (5^e niveau), respiration aquatique</i>
Cuivre	<i>Façonnage de la pierre, image silencieuse, mur de pierre</i>
Or	<i>Bénédictio, lumière du jour, rejet du Mal</i>

Spécial. Si le personnage connaît déjà l'un des sorts issus de ce don, il peut en choisir un autre de même niveau parmi la liste de sorts d'ensorceleur.

MAGIE AFFILÉE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Le personnage inflige davantage de dégâts à l'aide de ses sorts.

Condition. Mage de bataille de niveau 4.

Avantage. L'aptitude de magie affilée du personnage bénéficie d'un bonus de +1, +1 tous les quatre niveaux de mage de bataille. Par exemple, les sorts d'un mage de bataille de niveau 8 doté d'une Intelligence de 18 jouissent d'un bonus de +7 aux dégâts.

Normal. Le bonus de magie affilée d'un mage de bataille est égal à son modificateur d'Intelligence.

MAIN MAGIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage a une compréhension magique de la manipulation de l'énergie.

Avantage. Un talent magique inné confère au personnage les pouvoirs magiques suivants (niveau 1 de lanceur de sorts) : *disque flottant de Tenser, manipulation à distance et ouverture/fermeture*, 1 fois/jour. (DD de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du personnage).

MAÎTRISE DE LA MAGIE PROFANE [GÉNÉRAL]

Le personnage vient facilement à bout des sorts et défenses profanes de ses adversaires.

Condition. Faculté de lancer des sorts de magie profane ou d'utiliser des pouvoirs magiques (ce qui inclut les invocations).

Avantage. Le personnage peut faire 10 aux tests de niveau de lanceur de sorts (comme s'il effectuait un test de compétence).

MANIEMENT DE DOUBLE BAGUETTE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut activer deux baguettes à la fois.

Conditions. Combat à deux armes, Création de baguettes magiques.

Avantage. Au prix d'une action complexe, le personnage peut brandir une baguette dans chaque main (à condition que toutes

deux soient libres), l'une d'elles étant la baguette primaire et l'autre la baguette secondaire. Chaque utilisation de la baguette secondaire coûte 2 charges au lieu d'une.

MANIEUR DE BAGUETTES INTRÉPIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage augmente l'efficacité des sorts lancés au moyen d'une baguette.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Utilisation d'objets magiques, Création de baguettes.

Avantage. En sacrifiant 1 charge supplémentaire, le personnage peut utiliser une baguette comme si le niveau de lanceur de sorts de celle-ci était de deux niveaux de plus que son niveau réel. Cela a bien évidemment pour effet de modifier les variables numériques qui dépendent du niveau de lanceur de sorts. Par exemple, en dépensant 2 charges à la fois, une *baguette de projectile magique* (créée au niveau 3 de lanceur de sorts) peut être utilisée comme si son niveau de lanceur de sorts était égal à 5, ce qui lui permet de tirer trois projectiles et non deux. On ne peut sacrifier qu'une charge supplémentaire à la fois en utilisant ce don.

NÉCROPOLITAIN [GÉNÉRAL]

Le personnage saisit parfaitement l'essence de la terreur qu'éprouvent les mortels.

Avantage. Un talent inné confère au personnage les pouvoirs magiques suivants (niveau 1 de lanceur de sorts) : *fatigue, frayeur et son imaginaire*, 1 fois/jour (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du personnage).

OBTENTION DE FAMILIER [GÉNÉRAL]

Le personnage acquiert un familier.

Conditions. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), niveau 3 de lanceur de sorts de magie profane.

Avantage. Le personnage fait l'acquisition d'un familier sur le même principe qu'un ensorceleur ou un magicien (cf. encadré de la page 34 du *Manuel des Joueurs*). L'appel demande 24 heures et des composantes matérielles pour une valeur de 100 po.

Pour ce qui est de fixer les pouvoirs de ce familier qui dépendent du niveau de lanceur de sorts profanes, le personnage fait la somme de tous ses niveaux de classe lui permettant de jeter des sorts de magie profane.

PEAU DRACONIQUE [DRACONIQUE]

La peau du personnage revêt le lustre, l'éclat et la dureté propres à son héritage draconique.

Condition. Héritage draconique.

Avantage. L'armure naturelle du personnage augmente de +1.

PERSPICACE [GÉNÉRAL]

Le personnage saisit parfaitement les principes de la détection profane.

Avantage. Un talent inné confère au personnage les pouvoirs magiques suivants (niveau 1 de lanceur de sorts) : *détection de la magie, détection des passages secrets et lecture de la magie*, 1 fois/jour.

POUVOIR MAGIQUE AMÉLIORÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage peut utiliser un pouvoir magique comme s'il était d'un niveau supérieur.

Condition. Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niveau 6 de lanceur de sorts ou plus.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de votre personnage soumis aux restrictions données ci-dessous. Il peut désormais l'utiliser à un niveau supérieur jusqu'à 3 fois par jour (ou moins si le nombre d'utilisation quotidienne de celui-ci est inférieur). Le niveau de sort équivalent du pouvoir magique amélioré présente deux niveaux de sort de plus que son niveau réel (jusqu'au 9^e niveau maximum). Toutes les variables numériques dépendant du niveau (ce qui inclut le DD du jet de sauvegarde) sont alors calculées en fonction de ce nouveau niveau.

Le pouvoir magique amélioré doit être choisi parmi les pouvoirs reproduisant les effets d'un sort d'un niveau inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à l'entier inférieur), moins 2. (Reportez-vous à la colonne *Extension de pouvoir magique* de la page 304 du *Manuel des Monstres*.)

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau pouvoir magique du personnage.

PRÉPARATION PROFANE [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

Condition. Faculté de lancer des sorts de magie profane sans préparation.

Avantage. Chaque jour, le personnage peut mobiliser un ou plusieurs sorts emplacements de sort, habituellement pour leur appliquer un don de métamagie, mais sans en augmenter le temps d'incantation. La préparation d'un sort mobilise un emplacement de sort du niveau adéquat. Une fois préparé, cet emplacement ne peut plus être utilisé pour autre chose jusqu'à ce que le sort soit lancé.

Normal. Les lanceurs de sorts qui jettent des sorts de magie profane sans préparation (comme les ensorceleurs et les bardes) présentent un temps d'incantation de 1 action complexe et non de 1 action simple.

PRÉSENCE DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Quand il use de magie, la simple présence du personnage terrifie les créatures qui l'entourent.

Condition. Héritage draconique.

Avantage. Quand le personnage lance un sort de magie profane, les adversaires situés dans un rayon de 3 mètres et pourvus de moins de dés de vie que lui sont secoués pendant un nombre de rounds égal au niveau du sort jeté. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + niveau du sort lancé + modificateur de Charisme du personnage) pour annuler l'effet.

En cas de réussite, la cible est immunisée contre la présence draconique pendant 24 heures. Ce pouvoir n'affecte pas les créatures dotées d'une Intelligence de 3 ou moins et les créatures déjà secouées. Il est également sans effet contre les dragons.

PROTECTION PROFANE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une école de magie, comme Illusion. Sa résistance aux sorts de cette école est supérieure à la normale.

Condition. École renforcée (pour l'école concernée).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

PUISSANCE DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Le personnage manipule plus facilement l'énergie découlant de son héritage.

Condition. Héritage draconique.

Avantage. Le niveau de lanceur de sorts du personnage bénéficie d'un bonus de +1 et il ajoute +1 au DD de sauvegarde des sorts de magie profane pourvus du registre correspondant à l'énergie destructive relative à son héritage draconique.

Spécial. Si le don Substitution d'énergie destructive est utilisé pour modifier un sort, Puissance draconique fonctionne si le nouveau type d'énergie correspond à celui de l'héritage draconique du personnage.

QUINTESSENCE DES POUVOIRS MAGIQUES [GÉNÉRAL]

Le personnage sait tirer la quintessence de ses pouvoirs magiques.

Condition. Faculté d'utiliser un pouvoir magique au niveau 6 de lanceur de sorts ou plus.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de votre personnage soumis aux restrictions données ci-dessous. Il peut désormais l'utiliser à son efficacité maximale jusqu'à 3 fois par jour (ou moins si le nombre d'utilisation quotidienne de celui-ci est inférieur). Toutes les variables numériques du pouvoir magique prennent leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts infligés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Par exemple, la *décharge fantastique* d'un sorcier de niveau 10 inflige 36 points de dégâts, jusqu'à 3 fois par jour. Les jets de sauvegarde et les tests opposés (comme celui que l'on effectue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts dénués de variables numériques et aléatoires.

Dans le cas de la quintessence d'un pouvoir magique à effet étendu, les deux effets s'appliquent séparément sur le sort d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement. Par exemple, la quintessence à effet étendu du pouvoir de *rayon ardent* d'un méphite enflammé infligera 24 points de dégâts plus la moitié de 4d6 points de dégâts.

Le pouvoir magique dont on tire la quintessence doit être choisi parmi les pouvoirs reproduisant les effets d'un sort d'un niveau inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à l'entier inférieur), moins 2. (Reportez-vous à la colonne *Extension de pouvoir magique* de la page 304 du *Manuel des Monstres*.)

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau pouvoir magique du personnage.

QUINTESSENCE DES SORTS SOUDAINES [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de tirer la quintessence de ses sorts sans préparation spéciale.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut appliquer le don Quintessence des sorts à l'un de ses sorts sans augmenter le niveau de celui-ci et sans le préparer. Il peut user de Quintessence des sorts normalement s'il possède ce don.

RÉPÉTITION DE SORT [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer un sort qui se répètera le round suivant.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Un sort répété est automatiquement lancé de nouveau au début du tour de jeu personnage du round suivant. Peu importe l'endroit où se trouve désormais le personnage, le second sort a pour origine la même localisation et il affecte la même zone que le sort d'origine. Si le sort d'origine visait une cible située à distance, le second sort affecte cette même cible à condition qu'elle se trouve dans un rayon de 9 mètres de sa position au moment du premier sort. Si cette condition n'est pas remplie, le second sort échoue. Ce don ne peut pas être employé avec des sorts de contact.

Un sort répété mobilise un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

RÉSISTANCE À LA PROTECTION MAGIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage passe outre les protections magiques de ses adversaires.

Conditions. Con 13, Tueur de mages.

Avantage. Le personnage a un tel mépris de la magie qu'il peut entreprendre une action simple pour porter une attaque au corps à corps ignorant les bonus à la CA conférés par des sorts (ce qui inclut les effets à potentiel magique et les effets à fin d'incantation créés par des objets magiques comme des baguettes ou des potions). Si le personnage réussit à infliger des dégâts à son adversaire, il dissipe automatiquement les sorts et effets magiques qui lui confèrent un bonus à la CA.

Spécial. En prenant ce don, le personnage subit désormais un malus de -4 au niveau de lanceur de sorts (valable pour les sorts et les pouvoirs magiques).

RÉSISTANCE AU CAMOUFLAGE MAGIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage ignore les chances de rater découlant de certains effets magiques.

Conditions. Con 13, Combat en aveugle, Tueur de mages.

Avantage. Le personnage a un tel mépris de la magie qu'il ignore les chances de rater découlant des sorts et des pouvoirs magiques comme *brume de dissimulation*, *flou*, *forme fantomatique* (cf. page 108) *invisibilité*, *ténèbres*, mais également des sorts produisant un effet de camouflage (comme une *image permanente* utilisée pour remplir un couloir de fumée illusoire). De plus, quand il affronte une créature jouissant d'*image miroir*, le personnage fait instantanément la différence entre son adversaire et les chimères. Ce pouvoir ne lui permet cependant pas d'ignorer les chances de rater découlant d'un camouflage ordinaire. Par exemple, il a bel et bien 20 % de chances de rater une créature invisible cachée au sein d'une nappe de brume.

Spécial. En prenant ce don, le personnage subit désormais un malus de -4 au niveau de lanceur de sorts (valable pour les sorts et les pouvoirs magiques).

RÉSISTANCE DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Grâce à son héritage, le personnage résiste mieux au type d'énergie destructive de ses ancêtres.

Condition. Héritage draconique.

Avantage. Le personnage bénéficie d'une résistance à l'énergie destructive correspondant à son héritage draconique. Celle-ci est

égale à trois fois le nombre de dons draconiques qu'il possède (ce qui inclut les dons draconiques choisis après avoir pris ce don).

RETARDEMENT DE SORT [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer des sorts qui prennent effet après un court délai de son choix.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Un sort retardé n'est activé que 1 à 5 rounds après avoir été lancé. Le retard est déterminé par le personnage après avoir fini de lancer le sort, mais on ne peut plus le modifier ensuite. Le sort est activé juste avant son tour de jeu, durant le round choisi. Seuls les sorts à zone d'effet, à portée personnelle et à portée de contact sont affectés par ce don.

Toutes les décisions prises au sujet du sort (jets d'attaque, désignation des cibles, détermination et façonnement de la zone) sont fixées au moment où le sort est lancé. La résolution des effets (dont les dégâts et les jets de sauvegarde) est fixée au moment où le sort se déclenche. Si les conditions changent entre l'incantation du sort et la résolution des effets de manière à ce qu'il ne puisse plus fonctionner (par exemple, si la cible quitte la zone d'effet avant que le sort ne se déclenche), le sort échoue. Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles.

Le sort mobilise un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

SECRÉ MAGIQUE SUPPLÉMENTAIRE [GÉNÉRAL]

Le personnage apprend un secret magique supplémentaire.

Condition. Aptitude de classe de secret magique, faculté de lancer des sorts de 2^e niveau.

Avantage. Le personnage choisit l'un des sorts qu'il connaît. Celui-ci est à jamais modifié par Extension de durée, Extension de portée, Incantation statique ou Incantation silencieuse. Le niveau du sort ne change pas et le choix du personnage est irrévocable (tant au niveau du sort qu'au niveau de la modification). Au fil de sa progression, le personnage peut choisir de modifier un même sort de différentes façons en lui adjoignant de multiples secrets magiques (via de nouvelles utilisations de ce don ou l'aptitude de classe de secret magique). Enfin, le personnage n'est pas obligé de connaître le don de métamagie qu'il applique au sort.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage peut choisir de modifier à jamais un autre sort en lui appliquant l'une des options proposées par ce don. Il peut néanmoins décider de modifier un sort déjà affecté.

SEIGNEUR DU FROID ABSOLU [MÉTAMAGIE]

Ayant soigneusement étudié les plans élémentaires et les liens qu'ils entretiennent avec le plan de l'énergie négative, le personnage a appris à manipuler le froid absolu.

Conditions. Degré de maîtrise de 9 en Connaissances (plans), Substitution d'énergie destructive (froid), faculté de lancer un sort accompagné du registre du froid.

Avantage. Le personnage peut convertir les sorts accompagnés du registre du froid en sorts de froid absolu. La moitié des dégâts infligés par le sort prend la forme de dégâts de froid, l'autre moitié étant constituée de dégâts d'énergie négative. Le jet de sauvegarde

du sort ne bouge pas, mais les cibles ne peuvent appliquer leur résistance au froid ou leur immunité contre le froid qu'à la première moitié de dégâts. L'autre moitié de dégâts d'énergie négative soigne les morts-vivants. Cependant, s'ils n'ont pas de résistance au froid, les effets des dégâts et des soins s'annulent.

Un sort de froid absolu mobilise un emplacement de sort de son niveau habituel.

SORT EN SANCTUAIRE [MÉTAMAGIE]

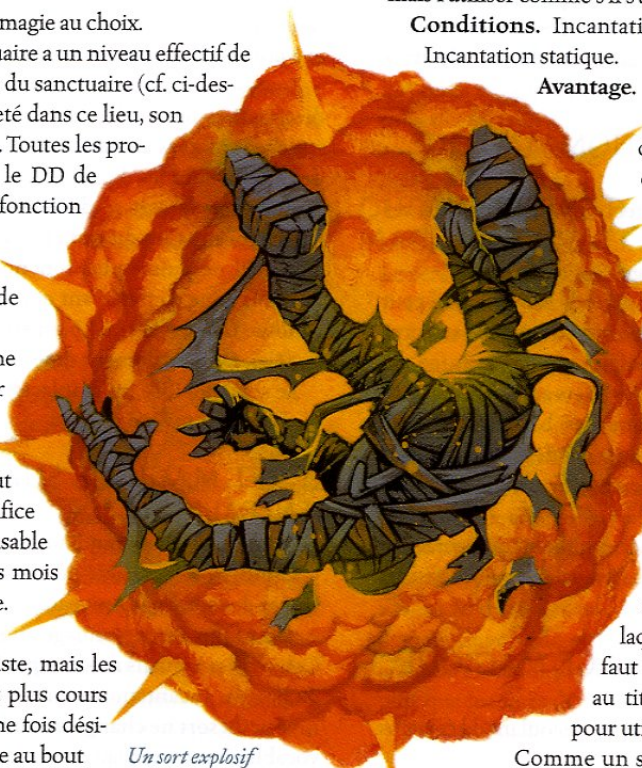
Les sorts du personnage tirent avantage de sa familiarité avec son sanctuaire.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Un sort de sanctuaire a un niveau effectif de +1 s'il est lancé dans les limites du sanctuaire (cf. ci-dessous). Mais si le sort n'est pas jeté dans ce lieu, son niveau effectif est réduit de -1. Toutes les propriétés du sort (ce qui inclut le DD de sauvegarde) sont calculées en fonction de son niveau modifié.

Un sort de sanctuaire mobilise un emplacement de sort de son niveau habituel.

Spécial. Le sanctuaire est une zone désignée au préalable par le personnage et qui occupe un diamètre maximum de 6 mètres/niveau. La zone peut être un site particulier, un édifice ou une structure. Il est indispensable d'avoir séjourné au moins trois mois (au total) dans le futur sanctuaire. Un sanctuaire peut être défini au sein d'une structure plus vaste, mais les avantages qui s'y affèrent n'ont plus cours au-delà de la zone désignée. Une fois désigné, le site devient un sanctuaire au bout de sept jours. Si le personnage définit une autre zone comme étant son sanctuaire, les avantages obtenus dans l'ancien site sont immédiatement annulés.



Un sort explosif

SORT EXPLOSIF [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de jeter des sorts dont le souffle renverse ses ennemis.

Avantage. Les créatures prises dans la zone d'effet d'un sort explosif sont éjectées à la lisière de celle-ci si elles ratent leur jet de Réflexes, subissant ainsi des dégâts supplémentaires et se retrouvant à terre.

Par exemple, les créatures prises dans la zone d'effet d'une *boule de feu* et qui ratent leur jet de sauvegarde subissent non seulement les dégâts du sort, mais elles sont éjectées jusqu'à une case adjacente au périmètre de l'explosion (rayonnement de 6 mètres de rayon). De même, un *éclair explosif* repousse les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde jusqu'à une case adjacente à sa zone d'effet telle qu'elle est définie par les cases qu'il traverse. Toute créature ainsi éjectée subit 1d6 points de dégâts supplémentaires par tranche de 3 mètres parcourue (pas de dégâts supplémentaires si la distance est inférieure à 3 mètres) et se retrouve à terre. Si un obstacle empêche le sujet d'être repoussé jusqu'à la limite de l'effet, il est stoppé et subit

1d6 points de dégâts en raison du choc (en plus des dégâts subis pour la distance déjà parcourue, le cas échéant). Dans tous les cas, ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Le don Sort explosif ne peut être appliqué qu'aux sorts autorisant un jet de Réflexes et affectant une zone d'effet (un cône, un cylindre, une ligne ou un rayonnement). Un sort explosif mobilise un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

SORT INNÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage maîtrise un sort si parfaitement qu'il peut désormais l'utiliser comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique.

Conditions. Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique.

Avantage. Choisissez un sort que votre personnage est en mesure de lancer. Il peut désormais jeter ce sort à volonté, comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, 1 fois par round. Un emplacement de sort de huit niveaux de plus que son niveau réel est à jamais mobilisé pour alimenter ce pouvoir. Si le sort inné nécessite un sacrifice en PX, il doit être acquitté à chaque fois que le pouvoir magique est employé. Si le sort inné a une composante de type focaliseur, celle-ci est également nécessaire pour activer le pouvoir magique. Enfin, si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, il faut utiliser un objet valant 50 fois ce coût au titre de focaliseur, objet indispensable pour utiliser le pouvoir magique.

Comme un sort inné est un pouvoir magique et pas un véritable sort, un prêtre ne peut le convertir en un sort de *soins* ou de *blessure*. De plus, un personnage qui perd la faculté de lancer des sorts du niveau mobilisé pour alimenter ce pouvoir ne peut plus en user.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise. Les coûts en emplacements de sort, focaliseur et composantes matérielles doivent être acquittés pour chaque sort inné choisi.

SORT JUMEAU [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Lorsque le personnage lance un sort altéré par ce don, il prend effet deux fois sur dans la zone ou sur la cible. Toutes les variables de ce sort (jets d'attaque, cible, zone d'effet, etc.) s'appliquent deux fois, les créatures affectées subissant les effets individuels de chacun des deux sorts (ce qui inclut deux jets de sauvegarde, le cas échéant).

Dans certains cas, les effets des sorts sont redondants, comme dans le cas d'un *charme-personne jumeau* par exemple (cf. *Combinaison d'effets magiques*, page 171 du *Manuel des Joueurs*). Par

exemple, un *charme-personne* jumeau ne génère pas d'effet plus puissant ou plus long que la normale, mais un allié du sujet devra réussir deux tests de dissipation pour libérer la cible de l'enchantement. À l'instar des autres dons de métamagie, le fait de jumeler un sort n'affecte en rien sa vulnérabilité au contresort. Ainsi, un contresort couronné de succès annulera les deux sorts jumeaux.

Un sort jumeau mobilise un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel.

SORT PERSISTANT [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de pousser la durée d'un sort à une journée entière.

Condition. Extension de durée.

Avantage. Le personnage peut augmenter la durée d'un sort à portée personnelle ou fixe à 24 heures. Les sorts à durée instantanée ou dont les effets durent jusqu'à utilisation ne sont pas affectés par ce don. Il n'est pas nécessaire de se concentrer sur des sorts de *détection* persistants (comme *détection de la magie* ou *détection de pensées*) pour prendre conscience de la simple présence ou absence du sujet détecté. Toutefois, le personnage doit se concentrer pour obtenir les informations supplémentaires habituelles.

Un sort persistant mobilise un emplacement de sort de six niveaux de plus que son niveau réel.

SORT ROBUSTE [MÉTAMAGIE]

Les sorts du personnage viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de ses adversaires.

Avantage. Un sort robuste est considéré comme d'un niveau plus élevé que son niveau réel pour ce qui est de vaincre la résistance à la magie d'une cible. Le personnage prépare et lance le sort en mobilisant un emplacement de sort d'un niveau plus élevé que la normale, chaque niveau en plus lui conférant un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à passer outre la résistance à la magie de son adversaire. Les sorts qui ne sont pas sujets à la résistance à la magie ne sont pas affectés. Un sort robuste mobilise un emplacement de sort d'au moins un niveau de plus que son niveau réel.

SORT SUPPLÉMENTAIRE [GÉNÉRAL]

Le personnage apprend un sort supplémentaire.

Condition. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage connaît un sort supplémentaire, dont le niveau doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel il a accès. Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 (2^e niveau maximum) gagne un sort connu de niveau 0 ou de 1^{er} niveau qui s'ajoute à son répertoire. Pour les classes pourvues de davantage d'options d'apprentissage de sorts, comme les magiciens, ce don n'est utile que si le personnage est incapable de trouver le sort voulu.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage apprend un nouveau sort, à condition que celui-ci soit d'un niveau inférieur au plus haut niveau de sort auquel il a accès.

SORT TRANSDIMENSIONNEL [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer des sorts qui affectent les cibles tapies dans un plan ou un espace extradimensionnel coexistants dont l'entrée se situe au sein de la zone d'effet.

Avantage. Un sort transdimensionnel affecte les créatures intangibles, les créatures situées dans le plan Éthéré ou dans le plan de l'Ombre et les créatures situées dans un espace extradimensionnel

qui sont dans la zone d'effet. Parmi elles, on trouve les créatures éthérées, les créatures jouissant de *clignotement* ou de *traversée des ombres*, les fantômes qui se manifestent et les créatures situées dans l'espace extradimensionnel d'une *corde enchantée*, d'un *puits portable* ou d'une *poche à familier* (cf. page 118).

S'il souhaite prendre pour cible une créature à l'aide d'un tel sort, le personnage doit commencer par la percevoir. Cela n'est toutefois pas nécessaire s'il la prend dans la zone d'effet d'un rayonnement, d'un cône, d'une émanation ou d'une étendue.

Un sort transdimensionnel mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Normal. Seuls les sorts et effets de force peuvent affecter les créatures éthérées. De plus, aucune attaque originaire du plan Matériel n'affecte les créatures situées dans le plan de l'Ombre ou dans un espace extradimensionnel clos. Les sorts qui ne sont pas accompagnés du registre de la force ont 50 % de chances d'échouer face à une créature intangible.

SOUFFLE DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Le personnage peut transformer ses sorts de magie profane en souffle.

Condition. Héritage draconique.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut convertir de l'énergie magique profane en souffle relevant du type de son héritage draconique. Le souffle prend la forme d'une cône de 9 mètres de long (feu ou froid) ou d'une ligne de 18 mètres de long (acide ou électricité) infligeant 2d6 points de dégâts par niveau de sort sacrifié pour produire l'effet. Toute créature située dans la zone a droit à un jet de Réflexes (DD 10 + niveau de sort utilisé + modificateur de Charisme). Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

SPÉCIALISATION MAGIQUE À DISTANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage inflige des dégâts plus importants avec les sorts nécessitant une attaque de contact à distance.

Conditions. Arme de prédilection (sort à distance), niveau 4 de lanceur de sorts.

Avantage. Les sorts du personnage infligeant des dégâts et qui nécessitent une attaque de contact à distance bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'à la première attaque couronnée de succès dans le cadre d'un sort produisant plusieurs rayons ou projectiles. Ils ne s'appliquent également que durant le premier round pour ce qui est des sorts infligeant des dégâts continus (comme *flèche acide de Melf*). Ce bonus ne s'applique que si la cible se trouve dans un rayon de 9 mètres. Au-delà, le personnage est incapable de faire preuve d'une précision suffisante pour bénéficier de cet avantage. Seuls les sorts qui infligent des points de dégâts sont affectés par ce don.

SPÉCIALISATION MAGIQUE DE CONTACT [GÉNÉRAL]

Le personnage inflige des dégâts plus importants avec les sorts de contact.

Conditions. Arme de prédilection (sort de contact), niveau 4 de lanceur de sorts.

Avantage. Les sorts du personnage infligeant des dégâts et qui nécessitent une attaque de contact au corps à corps bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts. Ces dégâts supplémentaires ne

s'appliquent qu'à la première attaque couronnée de succès dans le cadre d'un sort produisant plusieurs attaques de contact (comme *contact glacial*). Seuls les sorts qui infligent des points de dégâts sont affectés par ce don.

SPECTRE DE LA NUIT [GÉNÉRAL]

Le personnage saisit parfaitement les principes de l'invisible.

Avantage. Un talent inné confère au personnage les pouvoirs magiques suivants (niveau 1 de lanceur de sorts) : *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *serveur invisible*, 1 fois/jour (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du personnage).

SUBSTITUTION D'ÉNERGIE DESTRUCTIVE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut transformer un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en lui substituant une autre énergie.

Conditions. Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage. Choisissez un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu ou froid). Le personnage peut modifier un sort accompagné d'un registre d'énergie destructive afin qu'il utilise à la place l'énergie choisie. Un tel sort mobilise un emplacement de sort de son niveau normal. Le registre du sort change et adopte le nouveau type d'énergie destructive. Par exemple, une *boule de feu* composée de froid est une évocation [froid].

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en choisissant un type d'énergie différent à chaque reprise.

SUBSTITUTION NON-LÉTALE [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de modifier un sort infligeant des dégâts d'énergie destructive pour qu'il n'inflige que des dégâts non-létaux.

Conditions. Degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), un don de métamagie au choix.

Avantage. Choisissez un type d'énergie destructive : acide, électricité, feu ou froid. Le personnage peut modifier un sort accompagné du registre correspondant afin qu'il inflige des dégâts non-létaux et non des dégâts d'énergie. Hormis cela, le sort altéré fonctionne de manière habituelle. Par exemple, une *boule de feu* non-létale conserve sa portée et sa zone d'effet habituelles, si ce n'est qu'elle inflige des dégâts non-létaux et pas des dégâts de feu. Elle n'affecte donc pas les objets et n'embrase pas les matériaux combustibles situés dans la zone.

Un sort non-létal mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

TUEUR DE MAGES [GÉNÉRAL]

Le personnage a étudié les us et les faiblesses des lanceurs de sorts et fait montre d'une grande efficacité dès qu'il s'agit de les affronter.

Conditions. Degré de maîtrise de 2 en Art de la magie, bonus de base à l'attaque de +3.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Volonté. Les lanceurs de sorts situés dans son espace contrôlé n'ont pas le droit de jeter des sorts sur la défensive (et ratent automatiquement le test de Concentration effectué à cet égard), mais ils en sont parfaitement conscients.

Spécial. En prenant ce don, le personnage subit désormais un malus de -4 au niveau de lanceur de sorts (valable pour les sorts et les pouvoirs magiques).

VOL DRACONIQUE [DRACONIQUE]

Le personnage découvre le secret de l'envol draconique, ce qui lui permet de voler à l'occasion.

Condition. Héritage draconique.

Avantage. Après avoir jeté un sort de magie profane dont le temps d'incantation est égal à 1 action simple, le personnage gagne une vitesse de déplacement en vol égale à 3 mètres par niveau du sort lancé pour le reste de son tour de jeu.



Mialy attaque à l'aide d'un sort transdimensionnel.



Illus. de M. Cavotta

La magie est tout ce dont a besoin un lanceur de sorts profanes. À titre de comparaison, la sélection de sorts et le talent avec lequel il les exploite définit assurément mieux un arcaniste que le choix de dons et d'armes définit un guerrier expérimenté.

Ce chapitre présente plus de 140 nouveaux sorts de magie profane, certains s'adressant directement aux classes présentées dans les Chapitres 1 et 2. Certains sont des mises à jour de sorts publiés avant la v.3.5 de D&D, mais d'autres sont inédits et intègrent certaines niches des diverses écoles de magie.

SORTS ARMÉS

Les sorts qui passent par un jet d'attaque et infligent des dégâts (qu'il s'agisse de points de dégâts, de dégâts non-létaux, d'affaiblissements et de diminutions de caractéristique ou d'absorption d'énergie) fonctionnent sur le même principe que les armes. Ils ont une chance de faire un coup critique, peuvent être utilisés dans le cadre d'attaques sournoises et s'ajoutent aux bonus que confère l'aptitude d'ennemi juré. Il est même possible de recourir à des dons de combat du *Manuel des Joueurs* pour augmenter leur efficacité (cf. Chapitre 3).

Ils infligent néanmoins des dégâts au titre de sorts et non d'armes, aussi n'applique-t-on pas aux dégâts qu'ils infligent d'effets magiques (comme le pouvoir de barde d'inspiration vaillante ou le sort *prire*) et de modificateur de Force. De même, un sort « armé » qui inflige des dégâts normaux ne

permet pas de causer des dégâts non-létaux et vice versa (sauf s'il est modifié par l'intermédiaire du don Substitution non-létale ou en se conformant aux règles du duel magique non-létal décrit à la page 177).

COUPS CRITIQUE

Sauf indication contraire, un sort armé a une chance de faire un critique sur un résultat de 20. Si celui-ci est confirmé, les dégâts sont doublés. Cependant, seuls les dégâts infligés dans le round sont concernés. Par exemple, si votre personnage réalise un coup critique avec une *flèche acide de Melf*, seuls les dégâts infligés au premier round sont doublés.

Notez néanmoins que l'importance des dégâts concernés varie si le sort autorise un jet de sauvegarde. Par exemple, *désintégration* inflige 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts si le sujet rate son jet de Vigueur, mais seulement 5d6 points de dégâts s'il le réussit. En cas de coup critique, la cible subit 10d6 points de dégâts si elle réussit son jet de Vigueur. En revanche, si elle le rate, elle subit 4d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts. Dans les deux cas, elle est désintégrée si son total de points de vie est réduit à 0 ou moins.

Les dégâts supplémentaires découlant d'un coup critique relèvent du type infligé par le sort. Par exemple, *rayon de givre* inflige 1d3 points de

dégâts de froid. Un coup critique infligera donc 2d3 points de dégâts de froid. De même, un sort d'absorption d'énergie infligera deux fois plus de dégâts. Par exemple, une créature subissant un coup critique sur un sort d'énergie négative acquerra 2d4 niveaux négatifs.

Les sorts qui demandent un jet d'attaque sans pour autant infliger de dégâts ne peuvent pas faire de coup critique. Par exemple, *rayon affaiblissant* exige un jet d'attaque de contact à distance, mais comme le sujet subit un malus en Force (et non un affaiblissement temporaire), ce sort est incapable de réaliser un coup critique. En revanche, *contact glacial* inflige 1d6 points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 1 point de Force (et non un malus), sauf si la cible réussit un jet de Vigueur. Si le sort porte un coup critique et qu'elle rate son jet de sauvegarde, elle subira donc 2d6 points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 2 points de Force.

ATTAQUES SOURNOISES

Un sort armé peut être utilisé dans le cadre d'une attaque sournoise. Cela inclut les sorts utilisés contre une cible située dans un rayon de 9 mètres (comme c'est le cas de toute attaque sournoise à distance).

Une attaque sournoise portée à l'aide d'un sort armé inflige des dégâts supplémentaires relevant du type que cause le sort. Par exemple, un roubleur 10/magicien 3 qui porte une attaque sournoise à l'aide de *flèche acide de Melf* inflige 2d4 points de dégâts d'acide plus 5d6 points de dégâts d'acide (le sort infligeant par la suite des dégâts normaux). Cependant, les sorts qui provoquent un affaiblissement de caractéristique ou une absorption d'énergie infligent des dégâts supplémentaires d'énergie négative. Par exemple, un roubleur 5/ensorceleur 8 qui réussit une attaque sournoise conjointement avec *énergie négative* confère 1d4 niveaux négatifs à la cible et lui inflige 3d6 points de dégâts d'énergie négative.

Si un sort armé accompagné d'une attaque sournoise porte un coup critique, seuls les dégâts du sort sont doublés.

Attaques multiples

Certains sorts armés frappent à plusieurs reprises durant un même round. Quand le personnage bénéficie d'un bonus aux dégâts avec un tel sort (ce qui inclut les dégâts d'attaque sournoise), les dégâts supplémentaires ne sont applicables qu'à la première attaque, que celle-ci soit couronnée de succès ou non.

Par exemple, un ensorceleur 7/roublard 3 pourvu du don Tir à bout portant lance *rayon ardent* à moins de 9 mètres (deux rayons, chacun nécessitant un jet d'attaque de contact à distance et infligeant 4d6 points de dégâts de feu). Si le premier rayon touche, il inflige 6d6+1 points de dégâts de feu (4d6 + 2d6 d'attaque sournoise + 1 de Tir à bout portant), l'autre n'infligeant que 4d6 points de dégâts de feu, que le premier rayon ait touché ou non.

LISTES DE SORTS

La section qui suit présente de nouveaux sorts d'assassin, de barde, de druide, d'ensorceleur, de magicien, de prêtre et de rôdeur. Elle abrite également les listes de sorts complètes des classes de mage de bataille et de wu jen.

* Les sorts des listes de mage de bataille et de wu jen suivis d'un astérisque sont inédits et décrits dans ce chapitre. Pour tous les autres, reportez-vous au Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*.

Lorsqu'un (M) ou un (F) apparaît à la suite d'un nom de sort dans les listes qui suivent, cela signifie que le sort en question s'accompagne d'une composante matérielle ou d'un focaliseur qui ne figure normalement pas dans la sacoche à composantes. (PX) dénote un coût en points d'expérience dont le lanceur de sorts doit s'acquitter.

Changements de noms de sorts. Quelques noms de sorts précédemment publiés ont été modifiés à des fins de commodité. Ainsi, *lien spirituel* devient *lien spirituel mineur*, *lien spirituel intermédiaire* devient *lien spirituel*, *réparation de dégâts mineurs* devient *réparation de dégâts superficiels*, *taille gigantesque* devient *taille de géant* et *taille minuscule* devient *taille de nain*. Ce point concerne également les sorts d'*orbe*. Toute référence

ACTIONS RAPIDES ET ACTIONS IMMÉDIATES

Certains des dons, sorts et objets du *Codex Profane* et d'autres suppléments DUNGEONS & DRAGONS exploitent deux nouveaux types d'actions : l'action rapide et l'action immédiate. Leur description figure ci-dessous.

Action rapide. L'action rapide demande très peu de temps, mais elle représente davantage d'efforts qu'une action libre. On peut en réaliser une par round sans que cela affecte d'autres actions. À cet égard, elle est semblable à une action libre. Cependant, on ne peut en effectuer qu'une par round, quelles que soient les autres actions entreprises. Il est possible de réaliser une action rapide chaque fois que l'on a droit à une action libre. Ce type d'action est généralement lié à une incantation ou à l'activation d'un objet magique. Beaucoup de personnages (en particulier ceux qui ne lancent pas de sorts) n'auront donc jamais l'occasion d'y recourir.

On lance un sort à incantation rapide au prix d'une action rapide (et non d'une action libre, comme le précise la description du don Incantation rapide du *Manuel des Joueurs*). Certains sorts ont également pour temps d'incantation une action rapide.

Lancer un sort pourvu d'un tel temps d'incantation ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Action immédiate. À l'instar de l'action rapide, l'action immédiate demande très peu de temps mais représente davantage d'efforts qu'une action libre. Cependant, contrairement à l'action rapide, l'action immédiate peut être réalisée à n'importe quel moment, même si c'est en dehors du tour de jeu de l'intéressé. Ainsi, on lance *feuille morte* au prix d'une action immédiate (et non d'une action libre, comme le précise la description du sort du *Manuel des Joueurs*) car on peut lancer ce sort à tout moment.

Le fait d'entreprendre une action immédiate à son tour de jeu revient à effectuer une action rapide. Cela compte d'ailleurs comme l'action rapide de l'intéressé pour le round. Pour entreprendre une nouvelle action immédiate ou une action rapide, le personnage doit ensuite attendre son prochain tour de jeu. Le simple fait d'utiliser une action immédiate en dehors de son tour revient donc à utiliser son action rapide pour le round à venir. Enfin, il est impossible de recourir à une action immédiate quand on est pris au dépourvu.

à l'ancien nom de l'un de ces sorts s'applique également au nouveau. Par exemple, un magicien dont le grimoire propose *réparation de dégâts mineurs* doit remplacer ce dernier par *réparation de dégâts superficiels*.

SORTS D'ASSASSIN

SORT D'ASSASSIN DU 1^{ER} NIVEAU

Vision nocturne (M). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage.

SORTS D'ASSASSIN DU 2^E NIVEAU

Shuriken de feu (M). Shuriken magiques infligeant 3d6 points de dégâts de feu.

Trait de glace (M). Éclats de glace magique infligeant 2d8 points de dégâts de froid plus 2 points de Dex temporaires ; ou 1d8 points de dégâts de froid dans un rayonnement de 3 m de rayon.

SORT D'ASSASSIN DU 4^E NIVEAU

Arrache-cœur. Tue des créatures vivantes de 4 DV ou moins.

SORTS DE BARDE

SORTS DE BARDE DU 2^E NIVEAU

Fouet d'énergie. Un fouet d'énergie magique tient les animaux à distance et peut les effrayer au prix d'une attaque de contact à distance.

Lame tourbillonnante (F). Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18 m de long.

SORTS DE BARDE DU 4^E NIVEAU

Éclair résonnant. De l'énergie de son inflige 1d4 points de dégâts/niveau (max. 10d4).

Malchance. La cible rejoue tous ses jets pendant 1 round/niveau et conserve le moins bon résultat.

SORTS DE BARDE DU 5^E NIVEAU

Clignotement suprême. Clignotement contrôlé entre les plans Matériel et Éthéré conférant des défenses pendant 1 round/niveau.

Loge cachée de Léomund. Crée une solide demeure camouflée dans son environnement.

SORTS DE DRUIDE

SORTS DE DRUIDE DU 1^{ER} NIVEAU

Animation de l'eau (M). Transforme une petite quantité d'eau en objet animé.

Animation du bois (M). Transforme un objet en bois de taille P ou inférieure en objet animé.

SORTS DE DRUIDE DU 2^E NIVEAU

Animation du feu (M). Transforme un feu de taille P ou inférieure en objet animé.

Homochromie. Le sujet gagne +10 aux tests de Discrétion.
Nage (M). Le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de Natation.

SORTS DE DRUIDE DU 3^E NIVEAU

Peau d'épines (M). Le druide inflige 1d6 points de dégâts à mains nues ; les adversaires usant d'attaques naturelles ou de combat à mains nues subissent 1d4 points de dégâts.

Résistance aux énergies destructives de groupe. Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.

SORT DE DRUIDE DU 4^E NIVEAU

Arc de foudre. Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 points de dégâts/niveau).

SORT DE DRUIDE DU 5^E NIVEAU

Pourriture végétale (M). Détruit des objets en bois ou inflige 3d6 points de dégâts +1/niveau (+15 max.) aux créatures végétales.

SORT DE DRUIDE DU 6^E NIVEAU

Immunité contre les énergies destructives. Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type précis d'énergie destructive.

SORTS DE DRUIDE DU 9^E NIVEAU

Convocation de monolithe élémentaire. Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le druide.

Transmutation de la pierre en lave. Transforme 1 cube de 3 m de côté et inflige des dégâts de feu.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

SORT D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU NIVEAU 0 (TOURS DE MAGIE)

Trans **Réparation de dégâts superficiels.** Répare 1 point de dégâts à une créature artificielle.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 1^{ER} NIVEAU

Invoc **Orbe d'acide mineur.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'acide, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe d'électricité mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe de feu mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe de froid mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de froid, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

Orbe de son mineur. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de son, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).

- Nécro **Volte-face (F)**. Une arme pourvue d'une hampe en bois frappe son porteur.
- Trans **Poing de pierre (M)**. Confère +6 en For et une attaque naturelle de coup.
- Réparation de dégâts légers**. Répare 1d8 points de dégâts +1/niveau (max. +5) à une créature artificielle.
- Vision nocturne (M)**. Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 2^E NIVEAU

- Évoc **Explosion de feu**. Les sujets adjacents subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.
- Illu **Mur de ténèbres**. Une barrière d'ombre obscurcit la vision et empêche tout passage.
- Assaillants imaginaires**. Des créatures de cauchemar frappent la cible, infligeant une perte temporaire de 4 points de Sag et de Dex.
- Invoc **Lames de feu**. L'arme de corps à corps du rôdeur inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round.
- Trans **Lame tourbillonnante (F)**. Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18 m de long.
- Nage (M)**. Le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de Natation.
- Poigne tellurienne**. Un bras de terre agrippe les adversaires.
- Réparation de dégâts modérés**. Répare 2d8 points de dégâts +1/niveau (max. +10) à une créature artificielle.
- Univ **Poche à familier**. Un vêtement ou contenant abrite le familier dans un espace extradimensionnel.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 3^E NIVEAU

- Abjur **Signe de scellement (M)**. Un sceau magique protège une porte ou un coffre et inflige 1d4 points de dégâts/niveau (10d4 max.) si on l'ouvre.
- Div **Détection des métamorphes**. Perce à jour les créatures métamorphes.
- Évoc **Éclair résonnant**. De l'énergie de son inflige 1d4 points de dégâts/niveau (max. 10d4).
- Illus **Entrave d'ombre**. Des rubans d'ombre hébètent et enchevêtrent les créatures dans un rayonnement de 3 m de rayon.
- Invoc **Armure de mage suprême (M)**. Confère au sujet un bonus d'armure de +6.
- Chandelle du cadavre**. Une main et une bougie spectrales diffusent de la lumière et affectent les créatures intangibles.
- Liens d'acier**. Des bandes de métal immobilisent ou enchevêtrent la cible pendant 1 round/niveau.
- Trans **Poigne de pierre**. Un bras de terre et de roche agrippe les adversaires.
- Réparation de dégâts importants**. Répare 3d8 points de dégâts +1/niveau (max. +15) à une créature artificielle.
- Univ **Amélioration de familier**. Le familier du mage reçoit un bonus de +2 aux sauvegardes, jets de combat et CA pendant 1 heure/niveau.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 4^E NIVEAU

- Abjur **Écran de dissipation d'Otiluke**. Dissipation de la magie à cible sur les créatures et les objets non portés ; +10 max. au test de niveau de lanceur de sorts.
- Résistance aux énergies destructives de groupe**. Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.
- Téléportation anticipée (F)**. Prédit et retarde de 1 round l'arrivée de créatures qui se téléportent.
- Div **Malchance**. La cible rejoue tous ses jets pendant 1 round/niveau et conserve le moins bon résultat.
- Test de résistance**. Bonus de +10 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie d'une créature.
- Évoc **Rayonnement incandescent (M)**. Une sphère de lumière aveugle les créatures et inflige 2d6 points de dégâts de feu dans une émanation de 15 m de rayon.
- Sphère de défenestration (F)**. Une sphère grise de brume renverse les ennemis et les projette dans les airs pour leur infliger des dégâts de chute.
- Invoc **Explosion de flammes**. Cône de feu de 18 m de long (1d6 points de dégâts/niveau).
- Orbes d'acide**. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus fièvre.
- Orbes d'électricité**. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau plus enchevêtrement.
- Orbes de feu**. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau plus hébètement.
- Orbes de froid**. Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau plus aveuglement.
- Orbes de force**. Globe de force infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (10d6 max.).
- Orbes de son**. Attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts de son/niveau plus assourdissement.
- Nécro **Sang bouillonnant**. La cible subit 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 points de dégâts de feu/round.
- Trans **Réparation de dégâts critiques**. Répare 4d8 points de dégâts +1/niveau (max. +20) à une créature artificielle.
- Vision dans le noir de groupe**. Les créatures situées dans un rayon de 3 m gagnent la faculté de voir dans le noir complet sur 18 m.
- Univ **Endurcissement de familier**. Le familier du mage gagne 2d8 points de vie temporaires, +2 en armure, 25 % de chances d'éviter les dégâts des attaques sournoises et des coups critiques.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 5^E NIVEAU

- Abjur **Concentration accrue**. Bonus de +10 aux tests de Concentration d'un sort préalablement jeté.
- Contrecoup réciproque**. Une créature ou un objet subit 1d6 points de dégâts/niveau de sort l'affectant (25d6 max.).
- Protection duale**. +4 aux tests d'Art de la magie ; contresort au prix d'une action immédiate.
- Refus**. Les lanceurs de sorts et créatures pourvues de pouvoirs magiques ne peuvent pénétrer dans la zone.

- Évoc **Bouclier de feu de groupe.** Les créatures attaquant les alliés subissent des dégâts ; les alliés sont protégés du feu ou du froid.
- Épée de malchance*. Une lame d'énergie attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et un malus aux sauvegardes.
- Explosion de feu suprême.** Les sujets situés dans un rayon de 3 m subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.
- Rayon prismatique.** Un rayon de lumière aveugle la cible plus effet aléatoire.
- Invoc **Arc de foudre (M).** Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 points de dégâts/niveau).
- Brouillard gelant.** Un brouillard ralentit les créatures, réduit la vision et gêne les déplacements.
- Factotums.** Crée 2d6 *serviteurs invisibles*, +1/niveau (+15 max.).
- Loge cachée de Léomund.** Crée une solide demeure camouflée dans son environnement.
- Sphère au vitriol.** Un acide puissant inflige 1d4 points de dégâts/niveau (15d4 max.) ; dégâts possibles lors des 2 rounds suivants.
- Nécro **Mur d'esprits.** Un mur d'esprits sème la panique, inflige 1d10 points de dégâts si on le touche et peut conférer des niveaux négatifs en cas de contact.
- Trans **Clignotement suprême.** Clignotement contrôlé entre les plans Matériel et Éthéré conférant des défenses pendant 1 round/niveau.
- Vol de groupe.** 1 créature/niveau vole à la VD de 18 m.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 6^E NIVEAU

- Abjur **Signe de scellement suprême (M).** Un sceau magique protège une porte, un coffre ou un espace dégagé et inflige 1d6 points de dégâts/niveau (20d6 max.) si on l'ouvre.
- Ench **Périmètre d'immobilisation.** Des humanoïdes sont paralysés selon les conditions spécifiées.
- Illu **Fosse illusoire.** Les créatures situées dans la zone sont étourdies ou renversées et croient tomber.
- Nécro **Flèche d'os (M).** Un projectile ou une arme de jet gagne un bonus de +4, la cible subit 3d6 points de dégâts, +1/niveau (+15 max.) ou périt.
- Trans **Lames de lumière.** Une arme ou des projectiles diffusent de la lumière et ignorent l'armure.
- Métamorphose diabolique.** Prend la forme et les pouvoirs d'une créature fiélon, d'un démon ou d'un diable.
- Univ **Transfert de sorts au familier.** Le mage transfère sorts et facultés de lanceur de sorts à son familier.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 7^E NIVEAU

- Abjur **Écran de dissipation suprême d'Otiluke.** *Dissipation de la magie* à cible sur les créatures et les objets non portés ; +20 max. au test de niveau de lanceur de sorts.
- Immunité contre les énergies destructives.** Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type précis d'énergie destructive.

- Évoc **Poing d'émeraude enflammé.** Attaque de contact infligeant 3d6 points de dégâts de feu, +1/niveau (+20 max.) ; la cible peut être engloutie par les flammes et subir plus de dégâts.
- Nécro **Épée des ténèbres (M).** Une lame d'énergie négative attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et confère 1 niveau négatif.
- Trans **Forme fantomatique.** Le mage adopte une forme intangible ; gagne certains traits et bonus.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 8^E NIVEAU

- Abjur **Téléportation anticipée suprême (F).** Prédit et retarde de 3 rounds l'arrivée de créatures qui se téléportent.
- Nécro **Cœur de pierre (F, PX).** La mage échange son cœur contre une pierre pour gagner une réduction des dégâts et une résistance aux énergies destructives pendant 1 an.
- Feu noir.** La cible est engloutie par des flammes noires, subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con et est nauséuse ; flammes et effets sont susceptibles de se propager aux créatures vivantes adjacentes.
- Trans **Dépeçage.** Douleur et traumatisme infligent 2d6 poings de dégâts, plus un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Con et de Cha pendant 4 rounds max.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 9^E NIVEAU

- Abjur **Absorption.** Le mage absorbe l'énergie magique de sorts à cible pour alimenter ses propres sorts.
- Dissipation voleuse.** Vole un effet magique en cas de dissipation à cible.
- Ench **Amnésie programmée (M).** Détruit, altère ou remplace les souvenirs de la cible.
- Illu **Invisibilité supérieure.** Le sujet est invisible (vue, odorat et ouïe) pendant 1 minute/niveau et peut attaquer.
- Invoc **Convocation de monolithe élémentaire (M).** Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le mage.
- Sphère de destruction ultime.** Une sphère noire se déplace de 9 m/round et désintègre au moyen d'attaques de contact à distance.
- Trans **Transmutation de la pierre en lave.** Transforme 1 cube de 3 m de côté et inflige des dégâts de feu.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU NIVEAU 0 (TOURS DE MAGIE)

- Aspersion acide.** Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
- Destruction de mort-vivant.** Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- Rayon de givre.** Rayon infligeant 1d3 points de dégâts de froid.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 1^{ER} NIVEAU

- Contact glacial.** Un contact/niveau inflige 1d6 points de dégâts, perte temporaire de 1 point de For possible.
- Coup au but.** +20 au prochain jet d'attaque du mage.
- Décharge électrique.** Contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (5d6 max.).
- Grêle de pierre* (M).** Pluie de pierre infligeant 1d4 points de dégâts/niveau (5d4 max.).
- Lancer de précision* (M).** Double le facteur de portée d'une arme.
- Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (5d4 max.).
- Orbe d'acide mineur*.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'acide, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe d'électricité mineur*.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe de feu mineur*.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe de froid mineur*.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de froid, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe de son mineur*.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de son, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Poing de pierre* (M).** Confère +6 en For et une attaque naturelle de coup.
- Projectile magique.** 1d4+1 points de dégâts ; +1 projectile/2 niveaux au-delà du niveau 1 (5 max.).

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 2^E NIVEAU

- Explosion de feu*.** Les sujets adjacents subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.
- Flamme éternelle (M).** Crée une torche permanente ne dégageant pas de chaleur.
- Flèche acide de Melf.** Attaque de contact à distance infligeant 2d4 points de dégâts d'acide pendant 1 round, +1 round/3 niveaux.
- Fracassement.** Une vibration endommage les objets et blesse les créatures cristallines.
- Lame tourbillonnante* (F).** Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18 m de long.
- Lames de feu*.** L'arme de corps à corps du rôdeur inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round.
- Piège à feu (M).** L'objet ouvert inflige 1d4 points de dégâts de feu, +1/niveau.
- Pyrotechnie.** Transforme un feu en lueur aveuglante ou en fumée étouffante.
- Rayon ardent.** Attaque de contact à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu ; +1 rayon/4 niveaux (3 max.).
- Sphère de feu.** Une boule de feu roule au sol pendant 1 round/niveau et inflige 2d6 points de dégâts de feu.
- Trait de glace* (M).** Éclats de glace magique infligeant 2d8 points de dégâts de froid plus 2 points de Dex temporaires ; ou 1d8 points de dégâts de froid dans un rayonnement de 3 m de rayon.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 3^E NIVEAU

- Anneau de lames* (M).** Des lames entourent le mage, infligeant des dégâts aux autres créatures (1d6, +1/niveau).
- Bouclier de feu.** Les créatures attaquant le mage subissent des dégâts de feu ; PJ protégé de la chaleur ou du froid.
- Boule de feu.** 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.
- Bourrasque.** Repousse ou renverse les créatures de taille modeste.
- Éclair.** 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
- Empoisonnement.** Contact infligeant perte temporaire de 1d10 points de Con ; idem 1 minute après.
- Flèches enflammées.** Flèche infligeant +1d6 points de dégâts de feu.
- Nuage nauséabond.** Vapeurs nocives, 1 round/niveau.
- Tempête de grêle.** La grêle inflige 5d4 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- Tempête de neige.** Gêne la vision et les déplacements.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 4^E NIVEAU

- Assassin imaginaire.** Une redoutable illusion tue le sujet ou inflige 3d6 points de dégâts.
- Contagion.** Inocule une maladie.
- Cri.** Assourdit toutes les créatures dans un cône et inflige 5d6 points de dégâts de son.
- Explosion de flammes*.** Cône de feu de 18 m de long (1d6 points de dégâts/niveau).
- Mur de feu.** Inflige 2d4 points de dégâts de feu sur 3 m et 1d4 sur 6 m. Traverser le mur inflige 2d6 points de dégâts, +1/niveau.
- Orbes d'acide*.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus fièvre.
- Orbes d'électricité*.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau plus enchevêtrement.
- Orbes de feu*.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau plus hébètement.
- Orbes de froid*.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau plus aveuglement.
- Orbes de force*.** Globe de force infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (10d6 max.).
- Orbes de son*.** Attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts de son/niveau plus assourdissement.
- Tentacules noirs d'Evard.** Tentacules agrippant les créatures dans une émanation de 6 m de rayon.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 5^E NIVEAU

- Arc de foudre* (M).** Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 points de dégâts/niveau).
- Bouclier de feu de groupe*.** Les créatures attaquant les alliés subissent des dégâts ; les alliés sont protégés du feu ou du froid.
- Brume mortelle.** Tue les créatures à 3 DV ou moins ; celles à 4-6 DV meurent en cas de sauvegarde ratée ; celles à 6 DV ou plus subissent une perte temporaire de Con.
- Colonne de feu.** Un feu divin châtie les adversaires du mage (1d6 points de dégâts/niveau).
- Cône de froid.** 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- Explosion de feu suprême*.** Les sujets situés dans un rayon de 3 m subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.

Rayon prismatique*. Un rayon de lumière aveugle la cible plus effet aléatoire.

Sphère prismatique. Des rayons frappent le sujet et produisent différents effets.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 6^E NIVEAU

Barrière de lames. Un mur de lames inflige 1d6 points de dégâts/niveau.

Brume acide. Une brume inflige des dégâts d'acide.

Cercle de mort (M). Tue 1d4 DV de créatures/niveau.

Désintégration. Fait disparaître une créature ou un objet.

Éclair multiple. 1d6 points de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau inflige 1/2 dégâts.

Germes de feu. Glands et baies se transforment en bombes.

Sphère glaciale d'Otiluke. Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.

Transformation de Tenser (M). Le mage gagne des bonus au combat.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 7^E NIVEAU

Boule de feu à retardement. 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; explosion retardée jusqu'à 5 rounds.

Doigt de mort. Tue un sujet.

Épée de Mordenkainen (F). Une lame magique flottante frappe les adversaires du mage.

Rayon de soleil. Un rayon aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

Rayons prismatiques. Des rayons frappent les sujets et produisent différents effets.

Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts/niveau.

Tremblement de terre. Une violente secousse ébranle un rayon de 24 m.

Vagues d'épuisement. Plusieurs cibles sont épuisées.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 8^E NIVEAU

Cri suprême. Un cri dévastateur inflige 10d6 points de dégâts de son, étourdit les créatures et endommage les objets.

Explosion de lumière. Aveugle toutes les créatures sur 3 m, inflige 6d6 points de dégâts.

Flétrissure. Inflige 1d6 points de dégâts/niveau sur 9 m.

Motif scintillant. Diverses couleurs frappent la cible de *confusion*, d'étourdissement ou d'inconscience.

Mur prismatique. Les couleurs du mur produisent différents effets.

Nuage incendiaire. Un nuage inflige 4d6 points de dégâts de feu/round.

Rayon polaire. Une attaque de contact à distance inflige 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

SORTS DE MAGE DE BATAILLE DU 9^E NIVEAU

Ennemi subconscient. Comme *assassin imaginaire*, mais affecte toutes les créatures sur 3 m.

Implosion. Tue une créature/round.

Nuée d'élémentaires. Convoque plusieurs élémentaires.

Nuée de météores. Quatre sphères explosent et infligent 6d6 points de dégâts de feu chacune.

Plainte d'outre-tombe. Tue une créature/niveau.

SORTS DE PRÊTRE

SORTS DE PRÊTRE DU 3^E NIVEAU

Anneau de lames (M). Des lames entourent le prêtre, infligeant des dégâts aux autres créatures (1d6, +1/niveau).

Résistance aux énergies destructives de groupe. Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.

SORT DE PRÊTRE DU 4^E NIVEAU

Test de résistance. Bonus de +10 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie d'une créature.

SORT DE PRÊTRE DU 5^E NIVEAU

Rayonnement incandescent (M). Une sphère de lumière aveugle les créatures et inflige 2d6 points de dégâts de feu dans une émanation de 15 m de rayon.

SORT DE PRÊTRE DU 6^E NIVEAU

Immunité contre les énergies destructives. Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type précis d'énergie destructive.

SORT DE PRÊTRE DU 7^E NIVEAU

Dépérissement. Une attaque de contact inflige 1 point de dégâts de For et de Con temporaires/2 niveaux.

SORT DE PRÊTRE DU 8^E NIVEAU

Lames de lumière. Une arme ou des projectiles diffusent de la lumière et ignorent l'armure.

SORT DE PRÊTRE DU 9^E NIVEAU

Convocation de monolithe élémentaire. Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le prêtre.

SORTS DE RÔDEUR

SORT DE RÔDEUR DU 1^{ER} NIVEAU

Vision nocturne. Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage.

SORT DE RÔDEUR DU 2^E NIVEAU

Lames de feu. L'arme de corps à corps du rôdeur inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round.

SORTS DE WU JEN

SORTS DE WU JEN DU NIVEAU 0 (TOURS DE MAGIE)

Eau **Rayon de givre**. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts de froid.

Feu **Illumination**. Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Destruction de mort-vivant. Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

Hébétement. Fait perdre sa prochaine action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation chuchotée à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Résistance. Le sujet gagne +1 aux jets de sauvegarde.

Signature magique. Inscrit la rune personnelle du wu jen (visible ou non).

Son imaginaire. Sons illusoire.

SORTS DE WU JEN DU 1^{ER} NIVEAU

Tous **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.

Explosion élémentaire*. Une cible élémentaire explose et produit différents effets.

Bois **Animation du bois* (M).** Transforme un objet en bois de taille P ou inférieure en objet animé.

Volte-face* (F). Une arme pourvue d'une hampe en bois frappe son porteur.

Eau **Animation de l'eau* (M).** Transforme une petite quantité d'eau en objet animé.

Brume de dissimulation. Le wu jen est entouré de brouillard.

Venin du cobra*. Cône de poison infligeant une perte temporaire de 1d3 points de Con.

Feu **Dégel*.** Fait fondre la glace et la neige ou inflige 2 points de dégâts/niveau (10 max.) aux créatures de glace et du froid.

Échelle de fumée* (F). De la fumée se transforme en une échelle de 3 m de long/niveau max.

Regard de braise*. Le regard du personnage illumine une zone et peut embraser les objets combustibles.

Métal **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.

Foulard de fer*. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau.

Terre **Grêle de pierre* (M).** Pluie de pierre infligeant 1d4 points de dégâts/niveau (5d4 max.).

Bouclier. Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.

Charme-personne. La cible devient l'ami du wu jen.

Compréhension des langages. Le wu jen comprend tous les langages écrits ou parlés.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le wu jen.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du wu jen.

Coup au but. +20 au prochain jet d'attaque du wu jen.

Déguisement. Modifie l'apparence du wu jen.

Détection du Bien/Chaos/Loi/Mal. Révèle les créatures, sorts ou objets de l'alignement choisi.

Échange muet*. Transmet un message non verbal à 1 créature intelligente.

Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.

Image silencieuse. Crée une illusion visuelle mineure.

Lancer de précision* (M). Double le facteur de portée d'une arme.

Lumière spectrale*. Lueur verte et fantomatique façonnée pour provoquer la terreur.

Projectile magique. 1d4+1 points de dégâts ; +1 projectile/2 niveaux au-delà du niveau 1 (5 max.).

Protection contre le Bien/Chaos/Loi/Mal. +2 à la CA et aux sauvegardes, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

Saut. Le sujet gagne un bonus aux tests de Saut.

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au wu jen.

Sommeil. Endort 4 DV de créatures.

Squamifère*. Confère un bonus d'altération de +2 ou plus à l'armure naturelle.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Verrouillage. Bloque une porte.

SORTS DE WU JEN DU 2^E NIVEAU

Tous **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Bois **Distorsion du bois.** Déforme le bois (hampe, poignée, porte, planche).

Façonnage du bois. Permet de remodeler le bois.

Eau **Nage* (M).** Le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de Natation.

Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

Souffle de glace*. Un nuage de cristaux de glace inflige 1d6 points de dégâts de froid/2 niveaux (10d6 max.) et rend les cibles fatiguées.

Trait de glace* (M). Éclats de glace magique infligeant 2d8 points de dégâts de froid plus 2 points de Dex temporaires ; ou 1d8 points de dégâts de froid dans un rayonnement de 3 m de rayon.

Feu **Animation du feu* (M).** Transforme un feu de taille P ou inférieure en objet animé.

Grâce féline. Le sujet gagne +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Pyrotechnie. Transforme un feu en lumière aveuglante ou en fumée étouffante.

Shuriken de feu* (M). Shuriken magiques infligeant 3d6 points de dégâts de feu.

Métal **Foulard d'enchevêtrement*.** Une attaque de contact à distance enchevêtre un adversaire.

Pluie d'aiguilles*. Attaques à distance infligeant 1d4 points de dégâts/niveau (5d4 max.).

Protection contre les projectiles. Le sujet est immunisé contre la plupart des attaques à distance.

Terre **Endurance de l'ours.** Le sujet gagne +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

Force de taureau. Le sujet gagne +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

Apparition*. Le visage du sujet prend une apparence terrifiante ; ceux qui le voient peuvent en être secoués.

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le wu jen.

Corde enchantée. Jusqu'à 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.

Débloccage. Ouvre les portes fermées, même par magie.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Détection de pensées. Permet « d'écouter » les pensées superficielles.

Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).

Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater le sujet.

Fouet d'énergie*. Un fouet d'énergie magique tient les animaux à distance et peut les effrayer au prix d'une attaque de contact à distance.

Homochromie*. Le sujet gagne +10 aux tests de Discrétion.

Image imparfaite. Comme *image silencieuse*, plus sons limités.

Immobilisation de personne. Paralyse un humanoïde pendant 1 round/niveau.

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lame fulgurante*. Une lame d'énergie électrique inflige un total de 1d6 points de dégâts/niveau au prix d'une attaque de contact (au corps à corps ou à distance).

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.

Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.

Mur de ténèbres*. Une barrière d'ombre obscurcit la vision et empêche tout passage.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs et de marcher aux plafonds.

Protection contre les charmes*. Le sujet gagne un bonus de +1/3 niveaux (+5 max.) aux sauvegardes contre les charmes et la coercition.

Venin du crapaud*. Contact infligeant une perte temporaire de 1d6 points de Con, idem 1 minute après.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

Verrou du mage (M). Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.

Feu Ailes de feu*. Les bras du wu jen se transforment en ailes embrassées qui lui permettent de voler et d'infliger +2d6 points de dégâts en combat à mains nues.

Boule de feu. 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.

Métal Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme.

Arme magique suprême. +1/4 niveaux (+5 max.).

Ferromagnétisme*. Attire des objets en fer ou en acier jusqu'au wu jen avec une Force effective égale à 30.

Terre Guerrier de terre cuite* (F). Une statuette se transforme en objet animé de taille M et combat pour le wu jen.

Onde tellurique*. Une onde sismique inflige 1d6 points de dégâts/niveau aux créatures situées dans son sillage.

Cercle magique contre le Bien/Chaos/Loi/Mal. Comme les sorts de *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Chandelle du cadavre*. Une main et une bougie spectrales diffusent de la lumière et affectent les créatures intangibles.

Communion avec les esprits mineure* (M). Un esprit mineur répond à 1 question/2 niveaux.

Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le wu jen.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Détection des métamorphes*. Perce à jour les créatures métamorphes.

Déplacement. Les attaques ont 50 % de chances de rater la cible.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Image accomplie. Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.

Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le wu jen.

Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

SORTS DE WU JEN DU 4^E NIVEAU

Tous Rejet élémentaire*. Repousse les élémentaires.

Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.

Bois Coquille antiplantes. Tient les plantes animées à distance.

Empire végétal. Influence les actions des créatures végétales.

Eau Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Eau empoisonnée* (M). Transforme de l'eau en poison d'ingestion.

Mur de glace. Mur plan ayant 15 points de résistance, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.

Tempête de grêle. La grêle inflige 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Feu Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

Mur de feu. Inflige 2d4 points de dégâts de feu sur 3 m, 1d4 sur de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.

Piège à feu (M). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.

SORTS DE WU JEN DU 3^E NIVEAU

Tous Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Bois Croissance végétale. Fait pousser la végétation et améliore les rendements.

Peau d'épines* (M). Le druide inflige 1d6 points de dégâts à mains nues ; les adversaires usant d'attaques naturelles ou de combat à mains nues subissent 1d4 points de dégâts.

Eau État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 round/niveau.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Souffle de vapeur*. Une vapeur brûlante inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (10d6 max.).

- Métal** **Aiguilles empoisonnées***. Une pluie d'aiguilles empoisonnées produit divers effets.
Épée animée*. L'épée du sujet combat toute seule.
Rouille. Le contact du wu jen rouille le fer et ses alliages.
- Terre** **Peau de pierre (M)**. Ignore 10 points de dégâts par attaque.
Porte dimensionnelle. Téléporte le wu jen sur une courte distance.

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.

Arrache-cœur*. Tue des créatures vivantes de 4 DV ou moins.

Charme-monstre. Le monstre croit être l'allié du wu jen.

Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanares luttant pour le wu jen.

Cri. Assourdit les victimes situées dans un cône et inflige 5d6 points de dégâts de son.

Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois.

Désespoir foudroyant. Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, sauvegardes et tests.

Espoir. Les sujets gagnent +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, sauvegardes et tests.

Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts de 3^e niveau ou moins.

Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.

Lien spirituel mineur*. Piège un esprit à 8 DV max. jusqu'à ce qu'il s'acquitte d'une tâche.

Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.

Métamorphose. Change la forme d'un sujet consentant.

Mur d'os*. Un mur façonnable confère abri et camouflage ; inflige des dégâts en cas de traversée.

Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

Résistance aux énergies destructives de groupe*. Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.

Supplice*. Une douleur incroyable inflige un malus de -4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique des cibles.

Tatouages animés*. Deux serpents frappent 1 ou 2 cibles, infligent 3d6 points de dégâts et inoculent un poison (perte temporaire de 1d6 points de Con, idem 1 minute après).

Ténèbres vivantes*. Un nuage de ténèbres se déplace selon les ordres du wu jen.

SORTS DE WU JEN DU 5^E NIVEAU

Bois **Pourriture végétale* (M)**. Détruit des objets en bois ou inflige 3d6 points de dégâts +1/niveau (+15 max.) aux créatures végétales.

Eau **Cône de froid**. 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
Feu **Souffle enflammé***. Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu/2 niveaux (10d8 max.) pendant 1 round/niveau.

Métal **Peau de métal***. Confère un bonus d'armure naturelle de +8, -2 en Dex.

Terre **Façonnage de la pierre**. Permet de modeler la pierre.
Lion de terre cuite* (M). Une statuette se transforme en objet animé de taille TG et combat pour le wu jen.
Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.

Arc de foudre* (M). Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 points de dégâts/niveau).

Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et 1d10 points de dégâts.

Concentration accrue*. Bonus de +10 aux tests de Concentration d'un sort préalablement jeté.

Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanares luttant pour le wu jen.

Création majeure. Comme *création mineure*, plus pierre et métal.

Croissance animale. Double la taille de 1 animal/2 niveaux.

Débilité. L'Int et le Cha de la cible tombent à 1.

Décorporation suprême*. L'esprit du wu jen se sépare de son corps.

Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

Épée de malchance*. Une lame d'énergie attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et un malus aux sauvegardes.

Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini.

Factotums*. Crée 2d6 *serviteurs invisibles*, +1/niveau (+15 max.).

Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.

Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.

Messenger aérien*. Envoie un court message à 10 créatures/niveau.

Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif.

Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.

Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.

Permanence (PX). Rend certains sorts permanents.

Songe. Envoie un message à un dormeur.

TOURMENTEUR ET CODEX PROFANE

Le tourmenteur (une nouvelle classe de base présentée dans le *Codex Martial*) dispose de sa propre liste de sorts, qui s'attache avant tout aux sorts d'Enchantements, de Nécromancie et de Transmutation, mais qui inclut également quelques abjurations, illusions et autres effets. Ajoutez les sorts qui suivent à la liste de sorts du tourmenteur.

SORT DE TOURMENTEUR DU 1^{ER} NIVEAU

Volte-face (F). Une arme pourvue d'une hampe en bois frappe son porteur.

SORTS DE TOURMENTEUR DU 2^E NIVEAU

Assaillants imaginaires. Des créatures de cauchemar frappent la cible, infligeant une perte temporaire de 4 points de Sag et de Dex.

Lame tourbillonnante (F). Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18 m de long.

SORTS DE TOURMENTEUR DU 4^E NIVEAU

Malchance. La cible rejoue tous ses jets pendant 1 round/niveau et conserve le moins bon résultat.

Test de résistance. Bonus de +10 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie d'une créature.

Sphère au vitriol*. Un acide puissant inflige 1d4 points de dégâts/niveau (15d4 max.) ; dégâts possibles lors des 2 rounds suivants.

Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs aux créatures proches.

Symbole de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.

Télékinésie. Permet de déplacer des objets, d'attaquer des créatures, de lancer des objets.

Téléportation. Transporte instantanément le wu jen jusqu'à 150 km/niveau.

SORTS DE WU JEN DU 6^E NIVEAU

- Bois** **Bois de fer**. Bois magique aussi dur que l'acier.
Éloignement du bois. Repousse les objets en bois.
- Eau** **Contrôle de l'eau**. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- Feu** **Germes de feu**. Glands et baies se transforment en bombes.
- Métal** **Aiguille spirituelle**. Une aiguille cloue un esprit sur place sous forme tangible.
Mur de fer (M). 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.
- Terre** **Glissement de terrain**. Fait apparaître tranchées ou collines.
Pétrification. Transforme la cible en statue.
Transmutation de la pierre en chair. Ramène une créature pétrifiée à la vie.

Champ de force. Nul ne peut approcher du wu jen

Communication avec les mort. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.

Contrôle du climat. Modifie le climat local.

Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le wu jen.

Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20 au test.

Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme *globe d'invulnérabilité partielle*, mais bloque aussi les sorts du 4^e niveau.

Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Image programmée (M). Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.

Lien spirituel*. Comme *lien spirituel mineur*, mais piège jusqu'à 16 DV d'esprits.

Périmètre d'immobilisation*. Des humanoïdes sont paralysés selon les conditions spécifiées.

Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

Suggestion de groupe. Comme *suggestion*, mais 1 sujet/niveau.

Symbole de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.

Symbole de terreur (M). La rune frappe de panique les créatures proches.

Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

SORTS DE WU JEN DU 7^E NIVEAU

Tous **Scrutation suprême**. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Bois **Transmutation du métal en bois**. Le métal situé dans un rayon de 12 m se transforme en bois.

Feu **Boule de feu à retardement**. 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; explosion retardée jusqu'à 5 rounds.

Métal **Foulard de décapitation***. Attaque à distance décapitant une cible ou infligeant 1d4 points de dégâts/niveau (20d4 max.).

Terre **Statue**. Le sujet peut se statuer à volonté.

Communion avec les esprits suprême* (M, PX). Un esprit répond à 1 question/niveau.

Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le wu jen.

Dépérissement*. Une attaque de contact inflige 1 point de dégâts de For et de Con temporaires/2 niveaux.

Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.
Duplication corporelle*. Crée une reproduction du wu jen/5 niveaux.

Épée des ténèbres* (M). Une lame d'énergie négative attaque toute seule, inflige 1d4 points de dégâts et confère 1 niveau négatif.

Forme éthérée. Le wu jen passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.

Immunité contre les énergies destructives*. Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type précis d'énergie destructive.

Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle 1 créature ayant jusqu'à 200 pv.

Second souffle*. Défunt réanimé avec un semblant de vie et 1 pv.

Souhait limité (PX). Modifie la réalité dans une certaine mesure.

Symbole d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.

Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.

Taille de géant*. Le wu jen est de taille TG ou supérieure.

Téléportation d'objet. Comme *téléportation*, mais sur un objet.

Téléportation suprême. Comme *téléportation*, sans limite de portée et sans risque d'erreur.

SORTS DE WU JEN DU 8^E NIVEAU

Bois **Contrôle des plantes**. Contrôle les actions de créatures végétales.

Eau **Char de nuage***. Le wu jen et ses alliés voyagent sur un nuage à grande vitesse.

Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.

Feu **Nuage incendiaire**. Un nuage inflige 4d6 points de dégâts de feu/round.

Métal **Éloignement du métal et de la pierre**.

Terre **Tremblement de terre**. Une violente secousse ébranle un rayon de 24 m.

SORTS DU GUIDE DE L'ORIENT

Certains des sorts de ce chapitre sont extraits du *Guide de l'Orient* et apparaissent sur la liste de sorts d'autres classes en plus de celle des wu jen. Bien que ces classes n'apparaissent pas à la ligne « Niveau » des descriptions qui suivent, les sorts mis à jour au sein du présent supplément restent utilisables par les classes du *Guide de l'Orient*.

- Attirance (F).** Objet ou lieu attire certaines créatures.
Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.
Concentration suprême*. Maintient automatiquement la concentration nécessaire à un autre sort.
Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le wu jen.
Cyclone. Cyclone infligeant des dégâts et susceptibles de soulever des créatures dans les airs.
Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
Lien spirituel suprême*. Comme *lien spirituel mineur*, mais piège jusqu'à 16 DV d'esprits.
Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature ayant 150 pv ou moins.
Symbole d'aliénation mentale (M). La rune frappe de démence les créatures proches.
Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.
Taille de nain*. Le wu jen est de taille TP ou inférieure.

SORTS DE WU JEN DU 9^E NIVEAU

- Feu** **Feu intérieur* (F).** Les cibles meurent sur-le-champ ou subissent 6d6 points de dégâts de feu, +1/niveau.

- Absorption*.** Le wu jen absorbe l'énergie magique de sorts à cible pour alimenter ses propres sorts.

SORTS

Les sorts qui suivent sont présentés dans l'ordre alphabétique.

ABSORPTION

- Abjuration**
Niveau : Ens/Mag 9, Wuj 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : jusqu'à épuisement du potentiel ou 10 minutes/ niveau

Les sorts et les pouvoirs magiques qui prennent le personnage pour cible sont absorbés et leur énergie est conservée jusqu'à ce qu'il les utilise pour jeter ses propres sorts. Cette abjuration ne fonctionne que contre les sorts à distance qui prennent directement le personnage pour cible. Les sorts de contact, les sorts à effet et les sorts de zone ne sont pas concernés.

Une fois le sort jeté, le personnage peut absorber 1d4+6 niveaux (le MD jette secrètement le dé et note le nombre exact). Le niveau de chaque sort absorbé est alors soustrait au total.

- Arrêt du temps.** Seul le wu jen peut agir pendant 1d4+1 rounds.
Cercle de téléportation (M). Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.
Changement de forme (F). Le wu jen peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
Convocation de monolithe élémentaire* (M). Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le wu jen.
Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le wu jen.
Délivrance. Libère la victime d'un emprisonnement.
Domination universelle. Comme *domination*, mais sur n'importe qui.
Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la Terre.
Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.
Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
Portail (PX). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
Projection astrale (M). Emmène le wu jen et ses compagnons dans le plan Astral.
Souhait (PX). Comme *souhait limité*, mais en plus puissant.
Transmutation de la pierre en lave*. Transforme 1 cube de 3 m de côté et inflige des dégâts de feu.



la cible d'une *domination* (sort du 5^e niveau). L'abjuration absorbe trois niveaux de sort et le personnage a 40 % de chances d'être affecté (2/5). Si tel est le cas, le personnage a toutefois droit à un jet de sauvegarde, du moins si le sort en autorise un habituellement. Si le personnage est frappé par une *désintégration* (sort du 6^e niveau) et qu'il lui reste quatre niveaux de sort d'absorption, il ne subit que 33 % des dégâts normalement infligés (2/6).

Le personnage peut utiliser l'énergie magique absorbée pour jeter n'importe quel sort préalablement préparé, sans que la préparation disparaisse de sa liste, s'efface de sa mémoire ou compte dans le nombre de sorts auquel il a droit quotidiennement (il lui faut donc tenir un compte des niveaux de sort absorbés et utilisés). Les niveaux d'énergie magique accumulés doivent être supérieurs ou égaux au niveau du sort à jeter et le personnage doit être en possession des composantes matérielles requises pour ce sort, qui sont alors utilisées.

Si un sort est affecté partiellement (parce que son niveau est supérieur aux niveaux qu'il est encore possible d'absorber), divisez les niveaux restants par le niveau de sort original pour déterminer la fraction de l'effet qui franchit l'absorption. Pour les sorts infligeant des dégâts, le personnage subit cette fraction des dégâts. Pour les autres, le personnage a eu une chance proportionnelle à cette fraction d'être affecté.

Par exemple, il reste trois niveaux de sort à une *absorption* et le personnage est

AIGUILLE SPIRITUELLE

Transmutation

Niveau : Wuj 6 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : un esprit

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le wu jen tend la main et projette une aiguille qui pénètre l'aura d'un esprit. S'il réussit une attaque à distance normale, l'esprit perd le bénéfice de son intangibilité et est cloué sur place (perte du bonus de Dextérité à la CA et bonus de +4 aux jets d'attaque pour les assaillants). L'esprit ne peut donc plus se déplacer, mais il a le droit d'effectuer des actions simples et des actions complexes (ce qui inclut des attaques). Un esprit immobilisé est incapable d'utiliser les pouvoirs surnaturels et magiques susceptibles de le téléporter (comme *porte dimensionnelle* ou *téléportation*) ou d'altérer son état (comme *état gazeux* ou *forme éthérée*). L'esprit ne peut retirer l'aiguille qui l'immobilise, mais une autre créature peut y parvenir au prix d'une action simple.

Focaliseur : une longue aiguille en métal.

AIGUILLES EMPOISONNÉES

Transmutation

Niveau : Wuj 4 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun et

Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le wu jen tend un doigt vers la cible sur laquelle s'abat une pluie d'aiguilles empoisonnées. Si le personnage réussit une attaque à distance normale, la cible subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4) et choisit l'un des trois effets ci-dessous.

- La cible subit un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution sur-le-champ, puis un autre 1 minute

après. À chaque fois, elle a droit à un jet de Vigueur pour annuler les effets.

- La cible est paralysée pendant 2d6 minutes. Elle a droit à un jet de Vigueur pour annuler l'effet.
 - La cible subit un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Dextérité sur-le-champ, puis un autre 1 minute après. À chaque fois, elle a droit à un jet de Vigueur pour annuler les effets.
- Composante matérielle : une longue aiguille en métal.

AILES DE FEU

Transmutation [feu]

Niveau : Wuj 3 (feu)

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 round

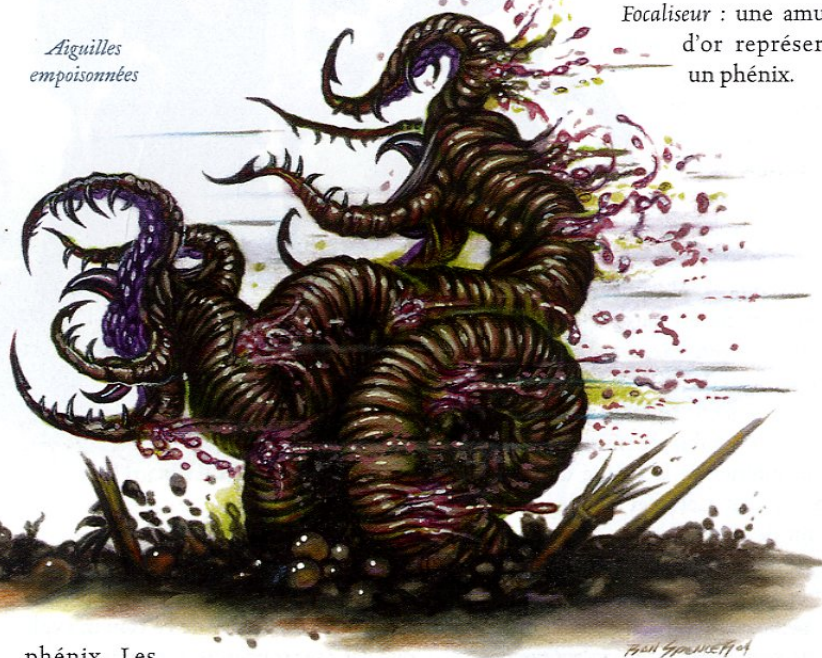
Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort transforme les bras du wu jen en ailes de feu évoquant celles du mythique

*Aiguilles
empoisonnées*



phénix. Les flammes ne le blessent pas et n'abîment pas les objets qu'il porte. Comme ses bras sont transformés, le wu jen ne peut rien tenir dans ses mains ni jeter de sorts à composantes gestuelles, mais ses anneaux, bracelets et autres objets portés sur les bras au moment de l'incantation de la transmutation continuent de fonctionner normalement. Grâce à ces ailes, le wu jen peut voler à une vitesse de 18 mètres (manœuvrabilité bonne) s'il n'emporte qu'une

charge légère. Il peut monter à la moitié de sa vitesse de déplacement et descendre au double de celle-ci. Enfin, il peut charger tout en volant (mais ne saurait courir).

Le wu jen a le droit de porter des attaques à mains nues à l'aide de ses ailes de feu, mais on considère qu'il n'est pas formé à leur maniement (malus de -4 aux jets d'attaque). S'il réussit son attaque à mains nues, il inflige 2d6 points de dégâts de feu en plus des dégâts normaux dus à une attaque de ce type (il s'agit de dégâts létaux tant que dure le sort). Le feu qui anime les ailes peut être éteint (le sort arrive alors à terme) par le sort *extinction des feux*, une immersion dans l'eau ou un vent de la puissance d'un ouragan. S'il est en l'air quand le sort prend fin, le wu jen tombe aussitôt.

Composante matérielle : une plume d'oiseau que le lanceur de sorts doit détruire par le feu au moment où il lance le sort.

Focaliseur : une amulette d'or représentant un phénix.

AMÉLIORATION DE FAMILIER

Universel

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le familier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le familier est rempli d'une vigueur nouvelle, ce qui lui confère un bonus d'aptitude de +2 aux sauvegardes, aux jets d'attaque et aux jets de dégâts au corps à corps. Il bénéficie également d'un bonus d'esquive de +2 à la CA.

AMNÉSIE PROGRAMMÉE

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le mage peut détruire ou modifier les souvenirs de la cible comme il lui sied. L'incantation lui confère un accès illimité aux pensées et aux souvenirs du sujet et lui permet d'exécuter les effets suivants :

Effacement de souvenirs. Il est possible d'effacer tout ou partie des souvenirs du sujet, ce qui inclut événements, individus et lieux précis.

Implantation de souvenirs. Il est possible de créer de faux souvenirs dans l'esprit du sujet (amitié en guise de haine, événements imaginaires, trahison, etc.).

Niveaux négatifs. Le mage peut conférer un nombre de niveaux négatifs égal ou inférieur à la moitié du niveau global du sujet. Cet effet simule une éradication de connaissances et de formation propres à une classe. Ces niveaux négatifs ne peuvent se transformer en perte réelle de niveaux, mais il est impossible de s'en débarrasser via *restauration*. Ils perdurent donc jusqu'au terme du sort.

Façonnement de personnalité. En effaçant les souvenirs du sujet pour les remplacer par des faux, il est possible de bâtir un nouveau personnage, modifiant ainsi son alignement, ses croyances, ses valeurs et ses traits de personnalité. Certaines aptitudes de classe sont affectées par un changement d'alignement.

Déclenchement programmé. Le mage peut programmer le sujet de manière à retarder la mise en place des effets ci-dessus

jusqu'à ce qu'un événement précis ait lieu, comme la réception d'un message codé, sa capture par des ennemis ou l'arrivée à une destination spécifique. De même, il est possible de faire disparaître certaines altérations suite à un événement.

La nature de l'*amnésie programmée* est telle qu'un sujet (consentant ou non) pourvu de nouveaux souvenirs peut soupçonner ceux-ci d'être faux, tout dépendant de la précision de la programmation. Par exemple, si un paladin soumis à un façonnement de personnalité devient neutre, il perd l'usage de ses aptitudes de classe. Si le mage n'implante



Anneau de lames

pas un souvenir crédible en rapport avec ce changement d'alignement, le personnage aura conscience de ce trou inexpliqué dans ses souvenirs et pourra prendre des mesures (visant notamment à soigner son « amnésie ») susceptibles d'annuler les effets du sort (cf. ci-dessous).

Habituellement, le sujet du sort est consentant ou attaché de manière à ne pas interférer avec l'incantation de cet enchantement. L'*amnésie programmée* est permanente, sauf si le mage précise la nature d'événements susceptibles d'y mettre un terme. Ses effets sont également annulés par un sort de *restauration* suprême ou de *souhait*.

Composante matérielle : un ensemble de lentilles cristallines enchâssées dans des boucles d'or d'une valeur de 500 po.

ANIMATION DU BOIS

Transmutation

Niveau : Dru 1, Wuj 1 (bois)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : 1 objet en bois de taille P ou inférieure

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/
niveau (T)

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort insuffle mobilité et un semblant de vie à un objet en bois de taille P ou inférieure. L'objet animé attaque sur-le-champ la

cible qu'on lui désigne, quelle qu'elle soit. Le bois animé a le profil d'un objet animé de taille P (cf. page 206 du *Manuel des Monstres*). Les objets animés par ce sort ont une solidité de 5. Par contre, il est impossible d'animer un objet tenu ou porté par une créature.

Composante matérielle : un mélange de poudre de cinabre et de noyaux de pêche.

ANIMATION DE L'EAU

Transmutation [eau]

Niveau : Dru 1, Wuj 1 (eau)

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 cube d'eau de 1,50 m d'arête max.

Ce sort est similaire à *animation du bois*, mais le personnage ne peut animer de l'eau pour un volume supérieur à celui qui est fixé ci-dessus. L'eau animée par ce sort a une solidité de 0 mais deux fois plus de points de résistance qu'un objet animé normal de sa taille.

Composante matérielle : une fiole remplie d'eau de source et d'huile de cinabre.

ANIMATION DU FEU

Transmutation [feu]

Niveau : Dru 2, Wuj 3 (feu)

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)
Cible : 1 cube de flammes de 1,50 m de côté max.

Ce sort est similaire à *animation du bois*, mais le personnage ne peut animer un feu dépassant le volume fixé ci-dessus. Le feu animé présente le sous-type Feu et l'attaque spéciale de départ de feu d'un élémentaire de Feu. Quand il réussit une attaque de coup, il inflige des dégâts contondants et des dégâts de feu. De plus, il est capable d'embraser son adversaire (DD de sauvegarde égal à 12 ; cf. page 101 du *Manuel des Monstres*). Un feu animé par ce sort a une solidité de 0.

Composante matérielle : une poignée de charbon de bois, de soufre et de cristaux de soude.

ANNEAU DE LAMES

Invocation (création)
Niveau : mage de bataille 3, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Ce sort invoque un anneau horizontal de lames métalliques qui tourbillonnent autour du personnage. L'anneau s'étend à 1,50 mètre du sujet et couvre toutes les cases adjacentes à son espace occupé. De plus, il se déplace avec le sujet. À chaque round, au tour de jeu du sujet, les lames infligent 1d6 points de dégâts aux créatures situées dans la zone, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Les lames invoquées par un prêtre loyal sont en fer froid. Celles qui sont invoquées

par un prêtre chaotique sont en argent et celles d'un prêtre neutre sont en acier.
Composante matérielle : une petite dague.

ARC DE FOUDRE

Invocation (création) [électricité]
Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5, mage de bataille 5, Wuj 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)
Zone d'effet : une ligne entre deux créatures
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : non

Le personnage crée une conductivité naturelle entre deux créatures et un éclair forme un arc électrique entre elles. Cet éclair inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6) aux deux créatures mais également à tout ce qui se trouve entre elles.

Les deux sujets doivent se situer à portée et le personnage doit être à même de les prendre pour cibles (comme s'ils étaient les cibles du sort). Tracez une ligne allant d'un coin de l'espace de la première créature à un coin de l'espace de la seconde.

Composantes matérielles : deux baguettes en métal.

ARMURE DE MAGE SUPRÊME

Invocation (création) [force]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *armure de mage*, si ce n'est que son champ de force tangible confère un bonus d'armure de +6 à la CA.

Composante matérielle : une minuscule targe en platine d'une valeur de 25 po.

ARRACHE-CŒUR

Nécromancie
Niveau : assassin 4, Wuj 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)
Cibles : un ou plusieurs créatures, aucune ne devant se situer à plus de 9 m d'une autre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

D'un revers de la main, le personnage lance des traits d'énergie invisibles vers ses cibles, tuant chacune en leur arrachant le cœur (Vigueur, annule). *Arrache-cœur* affecte un nombre de créatures dont



le total de dés de vie est inférieur ou égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, aucune ne pouvant avoir plus de 4 DV. Ce sort affecte d'abord les créatures qui ont le nombre de dés de vie le plus faible. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont les premières affectées. Si le capital de dés de vie restant ne suffit pas pour affecter les dernières créatures, il est inutilisable et perdu. Les créatures dénuées d'anatomie (comme les vases) ou dont la survie ne repose pas sur un cœur (comme les morts-vivants et les créatures artificielles) ne peuvent être affectées par ce sort.

ASSAILLANTS IMAGINAIRES

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cibles : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde :

Volonté, dévoile (en cas d'interaction) puis Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage crée des images fantasmagoriques de créatures cauchemardesques dans l'esprit de la cible. Elles prennent la forme de silhouettes d'ombre pour le mage mais sont invisibles aux yeux d'autrui. Si la cible réussit son jet de Volonté initial, elle comprend que les images ne sont pas réelles et le sort échoue. Dans le cas contraire, les fantômes frappent le sujet, lui infligeant des affaiblissements temporaires de 4 points de Sagesse et de 4 points de Dextérité (réduits de moitié s'il réussit un jet de Vigueur). Si la cible réussit son jet de Volonté et possède un *casque de télépathie*, le sort est renvoyé à son auteur.

BOUCLIER DE FEU DE GROUPE

Évocation [feu ou froid]

Niveau : Ens/Mag 5, mage de bataille 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)

Cibles : un ou plusieurs alliés, aucun ne devant se situer à plus de 9 m d'un autre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)



Char de nuage

Ce sort fonctionne sur le même principe que *bouclier de feu* (cf. page 206 du *Manuel des Joueurs*), mais il affecte plusieurs cibles.

BROUILLARD GELANT

Invocation (création) [froid]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : émanation de brume de 6 m de rayon et de 6 m de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un banc de brume glacée naît en un point désigné par le mage, réduisant la vision (ce qui inclut la vision dans le noir) à 1,50 mètre. Les créatures situées dans la première tranche de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage, contre un camouflage total pour celles qui se trouvent au-delà.

À chaque round, au tour de jeu du mage, le *brouillard gelant* inflige 1d6 points de dégâts de froid aux créatures et objets situés dans la zone. Le *brouillard gelant* est si épais que les créatures qui tentent de progresser en son sein avancent à une vitesse maximale de 1,50 mètre (quelle que soit leur vitesse de déplacement habituelle). De plus, elles subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts au corps à corps, mais également un malus de -6 aux jets d'attaque à distance (mais pas aux jets d'attaque à distance des sorts). Une cible tombant au sein du nuage de brume est ralentie, chaque tranche de 3 mètres de brouillard réduisant sa distance de chute de totale de 3 mètres.

Brouillard gelant dépose également une fine couche de givre verglaçant sur toutes les surfaces situées en son sein. À chaque round, au tour de jeu du mage, les créatures présentes dans la zone doivent donc réussir un jet de Réflexes sous peine de chuter. Une créature parvenant à rester debout doit réussir un test d'Équilibre (DD 10) si elle souhaite se déplacer. Si elle rate ce test de 5 points ou plus, elle tombe. Enfin, les créatures situées au sein du *brouillard gelant* ne peuvent réaliser de pas de placement.

Un vent violent (45 km/h ou plus) disperse la brume en 1 round. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

CHANDELLE DU CADAVRE

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 3, Wuj 3

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)
Effet : une main fantomatique et une chandelle
Durée : 1 minute/niveau (T) ; voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Une main fantomatique portant une chandelle allumée apparaît à l'endroit désigné par le personnage. La chandelle émet de la lumière dans un rayon de 1,50 mètre. La main se déplace suivant la volonté du personnage (aucune concentration n'est requise) : en avant ou en arrière, vers le haut ou vers le bas, tout droit ou en tournant aux angles que formes les murs, etc. Elle se déplace à une vitesse maximale de 15 mètres par round. La main comme la chandelle sont intangibles et peuvent traverser les objets, ce qui en fait un outil très utile pour simuler une présence fantomatique. De plus, la chandelle du cadavre illumine les êtres et les objets cachés, éthérés et invisibles, qui prennent une apparence légèrement plus visible avec des contours incertains. Les créatures éthérées restent inaccessibles depuis le plan Matériel (sauf en ce qui concerne les effets de force), mais celles qui sont invisibles bénéficient simplement d'un camouflage (20% de chances de les rater) et perdent le bonus aux jets d'attaque découlant de l'invisibilité lorsqu'elles se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre de la chandelle. La lueur fantomatique a également pour effet de rendre les créatures et objets intangibles un peu plus matériels. Les êtres intangibles situés dans un rayon de 1,50 mètre de la chandelle du cadavre n'ont que 30% de chances d'éviter les dégâts infligés par des créatures tangibles (mais ils conservent tous les autres avantages relatifs à leur état).

La main, de taille Min, est dotée de 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts et d'une CA 14 + un bonus de parade égal au modificateur de Charisme du personnage. Ses jets de sauvegarde sont identiques à ceux de son invocateur et elle est immunisée contre les sorts qui n'infligent pas de dégâts. L'effet du sort se termine si la main est détruite. Enfin, elle disparaît si la distance la séparant du personnage excède la portée du sort.

Composante matérielle : une partie d'un cadavre n'ayant jamais été traité par un produit le préservant de la décomposition.

CHAR DE NUAGE

Invocation (création) [eau]
Niveau : Wuj 8 (eau)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact et personnelle
Cibles : le lanceur de sorts et les créatures consentantes touchées
Durée : 10 minutes (T)

Ce sort permet au personnage et aux créatures consentantes touchées de planer sur un char constitué de nuages dans la direction choisie par le wu jen. Ce dernier peut emmener une créature de taille M ou inférieure (équipée jusqu'à concurrence de sa charge maximale) tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG compte comme deux créatures de taille G, etc.

Le char de nuage se déplace à la vitesse de 15 kilomètres par minute, si bien qu'il peut couvrir une distance de 150 kilomètres pendant la durée du sort. Le wu jen et ses passagers ne sentent rien des effets de la vitesse de déplacement et le voyage est des plus paisibles, même dans les pires conditions météorologiques. À la fin du sort, le nuage se pose doucement au sol et disparaît.

Si le sort arrive à terme alors que le char de nuage se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement, si bien que le nuage descend de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol durant ce laps de temps, l'atterrissage se fait en douceur. Dans le cas contraire, les passagers subissent des dégâts de chute correspondant à la distance les séparant du sol. Le char de nuage perd doucement de l'altitude s'il est dissipé mais disparaît instantanément s'il est annulé par une zone d'antimagie.

Composante matérielle : une boulette de coton.

CLIGNOTEMENT SUPRÊME

Transmutation
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort fonctionne sur le même principe que *clignotement*, si ce n'est que le personnage contrôle la fréquence de son clignotement entre le plan Matériel et le plan Éthéré. Le personnage peut également préparer une action pour *clignoter* et échapper à une attaque précise, aussi bien physique que magique. Dans ce cas, l'attaque en question se solde automatiquement par un échec, à moins qu'elle n'affecte également les créatures éthérées (comme c'est le cas des effets de force). Quand il *clignote*, le personnage n'a aucune chance d'interférer avec ses propres attaques et sorts. Quand il traverse des obstacles solides, il ne risque pas de se matérialiser en leur sein, sauf s'il y achève son déplacement, auquel il est instantanément téléporté vers l'espace libre le plus proche. Il subit alors 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre ainsi parcourue.

CŒUR DE PIERRE

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, E, PX
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 an

Le mage échange son cœur contre une pierre parfaite, altérant ainsi la nature même de son corps. Son cœur, encore vivant, peut alors être rangé ou caché où bon lui semble, mais il ne cesse de battre pendant la durée du sort.

Tant qu'il jouit de *cœur de pierre*, le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts (5/-) et d'une résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5). Toutefois, il est sujet aux désavantages qui suivent. Premièrement, son rythme de guérison naturelle est réduit à 1 point de vie par jour (quel que soit son niveau global et la durée de ses plages de repos). Deuxièmement, toute tentative visant à le soigner via un sort d'Invocation (guérison), ou un pouvoir magique ou surnaturel reproduisant un tel effet, passe par un test de niveau de lanceur de sorts (DD 10 + niveau de lanceur de sorts du mage). Enfin, le cœur palpitant du personnage est vulnérable. S'il est abîmé ou détruit, le mage meurt sur-le-champ.

Cœur de pierre peut être dissipé. Dans ce cas, le cœur du mage retrouve instantanément sa place dans la cage thoracique du personnage alors que la pierre est téléportée là où se trouvait le cœur palpitant. De même, les deux cœurs échangeant leurs places si le mage pénètre au sein d'une zone d'antimagie (annulant temporairement l'effet du sort), mais le sort reprend son cours dès que le personnage en ressort. *Transmutation de la pierre en chair* met également un terme au sort, mais le mage bénéficie tout de même d'un jet de Vigueur pour y résister.

Focaliseur : une pierre sculptée en forme de cœur d'une qualité exceptionnelle (jade, obsidienne ou marbre veiné d'or) et d'une valeur de 5 000 po.

Coût en PX : 1 000 PX.

COMMUNION AVEC LES ESPRITS MINEURE

Divination

Niveau : Wuj 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 m

Cible : 1 esprit mineur

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au wu jen d'entrer en contact avec n'importe quel esprit de l'endroit ayant 4 DV maximum. Le personnage doit connaître l'identité de cet esprit et se trouver dans un rayon de 3 mètres de lui. Le wu jen peut alors lui poser une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Les connaissances de l'esprit contacté sont limitées aux sujets traitant des environs (par exemple, l'esprit d'un grand arbre du village ne saura rien de ce qui se passe hors de la communauté). De plus, les questions doivent appeler des réponses d'un mot. « Possible » ou « incertain » sont des réponses plausibles car les esprits ne sont pas nécessairement omniscients. Cependant, si un réponse d'un mot est contraire aux intérêts de l'esprit ou susceptible d'induire les personnages en erreur, le MD peut répondre pas une phrase courte (cinq mots maximum).

Si l'esprit a déjà été contacté par *commun* avec les esprits mineure (ou *commun*

avec les esprits suprême) au cours de la semaine écoulée, le sort n'a aucun effet. Si l'alignement de l'esprit est différent de celui du wu jen, il a droit à un jet de Volonté pour résister au sort. Les questions non posées sont perdues si le sort cesse de faire effet.

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande d'une valeur de 10 po.

COMMUNION AVEC LES ESPRITS SUPRÊME

Divination

Niveau : Wuj 7

Composantes : V, G, M, PX

Cible : 1 esprit

Ce sort est identique à *commun* avec les esprits mineurs, si ce n'est qu'il permet d'entrer en contact avec n'importe quel esprit, quel que soit son nombre de dés de vie. Le wu jen peut lui poser une question par niveau de lanceur de sorts.

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande d'une valeur de 25 po.

Coût en PX : 100 PX.

CONCENTRATION ACCRUE

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5, Wuj 5

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : concentration, jusqu'à 20 minutes/niveau ; voir description

Le personnage lance ce sort au prix d'une action rapide (cf. page 86) et augmente ses facultés de concentration sur un sort qu'il a déjà jeté. Cette abjuration compte parmi les rares sorts (*concentration suprême* en étant un autre) qu'il est possible de lancer tout en maintenant la concentration nécessaire à un autre. *Concentration accrue* confère au personnage un bonus de circonstances de +10 aux tests de Concentration visant à maintenir sa concentration sur l'autre sort. Ses effets durent tant qu'il reste ainsi concentré sur le premier sort (jusqu'à un maximum de 20 minutes).

CONCENTRATION SUPRÊME

Abjuration

Niveau : Wuj 8

Durée : 10 minutes (T)

Ce sort est semblable à *concentration accrue*, si ce n'est que le wu jen n'a plus besoin de se concentrer de façon consciente sur le sort lancé juste avant celui-ci. En effet, son inconscient maintient la concentration nécessaire. Le wu jen peut donc entreprendre d'autres actions, parmi lesquelles se déplacer, attaquer et même lancer d'autres sorts. À moins de le tuer, seuls des sorts mentaux (comme *confusion* ou *débil*) sont susceptibles de perturber sa concentration sur le premier sort. Néanmoins, il est également possible de le convaincre de mettre un terme à la *concentration suprême* (et au sort attendant) en usant de charme ou de suggestion.

CONTRECOUP RÉCIPROQUE

Abjuration

Niveau : Ens/mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature ou objet

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts puis Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : non

Le mage manipule l'aura magique d'une créature ou d'un objet, créant ainsi une réaction profane dangereuse. La cible subit 1d6 points de dégâts par niveau de sort de chacune des sorts et pouvoirs magiques qui l'affectent (jusqu'à un maximum de 25d6). Par exemple, une créature jouissant de *rapidité* (3^e niveau), de *vol* (3^e niveau) et de *peau de pierre* (4^e niveau de magicien) subit 10d6 points de dégâts (Volonté, 1/2 dégâts). Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être hébétée pendant 1d6 rounds.

Seuls les sorts visant précisément la cible sont concernés par le *contrecoup réciproque*. Les sorts de zone (comme *sphère d'invisibilité* et *brouillard dense*) ne rentrent donc pas dans le cadre de ce sort. De même, les effets persistants ou continus d'objets magiques n'infligent pas de dégâts réciproques. Par exemple, le sort ne peut exploiter la magie d'une *cape de résistance*. Par contre, il peut infliger des dégâts via un sort jeté par une baguette d'invisibilité.

Composante matérielle : une minuscule boucle en cuivre obturée.

CONVOCATION DE MONOLITHE ÉLÉMENTAIRE

Invocation (convocation)

[voir description]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Prê 9, Wuj 9

Composantes : V, G, M, F/D

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : monolithe élémentaire convoqué

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque une créature particulièrement puissante connue sous le nom de monolithe élémentaire (cf. page 157). Celle-ci apparaît à l'endroit désigné et agit sur-le-champ, attaquant les adversaires du lanceur de sorts au mieux de ses facultés. Si le personnage parle la langue de la créature et est suffisamment proche pour communiquer avec elle, il peut lui ordonner de ne pas attaquer, de s'en prendre à un ennemi précis ou de réaliser quelque autre action. Le monolithe ne saurait être convoqué dans un environnement qui lui est hostile (par exemple, on ne peut appeler un monolithe du Feu sous l'eau ou un monolithe de la Terre dans les airs).

Un sort de convocation invoquant une créature de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre est considéré comme un sort du même type.

Composante matérielle : une gemme d'une valeur de 100 po (aigue-marine pour l'air, perle pour l'eau, grenat pour le feu et tourmaline pour la terre).

peut s'éloigner de plus de 60 mètres de son corps. Sous forme d'esprit, un lanceur de sorts usant de *communion avec les esprits mineure* ou de *communion avec les esprits suprême* peut communiquer avec le wu jen. Ce dernier peut lancer des sorts pourvus de composantes verbales uniquement. Il ne peut porter d'attaques physiques ni affecter le monde matériel. Enfin, au prix d'une action simple, son esprit peut rallier son corps à son tour de jeu.

Sous forme d'esprit, le corps du wu jen git dans un état de semi-veille. Il a droit à une action de mouvement par round, perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) et confère à ses adversaires un bonus de +2 aux jets d'attaque. S'il se situe dans un rayon de 1,50 mètre de son corps, le wu jen peut ordonner à celui-ci de réaliser des actions basiques, comme marcher, parler (lentement et sans véritablement articuler) ou manger. Les dégâts infligés à l'esprit ou au corps sont soustraits du total de points de vie du personnage. Si ceux-ci tombent à 0 ou moins, le personnage est tué. De même, le wu jen décède si son corps se retrouve à plus de 60 mètres de son esprit et qu'il ne peut le suivre (en raison d'une *aiguille spirituelle*, par exemple), ou s'il se révèle incapable de rallier son corps à la fin du sort.

Composante matérielle : un petit moulin à prière.

DÉFIGURATION

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme le visage de la cible en une vision d'horreur terrifiante. Il peut faire apparaître à peu près toutes les combinaisons de traits repoussants (peau bleue, face de perroquet, trompe, défenses en décomposition, voire pire), mais il ne permet pas de reproduire l'apparence d'une créature ou d'une personne connue du lanceur de sorts. Les créatures qui voient la cible (à l'exception du lanceur de sorts et de ses alliés)

doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouées.

Composantes matérielles : une palette miniature sur laquelle sont disposées des couleurs hétérogènes.

DÉGEL

Évocation

Niveau : Wuj 1 (feu)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un cube de glace de 1,50 m de côté/niveau ou de neige de 3 m de côté/niveau, ou une créature du froid/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Vigueur, 1/2 dégâts ; voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort permet au wu jen de faire fondre de la glace ou de la neige et d'infliger des dégâts aux créatures du froid. La glace et la neige ordinaires fondent automatiquement (pas de jet de sauvegarde et pas de résistance à la magie). La glace fondue crée un volume d'eau équivalent qui coule et se répand selon les caractéristiques de l'endroit. La neige fondue crée un volume d'eau égal à 1/10 de son volume original (un wu jen de niveau 10 faisant fondre dix cubes de 3 mètres de côté créera donc un volume d'eau de 3 mètres de côté). Dans les deux cas, selon la température locale, il est possible que l'eau gèle de nouveau et gêne les déplacements.

Contre les créatures du froid, le sort inflige 2 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10 points), moitié moins si elles réussissent un jet de Vigueur. Face à de la neige ou de la glace magiques (comme un *mur de glace*), le sort inflige autant de dégâts et peut briser la glace, mais il ne la fait pas fondre. La résistance à la magie des créatures du froid s'applique (le cas échéant).

Composantes matérielles : quelques cristaux de sel et une pincée de suie.

DÉPEÇAGE

Transmutation [Mal]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

DÉCORPORATION SUPRÊME

Nécromancie

Niveau : Wuj 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute (T)

L'esprit du wu jen quitte son corps, mais ce dernier conserve un semblant de vie. Cet esprit est une créature intangible pour tout ce qui est en rapport avec ses déplacements, ses particularités et ses faiblesses. Il se déplace à la vitesse de 27 mètres par round mais ne

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Cible : 1 créature tangible ; voir description

Durée : jusqu'à 4 rounds ; voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage dépèce littéralement une créature tangible, lui infligeant une souffrance physique et un traumatisme psychologique incroyables. À chaque round, la cible subit 2d6 points de dégâts, un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Charisme et un affaiblissement de 1d6 points de Constitution. Si elle réussit un jet de Vigueur, les affaiblissements temporaires sont annulés, les dégâts sont réduits de moitié et le sort prend fin. La cible a droit à un jet de Vigueur par round.

Dépeçage n'a aucun effet sur les créatures en état gazeux.

Composante matérielle : un oignon.

DÉPÉRISSEMENT

Nécromancie

Niveau : Prê 7, Wuj 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Si le personnage réussit une attaque de contact au corps à corps, il inflige à la cible un affaiblissement temporaire de 1 point de Force et de 1 point de Constitution tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15 points dans les deux cas). Si le personnage obtient un critique, le sujet subit à la place une diminution permanente.

DÉTECTION DES MÉTAMORPHES

Divination

Niveau : Ens/Mag 3, Wuj 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

En consacrant une action simple à se concentrer, le personnage peut voir la

véritable forme des créatures présentes dans un rayon de 18 mètres. À chaque round, il peut examiner une créature présente dans son champ de vision et déterminer si elle est métamorphosée, déguisée ou transmuée et quelle est sa forme véritable. Si le personnage examine un métamorphe sous sa forme véritable, il sait qu'il s'agit d'un métamorphe, mais ignore quelles autres formes il est capable d'adopter.

S'agissant de ce sort, toute créature présentant le sous-type métamorphe ou un pouvoir extraordinaire ou surnaturel lui permettant de se transformer est considérée comme étant un métamorphe. Un magicien qui connaît le sort *modification d'apparence* n'est pas un métamorphe (car un sort n'est pas un pouvoir extraordinaire ou surnaturel), mais un barghest en est un (puisqu'il possède un pouvoir surnaturel lui permettant de se transformer, et ce bien qu'il relève du type Extérieur).

Composante matérielle : un baume fait à partir de miel et de fleurs de lotus dont le lanceur de sorts s'applique une couche sur les paupières.

DISSIPATION VOLEUSE

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible ou zone d'effet : 1 lanceur de sorts, créature ou objet ; ou un rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Dissipation voleuse est identique à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le niveau de lanceur de sorts maximal est égal à +25 (et non à +10) aux tests de dissipation. De plus, comme dans le cas d'une *dissipation suprême*, le mage a une chance de dissiper les effets vulnérables à *délivrance des malédictions* ; même si *dissipation de la magie* ne peut normalement rien contre eux. Quand il lance une dissipation à cible ou un contresort, le mage peut décider de dérober les sorts dissipés et de s'en approprier la puissance. Quand il a recours à une dissipation à cible, effectuez un test d'Art de la magie (DD 25 + niveau de sort) pour identifier

le sort visé ou chaque sort affectant la cible (créature ou objet).

S'il le souhaite, le mage peut donc dérober chaque sort dissipé à l'aide d'une dissipation à cible, l'effet étant redirigé pour son compte et continuant d'agir comme si son auteur l'avait jeté sur le personnage sans interruption ni extension de durée. Une fois le sort dérobé, le mage l'identifie si ce n'est pas déjà fait (cf. ci-dessous). Si le sujet en était l'auteur et qu'il est possible de mettre un terme au sort, le personnage peut y mettre fin comme s'il l'avait lancé en personne. Si le sujet en était l'auteur et qu'il requiert un minimum de concentration, le personnage peut prendre le relais et le maintenir comme s'il l'avait jeté.

Le personnage peut tenter de voler un sort qu'il n'a pas su identifier par l'intermédiaire du test d'Art de la magie, mais il s'agit d'une entreprise hasardeuse puisqu'il n'en connaît pas les effets. Par exemple, si le mage n'arrive pas à identifier un sort dont profite un ennemi et qu'il souhaite tout de même le lui dérober, il peut très bien être victime d'un sort de *domination* dont souffrait son adversaire. La résistance à la magie du personnage n'est pas applicable contre les sorts nuisibles qu'il dérober sans savoir où il met les pieds, mais il a droit au même jet de sauvegarde (le cas échéant) que le sujet d'origine.

Si le mage décide de dérober un sort qu'il a contré à l'aide de *dissipation voleuse*, il en prend le contrôle une fois l'incantation de son adversaire terminée. Il peut alors en rediriger les effets vers les cibles ou la zone de son choix (ce qui inclut, pourquoi pas, l'auteur original du sort). Là encore, il doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 25 + niveau du sort) pour identifier le sort qu'il souhaite dérober, mais il est libre de le rediriger même s'il n'en connaît pas les effets, la portée et la zone. Notez cependant que si les conditions d'incantation habituelles ne sont pas remplies (par exemple, parce que le mage s'est trompé de cible ou de portée), le sort échoue.

Dissipation voleuse peut être utilisé pour lancer une dissipation de zone jouissant du niveau de lanceur de sorts maximal accru, mais les effets magiques ainsi dissipés ne sont pas dérobés.

DUPLICATION CORPORELLE

Invocation (création)

Niveau : Wuj 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Effet : 1 double/5 niveaux

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un ou plusieurs doubles du lanceur de sorts, qui ont les mêmes valeurs de caractéristiques, niveaux de classe, compétences, dons, personnalité, souvenirs, armes, armure et équipement que lui. Ces doubles ne possèdent cependant que des versions ordinaires de ses objets magiques. Ils peuvent tout faire, mis à part lancer des sorts ou utiliser des objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. Ils obéissent au lanceur de sorts et sont amicaux envers ses compagnons (mais également entre eux). Le lanceur de sorts peut leur ordonner de faire n'importe quoi, y compris une action qu'il ne ferait pas lui-même (charger un dragon ou sauter du sommet d'une falaise, par exemple).

Ces doubles n'ont que le quart de ses points de vie au moment où il a lancé le sort. Ils subissent normalement les dégâts, mais si l'un d'entre eux est tué, il disparaît et le lanceur de sorts subit 10 points de dégâts. Quand le sort cesse de faire effet, tous les doubles (et leur équipement) disparaissent. Le lanceur de sorts ne subit aucun dégât de ce fait. Il est impossible de distinguer ces doubles du lanceur de sorts.

Composantes matérielles : quelques cheveux, poils de barbe, rognures d'ongles ou peaux mortes du lanceur de sorts.

EAU EMPOISONNÉE

Transmutation

Niveau : Wuj 4 (eau)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : 3 décilitres d'eau/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort change une certaine quantité d'eau en un volume égal de poison d'ingestion incolore et dénué de goût. Le DD de sauvegarde de ce poison est égal au DD du sort. Une fois avalé, le poison inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution, puis un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution 1 minute après. Un jet de Volonté réussi permet à chaque fois d'annuler les dégâts. L'ingestion d'une dose du poison (3 décilitres) suffit à déclencher cet effet. En ingérer une plus grande quantité ne l'aggrave pas.

Composantes matérielles : un croc de serpent venimeux et un héliotrope d'une valeur de 50 po.

ÉCHANGE MUET

Enchantement [mental]

Niveau : Wuj 1

Composantes : F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Cible : 1 créature intelligente

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au wu jen de transmettre un message simple à une créature douée d'intelligence située à portée en utilisant d'autres moyens de communication que la parole. Si le personnage agite la main, pose un parchemin sur la table, sourcille ou fait quelque autre signe, le sort permet à la cible de comprendre un message de vingt-cinq mots au maximum, du moins si elle est capable de communiquer. Le wu jen ne peut livrer un message verbal s'il ne parle pas la langue de la cible, mais il peut alors communiquer une émotion simple (comme « au secours » ou « danger »). Le wu jen peut utiliser ce sort même s'il est ligoté et bâillonné tant qu'il est en possession du focaliseur.

Focaliseur : un petit cône de verre.

ÉCHELLE DE FUMÉE

Transmutation

Niveau : Wuj 1 (feu)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Effet : une échelle de fumée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au wu jen de modeler de la fumée que dégage un feu et de lui donner la forme d'une échelle (jusqu'à 3 mètres de long par niveau de lanceur de sorts). Cette dernière ne pèse presque rien et il est donc aisé de la manipuler, quelle qu'en soit la longueur. Qui plus est, cette échelle est toujours très stable et rigide. Elle n'a pas besoin d'être tenue ou posée contre un support. Il suffit donc de la placer dans la position voulue et d'y monter.

Il est possible d'allonger la durée du sort en le lançant de nouveau sur l'échelle avant qu'elle ne se dissipe.

Focaliseur : un grand feu de bois vert.

ÉCLAIR RÉSONANT

Évocation [son]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne de 18 m de long

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Le personnage ouvre la main et libère un éclair d'énergie sonique qui inflige 1d4 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d4) aux créatures situées dans la zone. De plus, l'éclair résonnant inflige ces mêmes dégâts aux objets et peut aisément briser les obstacles situés sur sa route. Dans ce cas, il poursuit sa course jusqu'à sa limite de portée. Autrement, il s'arrête.

ÉCRAN DE DISSIPATION D'OTILUKE

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Effet : un mur d'énergie de 3 m de côté/niveau ou une sphère/hémisphère d'un rayon de 30 cm/niveau maximum

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un écran immobile et opaque, scintillant d'une énergie violette. Toute créature ou objet non tenu qui traverse l'écran est affecté par un effet de *dissipation de la magie* à cible dont le niveau de lanceur de sorts est égal à celui du mage. Les objets portés ne sont pas affectés, ce qui diffère d'une *dissipation de la magie* à cible normale. Le mage effectue un test de niveau de lanceur de sorts (1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de +10) pour dissiper les effets magiques (DD 11 + niveau de lanceur de sorts) ou pour réprimer les propriétés magiques des objets non portés pendant 1d4 rounds (DD égal au niveau de lanceur de sorts de l'objet). Les effets magiques qui n'opèrent pas sur des objets ou des créatures ne peuvent pas traverser l'écran. Un sort de *désintégration* ou de *dissipation de la magie* (réussi) détruit l'écran de *dissipation* d'Otiluke, tandis qu'une *zone d'antimagie* le réprime simplement.

Composante matérielle : une fine plaque de cristal au plomb.

ÉCRAN DE DISSIPATION SUPRÊME D'OTILUKE

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est identique à *écran de dissipation* d'Otiluke, si ce n'est que le bonus maximal au test de niveau de lanceur de sorts est égal à +20 et non +10.

ENDURCISSEMENT DE FAMILIER

Universel

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le familier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le familier du mage devient plus résistant, bénéficiant ainsi de 2d8 points de vie temporaires et d'un bonus d'altération de +2 à l'armure naturelle. De plus, il a 25 % de chances d'éviter les dégâts supplémentaires infligés par les attaques surnoisées et les coups critiques (bien que ces attaques donnent lieu aux dégâts normaux). Les points de vie temporaires acquis durent 1 heure maximum.

ENTRAVE D'OMBRE

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Une explosion de rubans d'ombre se produit au point désigné. Les créatures situées dans la zone et qui ratent un jet de Volonté sont hébétées pendant 1 round puis enchevêtrées. Pour se libérer de l'*entrave d'ombre*, il faut entreprendre une action complexe et réussir un test de Force ou d'Évasion (DD 20).

Composantes matérielles : quelques maillons d'une chaîne en fer.

ÉPÉE ANIMÉE

Transmutation

Niveau : Wuj 4 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 épée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le wu jen fait s'envoler l'épée visée qui combat désormais dans les airs et défend le sujet qu'il aura choisi. L'épée peut avoir été laissée sans surveillance (auquel cas le wu jen choisit la créature pour laquelle elle va combattre, du moins tant qu'elle et le sujet restent à portée) ou être entre les mains d'un allié consentant qui va bénéficier des effets de ce sort.

L'épée combat en exploitant le modificateur d'initiative et le bonus de base à l'attaque du sujet, sans tenir compte des modificateurs à l'attaque ou aux dégâts de celui-ci (ce qui inclut ceux découlant de sa Force). Si le sujet n'est pas formé au maniement de l'épée, l'arme subit un malus de -4 aux jets d'attaque. L'épée reste à 1,50 mètre du sujet et tombe au sol si les points de vie de celui-ci tombent à 0 ou moins. Elle peut effectuer une action d'attaque à outrance si le sujet y a recours.

Le wu jen n'a pas besoin de se concentrer pour contrôler l'épée et le sujet peut combattre avec une autre arme en même temps. Ce sort empêche deux adversaires de prendre le sujet défendu en tenaille (mais rien d'empêche des adversaires supplémentaires de le faire).

Composante matérielle : une petite marionnette pourvue de fils et de baguettes.

ÉPÉE DE MALCHANCE

Évocation

Niveau : Ens/Mag 5, Wuj 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : lame d'énergie vert pâle

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une épée de lumière vert pâle qui attaque l'adversaire qui lui est désigné. L'épée lance une attaque au round où le sort est lancé, puis une attaque à chaque round suivant. Bien qu'elle effectue des attaques au corps à corps classiques, elle attaque comme un sort, pas comme une arme (et peut donc frapper les créatures intangibles). L'épée de malchance frappe toujours dans la même direction que le lanceur de sorts. Elle ne permet donc pas de prendre un adversaire en tenaille avec le personnage, mais rien ne l'empêche de le faire avec l'un de ses alliés.

L'arme attaque avec un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du personnage et inflige 1d4 points de dégâts par coup. Elle offre une possibilité de critique sur un résultat de 19-20. En outre, chaque fois qu'elle touche une créature, elle lui inflige un malus de -1 à son prochain jet de sauvegarde (-2 en cas de critique). Ce malus est cumulatif (jusqu'à un maximum de -5 par créature) et persiste jusqu'à ce que la créature concernée soit obligée de faire un jet de sauvegarde en réaction à une situation de danger. Le sort *délivrance des malédictions* permet néanmoins de s'en débarrasser.

À chaque round, le personnage peut entreprendre une action simple pour lui assigner une nouvelle cible située à portée. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer la cible qu'il lui a

désignée précédemment. Quand le lanceur de sorts assigne une nouvelle cible à l'arme, celle-ci peut attaquer (comme elle l'a pu pendant le round au cours duquel le sort a été lancé). Si l'arme attaque la même cible au cours des rounds suivants, elle peut effectuer des jets d'attaque multiples contre elle au prix d'une attaque à outrance si son bonus de base à l'attaque le lui permet. *L'épée de malchance* ne peut être attaquée ni subir de dégâts, mais il est possible de la dissiper comme n'importe quel autre sort.

Si une créature attaquée bénéficie d'une résistance à la magie, effectuez un test de niveau de lanceur de sorts la première fois que l'arme la frappe. En cas de réussite, les attaques de l'arme produisent leurs effets contre la créature en question. Sinon, le sort est dissipé. Si l'arme sort de la portée du sort ou disparaît de la vue du personnage, *l'épée de malchance* revient jusqu'à lui et plane à ses côtés

Focaliseur : une réplique miniature d'une épée et un jeu de dés truqués.

ÉPÉE DES TÉNÉBRES

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 7, Wuj 7

Composantes : V, G, M

Effet : lame noire d'énergie négative

Ce sort est identique à *épée de malchance*, si ce n'est qu'une épée noire d'énergie négative apparaît et attaque les adversaires du personnage, en se conformant à ses instructions. L'épée inflige un niveau négatif lorsqu'elle touche une créature vivante et elle a une possibilité de critique sur un résultat de 19–20 (en cas de confirmation, elle inflige un second niveau négatif). Les niveaux négatifs ont habituellement une chance de se transformer en perte de niveaux, mais ceux-ci ne durent pas assez longtemps pour y parvenir. Cependant, si le sujet gagne autant de niveaux négatifs qu'il a de dés de vie, il meurt.

Si l'épée frappe un mort-vivant, elle lui confère 5 points de vie temporaires tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25 points de vie temporaires) qui durent pendant 1 heure.

Composantes matérielles : un katana, une épée bâtarde ou une épée longue que le lanceur de sorts fracasse contre une pierre pendant l'incantation.

EXPLOSION DE FEU

Invocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 2, mage de bataille 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 1,50 m

Effet : rayonnement de feu de 1,50 m

Durée : instantanée

Jets de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Le sort crée une formidable explosion émanant du personnage et blessant toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre. À l'exception du personnage et de tous ceux qui partagent son espace occupé, les créatures et objets présents dans la zone d'effet subissent 1d8 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8).

Composante matérielle : un peu de soufre.

EXPLOSION DE FEU SUPRÊME

Invocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 5, mage de bataille 5

Effet : rayonnement de feu de 3 m

Ce sort est identique à *explosion de feu*, si ce n'est qu'il affecte les créatures situées dans un rayon de 3 mètres et inflige jusqu'à 15d8 points de dégâts à chacune.

EXPLOSION DE FLAMMES

Invocation (création) [feu]

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jets de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : non

Des flammes remplissent la zone, infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) aux créatures situées dans la zone qui ratent leur jet de sauvegarde.

Composante matérielle : une mèche de lampe imbibée d'huile.

EXPLOSION ÉLÉMENTAIRE

Évocation

Niveau : Wuj 1 (tous)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ou Réflexes, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le wu jen désigne une cible composée de l'un des cinq éléments (bois, feu, eau, métal ou terre). La cible libère alors l'énergie magique qu'elle contient dans une explosion soudaine, comme suit :

Bois, métal ou terre. La cible projette des éclats pointus et coupants. Les créatures présentes dans la zone d'effet de l'explosion subissent 1d8 points de dégâts (Réflexes, 1/2 dégâts).

Feu. La cible projette des étincelles incandescentes qui infligent 1d8 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts).

Eau. La cible projette une vague puissante qui renverse les créatures présentes dans la zone d'effet du sort (Réflexes, annule). Les créatures concernées bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde par catégorie de taille supérieure à M et d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Les créatures pourvues d'une grande stabilité au sol ou de quatre pattes bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4.

Le sort n'affecte pas de façon sensible la structure de l'objet qui sert de cible.

FACTOTUMS

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5, Wuj 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Effet : des serviteurs invisibles, sans forme et dénués d'intelligence

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée 2d6 *serviteurs invisibles* (cf. page 288 du *Manuel des Joueurs*), +1 par niveau (jusqu'à un maximum de +15).

Composantes matérielles : un petit bâton en forme de croix auquel on attache des bouts de ficelle pleins de nœuds.

FERROMAGNÉTISME

Transmutation

Niveau : Wuj 3 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Un rayon magnétique étincelant part de la main du wu jen et attire à lui les objets en fer et en acier situés à portée. Une fois par round, au prix d'une attaque de contact à distance, le rayon peut attirer un objet à lui avec une valeur de Force effective de 30 (ce qui est susceptible d'attirer un objet de 4 tonnes). Les objets non portés ou laissés sans surveillance volent directement jusqu'à sa main (ou jusqu'au bord de son espace occupé s'ils sont trop grands pour être tenus). Par contre, si le wu jen souhaite affecter un objet tenu par une créature (une arme, par exemple), il doit effectuer une tentative de désarmement (cf. page 156 du *Manuel des Joueurs*). Le personnage exploite le bonus de Force du rayon (+10) à la place du sien et ne provoque pas d'attaque d'opportunité, même s'il use de *ferromagnétisme* contre une créature située dans une case adjacente à la sienne. Cependant, l'incantation provoque bel et bien des attaques d'opportunité. Si le wu jen réussit sa tentative de désarmement, l'arme quitte la main de son adversaire et finit sa course dans la sienne. Si le personnage vise un objet porté mais non tenu, comme une arme passée à la ceinture d'un adversaire, ce dernier a droit à un jet de Réflexes pour s'y accrocher, mais il doit avoir une main libre et est donc susceptible de lâcher ce qu'il tient. En cas d'échec, l'objet termine dans la main du wu jen. Autrement, celui-ci n'a plus qu'à se rabattre sur la tentative de désarmement.

Si l'objet visé est attaché, le personnage a droit à un test de Force (exploitant le bonus de +10 du rayon) pour briser ce qui le retient.

Composante matérielle : un morceau de magnétite.

FEU INTÉRIEUR

Évocation [feu]

Niveau : Wuj 9 (feu)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 1 DV de créatures/
niveau, aucune ne devant se trouver à
plus de 9 m d'une autre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort donne naissance à une chaleur infernale dans les organes internes des cibles, au point qu'elles s'enflamment de l'intérieur et meurent sur-le-champ si elles ratent un jet de Vigueur. En cas de succès, elles échappent à la mort mais subissent 6d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Focaliseur : un brasero de fer rempli de braises incandescentes.

FEU NOIR

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule et

Réflexes, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Un rayon d'énergie nécromantique noirâtre jaillit de la main du personnage. Si ce dernier réussit une attaque de contact à distance contre une cible vivante, celle-ci est engloutie dans un brasier noir et glacé alimenté par son énergie vitale. La cible doit réussir un jet de Vigueur par round sous peine d'être nauséuse et de subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. En cas de réussite, elle ne subit pas d'affaiblissement pour le round et est simplement fiévreuse. De plus, le *feu noir* est susceptible de se propager. Les créatures vivantes adjacentes à la cible doivent donc réussir un jet de Vigueur ou être englouties à leur tour.

Si le sort réduit la Constitution d'une créature à 0, celle-ci tombe en cendres. On ne peut alors la rappeler à la vie que par *résurrection suprême* ou *souhait*, mais l'auteur de l'effet doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 30). Si une cible réussit son jet de Vigueur lors de trois rounds consécutifs, le *feu noir*

s'éteint de lui-même. Aucun procédé ordinaire ne peut venir à bout des flammes noirâtres (qu'il s'agisse de les immerger ou de les étouffer). Par contre, un effet magique (*zone d'antimagie*, *dissipation de la magie* réussie, *délivrance des malédictions* ou *annulation d'enchantement*) permet de les moucher. Enfin, une créature jouissant d'une *protection contre la mort* est immunisée contre ce sort.

Composante matérielle : une pincée de poussière de vampire détruit par la lumière du soleil.

FLÈCHE D'OS

Nécromancie [mort]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : 1 arme de jet ou 1 projectile
touché

Durée : 8 heures ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le mage inscrit des runes extrêmement puissantes sur un projectile ou une arme de jet (habituellement une flèche, un carreau, un dard, une javeline ou une lance), donnant à l'objet la texture d'un os glacé. Si une créature effectue une attaque à distance à l'aide de l'arme enchantée, elle bénéficie d'un bonus d'altération de +4 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, une créature vivante touchée par une *flèche d'os* doit réussir un jet de Vigueur sous peine de périr instantanément. En cas de réussite, la cible subit tout de même 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Que l'attaque soit couronnée de succès ou non, la magie de la *flèche d'os* s'évanouit et le projectile est détruit.

Composantes matérielles : un minuscule carquois en os et une fiole remplie de sang mélangé à de la poudre de gemme (valeur 50 po) utilisée pour peindre les runes sur le projectile.

FORME FANTOMATIQUE

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le mage adopte une forme visible et intangible, semblable à l'apparence d'un fantôme utilisant son pouvoir de manifestation. Tant que le sort agit, le personnage n'a plus de corps. Le mage ne peut être atteint que par d'autres créatures intangibles, des armes magiques ou des créatures frappant comme si elles maniaient une arme magique, des sorts, des pouvoirs magiques et des pouvoirs surnaturels. Il est immunisé contre toutes les formes d'attaques non magiques. Même lorsqu'il est touché par un sort ou une arme magique, il y a 50 % de chances pour que les dégâts en provenance d'une source tangible soient ignorés (à l'exception des effets d'énergie positive, d'énergie négative ou de force, comme *projectile magique* ou les attaques effectuées à l'aide d'armes spectrales). Les effets magiques qui n'infligent pas de dégâts l'affectent normalement, sauf s'ils ne visent que des cibles tangibles (comme *implosion*) ou créent un effet inefficaces contre les créatures intangibles (comme *mur de pierre* ou *toile d'araignée*).

En qualité de créature intangible, le mage n'a pas de bonus d'armure naturelle, mais il bénéficie d'un bonus de parade égal à son bonus de Charisme (+1 minimum, même si la valeur de Charisme ne devrait donner lieu à aucun bonus).

Le mage peut traverser les objets solides, mais il doit rester adjacent à la surface de ceux-ci. Cela signifie donc qu'il est incapable de traverser un objet dont l'espace occupé est plus grand que le sien. Il ressent la présence des créatures et objets situés dans une case adjacente à la sienne, mais ses adversaires disposent d'un camouflage total (50 % de chances de les rater) tant qu'il reste dans une masse solide. Pour voir au-delà de l'objet investi et attaquer normalement, le mage doit en sortir. Quand il se trouve au sein d'un objet, il bénéficie d'un abri total, qui devient un simple abri s'il s'en prend à une créature située à proximité de l'objet. Si elle a préparé une action, la cible peut alors le frapper au moment où il passe à l'attaque. Le mage est incapable de traverser un effet de force.

Sous *forme fantomatique*, les attaques du mage traversent (ignorent) l'armure naturelle, l'armure et le bouclier de ses adversaires, mais il lui faut tenir compte des bonus de parade et des effets de force

(comme *armure de mage*). Ses attaques ordinaires n'ont aucun effet sur les cibles tangibles et les attaques portées à l'aide d'une arme magique ont 50 % de chances de rater, sauf si elles sont effectuées à l'aide d'une arme spectrale. Les sorts du mage affectent les cibles tangibles de façon normale, même s'il a recours à un jet d'attaque (comme les sorts de contact au corps à corps et les sorts à rayon). Le mage traverse l'eau et y agit aussi facilement qu'à l'air libre. Il lui est impossible de tomber et de subir des dégâts de chute. Il ne peut effectuer d'attaques de croc-en-jambe ou de lutte (tout comme il ne peut être victime de telles attaques). Pour être plus précis, il ne saurait entreprendre la moindre action physique susceptible de déplacer ou de manipuler un adversaire ou son équipement (tout comme il ne peut être victime de telles actions). Il ne pèse rien et ne peut déclencher donc pas les pièges sensibles au poids.

Le mage se déplace dans le silence et il est impossible de l'entendre à l'aide de tests de Perception auditive (sauf s'il le souhaite). Il n'a plus de valeur de Force et son modificateur de Dextérité s'applique aux attaques à distance et au corps à corps. Les sens qui ne comptent pas sur la vue, comme l'odorat et la vision aveugle, sont inefficaces ou partiellement efficaces contre le personnage. Enfin, il bénéficie d'un sens de l'orientation inné et peut se déplacer à sa vitesse maximale même quand il ne voit pas.

FOSSÉ ILLUSOIRE

Illusion (chimère)

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cube de 3 m de côté/
niveau

Durée : concentration + 1
round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ;
voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage crée une fosse illusoire et toutes les créatures qui pénètrent dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté sous peine de croire que le sol se dérobe sous leurs pieds et laisse place à un gouffre sans fond. En cas de succès, les cibles sont prises de vertiges et étourdies

pendant 1 round. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde se retrouvent à terre et sont incapables d'entreprendre la moindre action si ce n'est gratter le sol désespérément dans l'espoir de stopper leur chute imaginaire. Si un sujet est attaqué, il est libéré de l'illusion mais également étourdi pendant 1 round. Une fois le sort terminé, les créatures qui pensaient chuter sont étourdies pendant 1 round.

Les créatures volantes qui passent au-dessus d'une *fosse illusoire* et qui réussissent un jet de Volonté ne sont pas affectées par le sort, mais celles qui le ratent sont étourdies pendant 1 round.

FOUET D'ÉNERGIE

Évocation [mental, son]

Niveau : Bard 2, Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : 1 fouet d'énergie

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ;
voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un fouet d'énergie magique dont le personnage se sert comme s'il en connaissait le maniement. Le simple fait d'en claquer tient les animaux (mais pas les créatures magiques et la vermine) à distance, sauf s'ils réussissent un jet de Volonté. Les animaux affectés restent à 9 mètres ou plus du personnage tant que dure le sort, dans la mesure de l'espace disponible. Si le personnage réussit à l'aide du fouet une attaque à distance contre un animal, celui-ci doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être effrayé.

Contre les autres types de créatures, le personnage peut se servir du fouet d'énergie comme s'il s'agissait d'un fouet normal.

Composante matérielle : un petit fouet en soie.

FOULARD DE DÉCAPITATION

Transmutation

Niveau : Wuj 7 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ;
voir description

Résistance à la magie : non

Le wu jen lance un foulard de soie à une créature située à portée. L'étoffe acquiert alors la dureté du fer et s'enroule autour du cou de la cible. Le wu jen doit disposer d'une ligne de mire avec celle-ci et réussir une attaque à distance normale. En cas de succès, la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être décapitée.

Si elle réussit son jet de Vigueur, elle subit tout de même 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4) avant de se dégager de l'étreinte du foulard de décapitation. Les créatures artificielles et la quasi-totalité des morts-vivants (à l'exception des vampires) ne sont pas tués par la décapitation. Qu'ils réussissent leur jet de sauvegarde ou non, ils ne subissent que 6d4 points de dégâts. Les aberrations, les vases et les créatures dénuées de tête sont immunisées contre ce sort.

Focaliseur : un foulard en soie.

FOULARD D'ENCHEVÊTREMENT

Transmutation

Niveau : Wuj 2 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Le wu jen lance un foulard de soie à une créature située à portée. L'étoffe acquiert alors la dureté du fer et s'enroule autour du cou de la cible. Le wu jen doit disposer d'une ligne de mire avec celle-ci et réussir une attaque de contact à distance. Si son attaque touche, la cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être enchevêtrée.

Focaliseur : un foulard en soie.

FOULARD DE FER

Transmutation

Niveau : Wuj 1 (métal)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le wu jen jette un foulard de soie à une créature située à portée. L'étoffe acquiert alors la solidité du fer. Le wu jen doit disposer d'une ligne de mire avec la cible et réussir une attaque à distance normale. En cas de succès, la cible subit 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Focaliseur : un foulard en soie.

GRÊLE DE PIERRE

Invocation (création) [terre]

Niveau : mage de bataille 1, Wuj 1 (terre)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (1,50 m de
rayon, 12 m de haut)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée une pluie de pierres qui inflige 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4) aux créatures et objets situés dans sa zone d'effet.

Composante matérielle : un morceau de jade de 5 po.

GUERRIER DE TERRE CUITE

Transmutation

Niveau : Wuj 3 (terre)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : statuette touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme une statuette décorative et religieuse parfaitement inoffensive en un homme d'armes prêt à affronter les adversaires du wu jen. La statuette se transforme en objet animé de taille M (créature artificielle de taille M, 35 pv, CA 14, solidité 6, VD 12 m, coup +2 corps à corps, 1d6 +1 points de dégâts) qui attaque une

cible désignée par le mage au tour de jeu de celui-ci. Il est possible de changer de cible au prix d'une action de mouvement (comme si le personnage dirigeait un sort actif). Si la statuette est toujours intacte lorsque le sort cesse de faire effet, elle peut servir de nouveau. Si le guerrier tombe à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et la statuette doit être remplacée.

Pour plus de détails sur les objets animés, reportez-vous à la page 204 du *Manuel des Monstres*. Cependant, le guerrier de terre cuite ne dispose d'aucune des formes d'attaques données.

Focaliseur : une statuette de terre cuite représentant un guerrier de 18 centimètres de haut et d'une valeur de 1 po.

HOMOCHROMIE

Illusion (hallucination)

Niveau : Dru2, Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort modifie la couleur de la cible de façon à ce qu'elle se confonde avec son environnement. La créature visée bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion. Quand elle se déplace dans un environnement qui change graduellement de couleur (de la lisière d'une forêt à un champ de verdure, par exemple), sa couleur change assez rapidement et elle conserve le bénéfice du bonus si elle progresse à la moitié de sa vitesse de déplacement. Quand la couleur de l'environnement change de façon brutale (d'une forêt à un mur de pierre, par exemple), l'adaptation prend 1 round durant lequel le sujet ne bénéficie plus du bonus.

Composante matérielle : la mue d'un petit lézard.

IMMUNITÉ CONTRE LES ÉNERGIES DESTRUCTIVES

Abjuration

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 7, Prê 6, Wuj 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette abjuration confère au sujet et à son équipement une protection totale contre un des cinq types d'énergies destructives (acide, électricité, feu, froid ou son). *Immunité contre les énergies destructives* n'absorbe que les dégâts. Le sujet peut donc être victime d'effets secondaires indésirables, comme la noyade dans un bassin d'acide, l'assourdissement dû à une attaque de son ou l'immobilisation dans la glace.

Note. *Immunité contre les énergies destructives* prend le pas sur *résistance aux énergies destructives* et *protection contre les énergies destructives*. Si un personnage est défendu par l'*immunité contre les énergies destructives*, les autres sorts deviennent inutiles et n'absorbent pas de dégâts.

INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Cette puissante hallucination est identique à *invisibilité*, si ce n'est qu'elle masque la vision, l'odorat et l'ouïe, dissimulant le sujet à tous les sens, à l'exception du toucher et du goût. À l'instar d'*invisibilité suprême*, le sort ne prend pas fin si le sujet attaque. Tant qu'il est invisible, il ne dégage pas d'odeur et dégage un silence qui absorbe tous les sons et vibrations dans un rayon de 1,50 mètre. Il est donc impossible de le détecter via perception des vibrations et autres pouvoirs. De même, le sujet ne saurait parler ou lancer des sorts à composantes gestuelles (mais il entend normalement et conserve ses facultés d'odorat).

Invisibilité supérieure immunise le sujet contre *détection de l'invisibilité*, *lueur féérique*, *négarion de l'invisibilité*, *poudre d'apparition*, *poussière scintillante* et le pouvoir de perception aveugle. Par contre, les créatures jouissant de *vision lucide* ou du pouvoir de vision aveugle le voient sans

problème. Certaines circonstances (comme des traces de pas) permettent également de détecter le sujet.

LAME DE LUMIÈRE

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une arme de jet ou de corps à corps, ou 50 projectiles (tous devant se trouver en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage transforme une arme de corps à corps, une arme de jet ou un groupe de projectiles en armes de lumière. Une telle arme diffuse autant de lumière qu'une torche (6 mètres de rayon) et ignore la matière inerte. Les bonus d'armure à la CA (ce qui inclut les bonus d'altération de l'armure) ne comptent pas car l'arme les traverse. (Par contre, les bonus de Dextérité, de parade, d'esquive, d'armure naturelle et autres restent applicables.) Une arme de lumière est inutile contre les morts-vivants, les créatures artificielles et les objets. Si le sort est jeté sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'effet visant chaque projectile arrive à terme une fois celui-ci utilisé, qu'il touche ou non sa cible. Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont considérés comme des flèches et non comme des armes de jet.

LAME FULGURANTE

Évocation [électricité]

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature consentante touchée ; voir description

Effet : lame ; voir description

Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une épée crépitante d'énergie électrique dans la main

d'une créature consentante touchée par le wu jen. L'arme a la taille d'une épée longue normale mais ne pèse pratiquement rien. On la considère comme une arme de guerre pour déterminer si son porteur est formé à son maniement. Ce dernier peut utiliser l'épée pour effectuer une attaque de contact au corps à corps afin d'infliger des dégâts d'électricité ou pour projeter un éclair au titre d'une attaque de contact à distance avec une portée de 9 mètres.

Pendant toute la durée du sort, l'arme peut infliger jusqu'à 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Pour chaque attaque lancée, son porteur décide (avant d'effectuer son jet d'attaque) le nombre de dés de dégâts que fera l'arme en cas de réussite, dans la limite du maximum indiqué. En cas de succès, l'arme inflige les dégâts spécifiés à la cible. En cas d'échec, les dés de dégâts sont perdus.

Le modificateur de Force du porteur ne s'applique pas aux dégâts infligés par la *lame fulgurante*. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

LAME TOURBILLONNANTE

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, mage de bataille 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : ligne de 18 m de long

Durée : instantanée

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Tout en jetant le sort, le personnage lance une arme tranchante en direction de ses ennemis. Celle-ci frappe tous ceux qui se trouvent dans l'axe de l'effet, jusqu'à la limite de portée du sort. Le personnage effectue une attaque de corps à corps normale contre chaque adversaire situé sur le chemin de l'arme, comme s'il tenait celle-ci en main, mais il a le droit de remplacer son modificateur de Force (aux jets d'attaque et aux jets de dégâts) par son modificateur d'Intelligence ou de Charisme (selon sa classe de lanceur de sorts). Si son bonus de base à l'attaque lui confère habituellement droit à plusieurs jets attaque, la *lame tourbillonnante* n'en obtient qu'une par cible. Celle-ci

exploite cependant son bonus à l'attaque maximal. L'arme inflige autant de dégâts que si le personnage la maniait au corps à corps, ce qui inclut les bonus découlant de caractéristiques et de dons.

Quel que soit le nombre de cibles touchées et ratées, l'arme revient automatiquement dans la main du personnage une fois la dernière attaque tentée.

Focaliseur : l'arme tranchante de corps à corps que le personnage lance.

LAMES DE FEU

Invocation (création) [feu]

Niveau : Ens/Mag 2, mage de bataille 2, Rôd 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 2 armes que manie le jeteur de sorts

Durée : 1 round

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Les armes au corps à corps du personnage se revêtent de flammes. Ces dernières sont inoffensives pour le jeteur de sorts et ses armes, mais elles nuisent sérieusement à ses adversaires. Les armes au corps à corps visées infligent 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Ces dégâts s'ajoutent aux dégâts d'énergie destructive que les armes infligent déjà (le cas échéant).

LANCER DE PRÉCISION

Transmutation

Niveau : mage de bataille 1, Wuj 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 arme à projectile ou 1 arme de jet/niveau touchées

Durée : 10 minutes/niveau

Jets de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente les chances de toucher des cibles éloignées de l'arme à projectiles ou des armes de jet touchées. Le facteur de portée de ces armes est doublé pendant la durée du sort.

Composante matérielle : de l'encre, avec laquelle on inscrira un caractère mystique sur les armes affectées.

LIEN SPIRITUEL

Invocation (appel) [voir description de *lien spirituel mineur*]

Niveau : Wuj 6

Cibles : jusqu'à 16 DV d'esprits, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m d'un autre à leur apparition

Ce sort est identique à *lien spirituel mineur*, si ce n'est que le wu jen peut appeler et piéger jusqu'à 16 DV d'esprits du même type. Chaque esprit a droit à un jet de sauvegarde, à une tentative pour s'échapper et doit être persuadé d'aider le wu jen.

LIEN SPIRITUEL MINEUR

Invocation (appel) [voir description]

Niveau : Wuj 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) ; [voir description]

Cible : un esprit ayant jusqu'à 8 DV

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort est identique à *contrat* (cf. page 216 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est qu'il permet d'appeler et de piéger un esprit ayant jusqu'à 8 DV.

Un sort d'appel invoquant une créature de l'Air, du Bien, du Chaos, de l'Eau, du Feu, de la Loi, du Mal ou de la Terre est considéré comme un sort du même type.

LIEN SPIRITUEL SUPRÊME

Invocation (appel) [voir description de *lien spirituel mineur*]

Niveau : Wuj 8

Cibles : jusqu'à 24 DV d'esprits, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m d'un autre à leur apparition

Ce sort est identique à *lien spirituel mineur*, si ce n'est que le wu jen peut appeler et piéger jusqu'à 24 DV d'esprits du même type. Chaque esprit a droit à un jet de sauvegarde, à une tentative pour s'échapper et doit être persuadé d'aider le wu jen.

LIENS D'ACIER

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : non

Le mage invoque des liens métalliques étincelants qui ceignent une créature de taille M ou inférieure. La cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être immobilisée (sans défense). En cas de réussite, elle n'est que partiellement prise au piège par les liens (considérez-la enchevêtrée).

Un sujet immobilisé peut tenter de se libérer des liens au prix d'une action complexe, que ce soit en les faisant sauter (test de Force, DD 18) ou en se livrant à de nombreuses contorsions (test d'Évasion, DD 18). Une cible enchevêtrée peut elle aussi entreprendre une action complexe pour se dégager (test de Force ou d'Évasion, DD 13). Les créatures de taille G ou supérieure sont trop imposantes pour être affectées par les liens d'acier.

Composantes matérielles : trois petites boucles en argent entrelacées.

LION DE TERRE CUITE

Transmutation

Niveau : Wuj 5 (terre)

Ce sort est identique à *guerrier de terre cuite*, si ce n'est qu'il permet d'animer ici la statuette d'un lion de Foo (un lion sanguinaire céleste) sous la forme d'un objet animé de taille TG (créature artificielle de taille TG, 90 pv, CA 13, solidité 6, VD 9 m, coup +9 corps à corps, dégâts 2d6+7). Comme le *guerrier de terre cuite*, le lion ne dispose d'aucune des formes d'attaques des objets animés du *Manuel des Monstres*.

Focaliseur : une statuette de terre cuite représentant un lion de Foo de 30 centimètres de haut et d'une valeur de 10 po.

LOGE CACHÉE DE LEOMUND

Invocation (création)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F ; voir description

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : structure de 6 m de côté

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *refuge de Léomund* (cf. page 281 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que la loge cachée est parfaitement camouflée et se fond dans l'environnement où elle se trouve. Elle prendra la forme d'un rocher de la taille d'une maison dans une région montagneuse, d'une dune de sable au beau milieu d'un désert, ou encore d'un bosquet ou d'un arbre imposant au sein d'une forêt. La loge dissimule également tout signe d'habitation, ce qui inclut fumée, lumière et sons venus de l'intérieur.

À plus de 9 mètres, la loge est indiscernable de son environnement. Une créature qui s'en approche à 9 mètres ou moins a droit à un test de Détection (DD 30) pour remarquer qu'il s'agit d'une structure artificielle.

Focaliseur : le focaliseur d'un sort d'alarme (une clochette et du fil d'argent) si celui-ci doit être inclus à la loge cachée (cf. description de *refuge de Léomund* pour plus de détails).

LUMIÈRE SPECTRALE

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Wuj 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une lumière spectrale de taille M ou inférieure

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au wu jen de faire apparaître n'importe où dans la limite de la portée une lueur verte et fantomatique qui brille avec autant de luminosité qu'une torche. La lueur créée est imprégnée d'une puissance surnaturelle, si bien que les créatures situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouées. Le wu jen peut façonner la lueur pour lui donner n'importe quelle forme de taille M ou inférieure. Tant qu'il se concentre sur le sort, celle-ci peut se déplacer de 9 mètres par round (par exemple, le personnage peut donc donner forme humaine à l'effet et lui donner l'impression de marcher ou de voler). Le wu jen peut modifier la forme de la lueur à tout moment (action

libre) tant que le sort continue de produire ses effets.

Composante matérielle : un morceau de phosphore.

MALCHANCE

Divination

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Lorsque le personnage lance ce sort, il influence de manière défavorable le cours des événements pour la cible. Si la créature visée entreprend une action impliquant une part certaine de hasard (c'est-à-dire dès qu'il lui faut effectuer un jet de dé, ce qui inclut jets d'attaque, jets de dégâts et jets de sauvegarde), elle joue deux jets et tient compte du moins bon.

Une créature portant une *pierre porte-bonheur* est immunisée contre les effets de *malchance*, mais la pierre ne fonctionne plus pendant la durée du sort si la cible rate son jet de sauvegarde.

Composante matérielle : un morceau de miroir brisé.

MESSAGER AÉRIEN

Transmutation

Niveau : Wuj 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 15 km/niveau

Cibles : jusqu'à 10 créatures/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le wu jen confie un message ou un son au vent qui le transmettra à un nombre de créatures précises qui doivent être identifiées par le personnage durant l'incantation. Ce dernier n'a pas à connaître leur identité exacte, mais il doit pouvoir les individualiser par leur localisation, leur statut social ou tout autre caractéristique, à l'exception de la race et de la classe de personnage. Par exemple, on peut envoyer un *messenger aérien* aux soldats de la garde de son palais ou à l'ensemble des gouverneurs de l'empire.

Le wu jen peut préparer le sort de façon à transmettre un message de vingt-cinq mots au maximum, à communiquer d'autres sons pendant 1 round ou simplement à faire passer le *messenger aérien* pour un souffle de vent. Le *messenger aérien* rejoint chaque destinataire s'il parvient à trouver un moyen de rallier l'endroit où chacun se trouve depuis le lieu où le sort a été lancé (il ne peut passer à travers les murs, par exemple). Le wu jen choisit la vitesse du *messenger aérien* (de 1,5 km/h à 9 km/h). Il est de taille modeste et personne ne le remarque, comme le vent, jusqu'à ce qu'il rejoigne les destinataires du message. Il leur délivre alors son message fait de murmures ou d'autres sons puis s'évanouit.

Comme avec le sort *bouche magique*, le *messenger aérien* ne peut prononcer de composantes verbales, user de mots de commande ou activer d'effets magiques.

MÉTAMORPHOSE DIABOLIQUE

Transmutation [Mal]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *modification d'apparence*, si ce n'est que le mage est capable d'adopter la forme de n'importe quel créature fiélon, démon ou diable qu'il est possible d'appeler par le biais de *convocation de monstres* I, II, III ou IV. Il ne peut prendre qu'une seule forme par utilisation du sort, mais il gagne les pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels de la créature choisie. Il prend également le type Extérieur. Ainsi, les sorts et effets blessant ou protégeant les Extérieurs d'alignement mauvais l'affectent. Un sort censé le bannir vers son plan d'origine met un terme au sort et le laisse dans un état chancelant pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. Toutefois, cela n'expédie pas le personnage vers un autre plan.

Composantes matérielles : un os de créature fiélon, de créature demi-fiélon, de démon ou de diable.

MUR D'ESPRITS

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 15 mètres
Effet : un mur de 3 m de côté/niveau
ou une sphère/hémisphère d'un
rayon de 30 cm/niveau
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée une masse immobile et tourbillonnante de formes d'un blanc verdâtre qui ressemblent à des esprits tourmentés. Un côté du mur choisi par le mage émet un grondement sourd qui oblige les créatures situées dans un rayon de 18 mètres du côté en question à réussir un jet de Volonté sous peine de fuir, paniquées, pendant 1d4 rounds. Une créature vivante qui touche le mur subit 1d10 points de dégâts, sa force vitale étant perturbée par ce simple contact. Toute créature vivante qui traverse le mur subit également 1d10 points de dégâts, mais elle doit également réussir un jet de Vigueur sous peine de recevoir un niveau négatif.

La barrière n'est que partiellement matérielle, mais elle est opaque. Elle offre donc un abri et un camouflage total contre les attaques physiques, et elle bloque les effets magiques (ce qui inclut sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels).

Composante matérielle : une gemme taillée et transparente.

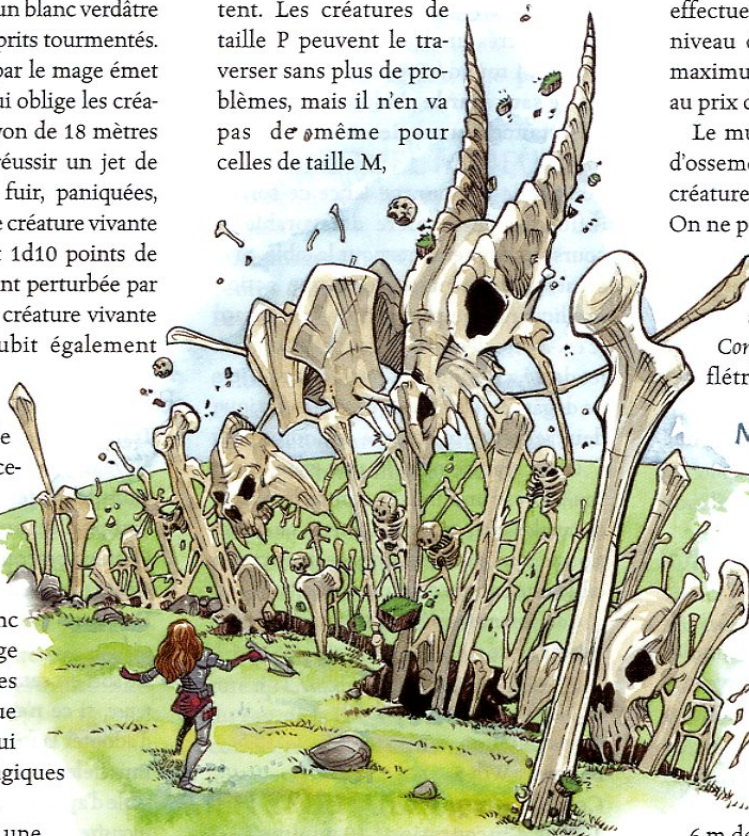
MUR D'OSSEMENTS

Invocation (création)
Niveau : Wuj 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mur d'os de 3 m de côté/niveau (F)
Durée : 10 minutes
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait sortir de terre un mur d'ossements. Le wu jen peut lui donner la forme qu'il souhaite pourvu qu'il soit solidement ancré au sol. Par contre, il ne peut être invoqué de façon à ce qu'il occupe l'espace d'une créature ou un

objet. Bien que solide, ce mur est percé de petites ouvertures et d'interstices. Les créatures qui se trouvent derrière lui bénéficient d'un abri et d'un camouflage vis-à-vis des attaques provenant de l'autre côté du mur.

Il est possible de traverser le mur d'ossements au prix d'une action complexe, mais les diverses protubérances dont il est pourvu infligent 1d8 points de dégâts aux créatures de taille P ou M qui s'y frottent. Les créatures de taille P peuvent le traverser sans plus de problèmes, mais il n'en va pas de même pour celles de taille M,



Mur d'ossements

qui doivent obligatoirement réussir un test d'Évasion (DD 20) pour s'en dépitier. En cas d'échec, le sujet subit les dégâts habituels et se retrouve pris au piège. Au round suivant, il doit alors effectuer une nouvelle tentative de déplacement, que ce soit en poursuivant ou en rebroussant chemin (ce qui lui inflige des dégâts dans les deux cas). Les créatures de taille TP ou inférieure peuvent se faufiler au travers du mur à la moitié de leur vitesse de déplacement habituelle. De leur côté, les créatures de taille G ou plus ne sauraient le traverser normalement mais peuvent forcer le passage (cf. ci-dessus) ou l'enjamber, ne

subissant alors pas de dégâts. Un sujet pris au piège peut également décider de ne plus bouger jusqu'à la fin du sort pour ne pas subir davantage de dégâts.

Le mur a une épaisseur de 18 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Chaque case de 1,50 mètre a 10 points de résistance tous les 18 centimètres d'épaisseur, mais les armes perforantes et tranchantes ne lui infligent que la moitié des dégâts habituels. Une créature peut effectuer un test de Force (DD 15, +2 par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de +10) pour forcer le passage au prix d'une attaque.

Le mur est fait d'un enchevêtrement d'ossements de types très différents de créatures et formant des angles étranges. On ne peut les animer au moyen du sort

animation des morts, ni communiquer avec elles avec le sort *communication avec les morts*.

Composante matérielle : une branche flétrie coupée dans un cimetière.

MUR DE TÉNÈBRES

Illusion (ombre) [mental, obscurité, terreur]

Niveau : Ens/Mag 2, Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : voile de ténèbres semi opaque de 12 m de long max. ou anneau de ténèbres d'un rayon de 4,50 m max. ;

6 m de haut dans les deux cas

Durée : concentration +1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière d'ombre menaçante qui obscurcit la vision et empêche tout passage. Les créatures situées dans les cases adjacentes à l'obstacle bénéficient d'un camouflage contre les attaques venues de l'autre côté. Celles qui se trouvent à plus d'une case bénéficient quant à elles d'un camouflage total. Bien que le mur soit intangible, une créature pourvue de 6 DV ou moins doit réussir un jet de Volonté sous peine de ne pouvoir le franchir et de devoir mettre un terme à son action de mouvement (le sujet peut néanmoins s'en éloigner ou

tenter de le franchir une nouvelle fois s'il a une seconde action de mouvement). Une créature peut tenter de traverser le mur aussi longtemps qu'il lui plaît, mais chaque échec précédent lui inflige un malus de -1 au jet de Volonté.

Mur de ténèbres contre et dissipe les sorts de lumière de niveau inférieur ou égal.

Composante matérielle : un bout de toison de mouton noir.

NAGE

Transmutation [eau]

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère à la cible une vitesse de déplacement à la nage, comme s'il s'agissait d'une créature aquatique, mais pas de respirer sous l'eau ou de retenir son souffle plus longtemps. La cible nage à sa vitesse normale sans avoir à effectuer de tests de Natation tant qu'elle ne s'encombre que d'une charge légère. Elle bénéficie d'un bonus d'aptitude de +8 aux tests de Natation visant à accomplir une action spéciale ou à éviter un danger, mais elle subit un malus de -1 par tranche de 2,5 kilos de charge. Le sujet peut choisir de « faire 10 », même s'il est pressé ou menacé. Il peut également à l'action de course

tout en nageant, mais seulement s'il progresse en ligne droite.



Onde tellurique

Si la créature porte une charge supérieure à légère, elle doit effectuer des tests de Natation pour se déplacer (en tenant compte du malus normal de sa charge), mais il bénéficie tout de même des autres avantages de ce sort.

Composante matérielle : une écaille de poisson rouge.

ONDE TELLURIQUE

Évocation [terre]

Niveau : Wuj 3 (terre)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : ligne jusqu'à courte portée (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

D'un simple cri, le wu jen frappe le sol et crée une onde de choc sismique qui projette la terre, les rochers ou le sable dans les airs et frappe les créatures qui se trouvent sur sa trajectoire. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6).

Ce sort ne produit ses effets que si le wu jen se tient sur de la terre, de la glaise, du sable ou de la pierre (ce qui inclut un sol en pierre), pas s'il se tient sur un sol recouvert de bois ou une surface d'une autre matière.

ORBE D'ACIDE

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un orbe d'acide

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Un orbe d'acide de 7,5 centimètres de diamètre part de la paume du personnage et file vers la cible, lui infligeant 1d6 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Le mage doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher.

Une créature touchée par l'orbe subit les dégâts d'acide et est fiévreuse pendant 1 round en raison des vapeurs délétères dégagées. Un jet de Vigueur permet d'annuler cet état préjudiciable mais ne réduit pas les dégâts.



Illus. de S. Bellécin

ORBE D'ACIDE MINEUR

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Effet : un orbe d'acide

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un orbe d'acide de 5 centimètres de diamètre part de la paume du personnage et file vers la cible, lui infligeant 1d8 points de dégâts d'acide. Le mage doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher.

Tous les deux niveaux de lanceur de sorts supplémentaires, le mage inflige 1d8 points de dégâts de plus (2d8 au niveau 3, 3d8 au niveau 5, 4d8 au niveau 7 et jusqu'à un maximum de 5d8 au niveau 9 ou plus).

ORBE D'ÉLECTRICITÉ

Invocation (création) [électricité]

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Effet : un orbe d'électricité

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige des dégâts d'électricité. De plus, une créature frappée par l'*orbe de froid* et portant une armure en métal doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être enchevêtrée pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

ORBE D'ÉLECTRICITÉ MINEUR

Invocation (création) [électricité]

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Effet : un orbe d'électricité

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige des dégâts d'électricité.

ORBE D'ÉNERGIE

Invocation (création) [force]

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : un orbe d'énergie

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un orbe d'énergie de 7,5 centimètres de diamètre part de la paume du personnage et file vers la cible, lui infligeant 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6).

Le mage doit néanmoins réussir une attaque de contact à distance pour toucher.

ORBE DE FEU

Invocation (création) [feu]

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Effet : un orbe de feu

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige des dégâts de feu. De plus, une créature frappée par l'*orbe de feu* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être éblouie pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

ORBE DE FEU MINEUR

Invocation (création) [feu]

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Effet : un orbe de feu

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige des dégâts de feu.



Orbe d'acide mineur

ORBE DE FROID

Invocation (création) [froid]

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Effet : un orbe de froid

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige des dégâts de froid. De plus, une créature frappée par l'*orbe de froid* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglée pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

ORBE DE FROID MINEUR

Invocation (création) [froid]

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Effet : un orbe de froid

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige des dégâts de froid.

ORBE DE SON

Invocation (création) [son]

Niveau : Ens/Mag 4, mage de bataille 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Effet : un orbe de son

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *orbe d'acide*, mais il inflige 1d4 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d4). De plus, une créature frappée par l'*orbe de son* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdie pendant 1 round (au lieu d'être fiévreuse).

ORBE DE SON MINEUR

Invocation (création) [son]

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Effet : un orbe de son

Ce sort est identique à *orbe d'acide mineur*, si ce n'est qu'il inflige 1d6 points de dégâts de son, plus 1d6 points tous les deux niveaux de lanceur de sorts au-delà du niveau 1 (2d6 au niveau 3, 3d6 au niveau 5, 4d6 au niveau 7 et jusqu'à un maximum de 5d6 au niveau 9 ou plus).

PEAU D'ÉPINES

Transmutation

Niveau : Dru 3, Wuj 3 (bois)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

La peau du lanceur de sorts se recouvre d'épines, ce qui a pour effet d'augmenter les dégâts qu'il inflige en combat à mains nues et de le rendre insaisissable. Quand il réussit une attaque à mains nues, il inflige 1d6 points de dégâts perforants létaux supplémentaires. Ainsi, un humain frappant à mains nues et

bénéficiant de ce sort infligera 1d3 points de dégâts contondants plus 1d6 points de dégâts perforants. De plus, si une créature le touche à l'aide d'une arme naturelle ou d'une attaque à mains nues (ce qui inclut un test de lutte couronné de succès), elle subit 5 points de dégâts perforants.

Composante matérielle : une épine.

PEAU DE MÉTAL

Transmutation

Niveau : Wuj 5 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation :
1 action simple

Peau de métal

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme la peau du sujet en une matière métallique étincelante. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +8. Cependant, se montrant moins souple et moins rapide, il subit également un malus ponctuel de -2 en Dextérité.

Composante matérielle : un petit morceau de peau de rhinocéros.

PÉRIMÈTRE D'IMMOBILISATION

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 6, Wuj 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 ou plusieurs humanoïdes dans une émanation de 3 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort paralyse les humanoïdes de taille M ou inférieure présents dans sa zone d'effet. Lors de l'incantation, le lanceur de sorts doit préciser à quelle condition les cibles seront libérées (« Restez ici jusqu'au retour du dragon », même si elle est parfaitement irréalisable (« Restez ici jusqu'à ce que le soleil brille de nuit »). Les sujets qui ratent leur jet de sauvegarde sont conscients de la condition à remplir, mais ils ne peuvent la révéler en raison de leur paralysie. Ceci dit, rien n'empêche un tiers d'user de *détection de pensées* pour la découvrir. Pour chaque heure passée dans cet état, les sujets ont droit à un jet de sauvegarde pour se libérer. Tant que le sort opère, les humanoïdes de taille M ou inférieure qui pénètrent dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être paralysés à leur tour. Les conditions sont les mêmes que précédemment et eux aussi en sont conscients. À l'inverse, les créatures extraites de la zone sont libérées de l'effet.

Composante matérielle : une goutte de résine de pin.

PLUIE D'AIGUILLES

Transmutation

Niveau : Wuj 2 (métal)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le wu jen projette une aiguille en direction des cibles. Le sort la démultiplie alors et fait naître une véritable pluie d'aiguilles.



Le wu jen effectue une attaque à distance normale contre chaque cible. La pluie d'aiguilles inflige 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4) répartis entre les différentes cibles. Ainsi, un wu jen de niveau 4 peut lancer une attaque qui, en cas de réussite, inflige 4d4 points de dégâts à une seule créature ou 2d4 à deux créatures, etc.

Composante matérielle : une longue aiguille de métal.

POCHE À FAMILIER

Universel

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes :

V, G, M

Temps d'incantation :

1 action simple

Portée : contact

Cible : un conteneur

ou un vêtement
pourvu d'une poche

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le mage enchante un vêtement ou un conteneur afin qu'il constitue un refuge sûr pour un familier de taille TP ou inférieure. Le sort transforme l'objet ou la poche visé en un espace extradimensionnel confortable (soit à peu près un cube de 30 centimètres d'arête). Le familier tient à l'intérieur de la poche sans créer de déformation visible à l'extérieur. À tout moment, à condition d'être en contact avec son familier, le mage peut le glisser dans la poche au prix d'une action libre et en prononçant un mot de commande. Si le familier est doué de parole, il peut formuler le mot lui-même. Le familier peut quitter ce refuge au prix d'une action libre, mais le maître peut l'en sortir de la même manière.

Une fois à l'intérieur de la poche, le familier bénéficie d'un abri total (+4 à la

CA) et d'un camouflage total (20 % de chances de le rater). Au prix d'une action libre, le familier (ou le mage) peut refermer la poche, la rendant totalement hermétique et étanche. La réserve d'air de la poche permet de respirer pendant

1 heure. Quand la poche est ouverte, le familier peut y rester indéfiniment. Le familier ne saurait attaquer ou lancer des sorts depuis l'espace extradimensionnel, mais il peut user de ses pouvoirs magiques et surnaturels (pourvu qu'ils ne nécessitent pas de ligne de mire).

Le sort prend fin si la poche à familier est disposée à l'intérieur d'un autre espace extradimensionnel (comme un puits portable). Si le sort se termine alors que le familier se trouve encore à l'intérieur, il apparaît dans l'espace occupé de son maître, sans subir de désagréments.

Composantes matérielles : une petite aiguille dorée et un bout de tissu de qualité, à demi torsadé et attaché aux extrémités.

POIGNE DE PIERRE

Transmutation [terre]

Niveau : Ens/Mag 3

Effet : bras de terre animé

Durée : 1 round/niveau

Ce sort est identique à *poigne tellurienne* (cf. ci-dessous), si ce n'est que le bras de pierre peut jaillir de n'importe quelle surface naturelle, ce qui inclut roche, terre, boue, herbe ou sable. Le bras de pierre a une CA de 18, une solidité de 8 et 4 points de résistance par niveau de lanceur de sorts.

Composante matérielle : une main miniature sculptée dans la pierre.

POIGNE TELLURIENNE

Transmutation [terre]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : bras de terre animé

Durée : 2 rounds/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui



Poigne
de pierre

Du sol jaillit un bras constitué de terre dense et compacte capable d'agripper les adversaires du mage. Ce bras jaillit de la terre, de la boue, de l'herbe ou du sable, mais le sort échoue s'il est jeté dans une zone n'en renfermant pas (dont le sol est en pierre, par exemple).

Considérez ce bras comme une créature de taille M pourvue d'un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du mage et d'une Force de 14, +2 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (16 au niveau 3, 18 au niveau 6, etc.). L'appendice ne bouge pas de la case au sein de laquelle il apparaît. Toutefois, il peut réaliser une tentative de lutte par round contre une créature située dans sa case ou dans une case adjacente à celle-ci, ce qui provoque une attaque d'opportunité. Si le bras a le choix entre plusieurs créatures, c'est au mage de décider à laquelle il s'attaque. Si celui-ci est incapable de faire un tel choix, l'appendice attaque une créature aléatoire située à portée (ce qui inclut les alliés du mage). À chaque round où elle parvient à immobiliser une cible, la main inflige 1d6 points de dégâts létaux (plus son modificateur de Force).

Le bras tellurien a une CA de 15, une solidité de 4 et 3 points de résistance par niveau de lanceur de sorts. S'il perd tous ses points de résistance, il tombe en poussière.

Composante matérielle : une main miniature sculptée dans la glaise.



Poing de pierre

feu, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20). La créature touchée doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine d'être engloutie par l'aura incandescente. Une créature ainsi embrasée subit 3d6 points de dégâts de feu par round, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20), jusqu'au terme de l'évocation (Vigueur, 1/2 dégâts à chaque

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Le mage transforme l'une de ses mains en redoutable poing de pierre vivante, bénéficiant ainsi d'un bonus d'altération de +6 en Force dans le cadre des attaques, des tests de lutte et de la destruction d'objets. De plus, il a droit à une attaque naturelle de coup (action simple) infligeant 1d6 points de dégâts auxquels on ajoute son nouveau bonus de Force (ou 1,5 fois ce nouveau bonus de Force s'il ne porte pas d'autre attaque pendant le round). S'il effectue une attaque à outrance, il peut porter ce coup en qualité d'attaque secondaire (malus habituel de -5 ou de -2 s'il possède le don *Attaques multiples* ; cf. page 303 du *Manuel des Monstres*). Cependant, il ne saurait gagner plus d'une attaque de coup par round à l'aide de ce sort, même s'il possède un bonus de base à l'attaque élevé (+6 ou plus).

Le poing du mage ne subit pas de modification de taille ou de forme, restant aussi souple et sensible que d'habitude.

Composante matérielle : un galet sur lequel est gravé un poing stylisé.

POURRITURE VÉGÉTALE

Transmutation

Niveau : Dru 5, Wuj 5 (bois)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : un objet en bois ordinaire, un volume de bois ou une créature végétale

Durée : instantanée ou 1 round/niveau ; voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage fait pourrir un objet en bois ou une créature végétale. Un objet en bois ordinaire et non porté de moins de 1,80 mètre de diamètre ou d'un volume de 90 centimètres de côté (comme une porte en bois) est détruit sur-le-champ.

Le lanceur de sorts peut utiliser ce sort au combat pour briser un objet en bois ou pourvu d'une hampe en bois. L'arme (ou

round). Le mage peut user de son attaque de contact enflammée jusqu'à ce que l'une des cibles prenne feu, après quoi la flamme quitte son poing.

Le mage peut également profiter de ce sort pour attaquer un objet. La flamme verte embrase automatiquement les objets ordinaires non portés, qui subissent 3d6 points de dégâts de feu à chaque round, +1 point par niveau de lanceur de sorts.

POING DE PIERRE

Transmutation [terre]

Niveau : Ens/Mag 1, mage de bataille 1

Composantes : V, G, M

POING D'ÉMERAUDE ENFLAMMÉ

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créatures ou objets touchés

Durée : 1 round/niveau ; voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

L'un des poings du mage s'illumine d'une flamme émeraude diffusant autant de lumière qu'une torche. Le personnage ne subit ni dégâts ni malus, mais s'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il inflige 3d6 points de dégâts de

sa partie en bois) est détruite s'il réussit une attaque de contact au corps à corps. Habituellement, une tentative de destruction d'arme provoque une attaque d'opportunité. De plus, *pourriture végétale* n'a aucun effet sur une arme en bois utilisée pour frapper le personnage, même si ce dernier retient son sort. Face à un bouclier ou une armure en bois, le personnage doit également effectuer une attaque de contact au corps à corps. En cas de succès, les cibles trop grandes pour être détruites d'un coup voient leur bonus à la CA diminuer de 1d6 points et deviennent inutilisables si le résultat du jet dépasse leur bonus. Si l'attaque est couronnée de succès, le sort est utilisé. Les objets magiques en bois sont immunisés contre les effets de *pourriture végétale*.

Utilisé contre une créature végétale, ce sort inflige 3d6 points de dégâts, +1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Le sort dure alors 1 round par niveau et le personnage peut effectuer une attaque de contact au corps à corps par round. Dès lors que le sort sert à s'en prendre à des créatures végétales, il n'est plus possible de l'utiliser contre des objets en bois

Composante matérielle : un termite vivant.

PROTECTION CONTRE LES CHARMES

Abjuration

Niveau : Wuj 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible de ce sort bénéficie d'un bonus de résistance de +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5) aux jets de Volonté contre les charmes et la coercition.

Composantes matérielles : un fragment (cheveu ou autre) du corps d'une créature ayant une aptitude naturelle de charme ou de domination, comme le succube ou le vampire.

PROTECTION DUALE

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation (T)

Le mage s'entoure d'un puissant champ magique qui le protège des sorts de ses ennemis. Tant que la *protection duale* est en place, le mage peut user de contresort au prix d'une action immédiate, ce qui lui permet d'y recourir sans avoir préparé d'action dans ce sens et même si ce n'est pas son tour de jeu. De plus, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux tests d'Art de la magie visant à identifier les sorts en cours d'incantation.

Si le mage réussit à contrer un sort pendant la durée de la *protection duale* (que ce soit dans le cadre d'une action immédiate ou non), l'abjuration prend fin.

Composante matérielle : un gant en soie miniature.

RAYON PRISMATIQUE

Évocation

Niveau : Ens/Mag 5, mage de bataille 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Un rayon de lumière vive part de la main tendue du mage. Si ce dernier réussit une attaque de contact à distance, les créatures à 6 DV ou moins sont aveuglées pendant 2d4 rounds et subissent un effet aléatoire (cf. table ci-dessous) :

RAYON PRISMATIQUE

1d6	Couleur du rayon	Effet
1	Rouge	20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts)
2	Orange	40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts)
3	Jaune	80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts)
4	Vert	Poison (mort ; Vigueur, partiel, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Con à la place)
5	Bleu	Pétrification (Vigueur, annule)
6	Indigo	Aliénation, comme le sort <i>aliénation mentale</i> (Volonté, annule)

RAYONNEMENT INCANDESCENT

Évocation [feu, lumière]

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 4,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun et Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage jette une boule de lumière embrasée en direction du point désigné. Toutes les créatures situées dans la zone sont éblouies (pas de jet de sauvegarde). De plus, au tour de jeu du personnage, la chaleur dégagée inflige 2d6 points de dégâts par round aux créatures et objets (jet de Vigueur, 1/2 dégâts). À l'instar d'une boule de feu, le rayonnement incandescent explose s'il frappe un obstacle solide avant d'atteindre le point désigné. En outre, le personnage doit réussir une attaque de contact à distance s'il jette la sphère par un passage extrêmement étroit.

Rayonnement incandescent contre ou dissipe les sorts accompagnés du registre de l'obscurité de niveau égal ou inférieur.

Composantes matérielles : un morceau d'amadou et un bout de verre.

REFUS

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : deux cases de 3 m de côté/niveau (F)

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage crée une protection spéciale qui empêche les lanceurs de sorts et les créatures pourvues de pouvoirs magiques de pénétrer dans une zone s'ils n'en ont pas l'autorisation. Toute créature dotée de sorts préparés, d'emplacements de sorts disponibles ou de pouvoirs magiques innés doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être arrêtée par une barrière invisible qui

bloquent le passage. Le DD du jet de sauvegarde augmente d'un nombre égal au niveau de sort le plus élevé que la créature est capable de lancer. Par exemple, un ensorceleur de niveau 10 qui n'a pas jeté tous ses sorts de 5^e niveau ajoute +5 au DD. Le mage a le droit de spécifier un mot de passe ou une condition spéciale (comme une race, un alignement, un objet ou quelque autre élément détectable ou visible) grâce auquel les créatures pourvues de facultés de lanceur de sorts pourront pénétrer dans la zone protégée.

Les créatures dépourvues de faculté de lanceur de sorts ou de pouvoirs magiques (ce qui inclut les lanceurs de sorts ayant utilisé tous leurs emplacements de sorts et les créatures équipées d'objets à potentiel magique ou à fin d'incantation) peuvent franchir la barrière comme si elle n'existait pas. Les lanceurs de sorts et créatures pourvues de pouvoirs magiques qui se trouvent déjà dans la zone protégée au moment de sa création ne sont pas obligés d'en sortir et ne rencontrent aucun problème en son sein. Cependant, si l'une de ces créatures quitte la zone, il lui faut réussir un jet de sauvegarde (cf. ci-dessus) pour y revenir. Les sorts et les pouvoirs magiques franchissent la barrière dans les deux sens sans la moindre difficulté.

Les créatures qui tentent d'utiliser des sorts de téléportation pour entrer dans la zone protégée doivent également réussir un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elles sont juste repoussées à l'extérieur de la zone, dans l'espace sûr le plus proche.

Composante matérielle : une pincée de poussière originaire de la tombe d'un magicien.

REGARD DE BRAISE

Évocation [feu]

Niveau : Wuj 1 (feu)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Réflexes, spécial ; voir description

Ce sort fait luire les yeux du wu jen d'une lueur étrange dont il choisit la couleur (du rouge au jaune brillant). Les

yeux du wu jen projettent des faisceaux de lumière vive qui éclairent une case de 1,50 mètre de côté jusqu'à 1,50 mètre de distance. En entreprenant une action complexe et en fixant un point situé dans les 18 mètres, le personnage peut embraser les matériaux combustibles, mais pas de créatures vivantes. Si des créatures portent les objets affectés, les flammes leur infligent 1d6 points de dégâts de feu. Il leur faut alors réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de prendre feu.

REJET ÉLÉMENTAIRE

Abjuration

Niveau : Wuj 4 (tous)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation de 18 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au wu jen de chasser les élémentaires d'un type précis en poussant un cri effrayant. Quand il lance ce sort, tous les élémentaires présents dans la zone d'effet du sort fuient l'endroit, sauf s'ils réussissent un jet de Volonté. Le sort prend fin si le wu jen tente de pousser la barrière contre un élémentaire qui a raté son jet de sauvegarde.

Composante matérielle : une petite quantité de l'élément opposé au type d'être que le lanceur de sorts veut chasser (du feu pour les élémentaires de l'Eau, de la terre pour les élémentaires de l'Air, de l'air pour les élémentaires de la Terre et de l'eau pour les élémentaires du Feu).

REPARATION DE DÉGÂTS CRITIQUES

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

REPARATION DE DÉGÂTS IMPORTANTS

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

REPARATION DE DÉGÂTS LÉGERS

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature artificielle touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsque le mage pose les mains sur une créature artificielle disposant encore d'au moins 1 point de vie, il transforme sa structure pour réparer les dommages qu'elle a subis. Ce sort « guérit » 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur (jusqu'à un maximum de +5).

REPARATION DE DÉGÂTS SUPERFICIELS

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 0

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare seulement 1 point de dégâts.

REPARATION DE DÉGÂTS MODÈRES

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2

Ce sort est identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est qu'il répare 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

RÉSISTANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES DE GROUPE

Abjuration

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3, Wuj 3

Composantes : V, G, ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est identique à *résistance aux énergies destructives*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

SANG BOUILLONNANT

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante ; voir description

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage infecte le sang d'une créature vivante à l'aide d'une infusion brûlante et corrosive infligeant 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 points de dégâts de feu par round. Le sujet a droit à un jet de Vigueur à chaque round pour annuler les dégâts, mais cela ne l'épargne pas d'en effectuer un nouveau aux rounds suivants. La douleur limite le sujet à une action de mouvement à chaque round où il rate son jet de Vigueur.

Sang bouillonnant n'affecte pas les créatures artificielles, élémentaires, morts-vivants, plantes et vases.

Composantes matérielles : une goutte de sang et une pincée de salpêtre.

SECOND SOUFFLE

Invocation (guérison)

Niveau : Wuj 7

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner un semblant de vie à une créature morte. Le wu jen peut ramener à la vie une créature morte depuis un nombre de jours égal à son niveau de lanceur de sorts. En outre, l'âme de cette créature doit être libre et d'accord pour réintégrer son enveloppe (cf. *Ramener les morts à la vie*, page 171 du *Manuel des Joueurs*). Si l'âme de la créature défunte ne le souhaite pas, le sort n'a aucun effet. La créature ramenée à ce semblant de vie a 1 point de vie et ne peut entreprendre qu'une action de mouvement par round. Elle ne peut attaquer,

lancer des sorts ou déclencher des objets magiques. Elle peut parler (si elle le pouvait de son vivant), mais seulement en marmonnant lentement. Ses souvenirs sont embrumés et elle a des difficultés à se rappeler les détails les plus élémentaires quant à sa vie passée et ses amis. Laissée sans surveillance, la créature a tendance à errer, sans idée de l'endroit où elle va ni d'où elle vient. Elle peut gagner des points de vie temporaires, mais pas augmenter son unique point de vie par l'intermédiaire d'une augmentation de Constitution ou de quelque autre moyen (si elle est blessée, il est possible de la soigner pour lui rendre son unique point de vie). La créature peut être tuée une nouvelle fois (et ramenée à la vie), mais également être rappelée à la vie au moyen d'un sort approprié (comme *rappel à la vie*). Tout comme pour le sort *préservation des morts*, le temps passé sous l'influence de ce sort ne rallonge pas le délai à l'issue duquel la créature peut être ramenée à la vie. Ce sort préserve le corps des effets de la décomposition.

La créature ranimée n'est pas un mort-vivant et ne peut être renvoyée, blessée par une source d'énergie positive ou de l'eau bénite, ou guérie par une source d'énergie négative. Le sort *restauration suprême* fait récupérer l'intégralité de ses souvenirs à la créature, mais n'améliore pas son état physique.

Composantes matérielles : un châle blanc et de l'encens.

Focaliseur profane : une amulette en or représentant un phénix.

SHURIKEN DE FEU

Évocation [feu]

Niveau : assassin 2, Wuj 2 (feu)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : un shuriken magique/3 niveaux

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître des shuriken constitués d'un feu d'origine magique que le personnage peut lancer à toute cible située à portée au prix d'une attaque à distance. On considère alors qu'il est formé au maniement des *shuriken de feu*, qui ont un facteur de portée de 3 mètres, offrent une possibilité de critique sur un

résultat de 19–20 et infligent 3d6 points de dégâts de feu (même s'ils ne brûlent ni le personnage ni son équipement au moment où il les lance). Les dégâts supplémentaires (ce qui inclut bonus de Force et d'attaque sournoise) sont également des dégâts de feu. Les shuriken disparaissent au moment où ils touchent et ne peuvent donc pas embraser les matériaux combustibles ou abîmer des objets.

Le personnage peut créer jusqu'à un shuriken tous les trois niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de six au niveau 18.

Composante matérielle : un shuriken enduit de résine de pin et de soufre.

SIGNE DE SCELLEMENT

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 porte ou 1 coffre de 1,50 m de côté/niveau

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : non

Le mage scelle une porte ou un coffre à l'aide d'un sceau magique visible qui empêche son ouverture. Une porte ou un objet protégé par ce sort ne peut être ouvert que si on le force (+10 au DD habituel) ou si l'on a recours à *déblocage* ou *dissipation de la magie*. Si l'objet est forcé par des moyens magiques ou physiques, le *signe de scellement* inflige 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d4) dans un rayon de 9 mètres (Réflexes, 1/2 dégâts).

Déblocage n'annule ni ne passe automatiquement outre ce sort, mais il le réprime pendant 10 minutes si celui qui le jette réussit un test de niveau de lanceur de sorts (DD 11 + niveau de lanceur de sorts du créateur du signe). Le *signe de scellement* est un piège magique qu'il est possible de désamorcer en réussissant un test de Désamorçage/sabotage (DD 28). Un mage peut franchir un signe qu'il a créé en toute sécurité sans même le déclencher.

Composante matérielle : une émeraude broyée d'une valeur de 100 po.

SIGNE DE SCELLEMENT SUPRÊME

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est identique à *signe de scellement*, si ce n'est qu'il permet également de clore un espace dégagé (comme un couloir ou un passage voûté), créant ainsi une barrière d'énergie magique qui empêche les créatures d'y passer. De plus, les portes et objets protégés par un *signe de scellement suprême* sont renforcés, ce qui leur confère une solidité de 10 et 5 points de résistance par niveau de lanceur de sorts. Un objet protégé par le signe est considéré comme un objet magique pour ce qui est des jets de sauvegarde et bénéficient d'un bonus de résistance de +4 aux sauvegardes. Si le sceau est brisé, le sort inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6) aux créatures situées dans un rayon de 12 mètres (Réflexes, 1/2 dégâts).

Déblocage ne permet pas de franchir un *signe de scellement suprême*, mais il est possible de le dissiper (DD 15 + niveau de lanceur de sorts du créateur). On peut également le désamorcer en réussissant un test de Désamorçage/sabotage (DD 31).

Composante matérielle : une émeraude broyée d'une valeur de 500 po.

SOUFFLE DE GLACE

Évocation [froid]

Niveau : Wuj 2 (eau)

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au wu jen d'exhaler des cristaux de glace qui enveloppent les créatures présentes dans une zone d'effet conique. Les créatures affectées sont recouvertes d'une fine couche de glace qui leur inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). De plus, les créatures subissent des gelures temporaires qui ont pour effet de les fatiguer pendant 1 minute. Un jet de Vigueur

réussi permet de ne subir ni les dégâts ni les effets des gelures.

Composante matérielle : une gorgée d'eau.

SOUFFLE DE VAPEUR

Évocation

Niveau : Wuj 3 (eau)

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 9 m

Zone d'effet : cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Le wu jen exhale un puissant jet de vapeur brûlante qui s'évase en forme de cône depuis sa bouche.

Les créatures situées dans ce cône subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Le nuage de vapeur se dissipe instantanément après avoir infligé les dégâts indiqués.

Composantes matérielles : une braise ardente que l'on asperge d'eau.

SOUFFLE ENFLAMMÉ

Évocation [feu]

Niveau : Wuj 5 (feu)

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Au prix d'une action simple, le wu jen peut cracher un jet de flammes 1 fois par round tant que dure le sort. Il effectue une attaque de contact à distance (jusqu'à une portée maximale de 4,50 mètres), infligeant 1d8 points de dégâts de feu tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d8) en cas de succès. *Souffle enflammé* embrase les matériaux combustibles et abîme les objets situés dans la zone. Il est capable de faire fondre les métaux dont le point de fusion est bas (comme le plomb, l'or, le cuivre, l'argent et le bronze).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

SPHÈRE AU VITRIOL

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 5, Wuj 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts ; voir

Résistance à la magie : non

Le personnage invoque une sphère couleur émeraude qui grésille et avale tout ce qui se trouve sur son passage à l'aide d'un acide redoutable. Les créatures affectées subissent 1d4 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d4) et doivent réussir un jet de Réflexes sous peine de subir des dégâts au cours des deux rounds suivants (6d4 au 2^e round et 3d4 au 3^e round). À chacune de ces deux rounds, le sujet a droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. S'il réussit le jet de Réflexes du 3^e round, il ne subit pas de dégâts.

Composante matérielle : une minuscule fiole en verre remplie d'eau régale.

SPHÈRE DE DÉFENESTRATION

Évocation [air]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une sphère de 60 cm de rayon

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Une sphère grise d'air tourbillonnant et de vents hurlants s'en prend aux ennemis du mage et les projette dans les airs. Au prix d'une action simple, le personnage peut la déplacer de 9 mètres par round et frapper la créature ou l'objet visé en effectuant une attaque de contact à distance. La cible de la sphère subit 3d6 points de dégâts en raison de la force de ses vents. De plus, les créatures de taille M ou inférieure doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être renversées. Celles qui se retrouvent à terre doivent effectuer un second jet de Vigueur. En cas d'échec, la sphère les arrache du sol et les projette à une hauteur de 1d8 × 3 mètres. Elles retombent alors à 1d6 cases de la leur position de départ, dans une direction choisie au hasard, et subissent les dégâts de chute habituels.

Si un obstacle (comme un plafond) empêche le sujet d'atteindre la hauteur fixée, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres manquant. Par exemple, dans une salle dont le plafond se situe à 6 mètres, une créature projetée à une hauteur de 15 mètres subit 3d6 points de dégâts en raison du choc, puis 2d6 points de dégâts au moment de s'écraser au sol.

La sphère affecte un maximum de 1 créature ou objet par round et disparaît si elle quitte la portée du sort.

Focaliseur : une perle grise d'une valeur de 100 po.

SPHÈRE DE DESTRUCTION ULTIME

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une sphère de 60 cm de rayon

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage invoque une sphère de néant noire capable de désintégrer tout ce qu'elle touche. La sphère vole à la vitesse de 9 mètres par round et le personnage doit réussir une attaque de contact à distance contre la cible (objet ou créature). La sphère interrompt son déplacement au round où elle attaque. Le personnage doit ensuite entreprendre une action de mouvement pour la diriger vers une nouvelle cible.

Une cible frappée par la sphère subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 40d6). Si les points de vie la cible tombent à 0 ou moins, elle est désintégrée, ne laissant derrière elle qu'une fine couche de poussière (son équipement n'est pas affecté). Contre un objet, la sphère peut désintégrer jusqu'à 27 m³ de matière inerte (équivalent d'un cube de 3 mètres de côté). Si la cible réussit son jet de Vigueur, elle ne subit que 5d6 points de dégâts. Là encore, elle est désintégrée si son capital de points de vie est réduit à 0 ou moins.

La sphère est considérée comme un sort de désintégration pour ce qui est de

détruire un mur de force ou quelque autre effet spécifiquement affecté par un sort de désintégration. Si elle quitte la portée du sort, elle disparaît aussitôt.

Composante matérielle : une pincée de poussière d'une créature désintégrée.

SQUAMIFÈRE

Transmutation

Niveau : Wuj 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Grâce à ce sort, la peau du wu jen s'épaissit et luit comme si elle était recouverte d'écailles. Il bénéficie d'un bonus d'altération de +2 au bonus d'armure naturelle (qui passe à +3 au niveau 6, à +4 au niveau 9 et à +5 à partir du niveau 12). Ce bonus d'altération se cumule le bonus d'armure naturelle du personnage (le cas échéant), mais avec d'autres bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dépourvue d'armure naturelle a un bonus d'armure naturelle effectif de +0 (un peu comme un personnage portant de simples vêtements).

Focaliseur : un tatouage du lanceur de sorts représentant un lézard.



Sphère de défenestration



SUPPLICE

Nécromancie

Niveau : WuJ 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 1 DV de créatures/
niveau, aucune ne devant se trouver à
plus de 6 m d'une autre

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Les cibles sont victimes d'une douleur intense et atroce, si bien qu'elles subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique. Un jet de Vigueur réussi réduit ce malus à -2.

Composante matérielle : une sangsue vivante.

TAILLE DE GÉANT

Transmutation

Niveau : WuJ 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Ce sort donne au wu jen des dimensions titanesques (taille TG, Gig ou C selon son niveau de lanceur de sorts). Sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, son armure naturelle, son modificateur de taille à la CA et aux jets d'attaque, son espace occupé et son allonge sont modifiés en relation avec sa nouvelle taille, comme indiqué dans la table ci-dessous. Le wu jen n'est pas obligé de choisir la taille la plus imposante qui lui est proposée.

Tout son équipement change de taille avec lui, ce qui lui permet d'utiliser ses armes et objets magiques sous sa nouvelle forme. Pour plus de détails sur les dégâts infligés par les armes de taille supérieure à M, reportez-vous à la Table 2-2, page 28 du *Guide du Maître*.

Composantes matérielles : une écaille de dragon ou des cheveux de géant.

TAILLE DE GÉANT

Niveau de lanceur de sorts	Taille	For	Dex	Con	CA nat.	Modif. CA/attaque	Espace/allonge
1-15	TG (6 m)	+16	-2	+4	+3	-2	4,50 m/4,50 m
17-18	Gig (12 m)	+24	-2	+8	+7	-4	6 m/6 m
19 ou plus	C (21,6 m)	+32	-2	+12	+12	-8	9 m/9 m

TAILLE DE NAIN

Niveau de lanceur de sorts	Taille	For	Dex	Con	Modif. CA/attaque	Espace/allonge
15-16	TP (45 cm)	-8	+4	-2	+2	75 cm/0 m
17-18	Min (22,5 cm)	-10	+6	-2	+4	30 cm/0 m
19 ou plus	I (7,5 cm)	-10	+8	-2	+8	15 cm/9 m

TAILLE DE NAIN

Transmutation

Niveau : WuJ 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Ce sort donne au wu jen des dimensions réduites (taille TP, Min ou I selon son niveau de lanceur de sorts). Sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, son modificateur de taille à la CA et aux jets d'attaque, son espace occupé et son allonge sont modifiés en relation avec sa nouvelle taille, comme indiqué dans la table ci-dessus. Le wu jen n'est pas obligé de choisir la taille la plus petite qui lui est proposée.

Aucune de ses valeurs de caractéristiques ne peut être réduite à moins de 1 à cause de cette transmutation. Tout son équipement change de taille avec lui, ce qui lui permet d'utiliser ses armes et objets magiques sous sa nouvelle forme. Pour plus de détails sur les dégâts infligés par les armes de taille inférieure à M, reportez-vous à la Table 2-3, page 28 du *Guide du Maître*.

Composante matérielle : une puce.

TATOUAGES ANIMÉS

Transmutation

Niveau : WuJ 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 ou 2 créatures

Durée : instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ;
voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme les tatouages de serpents (le focaliseur du sort) du wu jen en véritables serpents qui sont projetés vers

la cible désignée, se plantant dans son corps comme des fléchettes et lui inoculant leur venin. Les serpents touchent toujours leur cible et leur impact inflige 3d6 points de dégâts chacun. Le venin inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution sur-le-champ, puis un affaiblissement semblable 1 minute après. La cible peut à chaque fois annuler les effets du poison en réussissant un jet de Vigueur.

Après avoir frappé les cibles désignées, les serpents reviennent au lanceur de sorts. Ce dernier doit les avaler vivants (ce qui fait réapparaître les tatouages sur ses avant-bras) avant de pouvoir de nouveau lancer ce sort. Il s'agit là d'une action simple qui ne le blesse en rien et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Focaliseur : deux tatouages de serpents, d'ordinaire enroulés autour des avant-bras du lanceur de sorts.

TÉLÉPORTATION ANTICIPÉE

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 1 créature consentante touchée
Zone d'effet : émanation de 1,50 m
de rayon/niveau, centrée sur la
créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jets de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sujet du sort est entouré par une aura invisible qui anticipe et retarde la téléportation des créatures situées dans la zone d'effet. Tous les sorts et effets de téléportation (ce qui inclut les sorts pourvus du registre du même nom) peuvent ainsi être anticipés, si bien que le sujet du sort apprend instantanément l'endroit où arrivera la créature, sa taille et le nombre d'alliés (et leur taille) l'accompagnant. Le sort retarde également de 1 round l'arrivée de la créature (de sorte qu'elle arrive juste avant son tour de jeu suivant, au moment précis correspondant à son initiative),

ce qui donne au bénéficiaire du sort et à tous ceux qu'il prévient 1 round pour agir et se préparer. La créature qui se téléporte n'est pas consciente de ce retard.

Étant donné qu'une créature usant de téléportation n'arrive pas toujours à l'endroit voulu, le sort fonctionne également si une créature arrive à portée alors qu'elle souhaitait se rendre ailleurs. Pour une créature censée se téléporter à portée mais qui arrive en dehors de la zone d'effet, le sujet découvre la tentative de celle-ci et parvient même à la retarder de 1 round, mais il ne découvre pas l'endroit de son apparition.

Le sort n'a aucun effet sur les créatures qui tentent de se téléporter en dehors de la zone du sort. Cependant, si leur point d'arrivée se situe au sein de la zone d'effet, le sort affecte bel et bien leur réapparition.

Focaliseur : un minuscule sablier en platine et en cristal d'une valeur de 500 po. Le sujet doit le tenir ou le porter pendant la durée du sort.

TÉLÉPORTATION ANTICIPÉE SUPRÊME

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : 24 heures

Ce sort est identique à *téléportation anticipée*, ci ce n'est qu'il permet également d'identifier le type de la créature qui arrive (et de ses compagnons). De plus, il la retarde de 3 rounds, ce qui offre au sujet davantage de temps pour se préparer.

Focaliseur : un minuscule sablier en platine et en cristal rempli de poussière de diamant d'une valeur de 1 000 po. Le sujet doit le tenir ou le porter pendant la durée du sort.

TÉNÉBRES VIVANTES

Évocation [obscurité]

Niveau : Wuj 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une étendue nuageuse de 6 m de rayon et de 6 m de haut (F)

Durée : 3 rounds/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un nuage informe d'obscurité. Le wu jen peut le façonner et le déplacer à sa guise tant que le sort produit ses effets, s'il maintient sa concentration et si le nuage reste à portée. Le personnage peut déplacer le nuage de 6 mètres par round. Ce dernier peut s'infiltrer par les plus petits trous et flotte dans les airs. Le nuage étouffe la lumière et les sons. Les créatures qui se trouvent en son sein sont assourdies et aveuglées (cela vaut également pour la vision dans le noir). De plus, elles sont incapables de parler ou de lancer des sorts à composantes verbales. Enfin, les créatures intégralement situées dans le nuage bénéficient d'un camouflage total.

Un vent modéré (15 km/h ou plus) disperse le nuage en 5 rounds. Un

vent violent (30 km/h ou plus) le disperse en 2 rounds.

TEST DE RÉSISTANCE

Divination

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Ce sort permet au personnage de saisir la nature exacte et les failles des défenses magiques d'une créature, ce qui lui confère un bonus de +10 au test de niveau de lanceur de sorts visant à passer outre sa résistance à la magie. *Test de résistance* est efficace contre une créature précise. Le personnage doit être en mesure de la voir au moment où il jette le sort.

TRAIT DE GLACE

Invocation (création) [froid]

Niveau : assassin 2, mage de bataille 2,

Wuj 2 (eau)

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)



Composantes matérielles : un poil de moustache d'un vieux chat noir et une petite bouteille contenant de la fumée recueillie au cours d'une nuit sans lune.

Trait de glace

Effet : 1 projectile de glace

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un trait de glace dans la main du personnage, qui va le diriger vers la cible désignée. Le personnage doit réussir une attaque à distance normale pour la toucher. Il bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque tous les deux niveaux de lanceur de sorts. En cas de réussite, le trait de glace inflige 2d8 points de dégâts de froid et un affaiblissement temporaire de 2 points de Dextérité (un jet de Vigueur couronné de succès permet d'annuler l'affaiblissement temporaire). Les créatures immunisées contre les dégâts de froid ne subissent pas l'affaiblissement temporaire de Dextérité.

Si le trait rate sa cible, il se produit une explosion de cristaux de glace dans un rayonnement de 3 mètres de rayon (cf. *Attaque ratée avec une arme de lancer*, page 157 du *Manuel des Joueurs* pour déterminer où tombe la pluie de cristaux). Cette explosion de glace inflige 1d8 points de dégâts de froid aux créatures présentes dans la zone d'effet (Réflexes, 1/2 dégâts).

Composantes matérielles : une goutte d'eau ou un morceau de glace.

TRANSFERT DE SORTS AU FAMILIER

Universel

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le familier touché

Durée : 1 heure/ niveau

*Transmutation
de la pierre en lave*

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le mage transfère certains de ses sorts à son familier, qui a ainsi la faculté de les lancer. Si le personnage est un ensorceleur, il transfère des sorts qu'il connaît. S'il s'agit d'un magicien, il transfère des sorts préparés.

Il est permis de transférer jusqu'à un sort tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Le niveau maximum de ces sorts est égal au tiers du niveau de lanceur de sorts du mage, arrondi à l'entier inférieur (5^e niveau maximum). Ces limites ne sont pas modifiables par des incantations multiples de ce sort.

Les variables numériques des sorts donnés au familier (portée, durée, zone d'effet, etc.) sont déterminées en fonction

du niveau du mage. Lorsque *transfert de sorts au familier* a été lancé, les emplacements de sorts correspondant à ce sort et à ceux que le mage transfère restent indisponibles jusqu'à ce que le familier les ait utilisés ou qu'il soit tué.

Le sort peut être dissipé. Dans ce cas, le familier perd l'usage des sorts transférés, comme s'il les avait lancés. Au sein d'une zone d'antimagie,



le familier perd la faculté de lancer les sorts transférés, mais il la recouvre dès qu'il en sort (sauf si le sort est arrivé à terme entre-temps).

Le mage doit disposer des focaliseurs et des composantes matérielles nécessaires pour jeter les sorts transférés au moment où ceux-ci sont lancés (les composantes sont détruites sans qu'il ait à les brandir). Tout coût en PX induit par un sort transféré est déduit du total du personnage quand le familier lance le sort.

TRANSMUTATION DE LA PIERRE EN LAVE

Transmutation [feu, terre]
Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Wuj 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : un cube de 3 m de côté
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes,
1/2 dégâts ; voir description
Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la pierre naturelle ou non travaillée en un volume égal de lave en fusion. Toutes les créatures situées dans la zone ont droit à un jet de Réflexes. Celles qui le réussissent subissent 2d6 points de dégâts de feu, du moins si elles ont la chance de fuir la zone avant leur tour de jeu suivant. Les autres (et celles qui se révèlent incapables de quitter la zone) subissent 20d6 points de dégâts de feu par round passé dans la zone. Les créatures prises dans la lave ont une vitesse de déplacement de 1,50 mètre et subissent un malus -2 aux jets d'attaque et à la CA. Après avoir quitté la zone d'effet, les sujets qui ont eu le malheur d'être exposés à la lave subissent des dégâts réduits de moitié (1d6 ou 10d6) pendant 1d3 rounds supplémentaires.

Si *transmutation de la pierre en lave* est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'un tunnel, la lave tombe au sol et constitue un bassin de 4,50 mètres de rayon sur 45 centimètres de profondeur. La pluie de lave inflige 2d6 points de dégâts de feu et 1d6 points de dégâts contondants aux créatures situées juste en dessous (Réflexes, 1/2 dégâts). De plus, les victimes prises dans la zone du bassin subissent 2d6 points de dégâts de feu pendant 1d3 rounds après l'avoir fui.

Bien que les constructions en pierre ne puissent être visées par ce sort, il est possible de le jeter leurs fondations ou des parois rocheuses adjacentes. Dans ce cas, la partie de l'édifice en contact avec la lave subit 10d6 points de dégâts de feu par round. Les constructions en bois prennent feu sur-le-champ.

La lave refroidit naturellement depuis sa surface en progressant vers son centre. Recouvrant doucement une forme de pierre, elle n'inflige plus de dégâts après 2d6 heures. Bien qu'un bassin de lave de 4,50 mètres de rayon puisse mettre jusqu'à deux jours avant de refroidir totalement, le cœur d'un cube de lave de 3 mètres de côté peut rester en fusion pendant un mois, voire davantage.

Une roche magique ou enchantée ne saurait être affectée par ce sort.

VENIN DU COBRA

Transmutation
Niveau : Wuj 1 (eau)
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : non

La salive du lanceur de sorts devient un poison virulent qu'il peut ensuite cracher dans un cône de 3 mètres de long. Les créatures situées dans ce cône doivent réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution. Le poison n'affecte pas le wu jen et ne présente pas d'effets secondaires.

Composante matérielle : un croc de cobra.

VENIN DU CRAPAUD

Nécromancie
Niveau : Wuj 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : instantanée ; voir description
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule ; voir description
Résistance à la magie : oui

Le simple contact du wu jen est délétère et inocule un poison à toute créature

touchée au moyen d'une attaque de contact au corps à corps. Le poison inflige un affaiblissement temporaire initial de 1d6 points de Constitution, puis un affaiblissement temporaire secondaire identique 1 minute après. La cible peut s'en prémunir à chaque fois en réussissant un jet de Vigueur.

Focaliseur : un tatouage du lanceur de sorts représentant un crapaud.

VISION DANS LE NOIR DE GROUPE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Temps d'incantation : V, G, M
Portée : 3 mètres
Cibles : le mage et ses alliés situés dans un rayonnement de 3 m de rayon centré sur le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est identique à *vision dans le noir* (cf. page 301 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que toutes les cibles en bénéficient. Contrairement à *vision dans le noir*, les sujets ne peuvent néanmoins pas profiter d'un sort de *permanence*.

Composantes matérielles : une carotte séchée ou trois petites agates.

VISION NOCTURNE

Transmutation
Niveau : assassin 1, Ens/Mag 1, Rôd 1
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible acquiert la vision nocturne et voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage (clarté des étoiles ou de la lune, torche, etc.). Dans ces conditions, elle distingue toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Composante matérielle profane : une chandelle.

VOL DE GROUPE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne
devant se situer à plus de 9m d'une autre

Durée : 1 minute/niveau

Jets de sauvegarde : Volonté, annule
(inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est identique à *vol* (cf. page 302 du *Manuel des Joueurs*), mais il affecte plusieurs créatures. Chaque sujet doit rester à 9 mètres ou moins d'un autre sous peine de voir le sort prendre fin pour celui qui s'écarte. Si deux sujets seulement sont affectés, ils perdent tous deux le bénéfice du sort si la distance qui les sépare excède 9 mètres.

VOLTE-FACE

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 1, Wuj 1 (bois)

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : une arme

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ;
voir description

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort consiste à enchanter une arme à deux mains (comme une grande hache ou un fléau d'armes lourd) ou une arme à allonge (comme une pique ou une coutille) pourvue d'une poignée ou d'une hampe en bois. Dès que l'arme est utilisée pour porter une attaque au corps à corps, son manche fait volte-face et elle frappe celui qui la manie, le jet d'attaque étant effectué contre sa propre CA.

Le porteur n'est évidemment pas averti de la menace qui pèse sur lui.

Bien qu'il effectue l'attaque, les dégâts qu'il s'inflige ne sauraient être réduits consciemment (mais sa réduction des dégâts s'applique, le cas échéant) ou transformés en dégâts non-létaux. Une fois l'attaque réalisée (qu'elle soit couronnée de succès ou non), le sort prend fin.

Le sort peut prendre pour cible une arme de n'importe quelle taille dès lors que son porteur la manie à deux mains ou au titre d'une arme à allonge. Par exemple, une pique de taille P maniée par un halfelin conviendra parfaitement, ce qui ne sera pas le cas si son porteur est humain. En effet, elle est alors trop petite pour faire volte-face et frapper son porteur.

Les armes magiques visées par ce sort ont droit à un jet de Volonté. Une arme tenue par une créature exploite son bonus de base aux jets de Volonté ou celui de son porteur, au choix.

Focaliser : une dague

INVOCATIONS DE SORCIER

Les invocations proposées aux sorciers sont décrites dans la section qui suit. Bien que les sorciers soient aussi étroitement liés au profane que les magiciens et les ensorceleurs, ces pouvoirs spéciaux sont des pouvoirs magiques et non des sorts. Une courte description de chaque invocation est fournie dans le détail de la classe de sorcier (cf. page 9). Celles-ci incluent les invocations fantastiques et les invocations façonnées, qui permettent au sorcier de modifier son attaque de *décharge fantastique* et d'autres invocations. Dans cette section, les invocations sont présentées dans l'ordre alphabétique, sur le même principe que les sorts. Une liste d'invocations, classées par grade (inférieur, mineur, majeur, suprême) précède une description complète. Pour plus de détails sur le fonctionnement des invocations, reportez-vous à la page 12.

NOM

La première ligne de la description de chaque invocation donne le nom le plus courant de chacune.

GRADE

Sous le nom se trouve le grade de l'invocation. Selon son niveau de classe, un sorcier choisit ses invocations parmi différents grades : inférieur, mineur, majeur ou suprême. Pour plus de détails quant à l'obtention des invocations, reportez-vous à la description de la classe de sorcier.

NIVEAU ÉQUIVALENT

Sur la même ligne que le grade figure le niveau de sort équivalent, qui affecte le DD de sauvegarde de l'invocation, les tests de Concentration effectués de concert avec l'invocation

et les rapports qu'elle entretient avec d'autres sorts et pouvoirs, comme *globe d'invulnérabilité renforcée*. Le niveau équivalent d'une invocation apparaît après le grade.

INVOCATIONS FANTASTIQUES ET FAÇONNÉES

Certaines invocations permettent de modifier l'attaque de *décharge fantastique* d'un sorcier. Il s'agit d'invocations fantastiques ou façonnées. Seules, elles ne produisent pas d'effet. Il faut donc les utiliser conjointement avec le pouvoir de *décharge fantastique*. Quand une invocation dépend de l'un de ces deux types, une note suit son niveau équivalent.

INVOCATIONS INFÉRIEURES

Chance du démon. Confère un bonus de chance à un type de sauvegarde.

Coup hideux. Le sorcier use de *décharge fantastique* au prix d'une attaque au corps à corps.

Décharge de fièvre. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être fiévreuse.

Décharge terrifiante. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouée.

Déplacement arachnide. Confère *pattes d'araignée* et une immunité contre les effets des toiles.

Détection de l'indiscernable. Confère *détection de l'invisibilité* et la vision dans le noir.

Influence captivante. Confère un bonus aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.

Lance fantastique. La portée de la *décharge* est de 75 mètres.

Nuage de miasmes. Crée un banc de brume conférant un camouflage et fatiguant ceux qui y pénètrent.

- Nuée grouillante.** Identique à *nuée grouillante*.
Poigne tellurienne. Identique à *poigne tellurienne*.
Propos funestes. Profère des mots à l'aide du sombrevérbe et brise les objets via *fracassement*.
Protection entropique. Détourne les attaques à distance, ne laisse pas de trace et empêche d'être repéré par l'odorat.
Sauts et bonds. Confère un bonus aux tests d'Acrobaties, Équilibre et Saut.
Souffle de la nuit. Crée une *nappe de brouillard*.
Ténèbres. Identique à *ténèbres*.
Vision diabolique. Permet de voir dans les ténèbres ordinaires et magiques.



INVOCATIONS MAJEURES

- Absorption de magie.** Dissipation suprême à cible (contact) et gain de points de vie temporaires basé sur le niveau des sorts dissipés.
Appel du sorcier. Identique à *communication à distance*, mais le destinataire peut infliger des dégâts.
Cône fantastique. La décharge prend la forme d'un cône.

Décharge au vitriol. La décharge ne tient pas compte de la résistance à la magie et inflige des dégâts d'acide pendant plusieurs rounds.

Décharge délétère. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être nauséuse.

Décharge enchanteresse. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être confuse pendant 1 round.

Décharge repoussante. La cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être repoussée.

Fléau tenace. Identique à *fléau d'insectes*, mais la nuée de criquets convoquée inflige des dégâts comme une arme magique.

Mur de feu périlleux. Identique à *mur de feu*, mais la moitié des dégâts est d'origine surnaturelle.

Ombre affaiblissante. Confère un camouflage total dans l'obscurité et inflige un malus de Force aux créatures vivantes adjacentes.

Tentacules glacés. Identique à *tentacules noirs d'Evard* et inflige des dégâts de froid supplémentaires aux créatures situées dans la zone.

INVOCATION SUPRÊME

Décharge des ténèbres. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine de gagner deux niveaux négatifs.

Invisibilité vengeresse. Identique à *invisibilité suprême* (portée personnelle uniquement) et inflige des dégâts dans un rayonnement en cas de dissipation.

Noire désincarnation. Transformation en ombres semblables à des chauves-souris ; gain de traits du sous-type nuée.

Noire prémonition. Identique à *prémonition* et permet de communiquer via télépathie avec une cible proche.

Parole de transformation. Identique à *métamorphose funeste* mais l'effet peut être permanent.

Sort fantastique. La décharge affecte tous les ennemis situés dans un rayon de 6 mètres.

Voie de l'ombre. Identique à *traversée des ombres* et accélère le rythme de guérison naturelle.

INVOCATIONS MINEURES

- Chaîne fantastique.** La décharge passe du sujet initial à des cibles secondaires.
Charme. Une créature voit le sorcier comme un ami.
Décharge aveuglante. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglée pendant 1 round.
Décharge de givre. La décharge inflige des dégâts de froid et la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un malus de -2 en Dextérité.
Décharge sulfureuse. La décharge inflige des dégâts de feu et la cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'embraser.
Dissipation vorace. Identique à *dissipation de la magie* et inflige des dégâts aux sujets.
Fuite. Porte dimensionnelle à courte portée et image accomplie.
Malédiction du désespoir. Identique à *malédiction* ou gêne les attaques.
Marche des morts. Identique à *animation des morts*.
Marche invisible. Identique à *invisibilité* (portée personnelle uniquement).
Mur de ténèbres. Identique à *mur de ténèbres*.
Perception du vide. Confère la perception aveugle sur 9 mètres.
Poigne de pierre. Identique à *poigne de pierre*.
Ténèbres affamées. Crée des ombres emplies de nuées de chauves-souris.
Vol. Confère une vitesse de déplacement en vol et une bonne manœuvrabilité.

DESCRIPTION DES INVOCATIONS

ABSORPTION DE MAGIE

Majeure ; 6°

Cette invocation permet au personnage de placer une *dissipation de la magie suprême* à cible d'un simple contact. Il gagne 5 points de vie temporaires par niveau de sort ainsi dissipé. Par exemple, s'il parvient à dissiper un *mur de glace*, il gagne 20 points de vie temporaires. Ceux-ci disparaissent au bout de 1 minute et ne se cumulent pas avec d'autres points de vie temporaires. Si le personnage absorbe un nouveau sort, il peut remplacer les anciens points de vie temporaires par les nouveaux et en bénéficier pendant 1 minute. Le personnage ne peut pas absorber ses propres invocations.

APPEL DU SORCIER

Majeure ; 5°

Le personnage peut user de *message* (comme le sort). Cependant, une créature ne souhaitant pas répondre a droit à un jet de Volonté pour renvoyer le message à son expéditeur, ce qui inflige à ce dernier 1d10 points de dégâts.

CHAÎNE FANTASTIQUE

Mineure ; 4° ; invocation façonnée

Cette invocation façonnée permet de bonifier la *décharge fantastique* du personnage en la transformant en arc d'énergie qui « saute » de la victime initiale à d'autres cibles. La *chaîne fantastique* peut sauter vers une ou plusieurs cibles secondaires situées dans un rayon de 9 mètres de la cible initiale. Le personnage doit alors effectuer autant d'attaques de contact à distance supplémentaires qu'il y a de cibles secondaires s'il souhaite leur infliger des dégâts.

La chaîne peut effectuer un bond tous les cinq niveaux de lanceur de sorts et frapper deux cibles supplémentaires au niveau 10, trois au niveau 15 et quatre au niveau 20. Chaque nouvelle cible doit se trouver dans un rayon de 9 mètres

de la précédente. Il n'est pas possible de viser plusieurs fois une même cible avec la *chaîne fantastique*. Si le personnage rate une cible, l'attaque de la chaîne prend fin.

Chaque cible frappée après la première ne subit que la moitié des dégâts initiaux. Cette diminution des dégâts s'applique à tout effet augmentant les dégâts de la *décharge fantastique* (comme *décharge au vitriol*). Le personnage doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts distinct pour chaque cible pourvue d'une résistance à la magie.

CHANCE DU DÉMON

Inférieure ; 2°

Un personnage pourvu de cette invocation a les faveurs des puissances

des ténèbres. Il bénéficie d'un bonus de chance égal à son modificateur de Charisme aux jets de Réflexes, de Vigueur ou de Volonté (au choix à chaque fois que l'invocation est utilisée) pendant 24 heures. Le personnage ne peut pas appliquer ce pouvoir à deux types de sauvegarde en même temps. Enfin, ce bonus ne saurait être supérieur à son niveau de classe.

CHARME

Mineure ; 4°

Le personnage est capable de séduire une créature située dans un rayon de 18 mètres. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine de considérer le personnage comme un bon camarade. Il s'agit d'un pouvoir de langage. Hormis ces différences, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que *charme-monstre*. Le personnage ne peut pas disposer de plus d'une cible charmée par cette invocation à la fois. S'il charme une seconde créature, la première est libérée de son emprise.

CÔNE FANTASTIQUE

Majeure ; 5° ; invocation façonnée

Cette invocation façonnée permet d'invoquer une *décharge fantastique* ayant la forme d'un cône de 9 mètres de long. Le *cône fantastique* inflige les dégâts de *décharge fantastique* habituels aux cibles situées dans la zone. Il ne s'agit pas d'une attaque de rayon. Le personnage n'a donc pas besoin d'effectuer d'attaque de contact à distance. Les créatures situées dans la zone ont droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

COUP HIDEUX

Inférieure ; 1° ; invocation façonnée

Au prix d'une action simple, le personnage effectue une attaque au corps à corps. En cas de succès, la cible est affectée comme si elle venait d'être frappée par la *décharge fantastique* (ce qui inclut les invocations fantastiques qui lui sont appliquées, le cas échéant). Ces dégâts viennent en plus de ceux de l'arme



employée. Le personnage n'a cependant pas besoin d'infliger des dégâts à l'aide de cette attaque pour déclencher l'effet de *décharge fantastique*.

DÉCHARGE AU VITRIOL

Majeure ; 6° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge au vitriol*. Cette dernière inflige des dégâts d'acide et est constituée d'acide invoqué, ce qui la rend différente des autres invocations fantastiques puisqu'elle ignore la résistance à la magie. Une créature touchée par une *décharge au vitriol* subit automatiquement 2d6 points de dégâts d'acide à chaque round suivant. Les dégâts d'acide persistent pendant 1 round tous les cinq niveaux de classe. Par exemple, un sorcier de niveau 15 inflige 2d6 points de dégâts d'acide par round pendant 3 rounds après l'attaque initiale.

Chaîne fantastique

DÉCHARGE AVEUGLANTE

Mineure ; 4° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge aveuglante*. Une créature vivante frappée par une *décharge aveuglante* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglée pendant 1 round.

DÉCHARGE DE FIÈVRE

Inférieure ; 2° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge de fièvre*. Une créature vivante frappée par une *décharge de fièvre* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être fiévreuse pendant 1 minute. Une créature déjà fiévreuse

n'est pas affectée par cet aspect de l'invocation, mais elle en subit tout de même les dégâts habituels.

DÉCHARGE DE GIVRE

Mineure ; 4° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge de givre*. Celle-ci inflige des dégâts de froid. Une créature frappée par une *décharge de givre* doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un malus de -4 en Dextérité pendant 10 minutes. Les malus de Dextérité de plusieurs *décharges de givre* ne se cumulent pas.

DÉCHARGE DES TÉNÈBRES

Suprême ; 8° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge des ténèbres*. Ce pouvoir inflige des dégâts d'énergie négative et soigne donc les morts-vivants (un peu comme un sort de *blessure*). Une créature frappée par une *décharge des ténèbres* doit réussir un jet de Vigueur sous peine de gagner deux niveaux négatifs qui disparaissent au bout de 1 heure. Si la cible a autant de niveaux négatifs que de dés de vie, elle meurt.

DÉCHARGE ENCHANTERESSE

Majeure ; 4° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge enchantresse*. Une créature frappée par une *décharge enchantresse* doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être *confuse* pendant 1 round en plus de subir les dégâts de la *décharge*. Il s'agit d'un pouvoir mental.

DÉCHARGE REPOUSSANTE

Majeure ; 6° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge repoussante*. Une créature de taille M ou inférieure frappée par une *décharge repoussante* doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être repoussée de $1d6 \times 1,50$ mètres du personnage (1d6 cases) et de se retrouver à terre. Si la créature heurte un obstacle, elle s'arrête plus tôt que prévu, subit 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres parcourus et se retrouve également à terre. Ce déplacement contraint ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

DÉCHARGE SULFUREUSE

Mineure ; 3° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge sulfureuse*, qui



DÉCHARGE DÉLÉTÈRE

Majeure ; 6° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge délétère*. Une créature frappée par une *décharge délétère* doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être nauséuse pendant 1 minute.

inflige des dégâts de feu. Une créature frappée par une *décharge sulfureuse* doit réussir un jet de Réflexes sous peine de prendre feu et de subir 2d6 points de dégâts de feu par round jusqu'à ce qu'une action complexe soit entreprise pour éteindre les flammes ou que la durée arrive à expiration. Les dégâts de feu persistent pendant 1 round tous les cinq niveaux de classe. Par exemple, un ensorceleur de niveau 15 inflige 2d6 points de dégâts de feu pendant 3 rounds. Une créature ainsi livrée aux flammes ne subit jamais plus de 2d6 points de dégâts de feu par round, même si elle est affectée par plusieurs *décharges sulfureuses*.

DÉCHARGE TERRIFIANTE

Inférieure ; 2° ; invocation fantastique

Cette invocation fantastique permet de convertir la *décharge fantastique* du personnage en *décharge terrifiante*. Une créature frappée par une *décharge terrifiante* doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouée pendant 1 minute. Une créature déjà secouée n'est pas affectée par cet aspect de l'invocation, mais elle en subit tout de même les dégâts habituels. Les créatures immunisées contre les sorts et pouvoirs mentaux ou contre la terreur ne sauraient être secouées par cette invocation.

DÉPLACEMENT ARACHNIDE

Inférieure ; 2°

Le personnage acquiert le pouvoir de *pattes d'araignée* (comme le sort éponyme) pendant 24 heures. Tant que l'invocation fait effet, le personnage n'est pas affecté par les toiles (ordinaires ou magiques).

DÉTECTION DE L'INDISCERNABLE

Inférieure ; 2°

Le personnage acquiert de grands pouvoirs de vision, si bien qu'il distingue les créatures et objets invisibles (comme *détection de l'invisibilité*). Il bénéficie également de la vision dans le noir sur 18 mètres pendant 24 heures.

DISSIPATION VORACE

Mineure ; 4°

Le personnage peut user de *dissipation de la magie* (comme le sort). Une créature dont un sort est dissipé par cette invocation subit 1 point de dégâts par niveau du sort (pas de jet de sauvegarde).

FLÉAU TENACE

Majeure ; 6°

Le personnage invoque une nuée (comme le sort *fléau d'insectes*). Ajoutez son modificateur de Charisme au DD du jet de Vigueur visant à résister au pouvoir de distraction de la nuée. Les attaques d'une nuée de criquets convoquée par ce pouvoir sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

FUITE

Mineure ; 4°

Le personnage peut user de *porte dimensionnelle* en qualité de pouvoir magique, mais la portée est courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux). Quand il use de cette invocation, le personnage laisse derrière lui une *image accomplie* de lui-même dont l'espérance de vie est de 1 round. L'image réagit de façon appropriée aux attaques, comme si le personnage se concentrait.

INFLUENCE CAPTIVANTE

Inférieure ; 2°

Le personnage invoque ce pouvoir pour influencer ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +6 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation pendant 24 heures.

INVISIBILITÉ VENGERESSE

Suprême ; 6°

Le personnage use d'*invisibilité*, mais la portée est uniquement personnelle. Si l'invocation est dissipée, une onde de choc se propage depuis le personnage (rayonnement de 6 mètres de rayon). Celle-ci inflige 4d6 points de dégâts de son aux créatures situées dans la zone et les étourdit pendant 1 round (un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'étourdissement).

LANCE FANTASTIQUE

Inférieure ; 2° ; invocation façonnée

Cette invocation façonnée permet d'user de *décharge fantastique* à une plus grande distance. Ce pouvoir est désormais utilisable à 75 mètres, sans facteur de portée.

MALÉDICTION DU DÉSPOIR

Mineure ; 4°

Le personnage peut user de cette invocation pour maudire un adversaire en le touchant (cf. *malédiction*). Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit tout

de même un malus de -1 aux jets d'attaque pendant 1 minute.

MARCHE DES MORTS

Mineure ; 4°

Le personnage peut transformer les morts en squelettes et zombies (cf. sort *animation des morts*). Si le personnage lance l'invocation sans se munir de la composante matérielle habituelle du sort (un onyx d'une valeur de 25 po par dé de vie de mort-vivant), les morts-vivants créés tombent en poussière au bout de 1 minute.

MARCHE INVISIBLE

Mineure ; 2°

Le personnage a le pouvoir de disparaître. Il peut user d'*invisibilité* (portée personnelle uniquement), mais la durée est de 24 heures.

MUR DE FEU PÉRILLEUX

Majeure ; 5°

Le personnage peut invoquer un *mur de feu* (comme le sort). La moitié des dégâts est d'origine surnaturelle et n'est donc pas sujette à la résistance au feu. Si le *mur de feu périlleux* réduit le total de points de vie de la cible à 0 ou moins, il ne reste rien d'elle 1 round plus tard (même effet que le sort *destruction*).

MUR DE TÉNÈBRES

Mineure ; 2°

Le personnage peut user de *mur de ténèbres* (cf. page 114).

NOIRE DÉSINCARNATION

Suprême ; 8°

Ne faisant plus qu'un avec la puissance des ténèbres, le personnage apprend à se défaire de son corps. Quand il utilise ce pouvoir, il se transforme en nuée de chauves-souris d'ombre de taille Min emplissant deux cases de 3 mètres de côté (ou huit cases contiguës de 1,50 mètre de côté, qu'il peut façonner comme bon lui semble). Ce pouvoir a une durée de 24 heures.

Sous forme de nuée, le personnage acquiert les traits et aptitudes suivants : *Caractéristiques*. For -1 et Dex +6.

CA. Le personnage perd ses bonus d'armure et d'armure naturelle à la CA. Il bénéficie d'un bonus de taille de +4 et d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme à la CA.

Déplacement. Le personnage bénéficie d'une vitesse de déplacement en vol de 12 mètres (manœuvrabilité parfaite). Il est capable de se glisser au sein d'interstices comme une créature de taille Min.

Traits des nuées. Le personnage est immunisé contre les coups critiques, la prise en tenaille et les dégâts des armes. Il est impossible de lui faire un croc-en-jambe, de l'agripper ou de lui porter une attaque de bousculade. Il ne peut évidemment pas agripper un adversaire. Il est immunisé contre les sorts et effets qui prennent pour cibles un nombre précis de créatures, sauf s'il s'agit de pouvoirs mentaux. Il subit 50 % de dégâts en plus face aux sorts et effets de zone. Contrairement aux nuées de créatures de taille Min, il n'est pas vulnérable aux effets du vent. Si son total de points de vie atteint 0 ou que des dégâts non-létaux le plongent dans l'inconscience, il recouvre instantanément sa forme normale dans une case occupée par la nuée, au choix.

Attaque de nuée. Le personnage gagne une attaque infligeant 4d6 points de

dégâts aux créatures dont il occupe l'espace à la fin de son tour de jeu. Cette attaque agit comme une arme magique de son alignement.

Distraction. Une créature vivante vulnérable à l'attaque de nuée du personnage qui commence son tour de jeu dans une case occupée par celle-ci doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer sur un sort au sein de la zone occupée par la nuée, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort).

Possessions. L'équipement que le personnage porte ou tient est absorbé par sa nouvelle forme et est inutilisable.

Tant qu'il est affecté par la *noire désincarnation*, le personnage ne peut entreprendre que des actions de mouvement (et ne peut pas recourir à d'autres invocations).

NOIRE PRÉMONITION

Suprême ; 9^e

Cette invocation permet d'user du sort *prémonition*. Si le sorcier dispose d'une ligne de mire avec une créature située dans un rayon de 30 mètres, il peut communiquer avec elle via télépathie.

NUAGE DE MIASMES

Inférieure ; 1^{er}

Une brume s'étend sur un rayon de 3 mètres autour du personnage. Celle-ci n'entrave pas la ligne de mire, mais toutes les créatures qui se trouvent en son sein bénéficient d'un camouflage. Les créatures (autres que le personnage) qui entrent dans le nuage doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être fatiguées. Cet effet dure aussi longtemps que le sujet reste dans le nuage et pendant 1 round par la suite. Un vent modéré ou une flamme plus importante

que celle d'une torche disperse immédiatement la brume, qui se lève de toute façon au bout de 1 minute.

NUÉE GROUILLANTE

Inférieure ; 2^e

Le personnage peut user de *nuée grouillante* (comme le sort). Contrairement au sort, l'invocation dure aussi longtemps que le personnage se concentre, puis pendant 2 rounds par la suite.

OMBRE AFFAIBLISSANTE

Majeure ; 5^e

Les puissances des ténèbres protègent le personnage tout en absorbant la vie de ses adversaires. Cette invocation lui confère un camouflage total dans les zones qui ne sont pas vivement éclairées (elle ne fonctionne pas en plein jour ou dans le rayon d'un sort accompagné du registre de la lumière). De plus, les créatures vivantes adjacentes au personnage doivent réussir un jet de Vigueur au



Morthos convoque une nuée de chauves-souris.

début de son tour de jeu sous peine de subir un malus de -4 en Force pendant 5 rounds. Dès lors qu'une créature est affectée par l'ombre affaiblissante du personnage, elle y est immunisée pendant 24 heures. La durée de ce pouvoir est de 5 rounds. N'importe quel sort de lumière de niveau supérieur ou égal peut le contrer ou le dissiper.

PAROLE DE TRANSFORMATION

Suprême ; 5°

Le personnage prononce un mot surpuissant qui transforme une créature en masse inoffensive. L'effet fonctionne sur le même principe que *métamorphose funeste*, si ce n'est que 24 heures après avoir été transformé, le sujet a droit à un second jet de sauvegarde (qui exploite son bonus initial) pour recouvrer sa forme d'origine. En cas de nouvel échec, le sujet conserve sa nouvelle forme indéfiniment ou jusqu'à ce qu'on la lui rende par d'autres moyens.

PERCEPTION DU VIDE

Mineure ; 4°

Le personnage affûte sa vue et son ouïe, ce qui lui confère la perception aveugle sur 9 mètres pendant 24 heures.

POIGNE DE PIERRE

Inférieure ; 3°

Le personnage peut user de *poigne de pierre* (cf. page 118).

POIGNE TELLURIENNE

Inférieure ; 2°

Le personnage peut user de *poigne tellurienne* (cf. page 118).

PROPOS FUNESTES

Inférieure ; 2°

Le personnage prononce une syllabe du sombreverbe (cf. *Les Chapitres Interdits*) et affecte un objet ou une zone comme s'il jetait *fracasement*. Si une créature tient ou porte la cible du sort et que cette dernière est détruite, la créature doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être hébétée pendant 1 round et assourdie pendant 1 minute par la puissance des propos. Il s'agit d'un effet de son.

PROTECTION ENTROPIQUE

Inférieure ; 2°

Une fois cette invocation activée, le personnage s'entoure d'une énergie tourbillonnante et chaotique qui détourne les flèches, les rayons et autres attaques à distance (cf. *bouclier entropique*). Le personnage ne laisse aucune trace derrière lui (cf. *passage sans trace*) et il est impossible de le pister grâce à l'odorat. S'il ne peut le pister, un adversaire peut néanmoins le détecter grâce à son odorat.

SAUTS ET BONDS

Inférieure ; 2°

Le personnage invoque ce pouvoir pour jouir d'une grande agilité. Il bénéficie d'un bonus de +6 aux tests d'Acrobaties, Équilibre et Saut pendant 24 heures.

SORT FANTASTIQUE

Suprême ; 8° ; invocation façonnée

Cette invocation façonnée permet d'invoquer le terrifiant *sort fantastique*. Des éclairs de puissance mystique s'abattent alors sur les cibles situées dans les environs. Ce pouvoir inflige des dégâts de *décharge fantastique* aux créatures situées dans un rayon de 6 mètres que le personnage désigne. Il ne s'agit pas d'une attaque de rayon. Le personnage n'a donc pas besoin d'effectuer d'attaque de contact à distance. Chaque cible a droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

SOUFFLE DE LA NUIT

Inférieure ; 1^{er}

Un banc de brume s'étend sur un rayon 6 mètres autour du personnage, sur le même principe que le sort *nappe de brouillard*. Cette brume n'entrave pas la ligne de mire, mais toutes les créatures qui se trouvent en son sein bénéficient d'un camouflage. Un vent modéré ou une flamme plus importante que celle d'une torche disperse instantanément la brume, qui se lève de toute façon au bout de 1 minute.

TÉNÈBRES

Inférieure ; 2°

Le personnage peut user du sort *ténèbres*.

TÉNÈBRES AFFAMÉES

Mineure ; 3°

Le personnage crée une zone d'ombre (semblable à un effet de *ténèbres*) emplies de chauves-souris (cf. la description de la nuée de chauves-souris, page 201 du *Manuel des Monstres*, si ce n'est que cette nuée remplit toutes les cases occupées par les *ténèbres*). L'effet est stationnaire. Le personnage est immunisé contre les attaques de son invocation, mais il est sujet aux effets des *ténèbres*. L'effet perdure tant que le personnage reste concentré (comme s'il se concentrait sur un sort), et pendant 2 rounds par la suite. Si la nuée de chauves-souris est anéantie, les *ténèbres* s'évanouissent également.

TENTACULES GLACÉS

Majeure ; 5°

Cette invocation permet d'appeler une masse de tentacules noirs et glacés qui émergent du sol en quête de victimes. L'invocation fonctionne sur le même principe que *tentacules noirs d'Everd*, si ce n'est que chacune des créatures prises dans la zone d'effet subit 2d6 points de dégâts de froid par round, qu'elle soit agrippée par les tentacules ou non.

VISION DIABOLIQUE

Inférieure ; 2°

Le personnage gagne l'acuité visuelle d'un diable pendant 24 heures. Il voit normalement dans les *ténèbres* (ordinaires et magiques) sur 9 mètres.

VOIE DE L'OMBRE

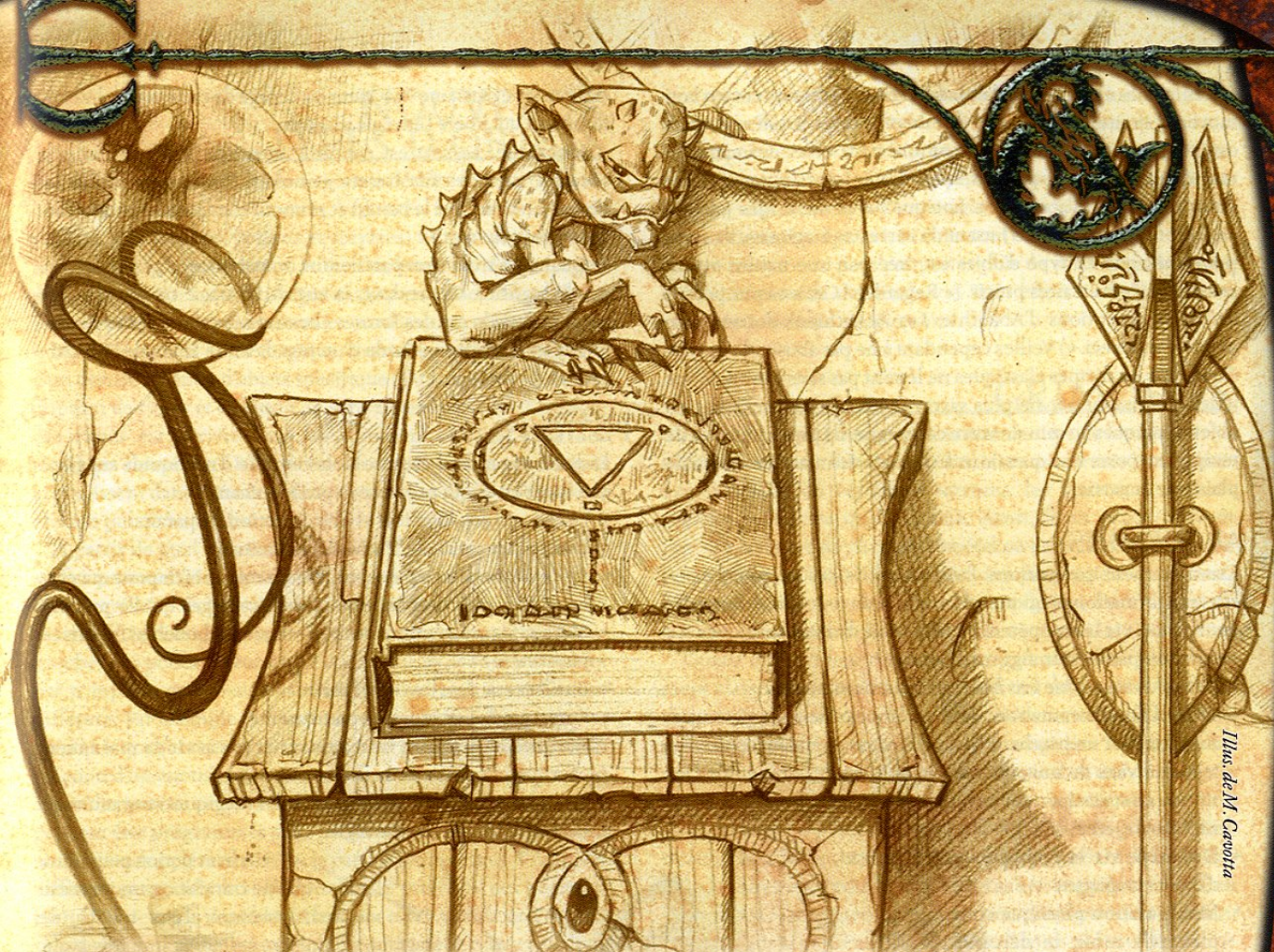
Suprême ; 6°

Cette invocation permet au personnage d'utiliser *traversée des ombres*. Pour chaque heure passée dans cet état, le personnage regagne autant de points de vie que s'il s'était reposé durant une journée entière.

VOL

Mineure ; 3°

Le personnage s'enveloppe d'une sorte de cape d'ombre évoquant des ailes. Il acquiert une vitesse de déplacement en vol (manœuvrabilité bonne) égale à sa vitesse de déplacement au sol pendant 24 heures.



Illus. de M. Cavotta

Les lanceurs de sorts profanes atteignent rarement un niveau élevé de compétence sans faire usage des armes et autres outils de leur répertoire : les objets magiques. Les sorts offrent puissance et souplesse d'utilisation, mais les objets magiques produisent des effets commodes et persistants qui exigeraient autrement de gros sacrifices magiques pour un mage. Le simple fait de lancer de multiples grâces félines mobilise de précieux emplacements de sort, mais un personnage suffisamment riche ou chanceux comprendra bien vite qu'il peut parvenir au même résultat avec des gants de Dextérité.

TYPES D'OBJETS ALTERNATIFS

Chacun sait que les potions sont des concoctions magiques spéciales que l'on stocke dans de petites fioles, que les parchemins sont de grandes feuilles de papier roulées abritant d'étranges symboles profanes et que les baguettes sont de minces bâtonnets qui déclenchent des effets magiques sur commande. Cependant, dans la création et l'utilisation d'objets magiques, la forme obéit à une fonction. Il n'y a pas de raison pour qu'une potion ou un parchemin ne puisse prendre une forme moins conventionnelle tant qu'il œuvre de la même façon qu'un objet de son format habituel.

Un objet magique de forme alternative n'est généralement pas aussi efficace qu'un objet doté du format standard. Si les potions prennent la forme de fioles, c'est parce qu'au fil de

siècles d'expériences, des lanceurs de sorts ont découvert qu'une gorgée d'une boisson enchantée est simple d'utilisation pour chacun et ne demande pas de formation nécessaire. Pour créer la forme alternative d'un objet, le lanceur de sorts doit posséder le don correspondant au format d'origine et le don Création d'objets merveilleux, tous deux devant être utilisés conjointement pour assurer la création de potions et de parchemins alternatifs tout en assurant l'intégrité des avantages que procurent ces objets.

S'il est possible de créer de nouveaux dons de création d'objets, il est inutile de modifier le système tant que les nouvelles formes obéissent aux règles d'utilisation des exemplaires originaux. Par exemple, une potion prenant la forme d'un carreau que l'on active en le cassant est mécaniquement identique à la potion que l'on boit. On n'a pas besoin de formation magique spécifique pour s'en servir et son utilisation constitue une tâche qui exige un minimum de concentration et provoque des attaques d'opportunité. Cependant, notre carreau sera un peu plus utile dans certaines situations (par exemple, sous l'eau ou dans les mains d'une créature qui est incapable d'avaler une potion), mais les différences sont trop mineures pour justifier l'existence du don Création de carreaux magiques. Carreaux et potions se partagent donc la même niche en terme de système de jeu.

Les formes alternatives d'objets magiques constituent un bon moyen d'ajouter un soupçon d'ambiance et de mystère à votre campagne. Si une culture est connue pour créer des carreaux magiques à la place de potions, les ennemis issus de cette culture occuperont une place à part. Lorsque les personnages joueurs croiseront la route de PNJ usant de carreaux magiques, ils comprendront que ce type d'objet est créé par une nation ou un ensemble d'adversaires précis. (« Regardez ! Cet assassin portait des carreaux-potions d'Abkathie. Les Abkathiens doivent être derrière tout ceci. ») Veillez cependant à ne pas abuser de ce type d'objet car les formes classiques ne le sont pas sans raison. Si vos joueurs finissent par ne plus savoir quelle forme prennent les objets magiques au sein de votre campagne, ils passeront plus de temps à se poser des questions à ce sujet qu'à tirer un véritable plaisir de la partie.

PARCHEMINS

Contrairement aux potions, l'utilisation de parchemins nécessite une formation magique ou la faculté de reproduire une telle instruction via la compétence Utilisation d'objets magiques. Le profil d'un parchemin figure ci-dessous.

- Usage unique. Une fois lus, les écrits disparaissent.
- Objet à fin d'incantation. Seul un lanceur de sorts peut aisément utiliser un parchemin. Il lui faudra cependant réussir un test de niveau de lanceur de sorts pour lire un parchemin d'un niveau de sort supérieur au niveau de sort maximal qu'il est en mesure de jeter.
- Utilisable via la compétence Utilisation d'objets magiques.
- Manipulation physique complexe (le tenir, le dérouler puis le lire).
- L'utilisateur doit l'avoir en main.
- Provoque des attaques d'opportunité.
- Certaines formes de parchemins alternatifs sont décrites ci-dessous.

Gemme. L'utilisateur qui tient une gemme spécialement préparée à cet effet produit un ensemble de gestes et de sons. Une fois les dernières paroles prononcées, le sort est libéré. À l'instar d'un parchemin classique, la gemme est alors vidée mais peut être réutilisée.

Incendiaire. Le sort est intégré à un mélange de poudres et de papier recouvert de runes. Pour utiliser un tel objet, le lanceur de sorts prononce le dernier mot de l'incantation tout en mettant le feu à l'objet (en recourant, par exemple, à une propriété mineure de cet objet qui ne nécessite pas d'action supplémentaire). L'objet

est consommé dans une vive lueur ou dégage de curieuses volutes de fumée, ce qui libère l'énergie magique.

Macramé. Le sort est contenu dans une sorte de dentelle obtenue avec des fils tressés et noués. L'utilisateur défait les nœuds en tirant sur le bon fil et prononce les paroles permettant l'activation du sort.

Quand on trouve un parchemin, on commence généralement par l'identifier. Cependant, lecture de la magie n'étant d'aucun secours dans le cas des formes alternatives proposées ci-dessus, il faut les déchiffrer à l'aide d'un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort).

POTIONS

La potion standard est une fiole remplie d'un liquide magique que l'on boit et qui présente le profil suivant :

- Usage unique. Une fois avalée, la potion disparaît.
- Limitée aux sorts de 3^e niveau ou moins.
- Pas de formation magique spécifique requise. N'importe qui peut boire une potion et bénéficier des avantages qu'elle procure.
- Nécessite une manipulation physique (débouchée ou brisée, puis avalée).
- L'utilisateur doit l'avoir en main.
- Provoque des attaques d'opportunité.

Avec ces indications, vous ne devriez pas avoir de mal à créer des formes alternatives de potions.

Fruit magique. Pommes et grenades magiques sont monnaie courante dans la mythologie.

Un fruit-potion peut n'être qu'une tranche ou un morceau de fruit trempé dans un fluide magique produisant ses effets une fois avalé.

Pain magique. Une fine tranche de pain arborant un symbole divin ou profane renferme un sort sur le même principe qu'une potion. Une fois le pain avalé, la magie prend effet.

Talisman. Le crâne d'un petit animal (par exemple, un oiseau, une souris ou un rat) est enchanté à l'aide d'un sort. Quand on l'écrase à l'aide de la main ou du pied, l'objet libère l'effet qu'il a emmagasiné.

Carreau magique. Un petit carreau de céramique arborant une rune magique pourrait renfermer un effet ressemblant à celui d'une potion. L'effet est libéré une fois l'objet brisé.



Une guerrière blessée se soigne à l'aide d'un carreau-potion.

NOUVEAUX TYPES D'OBJETS

Les différents types d'objets magiques décrits dans le *Guide du Maître* (anneaux, armes, armures, baguettes, bâtons, objets merveilleux, parchemins, potions et sceptres) ne sont pas nécessairement les seuls qui existent. À Faerûn, le monde de campagne des *ROYAUMES OUBLIÉS*, tatouages magiques, runes magiques et sorts de prévoyance sont monnaie courante, chacun étant conçu à la manière d'un objet magique classique et s'accompagnant d'un don de création d'objets spécifique (Tatouage magique, Inscription de runes et Création de sorts de prévoyance). La magie des runes est décrite dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*, celle des tatouages figure dans *Races de Faerûn* et les sorts de prévoyance apparaissent dans *L'Inaccessible Orient* (et sont repris ici pour que chacun puisse les exploiter au sein de sa campagne).

À partir de quel moment une forme alternative diffère-t-elle suffisamment d'une forme classique pour justifier un type et un don de création d'objets ? Dès que sa création ou son utilisation est modifiée. Les trois types d'objets susmentionnés semblent proches des potions (leur usage est unique et ils sont utilisables par n'importe qui), mais chacun affiche un trait sensiblement différent. Par exemple, il faut 10 minutes pour écrire une rune magique, qui peut servir à concevoir un piège rudimentaire. La création d'un tatouage demande 1 heure et ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand on l'active. Les sorts de prévoyance peuvent être programmés pour prendre effet automatiquement, sans action supplémentaire de la part de leur porteur. Toutes ces différences modifient suffisamment le profil de ces objets, si bien qu'il n'est pas possible de les concevoir à l'aide de Préparation de potions et qu'ils justifient l'apparition de nouveaux dons de création.

SORTS DE PRÉVOYANCE

Un sort de prévoyance est un effet magique à usage unique que l'on place en une créature consentante. Il n'occupe aucun emplacement précis sur le corps de celle-ci, n'a pas de forme physique et reste inactif jusqu'à ce qu'on le déclenche (tout comme un effet créé avec un sort de *prévoyance*). Une fois déclenché, il prend instantanément effet sur le porteur (ou est centré dans sa case s'il affecte une zone). Pour produire un tel sort, il faut posséder le don Création de sorts de prévoyance (cf. page 76).

L'élément déclencheur d'un sort de prévoyance est généralement un événement qui touche le porteur du sort (mort, maladie, exposition à un souffle ou à des dégâts d'énergie destructive, chute, poison, flammes, noyade, sommeil, terreur, niveaux négatifs, surdité, cécité, etc.).

Le prix de vente d'un sort de prévoyance est égal au niveau du sort × niveau de lanceur de sorts × 100 po. Le sort doit être préparé en présence de la personne qui va le porter, cette dernière étant soumise aux mêmes restrictions que son créateur (ce qui signifie qu'elle ne peut lancer aucun autre sort durant la préparation, qu'elle doit être présente 8 heures par jour, etc.). Une fois assigné à un porteur, le sort de prévoyance ne peut plus être transféré à autrui, mais il peut être détruit (cf. ci-dessous). Le sort reste lié au corps du porteur, mort ou vif. Du reste, des légendes circulent parmi les aventuriers quant à des sorts de prévoyance restés inactifs pendant des siècles sur le cadavre de

leur porteur, pour s'activer brutalement une fois les conditions de déclenchement remplies.

Si le porteur d'un sort de prévoyance est la cible d'une *dissipation de la magie*, il peut être dissipé sans pour autant être déclenché. Au sein d'une *zone d'antimagie*, un sort de prévoyance est temporairement réprimé, comme tout objet magique.

Une créature ne peut pas porter plus de sorts de prévoyance qu'elle ne possède de dés de vie. Tout effort visant à dépasser cette limite échoue simplement.

GRIMOIRES

Bien que la plupart des gens les voient comme de lourds et volumineux tomes constitués de vélin, aux couvertures ornées parfois pourvues de véritables serrures, les grimoires peuvent prendre n'importe quelle forme. Ainsi, leurs pages peuvent prendre la forme de plaques de métal ou de feuilles d'ivoire. On peut également maquiller un grimoire par magie et lui donner l'apparence d'un bouclier, d'un plateau de jeu, d'un luth ou de quelque autre objet ordinaire de taille équivalente.

Quelle que soit leur apparence, les grimoires sont habituellement classés en deux catégories : les livres de magie et les livres de sorts. Les livres de magie, ou manuels de travail, sont les tomes auxquels se réfère quotidiennement le magicien. Ils renferment des sorts mélangés, parcourus de notes, et sont usés puisque le mage les emmène en voyage et les utilise sur le terrain.

À l'inverse, les livres de sorts, parfois qualifiés de grands livres, rassemblent le répertoire du mage de façon très ordonnée. Les grands livres sont placés sous clef, cachés et gardés en un lieu sûr ou chez le magicien. La plupart sont dorés ou écrits à l'or fin. Certains abritent même des feuilles d'ivoire poli ou de platine recouvertes de textes profanes. Ils ont généralement des proportions inhabituelles (très grands par rapport à leur largeur) et leurs coins sont souvent renforcés de métal. Enfin, il n'est pas rare que leur couverture soit ciselée ou en relief.

UTILISATION DES GRIMOIRES

Tout magicien possède un ensemble de notes, de formules, de scripts et de codes visant à consigner le fonctionnement de chaque sort. Bien que le concept et le langage sous-jacents soient les mêmes, aucun magicien ne peut ramasser le grimoire d'un collègue et préparer des sorts à partir de ce tome. Quand il souhaite comprendre le grimoire d'un semblable (ce qui inclut les volumes oubliés dénichés au sein de ruines et les manuels de travail comptant parmi les butins récupérés), le lecteur doit user de *lecture de la magie* ou réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort) pour identifier un sort précis (et son sens général si l'effet ne compte pas parmi ceux de son propre répertoire). Ainsi, tant que le magicien n'a pas déchiffré un grimoire qui ne lui appartient pas, celui-ci est inutile.

Les magiciens peuvent apprendre ou recopier des sorts à partir d'un grimoire qui ne leur appartient pas comme le décrit *Écrits de magie profane*, page 178 du *Manuel des Joueurs*. Deux points en particulier méritent votre attention.

Maîtres et apprentis. Les magiciens qui s'entourent d'apprentis leur apprennent généralement une bonne partie de leur système d'annotations et des codes qu'ils ont perfectionnés. Ainsi, un magicien tentant de déchiffrer, de préparer ou de

recopier un sort à partir du grimoire de son maître (ou de son apprenti) bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 au test d'Art de la magie.

Maîtrise d'un grimoire étranger. Plutôt que de se fatiguer à recopier chaque sort intéressant découvert dans un grimoire, un magicien peut tenter de saisir les codes et les notes de son propriétaire d'origine. Cette procédure revient à se mettre en accord avec le grimoire, mais il s'agit principalement d'une question de temps passé à l'étudier et non de quelque cheminement mystique. L'intéressé effectue un test d'Art de la magie (DD 25 + niveau du sort de plus haut niveau du grimoire) et étudie l'ouvrage pendant 1 semaine, +1 jour par sort qu'il renferme. En cas de succès, le magicien peut utiliser le grimoire comme si c'était le sien et n'a plus besoin d'effectuer le moindre test d'Art de la magie pour en apprendre ou en copier les sorts. En cas d'échec, il doit attendre de gagner 1 degré de maîtrise en Art de la magie avant d'effectuer une nouvelle tentative de maîtrise.

CRÉATION D'UN GRIMOIRE

Si les grimoires présentent parfois décorations et autres écrits profanes apocryphes, ils doivent avant tout abriter une page par niveau de sort que l'on souhaite y écrire. Les pages de la plupart des grimoires sont traitées de manière à résister à l'érosion du temps, au feu, aux moisissures, à l'eau, aux parasites, aux taches et autres accidents. Tout ceci en fait donc des ouvrages relativement chers, même quand ils sont encore vierges.

Le prix de base de 15 po permet de s'offrir un ouvrage relié de cuir de 100 pages de parchemin, un style également appliqué aux autres tomes de qualité (généalogies de nobles lignées, originaux de textes publiés par des sages, etc.). Les matériaux exotiques augmentent le coût et le poids d'un grimoire. Ils sont généralement réservés aux livres de sorts et non aux livres de magie.

TABLE 5-1 : GRIMOIRES

Couverture	Poids	Solidité	Points de résistance	Coût
Cuir	500 g	2	+0	5 po
Bois léger	500 g	3	+1	20 po
Métal mou	2,5 kg	5	+4	100 po
Métal dur	2,5 kg	7	+5	200 po
Peau de dragon	1 kg	4	+2	200 po
Coffret	+500 g	+1	+1	+20 po

Pages (100)	Poids	Solidité	Points de résistance	Coût
Parchemin	1 kg	+0	1	10 po
Papier de lin	1 kg	+0	2	20 po
Vélin	1 kg	+0	3	50 po
Os ou ivoire	2 kg	+0	4	100 po
Feuilles de métal	10 kg	+1	8	500 po

Le poids, la solidité, les points de résistance et le coût d'un grimoire inhabituel correspondent à la somme des variables numériques de sa couverture et de ses pages. Par exemple, un tome pourvu d'une couverture en acier (métal dur) et de feuilles de métal pèse 12,5 kilos et coûte 700 po. Il a une solidité de 8 et 13 points de résistance.

Tous les ouvrages de qualité peuvent être achetés avec un coffret étanche doublé de cuir, suffisamment robuste pour les protéger d'une pluie battante ou d'une avalanche, mais pas d'une immersion prolongée. Les procédés spéciaux (comme un bain

dans une solution secrète d'herbes et de substances alchimiques conçue pour lutter contre le feu et les moisissures) sont inclus dans les coûts figurant ci-dessus.

PROTECTION DES GRIMOIRES

Tout magicien en ayant les moyens fera son possible pour préserver son grimoire des accidents, des combats et du vol. Beaucoup de livres de magie proposent des protections bon marché (souvent des *runes explosives* ou un *piège à feu*). Cependant, aux yeux de la plupart des magiciens, le risque de perdre un manuel de travail ne justifie pas les dépenses que supposent une protection de haut vol.

De leur côté, les livres de sorts sont habituellement rangés dans des lieux tenus secrets (parfois même dans d'autres plans), et protégés par des pièges mécaniques, de fidèles gardiens et autres sorts défensifs, tous plus mortels les uns que les autres. Les moyens assignés à la protection d'un grand livre peuvent prendre toutes les formes imaginables, qu'il s'agisse d'araignées et de serpents venimeux, de vessies remplies de gaz paralysant ou soporifique, de lames de faux ou d'aiguilles empoisonnées dissimulées dans les serrures, couvercles et charpentes de coffres et autres meubles dans lesquels sont dissimulés les précieux ouvrages.

Les protections magiques peuvent ajouter des milliers de pièces d'or au coût d'un tome fort simple. Parmi les protections des grimoires les plus courantes, on trouve les suivantes :

Caustique. Le livre est imprégné d'une essence âcre qui repousse les créatures nuisibles. Toute créature touchant le tome sans prononcer un mot de commande doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être nauséuse pendant 1d4+1 rounds.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, nuage nauséabond ; Prix +2 000 po.

Imperméable. Le livre est immunisé contre les dégâts liés à une immersion ou à une simple exposition à l'eau.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, endurance aux énergies destructives ; Prix +1 000 po.

Lévitation. Le livre flotte dans les airs là où on le laisse, un peu comme un *sceptre inamovible*, mais il ne peut supporter que son propre poids.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, lévitation ; Prix +2 000 po.

Mimétisme. Le livre ressemble à un objet d'une taille comparable à la sienne (pas plus de 25 % d'écart, en plus ou en moins) et d'un poids relativement proche (0,5 à 2 fois le poids normal). Sur commande, le tome passe d'une apparence à l'autre. Toute créature touchant la forme de mimétisme a droit à un jet de Volonté (DD 14) pour dévoiler l'illusion.

Illusion modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, image accomplie ; Prix +2 000 po.

Piège magique. Un piège magique a été intégré au livre. Par exemple, un sort de *maines brûlantes* frappe quiconque manipule le grimoire, à l'exception de son propriétaire. Le piège peut être programmé pour opérer si le livre est touché, ouvert ou lu. Tout sort convenant à un piège peut être utilisé (cf. *Exemples de pièges*, page 70 du *Guide du Maître* pour ce qui est des prix et autres suggestions).

Résistance aux énergies destructives (mineure). Le livre a une résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5), au froid (5) et au son (5).

Abjuration modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +1 000 po.

Résistance aux énergies destructives (suprême). Le livre a une résistance à l'acide (12), à l'électricité (12), au feu (12), au froid (12) et au son (12).

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies destructives* ; Prix +3 000 po.

OBJETS MAGIQUES

Bien que l'introduction de nouveaux objets magiques suscite l'intérêt de tous les personnages, les membres des classes de lanceur de sorts profanes s'intéressent davantage à la découverte et à l'étude de toute magie jusque-là inconnue. Le reste du chapitre présente un grand nombre d'objets magiques inédits (et des objets issus d'autres suppléments mis à jour) qui ont une certaine valeur aux yeux de personnages usant de magie profane, mais également aux yeux de leurs ennemis.

Pour plus d'informations sur les objets magiques et leurs pouvoirs, reportez-vous au Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

NOUVEAUX MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Les membres de la classe de prestige d'adepte de l'étoile verdoyante (cf. page 24) comptent sur une substance précieuse, le métal étoilé, pour alimenter leurs singuliers pouvoirs. Mais le métal étoilé peut également servir à la création d'armes mortelles contre les créatures étrangères au plan Matériel ou à la conception d'armures aux qualités proches de celles qui sont forgées en adamantium.

Métal étoilé. Cet alliage de choix est constitué de fer météorique, plus précisément de minerai extrait des météores qui se détachent de la comète Alhazarde. Le métal étoilé est extrêmement dur et présente le même profil que l'adamantium (cf. page 288 du *Guide du Maître*), ce qui inclut la réduction des dégâts quand on l'exploite pour forger une armure. Le métal étoilé entretient également un lien magique naturel avec le plan Matériel. Les armes conçues à partir de cet alliage sont redoutables contre les créatures originaires d'autres plans. En effet, elles infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures extraplanares qui se trouvent dans le plan Matériel.

La création d'une arme en métal étoilé coûte 5 000 po de plus que la création d'une arme en acier. Pour ce qui est des armures, reportez-vous au coût de l'adamantium.

NOUVEAUX ANNEAUX MAGIQUES

Les anneaux magiques qui suivent disposent de pouvoirs et de propriétés qui les rendent très précieux aux yeux des lanceurs de sorts profanes.

Combat magique. Cet anneau puissant est habituellement en or et serti de petites perles d'argent. Le porteur prend conscience de tous les sorts lancés dans un rayon de 18 mètres et peut les identifier (même s'il ne distingue ni l'incantation ni les effets) en réussissant un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas de succès, le porteur a le droit, 1 fois par jour, de contrer un sort (sans préparer d'action dans ce sens ni effectuer de test de dissipation) ou de changer la cible ou le point d'effet du sort vers tout autre point ou cible situé dans un rayon de 18 mètres (ce qui l'inclut s'il s'agit d'un sort bénéfique en ce qui le concerne). Si le porteur choisit une cible inadaptée (par exemple, un animal alors que le sort affecte simplement les humanoïdes), le sort fonctionne normalement et le pouvoir est perdu pour la journée. Si le porteur se trouve dans la zone d'effet du sort après l'avoir resitué, il en subit les effets.

Divination puissante ; NLS 14 ; Création d'anneaux magiques, *détection de la magie, dissipation de la magie, renvoi des sorts*, le créateur doit posséder un degré de maîtrise de 10 en Art de la magie ; Prix 67 600 po.

Puissance profane.

Habituellement en bronze, l'anneau de puissance profane a la forme d'un serpent qui se mord la queue. Quand un jeteur de sorts le passe au doigt, il lui confère un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts profanes (tests de niveau de lanceur de sorts, variables numériques des sorts profanes dépendant du niveau, etc.).

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'anneaux magiques, *arme magique suprême, souhait limité* ; Prix 20 000 po.

Savoir. Une créature portant un anneau de savoir peut user de mythes et légendes et de pierres commères, 1 fois par semaine chacun, en prononçant un simple mot de commande. Le porteur également trouver les pièges magiques créés au moyen de glyphes, de runes, de sceaux et de symboles en réussissant un test de Fouille, sur le même principe qu'un roublard.

Divination puissante ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, *détection des pièges, mythes et légendes, pierres commères* ; Prix 23 250 po.

Théurgie. Généralement taillé dans un morceau de corail poli, l'anneau de théurgie fonctionne différemment selon le type de lanceur de sorts profane qui le passe au doigt. Pour les magiciens et autres personnages qui préparent leurs sorts, l'anneau agit en qualité de grimoire capable de stocker jusqu'à trois sorts



Un livre de sorts bien protégé

TABLE 5-2 : NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Grimoire	Coût/modificateur au prix de base
Piège magique	Variable
Imperméable	+1 000 po
Résistance aux énergies destructives (mineure)	+1 000 po
Caustique	+2 000 po
Mimétisme	+2 000 po
Résistance aux énergies destructives (suprême)	+3 000 po

Matériau spécial	Coût
Métal étoilé	+5 000 po

Anneaux	
Anneau de puissance profane	20 000 po
Anneau de théurgie	20 000 po
Anneau de savoir	23 250 po
Anneau de combat magique	67 600 po

Propriétés spéciales des armes	
Tueuse de mages	Bonus de +1
Maîtrise	Bonus de +2
Repoussante	Bonus de +3

Propriétés spéciales des armures	
Protection contre la mort	Bonus de +1
Dévoreuse de magie	Bonus de +3
Immunité contre la transmutation	Bonus de +5

Armures spécifiques	
Chemise de mailles en mithral embrumée	21 300 po
Armure cramoisie d'Ilpharzz	28 300 po
Le diabolotin cracheur	46 245 po

Bâtons	
Bâton de nuit	30 000 po
Bâton des yeux	34 700 po
Bâton de piège	36 750 po
Bâton des crânes	39 200 po
Bâton d'ouverture	42 200 po
Bâton de vision	42 800 po
Bâton d'action éthérée	57 300 po
Bâton de transport	67 500 po
Bâton de noirceur fiélonne	98 200 po
Bâton de maîtrise	223 000 po

d'un niveau accessible au personnage. Au prix d'une action de mouvement, le porteur peut transférer l'un des sorts de l'anneau dans l'un de ses emplacements de sort libres du niveau adéquat. Il peut alors le jeter comme s'il l'avait préparé en personne. Le porteur ne peut cependant transférer un sort que vers un emplacement de sort qu'il a délibérément laissé libre dans ce but, pas vers un emplacement de sort libre

mais déjà utilisé. S'il ne bénéficie donc pas de sorts quotidiens supplémentaires, cela lui offre néanmoins davantage de souplesse quant aux sorts qui lui sont disponibles.



Tordek est victime d'un bâton repoussant.

Objets merveilleux

<i>Poudre du voile noir</i>	750 po
<i>Gilet de résistance +1</i>	1 000 po
<i>Contrat de Nephtas</i>	1 400 po
<i>Arôme de songes</i>	1 500 po
<i>Bandoura de Fochluchan</i>	1 900 po
<i>Poudre de dispersion</i>	2 100 po
<i>Cistre de MacFuirmidh</i>	2 900 po
<i>Gilet de résistance +2</i>	4 000 po
<i>Arôme de mort figée</i>	4 500 po
<i>Lentilles de ténèbres</i>	7 700 po
<i>Chasuble de férocité mineure</i>	8 000 po
<i>Gilet de résistance +3</i>	9 000 po
<i>Luth de Doss</i>	9 800 po
<i>Ceinture aux poches multiples</i>	11 000 po
<i>Pierres de message (paire)</i>	15 000 po
<i>Gilet de résistance +4</i>	16 000 po
<i>Chasuble de férocité suprême</i>	18 000 po
<i>Bouteille de pensées</i>	20 000 po
<i>Livre de sang</i>	21 300 po
<i>Mandoline de Canaith</i>	23 400 po
<i>Gilet de résistance +5</i>	25 000 po
<i>Carpette de bienvenue</i>	30 000 po
<i>Lyre de Cli</i>	37 600 po
<i>Heaume du phénix</i>	53 000 po
<i>Harpe d'Anstruth</i>	60 000 po
<i>Harpe d'Ollamh</i>	83 600 po

Par exemple, un magicien de niveau 5 peut stocker *boule de feu*, *dissipation de la magie* et *vol* dans l'anneau, puis conserver un emplacement de sort de 3^e niveau libre qu'il utilisera à des fins offensives, défensives ou de fuite, au choix.

Les ensorceleurs et autres personnages qui ne préparent pas leurs sorts tirent un avantage différent de cet anneau magique. Chaque sort stocké est utilisable en qualité de sort connu supplémentaire tant que le personnage dispose d'un emplacement de sort inutilisé du niveau adéquat. Le sort stocké disparaît de l'anneau une fois jeté, mais le personnage peut se débrouiller pour qu'un sort ne figurant pas sur sa liste soit ensuite de nouveau stocké dans l'anneau. Par exemple, un barde qui ne connaît pas *sphère d'invisibilité* pourra demander au magicien du groupe de stocker ce sort dans l'anneau afin que tous deux puissent y avoir recours en cas de besoin.

Le personnage s'acquitte des coûts exprimés en composantes matérielles et en PX quand l'anneau libère le sort et non au moment où le sort est stocké dans l'anneau.

Universelle modérée ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, mémorisation de Rary ; Prix 20 000 po.

<i>Ceinture de résistance à la magie</i>	90 000 po
<i>Robe toute-puissante de Dyrr</i>	123 000 po

Sceptres

<i>Sceptre de fureur +1</i>	26 800 po
<i>Sceptre du sorcier</i>	28 000 po
<i>Sceptre de fureur +2</i>	38 800 po
<i>Sceptre de fureur +3</i>	58 800 po
<i>Sceptre d'interférence</i>	72 000 po
<i>Sceptre de fureur +4</i>	77 600 po
<i>Sceptre de fureur +5</i>	95 600 po

Sceptres de métamagie

<i>Métamagie, coopération, mineure</i>	2 700 po
<i>Métamagie, substitution, mineure</i>	2 700 po
<i>Métamagie, altération de zone, mineure</i>	5 400 po
<i>Métamagie, coopération</i>	10 500 po
<i>Métamagie, substitution</i>	10 500 po
<i>Métamagie, altération de zone</i>	21 600 po
<i>Métamagie, coopération, majeure</i>	24 300 po
<i>Métamagie, substitution, majeure</i>	24 300 po
<i>Métamagie, démultiplication, mineure</i>	27 200 po
<i>Métamagie, altération de zone, majeure</i>	48 600 po
<i>Métamagie, démultiplication</i>	108 000 po
<i>Métamagie, démultiplication, majeure</i>	243 000 po

pas de ces avantages quand il se sert d'une autre arme, même s'il brandit celle-ci en même temps.

Cette propriété spéciale s'adresse exclusivement aux armes de corps à corps.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *transformation de Tenser* ; Prix bonus de +2.

Repoussante. Cette arme a le pouvoir de repousser les adversaires du porteur au sens littéral du terme. En cas de coup au but, la cible de l'attaque doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine d'être repoussée de 3 mètres. Si le déplacement est impossible, elle tombe au sol. En cas d'échec, la cible doit réussir un second jet de Vigueur (DD 19) sous peine d'être étourdie pendant 1 round.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *champ de force* ; Prix bonus de +3.

Tueuse de mages. Les lanceurs de sorts profanes redoutent les armes pourvues de cette propriété spéciale. Celle-ci affecte les créatures disposant de sorts de magie profane préparés, d'emplacements de sorts permettant de jeter des sorts de magie profane sans préparation ou de pouvoirs magiques profanes. Le bonus d'altération de l'arme augmente alors de 2 crans (par exemple, une *épée longue* +1 devient une *épée longue* +3 contre un lanceur de sorts profanes) et elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Les arbalètes, arcs et frondes tueurs de mages confèrent cette propriété spéciale à leurs munitions.

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *dissipation de la magie* ; Prix bonus de +1.

**NOUVELLES PROPRIÉTÉS
SPÉCIALES D'ARMURES**

Bien que les ensorceleurs et les magiciens s'encombrent rarement d'une armure, les bardes, sorciers et autres mages de bataille y ont recours. Ils apprécient tout particulièrement les

**NOUVELLES PROPRIÉTÉS
SPÉCIALES D'ARMES**

Les sorts ne permettent pas de venir à bout de tous les adversaires. Quand il leur faut se battre, les lanceurs de sorts profanes ont recours à des armes dont le maniement est facile ou qui permettent de tenir leurs adversaires à distance respectable.

Maîtrise. Hautement prisées par les lanceurs de sorts profanes, les armes de maîtrise peuvent être utilisées sans malus par les personnages qui n'en connaissent pas le maniement. De plus, le bonus de base à l'attaque de l'utilisateur est au minimum égal aux 3/4 de son niveau (équivalent à celui d'un prêtre de son niveau) quand il se sert de cette arme. Par contre, il ne bénéficie

propriétés spéciales qui renforcent la maigre protection que leur offrent les armures légères.

Dévoreuse de magie. Ce type d'armure est habituellement orné de spirales et de gueules armées de crocs. Elle offre une résistance à la magie (13), mais les sorts qui prennent le porteur pour cible sont dévorés par la propriété de l'armure s'ils ne parviennent pas à passer outre la RM qu'elle confère. Le porteur bénéficie alors de 1d8 points de vie temporaires (jusqu'à un maximum de 8 points, quel que soit le nombre de sorts dévorés). Les points de vie temporaires ainsi glanés disparaissent au bout de 1 heure.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance à la magie, souhait limité* ; Prix bonus de +3.

Immunité contre la transformation. Le porteur de cette armure est immunisé contre les effets de transmutation susceptibles de modifier sa forme, ce qui inclut la métamorphose et la pétrification, mais également la désintégration (*désintégration* peut tuer le porteur mais ne transforme alors pas ses restes en poussière). Le porteur peut décider de laisser certains sorts franchir la protection que lui offre l'armure (pour se lancer des sorts de Transmutation, par exemple, ou pour bénéficier d'une *métamorphose* ou d'un *agrandissement* lancé par un allié).

Abjuration puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *immunité contre les sorts* ; Prix bonus de +5.

Protection contre la mort. Une fois par jour, le porteur de cette armure peut ignorer un effet de mort dont il est la cible (ce qui inclut les sorts de mort, les effets de mort magique, l'absorption d'énergie et les effets d'énergie négative comme les sorts de *blessure* et *contact glacial*).

Nécromancie modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *protection contre la mort* ; Prix bonus de +1.

NOUVELLES ARMURES SPÉCIFIQUES

Les armures qui suivent sont habituellement conçues avec les propriétés qui figurent dans la description de chacune.

Armure cramoisie d'Ilpharzz. Recouverte d'une teinte brillante et écarlate, l'armure cramoisie d'Ilpharzz est une armure de cuir +4 brodée de fils d'or représentant des motifs enflammés. Au prix d'une action libre, le porteur peut embraser l'armure et s'envelopper de flammes magiques dégageant autant de lumière qu'une torche. Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour. Le porteur n'est pas blessé par le feu. Il bénéficie alors d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'une résistance au feu (15). Toute créature l'attaquant à l'aide d'une arme naturelle ou d'une arme de corps à corps dépourvue d'allonge subit 1d4 points de dégâts de

feu par attaque. L'armure cramoisie brûle à chaque fois jusqu'à 1 minute d'affilée.

Abjuration modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier, bouclier de feu, résistance aux énergies négatives* ; Prix 28 300 po ; Coût 14 230 po + 1 125 PX.

Chemise de mailles en mithral embrumée. Forcée à partir d'un alliage de mithral blanc-argent, cette armure est une chemise de mailles en mithral +2 qui remplit la case du porteur d'une brume argentée et tourbillonnante sur commande. La brume confère au porteur un camouflage mais elle n'affecte pas sa vue. L'armure génère la brume argentée pendant 1 minute par utilisation, jusqu'à 7 fois par jour. Une fois par jour, le porteur peut également adopter un état gazeux pendant 10 minutes maximum.

Abjuration modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *brume de dissimulation, état gazeux* ; Prix 21 300 po ; Coût 11 200 po + 808 PX.

Le diabolot cracheur. Prenant la forme d'un visage de diabolot grimacant et malicieux, cet objet est une targe animée +4 qui, au prix d'un mot de commande (action simple), peut cracher un venin brûlant, 1 fois par jour. Le crachat prend la forme d'une attaque de contact à distance d'une portée de 9 mètres qui inflige 1d4+6 points de dégâts de feu, un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution, puis un nouvel affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution 1 minute plus tard. La victime peut annuler chaque affaiblissement en réussissant un jet de Vigueur (DD 17). Le diabolot cracheur est pris d'une malicieuse hilarité quand il pare l'arme d'un adversaire, propriété inoffensive mais des plus troublantes.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets, empoisonnement, flammes* ; Prix 46 245 po.

NOUVEAUX BÂTONS MAGIQUES

Peu d'objets magiques sont aussi caractéristiques et menaçants que le bâton de l'arcane. Un lanceur de sorts brandissant un bâton pousse généralement ses adversaires à y réfléchir à deux fois avant de s'en prendre à lui.

Bâton d'action éthérée. Ce bâton de bois souple est orné de trois filigranes argentés. Il s'agit d'un bâton +1 spectral qui permet de lancer les sorts suivants :

- *Clignotement* (1 charge)
- *Forme éthérée* (1 charge)

Une fois toutes les charges dépensées, l'objet reste un bâton +1 spectral.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, Création de bâtons magiques, *changement de plan, clignotement, forme éthérée* ; Prix 57 300 po.



Armure cramoisie d'Ilpharzz

Bâton des crânes. Ce bâton est en ébène et terminé en forme de crâne taillé dans un morceau d'ivoire, ou taillé dans un fémur de géant et pourvu d'un véritable crâne poli. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Animation des morts* (1 charge)
- *Blessure légère* (1 charge)
- *Soins légers* (1 charge)
- *Blessure légère de groupe* (2 charges)

Nécromancie modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, animation des morts, blessure légère, blessure légère de groupe, soins légers ; Prix 39 200 po.

Bâton de maîtrise. Forcée à partir de quatre sceptres d'adamantium, cette arme double est un bâton +4 axiomatique et repoussant (cf. plus haut pour plus de détails sur la propriété spéciale repoussante) et un bâton +1. En plus de ses puissantes propriétés martiales, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Ancre dimensionnelle* (1 charge)
- *Immobilisation de personne* (1 charge)
- *Courroux de l'ordre* (2 charges)
- *Domination universelle* (3 charges)

Une fois toutes les charges dépensées, l'objet reste un bâton +4 axiomatique et repoussant/bâton +1.

Enchantement puissant ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, ancre dimensionnelle, courroux de l'ordre, domination universelle, immobilisation de personne, le créateur doit être d'alignement loyal ; Prix 223 000 po.

Bâton de noirceur fiélonne. Apparatus pour la première fois entre les mains d'humains et de drows qui servaient de puissants démons et diables, ces bâtons sont constitués d'ébène ou d'os poli et se terminent souvent en forme de griffes. Quand une créature d'alignement bon manie un bâton de noirceur fiélonne, celle-ci subit 1 niveau négatif tant qu'elle le porte. Ce niveau négatif ne peut pas se traduire par une perte réelle de niveau, mais il n'est pas possible de s'en débarrasser tant qu'on le tient (y compris via *restauration*). Ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Ténèbres* (1 charge)
- *Animation des morts* (2 charges)
- *Convocation de monstres IX* (2 charges)
- *Dissipation de la magie* (2 charges)

Multiplés puissantes ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, animation des morts, convocation de monstres IX, dissipation de la magie, ténèbres, le créateur doit être d'alignement mauvais ; Prix 98 200 po.

Bâton de nuit. Ce bâton de bois noir est ciselé de runes symbolisant les ténèbres, les étoiles et la nuit (l'une d'elle ressemblant à une ombre des roches). Il immunise son porteur contre le regard déconcertant des ombres des roches et permet de lancer les sorts suivants :

- *Ténèbres* (peut contrer ou dissiper les sorts de lumière, quel que soit leur niveau).
- *Vision dans le noir* (1 charge)
- *Vision nocturne** (1 charge)
- *Convocation de monstres VI* (permet uniquement de convoquer une ombre des roches fiélon, 1 fois par jour) (2 charges)

Si l'ombre des roches fiélon convoquée est tuée, le bâton tombe en poussière.

Variables puissantes ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, convocation de monstres VI, dissipation de la magie, ténèbres, vision dans le noir, vision nocturne* ; Prix 30 000 po.

* Nouveau sort décrit à la page 129.

Bâton d'ouverture. Ce bâton en bois est ciselé de motifs représentant des portes dont beaucoup sont pourvues de gonds et de serrures (non fonctionnelles) en relief. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Débloccage* (1 charge)
- *Fracassement* (1 charge)
- *Ouverture/fermeture* (1 charge)
- *Passe-muraille* (1 charge)

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, déblocage, fracassement, ouverture/fermeture, passe-muraille ; Prix 42 200 po.

Bâton de piège. Ce bâton en airain est relativement court. Bien que la plupart soient anciens et n'aient donc plus qu'une poignée de charges, certains sont de création récente. Ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Ancre dimensionnelle* (1 charge)
- *Sphère d'isolement d'Otiluke* (1 charge)

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, ancre dimensionnelle, sphère d'isolement d'Otiluke ; Prix 36 750 po.

Bâton de transport. Créé par un magicien du nom de Murmure, ce bâton est creux (il s'agit d'un fil de fer auquel on a donné la forme d'un bâton) et chacune de ses extrémités est pourvue d'une gemme brute et marbrée. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Clignotement* (1 charge)
- *Porte dimensionnelle* (1 charge)
- *Téléportation* (2 charges)

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, clignotement, porte dimensionnelle, téléportation ; Prix 67 500 po.

Bâton de vision. Taillé dans un bambou et orné de bandes de cuir blanc, ce bâton a l'air bien fragile. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Détection de l'invisibilité* (1 charge)
- *Guérison de la cécité/surdité* (1 charge)
- *Vision dans le noir* (1 charge)
- *Vision lucide* (2 charges)

Chaque utilisation de cet objet est particulièrement épuisante d'un point de vue mental. À chaque fois, l'utilisateur doit réussir un jet de Volonté (DD 12) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence.

Divination puissante ; NLS 12 ; Création de bâtons magiques, détection de l'invisibilité, guérison de la cécité/surdité, vision lucide, vision dans le noir ; Prix 42 800 po.

Bâton des yeux. Ce bâton vrillé incrusté d'argent se termine en un gros morceau d'ambre. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Détection de l'invisibilité* (1 charge)
- *Guérison de la cécité/surdité* (1 charge)
- *Œil du mage* (1 charge)

Divination modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, détection de l'invisibilité, guérison de la cécité/surdité, œil du mage ; Prix 34 700 po.

NOUVEAUX OBJETS MERVEILLEUX

Bien que la plupart des objets décrits ci-dessous aient été inventés pour le compte de lanceurs de sorts profanes, n'importe quel personnage peut les utiliser.

Arôme de mort figée. Ce fluide noir et visqueux est généralement stocké dans un flacon et s'applique sur le modèle d'un parfum. Un round après avoir été exposé à l'air libre, il crée un nuage de gaz empoisonné invisible de 3 mètres de rayon pendant 1 minute. La créature qui porte l'*arôme de mort figée* est protégée des effets du nuage, mais toutes les créatures de 3 DV ou moins situées dans le rayon meurent automatiquement. Les créatures dotées de 4 à 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) par round d'exposition sous peine de mourir (affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution en cas de réussite). Enfin, les créatures pourvues de plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution (Vigueur, DD 17, 1/2 dégâts). Le nuage se déplace avec la créature.

Si le flacon est ouvert sans que le liquide qu'il contient soit appliqué sur une créature, le nuage empoisonné s'étend dans un rayon de 1,50 mètre seulement. Il est alors centré sur la fiole ou sur l'endroit où l'on a versé le liquide. Son espérance de vie est également de 1 minute.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *brume mortelle*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 4 en Artisanat (alchimie) ; Prix 4 500 po.

Arôme de songes. Ce liquide argenté est généralement stocké dans un flacon et s'applique sur le modèle d'un parfum. Un round après avoir été exposé à l'air libre, il crée un nuage de gaz empoisonné invisible de 3 mètres de rayon pendant 1 minute. La créature qui porte l'*arôme de songes* est protégée des effets du nuage, mais les autres créatures exposées doivent réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de s'endormir pendant 1 minute. Un round plus tard, les créatures exposées (qu'elles dorment déjà ou non) doivent réussir un second jet de Vigueur (DD 14) sous peine de dormir pendant 1 heure. Les sujets endormis sont sans défense. Le nuage se déplace avec la créature.

Si le flacon est ouvert sans que le liquide qu'il contient soit appliqué sur une créature, le nuage empoisonné s'étend dans un rayon de 1,50 mètre seulement. Il est alors centré sur la fiole ou sur l'endroit où l'on a versé le liquide. Son espérance de vie est également de 1 minute.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *sommeil profond*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 4 en Artisanat (alchimie) ; Prix 1 500 po.

Bouteille de pensées. Flasque de verre épais, la *bouteille de pensées* peut être utilisée pour stocker pensées, souvenirs, expériences et sorts. Une bouteille peut abriter jusqu'à cinq pensées ou souvenirs à la fois, l'expérience d'une créature ou le répertoire de sorts préparés d'un lanceur de sorts. Un individu qui la touche et prononce le mot de commande découvre instantanément le contenu de la bouteille, mais il n'a pas accès aux pensées, souvenirs ou sorts qui s'y trouvent, sauf s'il le souhaite activement. Pour stocker ou récupérer le contenu de la bouteille, il faut entreprendre une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité.

Pensées. La bouteille peut stocker des idées, des communications ou des conclusions. Une fois le souvenir stocké, il disparaît de l'esprit de l'utilisateur, mais celui-ci se souvient de la nature

générale de la pensée mise de côté. Par exemple, si l'utilisateur a stocké le nom d'un assassin, celui-ci disparaîtra de sa mémoire et n'y sera pas récupérable, quels que soient les moyens employés, mais il saura que la bouteille renferme le nom du meurtrier. De même, la bouteille peut servir à transmettre des messages et autres renseignements secrets à autrui.

Souvenirs. L'équivalent d'une journée de souvenirs de l'utilisateur est stocké dans la bouteille. Celui-ci se souvient de la nature générale des souvenirs (« la façon dont nous avons accompli le Rituel du Lien »), mais pas des détails.

Expérience. La *bouteille de pensées* peut servir à compenser une perte de niveau, sur le même principe que *restauration*. Cependant, elle est également efficace là où *restauration* ne l'est pas (cela inclut les pertes de niveau dues à la mort, mais pas les niveaux négatifs conférés par des objets magiques, comme une arme sainte). Une fois l'expérience de l'utilisateur stockée dans la bouteille, il peut y accéder et retrouver le total de PX dont il disposait à ce moment précis, annulant ainsi toute perte de niveau subie entre-temps. Cependant, le simple fait de stocker de l'expérience dans le flacon est une opération ardue qui coûte 500 PX (avant stockage) à l'utilisateur. Seule la créature qui a stocké son expérience peut la recouvrer. Si la bouteille est détruite ou perdue, l'utilisateur ne subit aucun effet secondaire.

Sorts. Une créature préparant ses sorts peut stocker ceux qu'elle mémorise dans la *bouteille de pensées*. Chaque sort concerné est dépensé comme si elle l'avait lancé, mais les sorts présents dans la bouteille peuvent être récupérés par la suite. Les magiciens se tournent généralement vers cette fonction pour créer un grimoire de sauvegarde, dissimulant alors la bouteille dans un abri, des fois que leurs grimoires soient volés ou détruits. Seul le personnage qui a stocké les sorts peut les récupérer. Si la bouteille est détruite ou perdue, l'utilisateur ne subit aucun effet secondaire.

Enchantement puissant ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *exigence, modification de mémoire* ; Prix 20 000 po ; Poids 500 g.

Carpette de bienvenue. Ce tapis de bonne facture paraît tout à fait normal. Il mesure 1,50 mètre de large et 3 mètres de long. On peut lui ordonner de surveiller une zone, auquel cas la carquette s'active lorsque des créatures de taille G ou inférieure lui passent dessus et s'anime pour les agripper. S'il le désire, son possesseur peut spécifier un mot de passe pour empêcher l'activation de la carquette. Celle-ci ne peut attaquer qu'une seule créature à la fois. Une fois que la carquette a attrapé une cible, elle la retient jusqu'à ce que lui soit donné l'ordre de la libérer. Le possesseur peut lui donner ses instructions s'il se trouve dans un rayon de 9 mètres, mais sa présence n'est pas nécessaire pour que la carquette attaque.

Évocation et Transmutation modérées ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, poigne de Bigby* ; Prix 30 000 po ; Poids 7,5 kilos.

Carpette de bienvenue animée. FP 5 ; créature artificielle de taille G ; DV 13d10 ; pv 71 ; Init +0 ; VD 0 m ; CA 20, contact 9, pris au dépourvu 20 ; BBA +9 ; Lutte +23 ; Att/Out empoigne (+22 corps à corps, pas de dégâts) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; AS étreinte ; Part traits des créatures artificielles ; AL N ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +4 ; For 31, Dex 10, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la *carquette de bienvenue* doit toucher une créature d'une catégorie de taille inférieure

ou égale à la sienne à l'aide de son attaque d'empoigne. (Elle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux attaques d'empoigne, inclus dans le profil ci-dessus.) Elle peut ensuite tenter d'initier une lutte au prix d'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise.

Ceinture aux poches multiples. Cet objet paraît tout à fait ordinaire, quoique bien ouvragé, mais un examen attentif révèle huit petites bourses à l'avant de la ceinture, sur la face interne. En fait, elle contient soixante-quatre emplacements extradimensionnels, sept autres bourses se trouvant « derrière » chacune des huit apparentes. Chaque poche est similaire à un *sac sans fond* miniature et peut renfermer un équipement pesant jusqu'à 5 kilos et contenu dans un espace correspondant à un cube de 30 centimètres d'arête. Une de ces bourses peut abriter le familier du possesseur de la ceinture, quelle que soit sa taille. Le familier a accès à la nourriture, à l'air et à l'eau tant qu'il est à l'intérieur de sa poche. En revanche, toute autre créature susceptible de prendre place dans l'une des bourses dispose de 1 minute d'air, après quoi elle commence à suffoquer.

Tout ce qui est entreposé dans les poches est dépourvu de poids et n'affecte pas l'encombrement du personnage aussi longtemps que la ceinture est portée autour de sa taille. Elle peut être enroulée et rangée ailleurs, mais dans ce cas, son poids équivaut à un dixième du poids total des objets qu'elle contient.

Quand elle est portée normalement (à la taille), la ceinture obéit à la volonté de son possesseur, ouvrant une poche pleine (pour en sortir un objet) ou bien vide (pour y ranger quelque chose, selon ses besoins). Le personnage met la main sur un objet précis au prix d'une action de mouvement qui ne provoque cependant pas d'attaque d'opportunité.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund, localisation d'objet, poche à familier**. Prix 11 000 po ; Poids 500 g.

Ceinture de résistance à la magie. Ce ceinturon finement brodé se porte autour de la taille. Il confère à son porteur une résistance à la magie (21).

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie* ; Prix 90 000 po.

Chasuble de férocité. Cette longue bande de tissu écarlate est recouverte de sceaux profanes et de motifs mystiques. Portée autour du cou et occupant l'emplacement réservé aux amulettes, la *chasuble de férocité* ajoute +1d6 (mineure) ou +2d6 (suprême) points de dégâts à la *décharge fantastique* de son porteur. Cela vaut également pour les sorts accompagnés du registre du Chaos qui infligent des dégâts.

Évocation modérée ; NLS 6 (mineure) ou 9 (suprême) ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable d'invoquer *décharge fantastique* ou de lancer *marteau du Chaos* ; Prix 8 000 po (mineure), 18 000 po (suprême).

Contrat de Nephtas. Bien qu'il soit facile de le prendre pour un parchemin, cet objet est en fait un contrat magique généralement protégé par un tube en ivoire et rédigé à l'encre noire sur une feuille de vélin brun-or. Les détails du contrat sont vierges et l'utilisateur remplit lui-même les instructions, pactes, conditions, etc. Une fois le contrat signé, l'objet révèle l'étendue de ses pouvoirs aux deux parties. Tout signataire enfreignant le contrat est victime d'une malédiction qui l'aveugle, l'assourdit et le

frappe de mutisme (pas de jet de sauvegarde, mais la résistance à la magie est applicable). On peut se débarrasser de la malédiction du *contrat de Nephtas* via *délivrance des malédictions* (niveau 8 de lanceur de sorts) ou *annulation d'enchantement* (DD 25).

Les deux parties s'entendant sur les termes du contrat, certaines clauses permettront à un personnage fûté de se soustraire à ses obligations sans subir la malédiction. Par exemple, si un aventurier signe un contrat avec un roi spécifiant qu'il tuera un dragon des collines du Nord au soir de la nouvelle lune, le pacte est sans limite de durée puisqu'il ne parle pas explicitement de la « prochaine » nouvelle lune, même si les deux parties l'avaient compris ainsi.

Les contrats signés sous l'influence d'effets de charme ou de coercition sont nuls et non avenus.

Enchantement modéré ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *mission* ; Prix 1 400 po.

Gilet de résistance. Ces vêtements offrent une certaine protection contre la magie, qui prend la forme d'un bonus de résistance de +1 à +5 aux jets de sauvegarde.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Conditions Création d'objets merveilleux, *résistance*, le niveau de lanceur de sorts du créateur doit être supérieur ou égal au triple du bonus du gilet ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), 16 000 po (+4) ou 25 000 po (+5) ; Poids : 500 g.

Heaume du phénix. Ce heaume en cuivre est incrusté d'or et d'argent. Il prend la forme d'un phénix aux ailes déployées, ses jambes protégeant les tempes et sa tête recouvrant le front. Une fois porté, le casque confère le vision nocturne et les pouvoirs suivants, 1 fois par jour : *communication avec les animaux* (oiseaux uniquement), *feuille morte*, *flèches enflammées*, *résistance aux énergies destructives* et *vol*.

Diverses modérées ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *communication avec les animaux, feuille morte, flèches enflammées, résistance aux énergies destructives, vision nocturne**, *vol* ; Prix 53 000 po.

* Nouveau sort décrit à la page 129.

Instruments de barde. Un sage et puissant barde du nom de Falataer aurait conçu les premiers de ces instruments de musique pour tester et récompenser les élèves des sept niveaux de son collège bardique. Depuis, d'autres les ont copiés et reproduits, rendant hommage à Falataer en conservant les noms qu'il leur avait conférés. Chaque instrument dispose d'un ensemble de pouvoirs uniques qu'il est possible d'activer pour peu que l'on possède suffisamment de degrés de maîtrise dans la compétence de Représentation adéquate. Les personnages dépourvus de la compétence requise risquent de gagner un niveau négatif tant qu'ils portent l'instrument. Ce niveau négatif ne peut pas se traduire par une perte réelle de niveau, mais il n'est pas possible de s'en défaire tant qu'on tient l'instrument (y compris via *restauration*).

Bandoura de Fochluchan. Ce luth de maître à trois cordes confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +1 aux tests de musique de barde de contrechant, *fascination* et *suggestion*. Tout individu capable de produire *lumière* 1 fois par jour peut en jouer. Un personnage possédant un degré de maîtrise de 2 en Représentation (instruments à cordes) peut également s'en servir pour *jeter illumination, message* et *réparation*, 1 fois par jour chacun.

Évocation et Transmutation faibles ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *flou, lumière, message, réparation*, le créateur doit être un barde ; Prix 1 900 po ; Poids 1,5 kilo.

Cistre de MacFuirmidh. Ce luth de maître piriforme confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +2 aux tests de musique de barde de contrechant, *fascination* et *suggestion*. Un personnage possédant un degré de maîtrise de 4 en Représentation (instruments à cordes) peut en jouer pour jeter *armure de mage*, *sommeil* et *soins légers*, 1 fois par jour chacun.

Diverses faibles ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage*, *sommeil*, *soins légers*, le créateur doit être un barde ; Prix 2 900 po ; Poids 1,5 kilo.

Luth de Doss. Ce luth de maître confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +3 aux tests de musique de barde de contrechant, *fascination* et *suggestion*. Un personnage possédant un degré de maîtrise de 6 en Représentation (instruments à cordes) peut en jouer pour jeter *image miroir*, *immobilisation de personne* et *retardement du poison*, 1 fois par jour chacun. Si son porteur n'a pas un degré de maîtrise de 6 en Représentation (instruments à cordes), il subit 1 niveau négatif.

Diverses faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *image miroir*, *immobilisation de personne*, *retardement du poison*, le créateur doit être un barde ; Prix 9 800 po ; Poids 1,5 kilo.

Mandoline de Canaith. Cette mandoline de maître à huit cordes confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +4 aux tests de musique de barde de contrechant, *fascination* et *suggestion*. Un personnage possédant un degré de maîtrise de 8 en Représentation (instruments à cordes) peut en jouer pour jeter *convocation de monstres III*, *dissipation de la magie* et *soins importants*, 1 fois par jour chacun. Si son porteur n'a pas un degré de maîtrise de 8 en Représentation (instruments à cordes), il subit 1 niveau négatif.

Diverses modérées ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres III*, *dissipation de la magie*, *soins importants*, le créateur doit être un barde ; Prix 23 400 po ; Poids 1,5 kilo.

Lyre de Cli. Cette lyre de maître confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +5 aux tests de musique de barde de contrechant, *fascination* et *suggestion*. Un personnage possédant un degré de maîtrise de 10 en Représentation (instruments à cordes) peut en jouer pour jeter *annulation d'enchantement*, *cri* et *porte dimensionnelle*, 1 fois par jour chacun. Si son porteur n'a pas un degré de maîtrise de 10 en Représentation (instruments à cordes), il subit 1 niveau négatif.

Diverses modérées ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *annulation d'enchantement*, *cri*, *porte dimensionnelle*, le créateur doit être un barde ; Prix 37 600 po ; Poids 1,5 kilo.

Harpe d'Anstruth. Cette harpe de maître confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +6 aux tests de musique de barde de contrechant, *fascination* et *suggestion*. Un personnage possédant un degré de maîtrise de 12 en Représentation (instruments à cordes) peut en jouer pour jeter *brume mentale*, *contrôle de l'eau* et *soins légers de groupe*, 1 fois par jour chacun. Si son porteur n'a pas un degré de maîtrise de 12 en Représentation (instruments à cordes), il subit 1 niveau négatif.

Diverses puissantes ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, *brume mentale*, *contrôle de l'eau*, *soins légers de groupe*, le créateur doit être un barde ; Prix 60 000 po ; Poids 1,5 kilo.

Harpe d'Ollamh. Cette harpe de maître confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +7 aux tests de musique de barde de contrechant, *fascination* et *suggestion*. Un personnage possédant un degré de maîtrise de 14 en Représentation (instruments à cordes) peut en jouer pour jeter *champ de force*, *contrôle du climat* et *mauvais œil*, 1 fois par jour chacun. Si son porteur n'a pas un degré de maîtrise de 14 en Représentation (instruments à cordes), il subit 1 niveau négatif.

Diverses puissantes ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *champ de force*, *contrôle du climat*, *mauvais œil*, le créateur doit être un barde ; Prix 83 600 po ; Poids 1,5 kilo.

Lentilles des ténèbres. Les verres de ces lentilles sont noirs et se mettent directement sur les yeux. Ils confèrent un bonus de +4 aux jets de sauvegardes contre les illusions (mirages), les sorts accompagné du registre de la lumière et les effets de lumière provoquant la cécité (comme un *mur prismatique*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *résistance*, *ténèbres* ; Prix 7 700 po.

Livre de sang. Relié de cuir rouge sang et pourvu d'un fer-moir, ce livre de sorts constitué de vélin est imperméable, résiste au feu, il est possible de le fermer à clef et il peut contenir jusqu'à 45 sorts (peu importe leur niveau). De plus, 1 fois par jour, son propriétaire peut lancer *convocation de monstres IV* pour appeler un chien de Yeth. L'ouvrage permet également de jeter *doigt de mort*, 1 fois par jour, mais chaque utilisation de ce pouvoir absorbe à jamais 1 point de vie du porteur. Pour user de ces pouvoirs, il faut tenir l'ouvrage.

Invocation et Nécromancie puissantes ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres IV*, *doigt de mort* ; Prix 21 300 po ; Poids 1,5 kilo.

Pierres de message. Ces deux objets ressemblent à deux pierres brutes. Une fois par jour, chacune peut envoyer un message (comme le sort du même nom) au porteur de l'autre. Si l'autre pierre n'est pas en possession d'une créature, le message n'est pas envoyé mais l'utilisateur en est conscient. Si l'une des pierres est détruite, l'autre devient inutile.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *message* ; Prix 15 000 po (paire) ; Poids 500 g.

Poudre de dispersion. Cette poudre ressemble aux autres types de poudres magiques. Une simple poignée jetée dans les airs génère un nuage translucide de 3 mètres de haut, 3 mètres de long et 3 mètres de large. Les créatures situées en dehors du nuage voit au sein et au travers de celui-ci (bien que leur vue soit légèrement brouillée). Cependant, les attaques à distance qui pénètrent ou traversent le nuage ont 50 % de chances de rater leur cible. En revanche, les créatures situées au sein du nuage effectuent des attaques à distance normales.

Le nuage persiste pendant 3 minutes, mais un vent modéré (15 km/h ou plus) le disperse en 4 rounds. Un vent important (30 km/h ou plus) le disperse en 1 round. Un sort infligeant des dégâts de feu annule la partie du nuage qui se trouve dans sa zone d'effet. La poussière est inutilisable sous l'eau.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *flou*, *poussière scintillante* ; Prix 2 100 po.

Poudre du voile noir. Une simple pincée de cette poudre noire à l'aspect de la suie jetée dans les airs crée un nuage de 3 mètres de haut sur une étendue de 3 mètres de rayon centrée

sur l'utilisateur. Le nuage reste en place pendant 2d4 rounds. Les créatures qui y sont prises (ou qui y pénètrent) sont aveuglées tant qu'elles y restent, puis 1d4 rounds par la suite, sauf si elles réussissent un jet de Vigueur (DD 13).

Nécromancie faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *cécité/surdité* ; Prix 750 po.

Robe toute-puissante de Dyrr. Cette robe de soie noire est parcourue de fils d'adamantium représentant une belle chute d'eau. L'objet confère un bonus d'armure de +9 à la CA de son porteur. Une fois par jour, on peut lui ordonner de créer une *barrière de lames* au prix d'une action complexe. Le sort ne peut produire qu'un anneau immobile de lames tourbillonnantes (6 mètres de haut, jusqu'à 27 mètres de diamètre, le tout centré sur la position du porteur) qui dure pendant 18 minutes ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme au prix d'une action simple. Tant que le personnage porte la *robe toute-puissante de Dyrr*, il peut franchir la barrière sans danger, mais il ne bénéficie pas de cette protection contre d'autres *barrières de lames*.

Abjuration puissante ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage, barrière de lames* ; Prix 123 000 po ; Poids 1,5 kilo.

NOUVEAUX SCEPTRES MAGIQUES

Certains sceptres sont pourvus de pouvoirs magiques uniques, mais d'autres bonifient les effets utilisés par leur intermédiaire.

Sceptre de fureur. Un tel sceptre est généralement terminé en forme de tête de divinité courroucée. En plus de conférer un bonus de parade à la CA de son porteur (+1 à +5 selon le type), le *sceptre de fureur* permet au lanceur de sorts d'augmenter l'efficacité de l'un de ses sorts de 6^e niveau ou moins, 1 fois par jour, comme s'il jouissait du don *Extension d'effet*. On active ce pouvoir au prix d'une action libre. Le niveau réel du sort et le temps d'incantation de celui-ci ne sont pas affectés (même pour les ensorceleurs et autres lanceurs de sorts spontanés).

Abjuration puissante ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, *École renforcée, Extension d'effet, protection contre le Bien/le Chaos/la Loi/le Mal*, le niveau de lanceur de sorts du créateur doit être supérieur ou égal à trois fois le bonus placé dans le sceptre ; Prix 26 800 po (+1), 38 800 po (+2), 58 800 po (+3), 77 600 po (+4), 95 600 po (+5).

Sceptre d'interférence. Ce sceptre puissant nuit au bon fonctionnement des autres objets magiques. Jusqu'à 3 fois par jour, sur un simple mot de commande, le *sceptre d'interférence* projette un rayon lumineux de couleur saphir qui frappe une cible située dans un rayon de 18 mètres. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 19) sans quoi les fonctions de ses objets magiques sont réprimées pendant 1 minute (comme si ses possessions étaient visées par une *dissipation de la magie à cibles*).

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création de sceptres magiques, *dissipation suprême* ; Prix 72 000 po.

Sceptre du sorcier. Ce sceptre redoutable est une *masse d'armes légère* +2 terminée en forme de crâne cornu et démoniaque. Le personnage bénéficie d'un bonus de malfaisance de +2 aux jets d'attaque de contact à distance quand il le manie. De plus, un sorcier (ou tout autre personnage capable d'user de *décharge fantastique*) peut sacrifier des charges pour augmenter les dégâts de son pouvoir de *décharge fantastique*.

Heaume du phénix



Dégâts

supplémentaires

Charges

+1d6	1 charge
+2d6	2 charges
+3d6	3 charges
+4d6	5 charges

Le porteur peut utiliser jusqu'à 5 charges toutes les 24 heures, sachant que le sceptre en possède 50 à la création. Une fois toutes les charges sacrifiées, le sceptre reste une *masse d'armes légère* +2, mais il ne confère plus de bonus aux jets d'attaque de contact à distance.

Nécromancie modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *malédiction* ; Prix 28 000 po ; Poids 1,5 kilo.

SCEPTRES DE MÉTAMAGIE

Ces sceptres renferment l'essence d'un don de métamagie mais ne modifient pas le niveau de l'emplacement de sort concerné. Les sceptres de métamagie présentés ci-dessous (et conçus d'après les nouveaux dons de métamagie du Chapitre 3) fonctionnent sur le même principe que ceux de la page 266 du *Guide du Maître*.

Sceptres de métamagie mineure et majeure. Les sceptres de métamagie classiques ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 6^e niveau ou moins. Ceux de métamagie mineure ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 3^e niveau ou moins et ceux de métamagie majeure peuvent être utilisés sur des sorts du 9^e niveau ou moins.

Métamagie, altération de zone. Le porteur du sceptre peut lancer un sort conjointement avec le don *Altération de zone* d'effet, 3 fois par jour.

Puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, *Altération de zone* d'effet ; Prix 5 400 po (mineure), 21 600 po (modérée), 48 600 po (majeure).

Métamagie, coordination. Le porteur du sceptre peut lancer un sort conjointement avec le don *Coordination de sort*, 3 fois par jour.

Puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, *Coordination de sort* ; Prix 2 700 po (mineure), 10 500 po (modérée), 24 300 po (majeure).

Métamagie, démultiplication. Le porteur du sceptre peut lancer un sort conjointement avec le don *Démultiplication de sort*, 3 fois par jour.

Puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, *Démultiplication de sort* ; Prix 27 200 po (mineure), 108 000 po (modérée), 243 000 po (majeure).

Métamagie, substitution. Il existe quatre types de *sceptres de métamagie* différents, chacun lié à un type d'énergie destructive précis (acide, électricité, feu ou froid). Le porteur du sceptre peut lancer un sort conjointement avec le don *Substitution d'énergie destructive adéquat*, 3 fois par jour.

Puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, *Substitution d'énergie destructive* ; Prix 2 700 po (mineure), 10 500 po (modérée), 24 300 po (majeure).



Sceptre du sorcier



Illus. de M. Crevola

Puissance profane et monstrosités des plus singulières vont souvent de pair. En effet, la magie des arcanistes de haut niveau permet de convoquer des Extérieurs originaires de plans lointains, de donner naissance à des parodies d'êtres vivants et de modifier des créatures sans réellement tenir compte des volontés de la nature. Certaines créatures douées d'une essence magique propre sont attirées par le pouvoir profane, généralement dans l'espoir de se nourrir de la magie d'un lanceur de sorts ou pour anéantir ceux qui usent de magie comme d'autres se servent d'armes.

CRÉATURE PSEUDO-NATURELLE

Les créatures pseudo-naturelles évoluent entre les étoiles et vivent au-delà des plans que nous connaissons, nichées dans de lointains royaumes où règne la démence. Lorsqu'elles sont convoquées dans le plan Matériel, elles adoptent souvent la forme et les pouvoirs de créatures familières, mais leur apparence est beaucoup plus horrible que celle de leur pendant terrestre. Parfois, elles se manifestent d'une manière correspondant davantage à leurs origines, présentant une masse de tentacules frétilants, par exemple.

EXEMPLE DE CRÉATURE PSEUDO-NATURELLE

Cette monstrosité semble dotée d'un corps de cheval. Ses membres antérieurs et ses ailes rappellent ceux d'un oiseau aussi gigantesque

qu'effrayant. De monstrueuses pustules recouvrent sa peau, de l'ichor suintant de diverses extrusions. Enfin, sa longue queue serpentine fouette furieusement les airs.

Dans cet exemple, la créature de base est un hippogriffe pourvu de 3 DV.

Hippogriffe pseudo-naturel

Extérieur de taille G

Dés de vie : 3d10+9 (25 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (moyenne)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : coup au but

Particularités : odorat, résistance à l'acide (5) et à l'électricité (5), résistance à la magie (13), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 3, Sag 13, Int 8

Compétences : Détection +8, Perception auditive +4

Dons : Esquive, Virage sur l'aile

Environnement : terre ferme et souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille G), 7-9 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Combat

L'hippogrieff pseudo-naturel fond sur sa proie et la lacère à l'aide de ses griffes antérieures. Quand il est déjà au sol, il la déchiquète et la mord furieusement.

Coup au but (Sur). Une fois par jour, l'hippogrieff pseudo-naturel peut bénéficier d'un bonus d'intuition de +20 à un jet d'attaque. De plus, il n'a aucune chance de rater une cible bénéficiant d'un camouflage ou d'un camouflage total.

Transformation (Sur). Au prix d'une action simple, l'hippogrieff pseudo-naturel peut prendre la forme d'une masse épouvantable de tentacules (qui n'a aucun effet sur ses pouvoirs). Ses adversaires subissent alors un malus de moral de -1 aux jets d'attaque lorsqu'ils tentent de le frapper.

Compétences. L'hippogrieff bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

CRÉATION DE CRÉATURE PSEUDO-NATURELLE

L'archétype acquis « pseudo-naturel » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après « créature de base »).

La créature pseudo-naturelle conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. Bien que son type change, ne recalculez pas ses dés de vie, son bonus de base à l'attaque et ses points de compétence.

Taille et type. Le type de la créature devient Extérieur. La taille ne change pas.

Attaques spéciales. La créature pseudo-naturelle conserve les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

Coup au but (Sur). Une fois par jour, la créature pseudo-naturelle peut bénéficier d'un bonus d'intuition de +20 à un jet d'attaque. De plus, elle n'a aucune chance de rater une cible bénéficiant d'un camouflage ou d'un camouflage total.

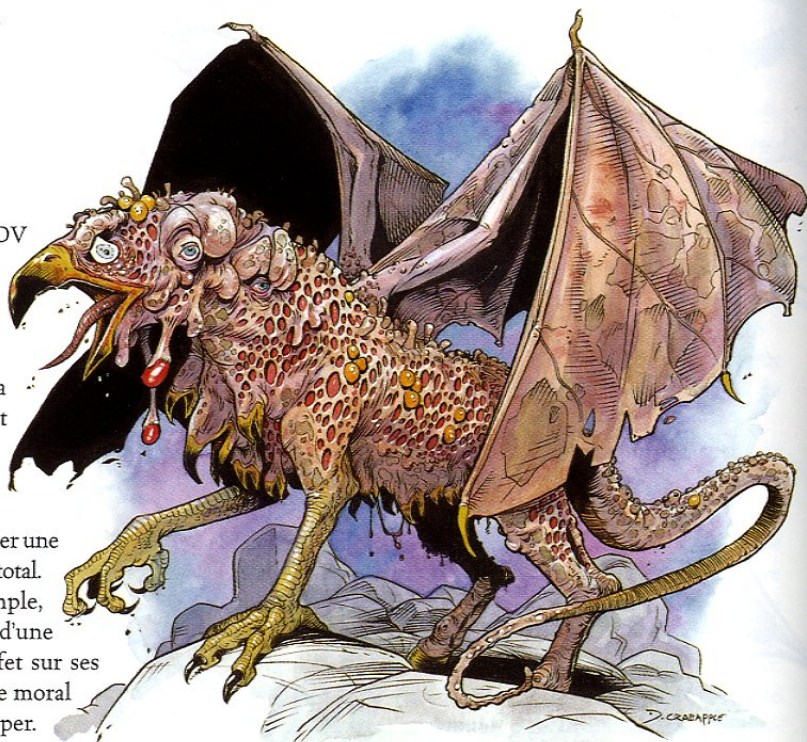
Particularité. La créature pseudo-naturelle conserve les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

Réduction des dégâts (Ext). La créature pseudo-naturelle a une réduction des dégâts basée sur ses dés de vie (cf. table ci-dessous).

Résistance (Ext). La créature pseudo-naturelle a une résistance à l'acide et à l'électricité basée sur ses dés de vie (cf. table ci-dessous).

Résistance à la magie (Ext). La créature pseudo-naturelle bénéficie d'une résistance à la magie égale à 10 + DV de la créature de base (jusqu'à un maximum de 25).

Dés de vie	Résistance à l'acide/l'électricité	Réduction des dégâts
1-3	5	—
4-7	5	5/magie
8-11	10	5/magie
12 ou plus	15	10/magie



Hippogrieff pseudo-naturel

Transformation (Sur). Au prix d'une action simple, la créature pseudo-naturelle peut prendre la forme d'une masse épouvantable de tentacules. Malgré son apparence, ses pouvoirs ne changent pas. Ses adversaires subissent alors un malus de moral de -1 aux jets d'attaque lorsqu'ils tentent de la frapper.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais l'Intelligence est de 3 au moins.

Environnement. Terre ferme et souterrains.

Facteur de puissance. Comme la créature de base jusqu'à 3 DV ; comme la créature de base +1 entre 4 et 11 DV ; comme la créature de base +2 à partir de 12 DV.

EFFIGIE

Les effigies sont des automates animés par magie dont la forme rappelle celle de créatures vivantes. Elles sont le fruit de l'association de la mécanique et de l'alchimie, animées par un esprit élémentaire lié à leur enveloppe matérielle. Les artisans capables de créer des créatures aussi complexes sont rares, ce qui explique que les effigies le sont également.

Contrairement à la plupart des créatures artificielles, la véritable nature d'une effigie n'est pas évidente de prime abord. Certaines sont de bonnes imitations de créatures vivantes et on ne saisit leur statut qu'après leur avoir infligé de lourds dégâts. Ainsi, il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour comprendre qu'une effigie est un automate et non une créature vivante.

Les effigies se contentent d'obéir aux ordres de leur créateur. Elles sont incapables de tirer la moindre conclusion de quoi que ce soit et suivent leurs ordres à la lettre, sans jamais se soucier de leur propre sécurité. Les ordres qu'on leur donne doivent être simples, comme « Reste ici et attaque tout elfe qui pénètre dans la pièce » ou « Suis-moi et défends mon groupe de tous ceux qui l'attaquent. »

Le créateur d'une effigie peut donner des ordres à celle-ci si elle se trouve dans un rayon de 18 mètres, mais la créature doit également être en mesure de le voir et de l'entendre. Si on ne lui donne aucun ordre, l'effigie se conforme aux dernières instructions qu'elle a reçues. Quoi qu'il arrive, elle se défend si on l'attaque. Le créateur peut également ordonner à sa chose d'obéir à autrui (qui peut à son tour lui ordonner d'obéir à un tiers), mais il peut en reprendre le contrôle à tout moment.

Les effigies endommagées peuvent être réparées à l'aide d'un sort de *réparation* (cf. Chapitre 4) ou de manière manuelle (dans un atelier ou un laboratoire). L'individu chargé des réparations doit posséder le don Création de créature artificielle (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*) ou un degré de maîtrise de 10 en Connaissances (architecture et ingénierie). Il a également besoin de 50 po et de 1 heure par point de vie restitué.



Effigie de lion sanguinaire

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : aucune

Ajustement de niveau : —

Combat

À l'instar de n'importe quel lion sanguinaire vivant, cette effigie attaque en bondissant sur sa proie, la mordant et la lacérant de ses griffes.

Bond (Ext). Si l'effigie charge son adversaire, elle peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'effigie doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle maintient sa prise et peut lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +5 corps à corps, 1d6+9 points de dégâts.

EXEMPLE D'EFFIGIE

Pourvu d'un pelage fauve et tacheté et d'une courte crinière, cet énorme lion regarde fixement devant lui, l'air absent, sans faire ni bruit ni mouvement. Des saillies osseuses lui encadrent les yeux et les épaules. De plus, son cuir présente d'étranges démarcations au niveau des jointures.

Dans cet exemple, la créature de base est un lion sanguinaire pourvu de 8 DV.

Effigie de lion sanguinaire

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 8d10+30 (74 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (−1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+19

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 1d6+9)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 1d6+9) et morsure (+10 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d6+4)

Particularités : réduction des dégâts (5/adamantium), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 29, Dex 13, Con —, Int —, Sag 11, Int 1

Compétences : —

Dons : Arme de prédilection (griffes)

Environnement : quelconque

Organisation sociale : quelconque

Facteur de puissance : 6

CRÉATION D'EFFIGIE

L'archétype acquis « effigie » peut être ajouté à n'importe quel aberration, animal, créature magique, dragon, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou vermine tangible (appelé ci-après « créature de base »).

L'effigie conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature de base devient créature artificielle. Elle perd ses sous-types et n'acquiert pas le sous-type altéré. Recalculez le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde, les dons et les compétences conformément aux indications livrées ci-dessous.

Dés de vie et points de vie. Écartez les dés de vie découlant de niveaux de classe (jusqu'à un minimum de 1) et transformez ceux qui restent en d10. En tant que créature artificielle, l'effigie perd tout bonus de points de vie découlant d'une valeur de Constitution élevée. En revanche, elle bénéficie de points de vie supplémentaires en fonction de sa taille :

Taille de l'effigie	Points de vie supplémentaires
Infime (I) à très petite (TP)	—
Petite (P)	10
Moyenne (M)	20
Grande (G)	30
Très grande (TG)	40
Gigantesque (Gig)	60
Colossale (C)	80

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle de l'effigie augmente de +2. Elle est généralement conçue dans une matière plus dure que la chair de la créature de base.

Bonus de base à l'attaque. En qualité de créature artificielle, l'effigie bénéficie d'un bonus de base à l'attaque égal aux 3/4 de ses dés de vie (comme un prêtre).

Attaque. L'effigie conserve toutes les attaques spéciales et les formations au maniement des armes de la créature de base. Si l'effigie est basée sur une créature de forme humaine ou humanoïde dépourvue d'attaques naturelles, elle acquiert une attaque de coup (cf. ci-dessous) dont elle peut user à la place de son arme habituelle. Une effigie pourvue de deux attaques de coup peut manier une arme dans une main et porter une attaque de coup avec l'autre main. Cette dernière s'accompagne néanmoins d'un malus de -5 à l'attaque et on n'ajoute que la moitié du bonus de Force aux dégâts.

Taille de l'effigie	Attaque
Infime (I) ou Minuscule (Min)	—
Très petite (TP)	1 coup (1d2 plus 1,5 × bonus de Force)
Petite (P)	1 coup (1d3 plus 1,5 × bonus de Force)
Moyenne (M)	1 coup (1d4 plus 1,5 × bonus de Force)
Grande (G)	2 coups (1d6 plus bonus de Force)
Très grande (TG)	2 coups (2d6 plus bonus de Force)
Gigantesque (Gig)	2 coups (3d6 plus bonus de Force)
Colossale (C)	2 coups (4d6 plus bonus de Force)

Attaques spéciales. L'effigie perd les attaques spéciales naturelles, pouvoirs magiques et attaques spéciales extraordinaires autorisant un jet de sauvegarde basé sur sa Constitution (car la créature n'a plus de valeur de Constitution). Elle conserve les attaques spéciales extraordinaires qui n'autorisent pas de jet de sauvegarde (comme pattes arrière, éviscération ou constriction) ou qui autorisent un jet de sauvegarde basé sur la Force (comme piétinement) ou la Dextérité (comme les piquants d'un hurlleur).

Particularités. L'effigie perd toutes les particularités de la créature de base, mais elle gagne celle qui suit.

Réduction des dégâts (Sur). L'effigie bénéficie d'une réduction des dégâts qui dépend des dés de vie de la créature de base.

Dés de vie	Réduction des dégâts
1-3	(1/adamantium)
4-6	(3/adamantium)
7-10	(5/adamantium)
11-15	(7/adamantium)
16-20	(10/adamantium)
21 ou plus	(15/adamantium)

Jets de sauvegarde. Bonus de base aux sauvegardes : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV, Vol +1/3 DV.

Caractéristiques. For +4 et Dex -2. Pas de valeurs de Constitution et d'Intelligence. Sag 11 et Cha 1.

Compétences et dons. L'effigie perd tous ses points de compétence et tous ses dons, à l'exception de ceux qui bonifient ses attaques (comme Arme de prédilection, Arme naturelle supérieure, Attaque en finesse ou Attaques multiples).

Environnement. Quelconque.

Organisation sociale. Comme la créature de base +1.

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre.

Évolution possible. Aucune.

Ajustement de niveau. —.

CONSTRUCTION D'EFFIGIE

Une effigie peut être bâtie à l'aide de l'aptitude de classe de création d'effigies (cf. classe de prestige de maître des effigies, page 52) ou du don Création de créatures artificielles (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*).

Une effigie conçue à l'aide du don Création de créatures artificielles exploite un corps constitué de bois, de cuir, de métal et de fil de fer, le tout assemblé via un test d'Artisanat (ferronnerie, maroquinerie ou travail du bois) (DD 15) ou un test de Connaissances (architecture et ingénierie) (DD 15). Le coût du corps dépend de la taille de l'effigie :

Taille	Coût	Taille	Coût
Très petite (TP)	500 po	Très grande (TG)	10 000 po
Petite (P)	1 000 po	Gigantesque (Gig)	25 000 po
Moyenne (M)	2 000 po	Colossale (C)	50 000 po
Grande (G)	5 000 po		

Le prix de vente d'une effigie est égal au coût de son corps auquel on ajoute 2 000 po par dé de vie. Le coût de création est égal au coût du corps plus 1 000 po et 80 PX par dé de vie. Enfin, la création d'une effigie requiert un niveau de lanceur de sorts supérieur ou égal aux dés de vie de la créature.

HORREUR ÉLÉMENTAIRE

Fruit d'une magie maléfique, ces monstres sont d'horribles créatures issues des régions les plus noires des plans élémentaires. Avides de quitter leur plan d'origine, elles sont appréciées de nombreux magiciens car au cœur de chacune se trouve une perle magique de la taille du poing abritant un sort élémentaire. Cet objet magique est à l'origine de chaque horreur élémentaire et c'est d'ailleurs tout ce qu'il en reste quand une telle créature est tuée. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chacune.

Les quatre types d'horreurs élémentaires peuvent être appelés via *convocation de monstres IV* (qui est alors accompagné du registre du Mal). Les créatures convoquées retournent dans leur plan d'origine si elles sont tuées dans le plan Matériel. Une horreur élémentaire convoquée et tuée dans le plan Matériel ne laisse donc pas de perle magique derrière elle.

COMBAT

Chaque type d'horreur élémentaire présente des tactiques et facultés de combat distinctes, mais tous partagent certaines particularités. Ainsi, les attaques naturelles et armes manufacturées que manient les horreurs élémentaires sont considérées comme des armes d'alignement mauvais pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Perturbation magique (Sur). La simple présence d'une horreur élémentaire perturbe les sorts qui affectent l'élément associé au monstre. Tout lanceur de sorts situé dans un rayon de 12 mètres d'une horreur élémentaire qui lance un sort accompagné du registre correspondant à l'élément du monstre (Air, Eau, Feu ou Terre) doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 15) sans quoi le sort échoue. Dans la zone d'effet d'un tel sort, l'horreur a une chance de dissiper l'effet au prix d'une action libre, comme s'il jetait une *dissipation de la magie* à cible (niveau 10 de lanceur de sorts).

CHAGGRIN

(HORREUR ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE)

Élémentaire (extraplanaire, Mal, Terre) de taille M

Dés de vie : 3d8+12 (25 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : griffes (+5 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : immunité contre l'acide, perception des vibrations (9 m), perturbation magique, traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +6

Caractéristiques : For 17, Dex 10, Con 16, Int 5,

Sag 11, Int 8

Compétences : Détection +4, Discrétion +2, *Harginn*

Perception auditive +4

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : perle magique ou aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 4-6 DV (taille M), 7-9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette étrange créature ressemble à une taupe de la taille d'un chien, aux longues griffes crasseuses et aux yeux de fouine emplis de haine. Elle semble être faite de roche et de mottes de terre.

Les chaggrins, ou horreurs élémentaires de la Terre, sont des corruptions magiques de terre et de roche. Ce sont des créatures violentes et haineuses qui creusent pour le simple plaisir de nuire à l'élément qui leur a donné naissance. Cependant, elles aiment tout particulièrement étancher leur soif en s'abreuvant du sang des créatures originaires du plan Matériel.

Une horreur élémentaire de la Terre fait 1,50 mètre de long et pèse près de 250 kilos. Elle peut creuser dans la terre, le sable et les gravats, mais pas au travers de la roche. Sa voix évoque des pierres que l'on écrase les unes contre les autres. Bien qu'elles parlent le terreux, les chaggrins ne sont pas des créatures très bavardes.

Pour déterminer le type d'objet magique que renferme une horreur élémentaire de la Terre, jetez 1d100 : 01-70 résistance aux énergies destructives, 71-00 antidétection.

Combat

Les chaggrins aiment s'enterrer dans le sol dans l'espoir de surprendre les adversaires qui passent au-dessus d'elles.

Attaque sournoise (Ext). Lorsqu'une chaggrin attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. En gros, elle inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait ou pas) ou qu'elle parvient à la prendre en tenaille.

HARGINN

(HORREUR ÉLÉMENTAIRE DU FEU)

Élémentaire (extraplanaire, Feu, Mal) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d4 plus 1d6 feu)

Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 1d4 plus 1d6 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : projection de flammes

Particularités : flou, immunité contre le feu, perturbation magique, traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 11, Dex 16, Con 12, Int 9, Sag 11, Int 8

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +6

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : perle magique ou aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 4-6 DV (taille M), 7-9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Une créature constituée de flammes aux couleurs criardes danse et gambade avec indécence. Elle est de forme et de taille humanoïdes, mais ses traits changent et crépitent comme les flammes bondissantes d'un feu de camp.

Les harginns, ou horreurs élémentaires du Feu, sont des flammes vivantes corrompues par la magie noire. À l'instar des autres horreurs



Chaggrin

D. CRABAPPLE

élémentaires, ce sont des créatures malicieuses et destructrices qui prennent un malin plaisir à faire souffrir leur prochain.

Les horreurs élémentaires du Feu parlent l'igné. Leur voix bruisante et crépitante accable leurs adversaires de plaisanteries cruelles et de rires haineux.

Pour déterminer le type d'objet magique que renferme une horreur élémentaire du Feu, jetez 1d100 : 01–70 *sphère de feu*, 71–00 *rapidité*.

Combat

Les harginns se ruent généralement au corps à corps, comptant sur leur célérité et leur agilité pour ne pas subir trop de coups pendant qu'elles combattent furieusement.

Projection de flammes (Mag). Au prix d'une action simple, l'horreur élémentaire du Feu peut générer un cône de feu de 9 mètres de long infligeant 2d6 points de dégâts de feu (Réflexes, DD 11, 1/2 dégâts). Ce pouvoir équivaut à un sort du 2^e niveau.

Flou (Mag). Les horreurs élémentaires du Feu vacillent et tremblotent continuellement, comme si elles bénéficiaient des effets d'un sort de *flou* (niveau 10 de lanceur de sorts). Elles disposent d'un camouflage contre les attaques des créatures comptant sur leur vue.

ILDRISS (HORREUR ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR)

Élémentaire (Air, extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : vol 12 m (parfaite) (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : immunité contre l'électricité, invisible, perturbation magique, traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 10, Int 9, Sag 11, Int 8

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : perle magique ou aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Une force invisible semble planer dans les environs. Le vent, porteur de poussière et de débris, vous fouette le visage.

L'ildriss, ou horreur élémentaire de l'Air, est le fruit d'un sort maléfique ayant corrompu la substance de l'air élémentaire. Il s'agit d'une créature capricieuse et violente qui est en permanence démontée contre son environnement, mettant sa force à l'épreuve contre les obstacles situés sur son chemin et projetant des objets dans les airs à l'aide de sa simple haine.

Habituellement, l'horreur élémentaire de l'Air est invisible. Cependant, si elle est rendue visible, elle ressemble à un nuage bouillonnant de vapeur noire, le visage marqué par la colère et les traits en perpétuelle évolution. Elle parle l'aérien mais préfère hurler de colère plutôt que de communiquer. Ce monstre a un diamètre de 1,20 mètre et pèse 5 kilos.

Pour déterminer le type d'objet magique que renferme une horreur élémentaire de l'Air, jetez 1d100 : 01–70 *invisibilité*, 71–00 *vol*.

Combat

L'ildriss tire le meilleur parti de sa vitesse de déplacement, de sa manœuvrabilité et de son invisibilité. L'horreur élémentaire de l'Air charge les rangs ennemis, frappant ses adversaires au hasard pour provoquer un maximum de destruction et de confusion.

Invisible (Sur). Les horreurs élémentaires de l'Air sont naturellement invisibles et bénéficient d'un camouflage total.

VARDIGG (HORREUR ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU)

Élémentaire (Eau, extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : coup (+4 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : jet d'eau

Particularités : immunité contre le froid, perturbation magique, traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 7, Sag 11, Int 8

Compétences : Détection +4, Discrétion +3, Natation +10, Perception auditive +4

Dons : Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : plan élémentaire de l'Eau

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : perle magique ou aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette créature infecte ressemble à une masse glacée d'eau souillée enveloppée d'une membrane dégoulinante. Des pseudopodes et autres filets de liquide jaillissent de son corps informe à la surface duquel dérivent des yeux chargés de malveillance.

Les vardiggs, ou horreurs élémentaires de l'Eau, sont des créatures brutales et cruelles créées à partir de la corruption de l'eau élémentaire. Elles pourchassent et attaquent systématiquement les êtres qui pénètrent dans l'étendue d'eau qu'elles pensent leur.

La vardigg mesure 1,20 mètre de diamètre pour un poids de 200 kilos environ. Quand elle s'en donne la peine, elle parle l'aquatique d'une voix forte et inarticulée.

Pour déterminer le type d'objet magique que renferme une horreur élémentaire de l'Eau, jetez 1d100 : 01-70 *résistance aux énergies destructives*, 71-00 *tempête de neige*.

Combat

Habituellement, les vardiggs se cachent sous la surface de l'eau et attendent qu'une proie passe à proximité.

Jet d'eau (Mag). Au prix d'une action simple, l'horreur élémentaire de l'Eau peut générer une puissante ligne d'eau de 9 mètres de long. Les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de *Réflexes* (DD 11) sous peine de subir 2d6 points de dégâts. En cas d'échec, le sujet doit réussir un test de *Force* ou d'*Équilibre* (DD 5 + dégâts infligés) sous peine d'être renversé par l'impact. Ce pouvoir équivaut à un sort de 2^e niveau.

Compétences. L'horreur élémentaire de l'Eau bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de *Natation* visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests de *Natation*, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

MONOLITHE ÉLÉMENTAIRE

À l'instar de leurs petits cousins, les monolithes élémentaires sont les incarnations des quatre éléments qui composent le multivers. Ils sont si puissants que seuls les plus grands sorts de convocation permettent de les appeler dans le plan Matériel et de les forcer à obéir. Celui qui en convoque n'a pas intérêt à relâcher son contrôle ne fût-ce que pendant une seconde.

Parmi les leurs, les monolithes élémentaires sont de grands souverains auxquels obéissent même les seigneurs élémentaires. Seuls les élémentaires primitifs sont plus puissants.

COMBAT

Les monolithes élémentaires appliquent des tactiques différentes en fonction de leurs pouvoirs, mais tous ont les mêmes particularités élémentaires.

MONOLITHE ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille Gig

Dés de vie : 36d8+216 (378 pv)

Initiative : +15

Vitesse de déplacement : vol 30 m (parfaite) (20 cases)

Classe d'armure : 31 (-4 taille, +11 Dex, +14 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 20



Attaque de base/lutte : +27/+50

Attaque : coup (+34 corps à corps, 6d6+11/19-20)

Attaque à outrance : 2 coups (+34 corps à corps, 6d6+11/19-20)

Espace occupé/allonge : 6 m/6 m

Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'Air

Particularités : réduction des dégâts (15/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +31, Vig +18, Vol +16

Caractéristiques : For 32, Dex 33, Con 22, Int 12, Sag 15, Int 17

Compétences : Acrobaties 24, Détection +43, Diplomatie +5, Équilibre +13, Intimidation +16, Perception auditive +43, Psychologie +15, Saut +41

Dons : Arme naturelle supérieure, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science du critique (coup), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 17

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 37-54 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Cette créature imposante ressemble à un nuage informe auréolé de puissants courants d'air. Les distorsions qui apparaissent dans la vapeur et le vent semblent suggérer la présence de deux yeux et d'une bouche aux bords irréguliers.

Seigneurs du plan élémentaire de l'Air, les monolithes élémentaires de l'Air ne quittent généralement leur plan d'origine que quand ils sont convoqués. Ils parlent l'aérien. Bien qu'ils soient beaucoup moins taciturnes que d'autres élémentaires, ils choisissent leurs mots avec soin. Leur voix ressemble au rugissement d'une incroyable tempête de vent.

Combat

Les monolithes élémentaires de l'Air combattent comme les autres élémentaires de l'Air, mais ils sont beaucoup plus forts.

Cyclone (Sur). Le monolithe élémentaire de l'Air peut se transformer en cyclone à volonté (action simple), forme qu'il peut conserver indéfiniment.



Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse en vol habituelle, soit dans les airs soit sur la surface de son choix.

Le cyclone mesure 3 mètres de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 15 mètres à son extrémité et une hauteur de 24 mètres. Le monolithe peut moduler sa hauteur, mais sans jamais descendre en dessous de 6 mètres.

Le mouvement d'un monolithe élémentaire de l'Air sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.

Les créatures de taille TG ou inférieure risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone. Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 39) sous peine de subir 4d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes (DD 39) qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements du monolithe élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau de sort) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 aux jets d'attaque. Un monolithe peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

Le monolithe élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans son cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan d'origine.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tournoie follement autour de lui. Ce nuage est centré sur le monolithe et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du cyclone.
Le nuage gêne la

visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un monolithe élémentaire de l'Air sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de coup et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts contre un monolithe élémentaire de l'Air.

MONOLITHE ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille Gig

Dés de vie : 36d8+255 (417 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 36 m

Classe d'armure : 27 (-4 taille, +6 Dex, +15 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +27/+53

Attaque : coup (+38 corps à corps, 6d8+14/19-20)

Attaque à outrance : 2 coups (+38 corps à corps, 6d8+14/19-20)

Espace occupé/allonge : 6 m/6 m

Attaques spéciales : extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau

Particularités : réduction des dégâts (15/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +27, Vol +16

Caractéristiques : For 38, Dex 22, Con 25, Int 12, Sag 15, Int 17

Compétences : Détection +43, Diplomatie +5, Intimidation +16, Natation +22, Perception auditive +43, Psychologie +15, Saut +27

Dons : Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure, Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science du critique (coup), Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer

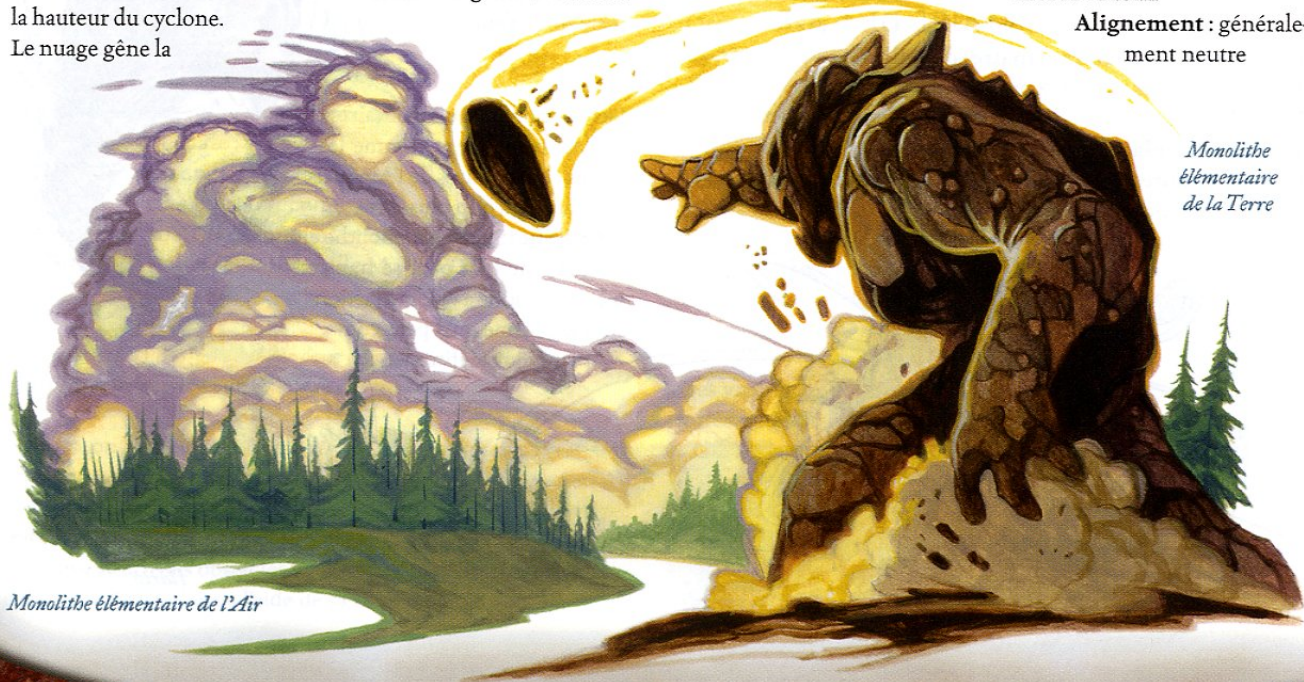
Environnement : plan élémentaire de l'Eau

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 17

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre



Monolithe élémentaire de l'Air

Monolithe
élémentaire
de la Terre

Évolution possible : 37–54 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Une masse d'eau animée de la taille d'une grande auberge s'élève et prend une forme humanoïde. Ses membres sont de vigoureux tentacules d'eau évoquant des bras en quelque sorte. Son corps se façonne sans cesse pour glisser sur le sol sans perdre sa forme.

À l'instar des autres monolithes élémentaires, les monolithes élémentaires de l'Eau sont les souverains de leur espèce. Rarement disposés à quitter le plan élémentaire de l'Eau, ils peuvent néanmoins être convoqués par le biais de sorts puissants. Bien qu'ils parlent l'aquatique, ils adressent rarement la parole aux créatures autres que des élémentaires de l'Eau. Leur voix évoque la houle qui vient se briser sur les récifs ou le hurlement du vent sur une mer en furie. Ils sont plus intelligents et déterminés que les représentants habituels de leur espèce.

Combat

Les monolithes élémentaires de l'Eau sont presque aussi forts que les monolithes élémentaires de la Terre, mais ils sont plus rapides et agiles. Ils préfèrent combattre dans l'eau, ce qui leur permet de disparaître sous la surface pour mieux rejaillir dans le dos de leurs adversaires. Une telle créature ne peut s'éloigner de plus de 90 mètres du plan d'eau à partir duquel on l'a convoquée.

Extinction du feu (Ext). Le contact du monolithe élémentaire de l'Eau éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille TG ou inférieure. La créature peut également éteindre les feux magiques comme si elle lançait *dissipation suprême* (niveau 20 de lanceur de sorts).

Maelström (Sur). Du moment qu'il se trouve sous l'eau, le monolithe élémentaire de l'Eau peut se transformer en maelström à volonté (action simple) et conserver cette forme indéfiniment. Il se déplace à sa vitesse de nage habituelle dans l'eau ou au fond.

Le maelström mesure 3 mètres de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 15 mètres à son extrémité et une hauteur de 24 mètres. Le monstre peut moduler sa hauteur, mais sans jamais descendre en dessous de 6 mètres.

Le mouvement d'un monolithe élémentaire de l'Eau sous forme de tourbillon ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le maelström, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les courants violents qui le composent.

Les créatures de taille TG ou inférieure risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström. Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de *Réflexes* (DD 42) sous peine de subir 4d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de *Réflexes* (DD 42) qui détermine si elle est emportée ou non. Si cela se produit, elle est violemment ballottée par le maelström et elle subit automatiquement les dégâts à chaque round. Elle a droit à un jet de *Réflexes* par round pour échapper au maelström. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.



Monolithe élémentaire de l'Eau

Les créatures prises dans le maelström ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements du monolithe élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de *Concentration* (DD 20 + niveau de sort) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en *Dextérité* et un malus de -2 aux jets d'attaque. Un monolithe élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

Le monolithe élémentaire de l'Eau peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le maelström, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan d'origine.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur le monolithe élémentaire et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de *Concentration* (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un monolithe élémentaire de l'Eau sous forme de maelström ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Le monolithe élémentaire de l'Eau bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau. Par contre, si

l'un des deux se trouve sur la terre ferme, le monolithe élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Au prix d'une action complexe, le monolithe élémentaire de l'Eau peut affecter les déplacements des navires situés dans son espace contrôlé. Ainsi, il peut faire chavirer les embarcations dont la longueur ne dépasse pas 54 mètres. Il peut également arrêter et immobiliser les navires d'une longueur maximale de 108 mètres. La vitesse de déplacement des embarcations plus grandes est réduite de moitié tant qu'elles se trouvent dans son espace contrôlé.

Compétences. Le monolithe élémentaire de l'Eau bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

MONOLITHE ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Élémentaire (extraplanaire, Feu)
de taille Gig

Dés de vie : 36d8+216 (378 pv)

Initiative : +13

Vitesse de déplacement : 18
m (12 cases)

Classe d'armure : 29 (-4 taille, +9 Dex, +14 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +27/+50

Attaque : coup (+35 corps à corps, 6d6+11/19-20 plus 4d6 feu)

Attaque à outrance : 2 coups (+35 corps à corps, 6d6+11/19-20 plus 4d6 feu)

Espace occupé/allonge : 6 m/6 m

Attaques spéciales : départ de feu

Particularités : immunité contre le feu, réduction des dégâts (15/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +20, Vol +16

Caractéristiques : For 32, Dex 29, Con 22, Int 12, Sag 15, Int 17

Compétences : Acrobaties +24, Détection +43, Diplomatie +5, Équilibre +13, Intimidation +16, Perception auditive +43, Psychologie +15, Saut +25

Dons : Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science du critique (coup), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 17

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 37-54 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —



Monolithe élémentaire du Feu

Un brasier immense se rapproche, glissant et bondissant telle une coulée de métal en fusion. Parfois, des yeux semblent apparaître dans les flammes. Ses tentacules éclatants de lumière ressemblent à de longs membres.

Souverains des élémentaires du Feu, les monolithes élémentaires du Feu apparaissent en dehors de leur plan d'origine quand ils sont convoqués par de puissants lanceurs de sorts. Ces créatures sont constituées de flammes et hostiles à toute forme de vie. Elles parlent l'igné et leur voix ressemble au rugissement d'un brasier. Bien que ces monstres soient plus intelligents que les autres représentants de leur espèce, ils adressent rarement la parole aux habitants du plan Matériel.

Combat

Les monolithes élémentaires du Feu sont pourvus d'une grande force physique et d'une incroyable rapidité. De plus, ils sont capables d'embraser leurs adversaires. À l'instar des autres élémentaires du Feu, ces créatures sont incapables d'entrer dans l'eau ou dans tout autre liquide ininflammable. De plus, elles ne peuvent traverser une étendue d'eau que si elles sont capables de l'enjamber ou de sauter par-dessus.

Départ de feu (Ext). Les coups d'un monolithe élémentaire du Feu infligent des dégâts contondants et des dégâts de feu dus à son corps enflammé. Toute créature touchée par une attaque de coup de monolithe élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine de s'enflammer. Les flammes brûlent pendant 1d4 rounds. Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement, sauf si elle est encore en contact avec le monstre. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Les adversaires frappant le monolithe élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou d'attaques à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils risquent également de prendre feu s'ils ratent leur jet de Réflexes (DD 34).

MONOLITHE ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille Gig

Dés de vie : 36d8+255 (417 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (-4 taille, -2 Dex, +21 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +27/+55

Attaque : coup (+40 corps à corps, 6d8+16/19-20)

Attaque à outrance : 2 coups (+40 corps à corps, 6d8+15/19-20)

Espace occupé/allonge : 6 m/6 m

Attaques spéciales : maîtrise de la Terre, poussée

Particularités : passage dans la terre, réduction des dégâts (15/-), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +27, Vol +16

Caractéristiques : For 43, Dex 6, Con 24, Int 12, Sag 15, Int 17

Compétences : Détection +43, Diplomatie +5, Intimidation +16, Perception auditive +43, Psychologie +15, Saut +29

Dons : Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure, Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Robustesse, Science de la bousculade, Science du critique (coup), Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer.

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 17

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 37–54 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Un grand monticule de terre et de roche de la taille d'une tourelle avance pesamment en s'appuyant sur de grossiers moignons. Deux bras semblables à des massues et parsemées de pierres saillantes pendent de ses épaules. Sa tête est une simple masse de terre dépourvue de traits.

Maîtres du plan élémentaire de la Terre, ces monstres ne quittent leur plan d'origine que s'ils sont convoqués. Ils sont constitués de la terre, des pierres et de la roche constituant l'endroit où on les invoque. Ils parlent le terreux et leur voix ressemble au son que produisent deux pierres que l'on racle l'une contre l'autre. En tant que souverains de leurs espèces, ils sont moins maussades et silencieux que les autres élémentaires. Cependant, ils communiquent peu avec les étrangers.

Combat

Rien ne peut arrêter un monolithe élémentaire de la Terre. Ils utilisent leur force prodigieuse pour broyer et anéantir leurs adversaires. À l'instar des autres élémentaires de la Terre, ils traversent le sol et la roche aussi aisément que les humains évoluent à la surface de la terre.

Par contre, ils ne savent pas nager et franchissent une étendue d'eau en la contournant ou en passant en dessous.

Maîtrise de la Terre (Ext). Ce monolithe élémentaire bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts si son adversaire et lui-même sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, le monolithe élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.

Poussée (Ext). Le monolithe élémentaire peut tenter une bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité. Les modificateurs du pouvoir de maîtrise de la Terre s'appliquent aux tests de Force opposés.

Passage dans la terre (Ext). Un monolithe élémentaire de la Terre nage dans la terre comme un poisson dans l'eau. Il peut ainsi traverser la pierre, la terre et toute forme de sol à l'exception du métal. Il ne laisse derrière lui ni tunnel ni ouverture et ne crée aucune vibration ou autre signe de son passage. Un sort de glissement de terrain lancé sur une zone contenant un

monolithe élémentaire en train de nager dans la terre le repousse de 9 mètres. De plus, la créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être étourdie pendant 1 round.

THAUMACOUTURÉ

Les créatures thaumacouturées sont des morts-vivants qui ont été modifiés et fortifiés par une puissante magie profane. Ils possèdent la faculté de lancer des sorts, peuvent résister au renvoi des morts-vivants et sont plus difficiles à blesser avec des armes. Les morts-vivants intelligents font de meilleurs thaumacouturés que ceux qui sont dénués d'intelligence, car ils peuvent choisir un moment stratégique où employer leurs sorts.

Les signes extérieurs permettant de reconnaître qu'une créature a été thaumacouturée sont les runes qui lui recouvrent intégralement le corps. Ces runes sont gravées directement dans les os des morts-vivants squelettiques ou tatouées sur leur chair en décomposition. On ne les remarque pas facilement au premier coup d'œil (Détection, DD 15) car il est aisé de les confondre avec des craquelures dans les os ou des rides sur la peau.

Les morts-vivants ne peuvent être thaumacouturés que par un magicien ou un ensorceleur pourvu du don Création d'objets merveilleux et d'un niveau suffisant pour lancer les sorts incorporés au corps de la créature. Le processus de création d'un thaumacouturé prend un nombre de jours égal à la valeur de Sagesse du mort-vivant (10 jours minimum). Il nécessite également la dépense de 1 000 po pour les matériaux de gravure ou de tatouage et de 500 PX par point de Sagesse du mort-vivant.

Les lanceurs de sorts morts-vivants peuvent se thaumacouturer eux-mêmes.

EXEMPLE DE CRÉATURE THAUMACOUTURÉE

Cet humanoïde imberbe et décharné a les yeux rouges et les dents aiguës d'une goule, mais en y regardant de plus près, on remarque que sa chair en décomposition est recouverte de cicatrices et de signes étranges.

Dans cet exemple, la créature de base est une blême pourvue de 4 DV.

Blême thaumacouturée

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12+3 (29 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA : 17 (+3 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 plus paralysie)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 plus paralysie) et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1 plus paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : fièvre des goulles, paralysie, pouvoirs magiques, puanteur

Particularités : réduction des dégâts (5/magie ou argent), résistance à la magie (18), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), traits des morts-vivants

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +8

Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Équilibre +7, Escalade +9, Saut +9

Dons : Attaques multiples, Robustesse
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 5-8 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

COMBAT

La blême thaumacouturée use d'abord de ses pouvoirs magiques. Elle ne recourt à ses attaques naturelles que si un adversaire arrive au corps à corps ou si elle a déjà utilisé tous ses pouvoirs magiques. Consciente des formidables protections dont elle jouit désormais, elle ne craint plus les lanceurs de sorts divins.

Fièvre des goules (Ext). Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 15), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution et 1d3 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée par la morsure ou les griffes d'une blême thaumacouturée doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être paralysée pendant 1d4+1 rounds. Même les elfes sont vulnérables à cette paralysie. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. Projectile magique et ténèbres, 3 fois/jour ; *baiser du vampire* (+5 contact à distance), *brume de dissimulation*, *flèche acide de Melf* (+5 contact à distance) et *flèches enflammées*, 1 fois/jour. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Puanteur (Ext). L'odeur pestilentielle de la mort et de la corruption qui émane de ce monstre est nauséabonde. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être fiévreuses pendant 1d6+4 minutes. Une cible réussissant son jet de sauvegarde est immunisée contre les effets de la puanteur de cette blême thaumacouturée pendant 24 heures. Un sort de *neutralisation du poison* ou de *ralentissement du poison* permet d'annuler les effets de la fièvre. Les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées. Celles qui bénéficient d'une résistance au poison peuvent l'appliquer au jet de sauvegarde contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

CRÉATION DE CRÉATURE THAUMACOUTURÉE

L'archétype acquis « thaumacouturé » peut être ajouté à n'importe quel mort-vivant tangible doté d'une valeur de Sagesse de 10 ou plus (appelé ci-après « créature de base »).

La créature thaumacouturée conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Attaques spéciales. Une créature thaumacouturée conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes.

Pouvoirs magiques. Une créature thaumacouturée acquiert des pouvoirs magiques en fonction de sa valeur de Sagesse (cf. table ci-dessous). Les sorts choisis doivent appartenir aux écoles d'Évocation, d'Invocation ou de Nécromancie. Leur nombre est cumulatif. Par exemple, un mort-vivant thaumacouturé pourvu d'une valeur de Sagesse de 12 peut lancer deux sorts de 2^e niveau, 4 fois par jour, et 2 sorts de 1^{er} niveau, également 4 fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal aux dés de vie de la créature.

Valeur de Sagesse	Exemple de mort-vivant	Sorts connus	Sorts/jour
10	Squelette, zombi	Deux de 1 ^{er} niveau	4
11-12	Bodak	Deux de 2 ^e niveau	4
13-14	Blême, goule	Deux de 3 ^e niveau	2
15-16	Dévoreur d'âme	Deux de 4 ^e niveau	2
17-18	Certaines lichs	Deux de 5 ^e niveau	2
19+	Ténébreux	Un de 6 ^e niveau	1

Le créateur de la créature décide comment répartir les sorts connus par rapport au nombre d'utilisations quotidiennes offert à chaque niveau. Une fois que cette répartition a été faite, elle ne peut être changée. Par exemple, si un squelette thaumacouturé connaît les sorts de 1^{er} niveau *frayeur*, 1 fois par jour, et *décharge électrique*, 3 fois par jour, le créateur ne peut plus changer ni les sorts ni leur nombre d'utilisation quotidienne une fois le choix fait (par exemple, deux fois par jour chacun).

Particularités. Une créature thaumacouturée conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

Réduction des dégâts (Ext). Une créature thaumacouturée possédant de 1 à 3 DV ne bénéficie pas de réduction des dégâts. Si elle possède entre 4 et 11 DV, elle bénéficie d'une réduction des dégâts (5/magie ou argent). Enfin, si elle possède plus de 12 DV, elle jouit d'une réduction des dégâts (5/magie et argent).

Résistance à la magie (Ext). Une créature thaumacouturée bénéficie d'une résistance à la magie égale à 10 + modificateur de Charisme de la créature de base.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Une créature thaumacouturée possède une résistance au renvoi des morts-vivants de +2, qui s'ajoute à la résistance au renvoi des morts-vivants que possède la créature de base (le cas échéant).

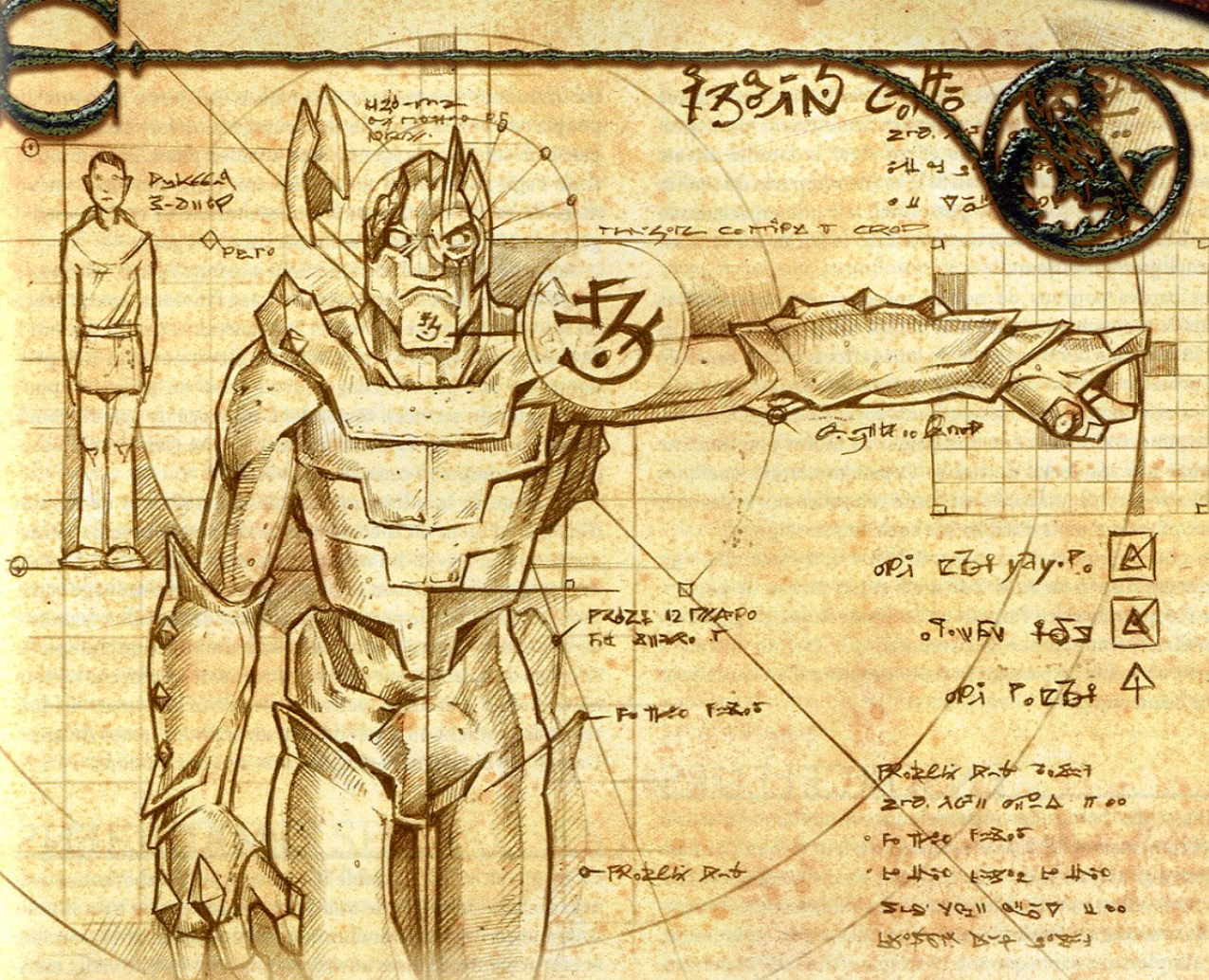
Sauvegardes. Une créature thaumacouturée bénéficie d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets de sauvegarde.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Blême thaumacouturée



Illus. de M. Cavotia



Dans la plupart des villes humaines, la population ne fait pas la différence entre la formation, le travail et le talent qui séparent les lanceurs de sorts profanes. Pour ces gens, les différences qui existent entre un ensorceleur et un enchanteur, un sorcier et un nécromancien, un évocateur ou un mage de bataille ne sont décidément pas flagrantes. Ainsi, à l'exception possible des bardes, tous les lanceurs de sorts sont qualifiés de mages, d'arcanistes, d'ensorceleurs, d'enchanteurs ou de magiciens par ceux qui ne saisissent pas véritablement la nature de leurs pouvoirs. Du reste, la distinction qui est faite entre les différents types de lanceurs de sorts n'intéresse que les arcanistes.

Cependant, même au sein de mondes fortement imprégnés de magie, les lanceurs de sorts profanes gardent la vedette. Peu de gens remarqueront l'arrivée ou le départ d'un bellâtre ou d'un marchand au sein d'une ville bondée, mais l'apparition d'un arcaniste, quel qu'il soit, fera toujours sensation.

BARDES

À moins qu'il n'en décide autrement, un barde ne passe jamais pour un autre type de lanceur de sorts profanes. Du reste, si la population redoute parfois l'apparition d'un mage inconnu, l'arrivée d'un barde est souvent prétexte à l'organisation de réjouissances. En effet, les chants, les récits et la musique qui l'accompagnent habituellement permettent à son public d'oublier ses soucis pendant quelques instants. Quand un grand

barde chante dans la pièce principale d'une auberge, son auditoire jouit pendant un instant d'un divertissement régalien, une heure ou deux de rêve et d'émerveillement durant lesquelles le plus simple des paysans peut se détendre.

Évidemment, certains bardes ont également une réputation de voleur et de menteur, quittant parfois la ville en laissant derrière eux un véritable chapelet de promesses non tenues et de cœurs brisés. Si les mobiles de tels personnages sont toujours remis en question, les gens savent bien que même les bardes les plus maléfiques n'ont pas la puissance nécessaire pour générer maladies magiques et autres dévastations profanes. Bien que les gens aient généralement peur de la magie, ils savent que celle des bardes est beaucoup moins dangereuse que celle des autres types d'arcanistes.

Les bardes évoluent aisément au sein de la noblesse et des cercles de pouvoir. Ainsi, même le plus modeste d'entre eux peut frapper à la porte d'un roi et échanger quelques chants contre un repas et un lit. Dans certaines cultures, les nobles louent les services de bardes en qualité de conseillers, de bateleurs, d'espions et de précepteurs pour leurs enfants. Ces bardes, parfois qualifiés de chantres, deviennent alors membres à part entière de la maisonnée. En échange du gîte, du

couvert et d'une pension mensuelle, le barde prend une place de lieutenant de confiance, œuvrant assidûment pour promouvoir les intérêts du noble et protéger la famille envers laquelle il a promis d'être loyal. Si le noble remporte du renom pour la qualité de son barde personnel, le barde en accumule grâce à la grandeur de son mécène. Être le barde d'un roi est donc un grand honneur.

Les bardes pourvus de nobles mécènes n'en passent pas moins la majeure partie de leur temps à l'aventure, mais ils sont censés tourner une partie de leurs efforts vers la cause de leur protecteur et lui rapporter à intervalles réguliers ce qu'ils ont vu et entendu au cours de leurs voyages. En général, un barde pourvu d'un mécène doit passer au moins une semaine par moi à la résidence du noble. Cependant, après quelques années de service, un barde est censé renoncer aux voyages et passer plusieurs mois d'affilée à la cour de son seigneur.

En plus du gîte et du couvert, le barde doit s'attendre à un traitement d'environ 10 po par mois et par niveau de personnage (ce qui remplace l'argent qu'un barde itinérant gagne en utilisant la compétence Représentation). Parfois, quand il divertit un noble de passage, la représentation d'un barde peut valoir beaucoup plus.

ENSORCELEURS

À l'instar des bardes, les ensorceleurs ont tendance à attirer l'attention, mais celle-ci joue rarement en leur faveur. Là où un magicien peut arriver en ville et passer pour un voyageur fatigué, ne révélant sa véritable nature que s'il le souhaite, l'ensorceleur a tendance à perdre son anonymat assez rapidement, tout simplement parce que son charisme attire l'œil et persiste dans les souvenirs de chacun. Une différence à la fois indéfinissable et tangible sépare l'ensorceleur du reste du monde. Et c'est souvent là que la méfiance apparaît.

Là où un noble se tournera vers son magicien personnel pour recevoir des conseils quant aux faits et gestes de ses rivaux, l'ensorceleur n'est généralement d'aucune utilité puisqu'il n'a pas l'éducation d'un magicien. Bien que la plupart des ensorceleurs ressentent rarement le besoin de se mettre sous l'aile d'un protecteur ou à la disposition d'un seigneur, ceux qui le font sont davantage considérés comme des armes profanes et non comme des puits de savoir. Les rôles de conseiller et de précepteur ne sont pas taillés pour eux, mais ceux de garde du corps d'élite et d'agent spécial leur vont comme un gant.

Qu'ils soient bons ou mauvais, la plupart des ensorceleurs font le choix d'évoluer en marge de la société. À l'instar des forces élémentaires de la nature, les plus puissants ensorceleurs ne reçoivent pas d'ordres, qu'ils émanent de rois ou de simples gens.

MAGES DE BATAILLE

Si les mages de bataille partagent nombre des forces et des faiblesses des ensorceleurs, seigneurs et gens du peuple ont pourtant une plus haute opinion d'eux, notamment parce qu'ils occupent souvent une place de choix dans la société. Dans toutes les contrées où l'on trouve des mages de bataille, les gens ont au moins entendu parler des célèbres académies où

les arcanistes s'entraînent au combat. Du reste, les gens du peuple les voient comme de courageux défenseurs de leur patrie ou comme des agents du pouvoir en place. Évidemment, il ne s'agit parfois que de poudre aux yeux, mais tant qu'un mage de bataille ne fait pas la démonstration de sa duplicité, il gagne la bienveillance et la coopération des gens.

Après des années d'entraînement aux frais de la couronne, le mage de bataille est censé rembourser l'investissement placé en lui via un service militaire. En général, ceux qui partent à l'aventure ont achevé leur temps de service et sont indépendants ou ont payé l'écuage (droit payé au seigneur pour s'exempter du service). Cependant, un mage de bataille jouissant d'une autorité évidente en raison de sa classe rendra toujours des comptes à ceux auxquels il obéit.

Un mage de bataille n'a jamais de mal à trouver un emploi d'officier, d'agent de la couronne ou de simple membre d'une garnison. Ce travail lui offre le gîte et le couvert ainsi qu'un modeste salaire (environ 10 po par niveau de personnage et par mois). Cependant, le personnage accepte de travailler la moitié de son temps au service du noble ou de l'autorité qui l'emploie. Le mage de bataille peut s'arranger avec son employeur s'il souhaite mener certaines activités personnelles, mais il doit répondre présent à l'appel de son suzerain en temps de crise. Dans le cas contraire, il s'expose à de graves sanctions.

MAGICIENS

Le magicien va de l'humble invocateur au flamboyant souverain profane. Bien que de nombreux magiciens de haut niveau soient aussi impressionnants que les plus redoutables sorciers et ensorceleurs, d'autres ne sont rien de plus que de vieux mendiants ou vagabonds dont chacun se méfie. La plupart des magiciens dissimulent plus facilement leur vocation que les sorciers et les ensorceleurs. Du reste, beaucoup prennent soin de cacher leurs pouvoirs jusqu'au moment opportun.

Les magiciens qui ne dissimulent pas leur nature sont généralement traités avec méfiance. Même s'ils ont la réputation d'être beaucoup plus rationnels et pondérés que les représentants d'autres classes profanes, cela ne leur garantit pas un accueil à bras ouverts partout où ils passent. Aux yeux des individus les plus méfiants, un magicien maléfique a les moyens de réduire une ville en cendres, d'asservir le seigneur local et l'ensemble de sa garnison ou encore de convoquer des hordes de démons d'un simple geste de la main (que ces actes soient à la portée du magicien ou non). Même les magiciens qui sont les agents du Bien et les serviteurs de la Loi sont parfois confrontés à la méfiance générale car il est connu qu'ils attirent des ennuis de toutes sortes (monstres, machinations, magie noire, etc.).

Leur instruction et le respect qui naît de leurs pouvoirs leur valent souvent des places de conseillers et de mentors auprès de nobles et de rois. En effet, la plupart des nobles de marque louent les services d'un magicien de talent pour qu'il les protège de l'espionnage magique et des assauts directs de leurs ennemis. De même, leurs connaissances en matière de phénomènes profanes et de secrets antiques permettent parfois de venir à bout d'invasions de monstres, de se débarrasser de maux magiques et de découvrir les machinations d'un rival. En

échange, le magicien qui trouve une place auprès d'un noble dispose d'un lieu où se reposer, étudier et se livrer à diverses expériences (généralement aux dépens de son protecteur).

Les magiciens pourvus d'un noble protecteur sont censés consacrer une partie de leurs ressources profanes à la cause de celui-ci. En général, un tel magicien doit passer une semaine par mois à la résidence de l'intéressé. À moins que des affaires précises ne le conduisent très loin, on doit pouvoir le trouver sur les terres de son seigneur et non à l'étranger. Ce type de magicien peut demander des congés, mais s'il n'est pas là au moment où son noble protecteur a besoin de lui, il risque fort d'être congédié et remplacé par un collègue.

En plus du gîte, du couvert et d'installations convenant à un laboratoire ou une bibliothèque (d'où son seigneur peut lui demander d'effectuer des recherches ou de lui créer des objets précis), le magicien reçoit un traitement d'au moins 10 po par mois et par niveau de personnage, ainsi qu'un défraiement correspondant au coût de ses recherches (au moins 75 po par mois et par niveau de personnage). Par exemple, un magicien 8 recevra au moins 80 po de salaire par mois, auxquelles on ajoutera au moins 600 po visant à entretenir son laboratoire, à acheter des substances spéciales et autres composantes, à développer ses grimoires, à réaliser des recherches magiques, à créer des objets et à poursuivre sa carrière de manière générale.

MAGICIENS SPÉCIALISÉS

Bien que les gens considèrent les lanceurs de sorts spécialisés comme des magiciens (et les traitent en conséquence), on fait généralement la distinction entre illusionnistes (connus pour leurs divertissements), devins (recherchés pour leurs renseignements) et nécromanciens (craints pour leurs redoutables pouvoirs). Bien que les magiciens spécialisés aient tous autant de chances de se placer sous l'aile d'un protecteur, chacun cherche habituellement des opportunités liées à son domaine de prédilection.

Les divers spécialistes sont abordés ci-dessous. Chaque section débute par un « point de vue » en italique résumant la façon dont un représentant de cette classe peut se caractériser.

ABJURATEURS

Bien qu'il soit difficile de manipuler une magie capable de produire une explosion de flammes ou de tuer un géant d'un simple mot, l'art le plus noble du mage se situe là où la magie entre en interaction avec elle-même. L'étude de l'école d'Abjuration consiste à apprendre des sorts qui permettent de manipuler la trame du pouvoir profane.

Les abjurateurs sont posés, prudents et réfléchis. Ils sont pourvus d'une détermination et d'une résolution qui leur permettent de considérer tous les aspects d'un problème avant d'imaginer une réponse adéquate et efficace. Ils considèrent généralement les membres des autres écoles de magie comme des individus insoucians et gaspilleurs. De plus, ils conçoivent sans cesse des stratégies visant à vaincre leurs rivaux lors de duels magiques (que ces confrontations soient nécessaires ou non). Qu'ils se tournent vers une vie de laboratoire ou d'aventure, les abjurateurs sont toujours prêts à faire face à l'adversité.

L'étude de l'Abjuration nécessite une personnalité méticuleuse et mesurée qui s'appuie habituellement sur un alignement

loyal. Les abjurations s'attachant habituellement à réduire les facultés de nuisance adverses, beaucoup d'abjurateurs arpentent la voie de la moralité et du Bien. En même temps, la redoutable efficacité des abjurations face à d'autres lanceurs de sorts explique que de nombreux magiciens sont attirés vers cette école par une soif de puissance personnelle qui prend rapidement le pas sur la philosophie ordonnée et bienveillante de leurs semblables.

Bien que les abjurateurs soient rarement enthousiastes à l'idée de partir à l'aventure, ceux qui sont d'alignement bon décident parfois de consacrer leur existence à l'éradication du Mal que la magie engendre trop souvent. Les abjurateurs bons et neutres tendent à se positionner de manière à empêcher autrui de nuire aux individus sans défense. De leur côté, les abjurateurs maléfiques sont généralement les lieutenants et conseillers principaux de sinistres suzerains, louant leurs précieux services au plus offrant.

Les abjurateurs s'installent partout, mais ils préfèrent habituellement élire domicile dans une petite bourgade plutôt que dans une grande ville. Ils apprécient la confiance et l'estime que leur accordent leurs voisins et usent parfois de leurs pouvoirs pour autrui sans véritablement songer à une récompense quelconque.

DEVINS

L'Histoire est une succession d'occasions ratées, de tragédies personnelles et de défaites ayant signé la perte de royaumes entiers. Tous ces événements auraient pu être évités grâce à de simples informations, qui auraient changé des vies et des mondes entiers. La connaissance est synonyme de pouvoir. Ceux qui savent tout ont une puissance infinie entre les mains.

Les devins comptent certainement parmi les magiciens les plus sages. À l'instar des abjurateurs, ils font habituellement preuve de prudence et de circonspection, et ne s'embarquent jamais dans une entreprise hasardeuse sans avoir pris mille précautions. À leurs yeux, le meilleur moyen de faire face à l'adversité est d'éviter dangers et périls. Bien qu'ils ne soient pas des lâches (du moins, pas tous), peu de devins se jeteront tête baissée dans la mêlée avant d'avoir envisagé toutes les options qui s'offrent à eux. Les devins étudient les rouages profanes de leur magie, mais également les mécanismes de la nature, les arts et les sciences, et même le comportement humain. Ce sont ainsi de fins psychologues.

S'ils sont réfléchis et ordonnés, les devins accordent également une grande valeur à l'objectivité. Un esprit ouvert à toutes les possibilités (aussi déplaisantes qu'elles puissent être) est peut-être proche de la vérité car cette dernière n'est pas toujours simple ou agréable. Les devins tendent donc vers la neutralité et préfèrent la Loi au Chaos. Les devins bons usent de leurs pouvoirs pour prévenir les maux. De leur côté, les devins maléfiques exploitent leurs connaissances à leur avantage.

Les devins ne sont pas prédisposés à la vie d'aventurier et beaucoup se tournent vers cette carrière à contrecœur. Cependant, usant de jugement, de finesse et de bon sens, le devin fait une bonne recrue pour un groupe d'aventuriers. Au combat cependant, il se montre parfois hésitant, conscient des conséquences que peut avoir un choix malavisé lorsque la vie et la mort sont en jeu.

Les devins sont des solitaires dans l'âme et se font difficilement des amis. Même ceux qui vivent en ville ont tendance à se tenir à l'écart de leurs voisins, évitant toute interaction dans le présent pour mieux étudier le passé et l'avenir. Bien qu'ils ne s'intéressent guère aux possessions matérielles, les devins couvrent généralement leurs frais de recherche en faisant payer leurs services de voyants, de diseurs de bonne aventure et d'enquêteurs.

ENCHANTEURS

L'esprit constitue l'ultime pouvoir. N'importe quel imbécile peut s'opposer physiquement à un ennemi. Cependant, vaincre un adversaire au moyen de sa seule force de volonté (ou transformer un ennemi empli de haine en allié loyal) est la plus pure et la plus efficace manifestation de la puissance profane.

Charismatiques, sensibles et passionnés, les enchanteurs sont généralement affables et séduisants. Ils apprécient l'art et les plaisirs de la conversation. Même les enchanteurs au cœur enténébré sont des individus fascinants, sûrs d'eux et qui exercent une influence certaine sur leur prochain avant même d'avoir prononcé les premières syllabes de leurs sorts de *charme*. Cependant, d'autres enchanteurs se montrent distants et froids. Ceux-ci se prennent habituellement pour des étudiants rationnels du seul sujet qui vaille d'être étudié : l'esprit.

Les enchanteurs n'ont pas d'alignement de prédilection, mais croyant que la volonté est la plus grande force du multivers, ils tendent un peu plus vers que le Chaos que vers la Loi. Les enchanteurs maléfiques pensent que ceux qui n'ont pas la force de vaincre ou de résister au pouvoir de l'esprit sont de simples serveurs. Selon les enchanteurs d'alignement bon, il est généralement mal de forcer la volonté d'autrui, même si cela reste préférable à la mort. L'enchanteur bon prive son adversaire de sa volonté en cas de nécessité uniquement. Dans ce cas, il s'efforce cependant de rendre à son adversaire son état normal en lui infligeant le moins de désagrément possible, en évitant par exemple que les siens le considèrent ensuite comme un traître.

Au sein d'un groupe d'aventurier, l'enchanteur constitue la voix de la raison. Il n'use de violence qu'en dernier recours et s'efforce de trouver des alternatives susceptibles d'échapper à ses compagnons. Équipiers de premier choix, fins diplomates et négociateurs de talent, les enchanteurs aiment les grandes villes où il leur est possible d'étudier (ou de manipuler) un grand nombre d'esprit.



Un illusionniste

ÉVOQUEURS

L'univers est le fruit de forces impersonnelles, tantôt spirituelles, politiques, morales ou élémentaires, certaines constituant encore un véritable mystère. Sous la surface du monde physique, des énergies fondamentales forment la véritable nature de toute chose.

L'école d'Évocation attire les magiciens les plus graves et déterminés qui se consacrent à la maîtrise de leur art à l'exclusion de tout autre. Ascètes par nature, les évocateurs appré-

cient les milieux spartiates, les tenues simples et la nourriture ordinaire, rejetant désordre et luxe qu'ils considèrent comme des distractions étouffant leur perception du monde réel.

Les évocateurs sont fermes, directs et souvent têtus. Les évocateurs d'alignement bon voient le Mal comme une force déséquilibrante contre laquelle il faut lutter. De leur côté, les évocateurs neutres ou mauvais sont généralement cruels, voyant les épreuves qui se présentent aux mortels comme le résultat de forces invisibles à l'œuvre.

Les évocateurs bons partent à l'aventure pour réagir aux flux et aux forces qu'ils perçoivent, s'efforçant de passer à l'action là où le Mal s'éveille. Les évocateurs mauvais, non contents de réagir aux forces universelles qui les entourent, cherchent à manipuler ces dernières, leurs actions altérant le flux et le reflux de celles-ci. Quel que soit leur alignement, les évocateurs sont des leaders nés, intrépides, stimulants et autoritaires. Au sein de la classe de magicien, leur courage au combat est sans pareil.

L'évocateur moyen apprécie les plaisirs d'une demeure simple et paisible et s'installe rarement au sein d'une communauté de grande taille. Certains, menant une existence d'ermite, élisent domicile dans des sites naturels et sauvages. Les gens du peuple les laissent tranquilles car ils les prennent pour des individus dangereux, une réputation que peu d'évocateurs découragent.

ILLUSIONNISTES

L'univers est tout ce que l'esprit perçoit. Les sensations sont les premières et seules réalités. Si un arbre tombe mais que personne ne l'entend, c'est qu'il n'existe pas.

Les illusionnistes sont des individus flamboyants, extravertis et confiants, beaucoup affichant des tendances hédonistes se traduisant parfois par des pratiques obscures et cruelles dans une quête de perceptions rares et inhabituelles. Particulièrement créatifs, les illusionnistes apprécient l'art, la littérature, la poésie et la musique, beaucoup étant d'ailleurs de véritables artistes. Bien qu'ils s'attachent au savoir au même titre que les

autres spécialistes, ils passent moins de temps en recherches que leurs confrères, préférant à la solitude d'un laboratoire la compagnie d'autrui et le frisson constant que procure la manipulation des sens.

Les illusionnistes sont vifs d'esprit mais ce ne sont pas de grands penseurs. De nature pragmatique, ils acceptent le caractère éphémère de chaque chose et ne distinguent que futilité dans les actes de ceux qui consacrent leur vie au développement de philosophies traitant du sens de l'existence. Ces spécialistes ne se tournent vers aucun alignement précis. Les illusionnistes bons partagent leur génie créatif dans l'intérêt de chacun. En revanche, les illusionnistes maléfiques se laissent parfois emporter par leur vision du monde extrême. Les êtres qui les entourent ne sont alors plus que des jouets à leurs yeux, des outils que l'on manipule ou dont l'on se débarrasse comme de simples ombres ou chimères.

Vifs et vigoureux, les illusionnistes constituent de bons chefs et bras droits au sein de groupes d'aventuriers. À l'instar des enchanteurs, ils savent que leur art requiert un public, ce qui explique qu'ils apprécient la vie de citadin. Ils disposent généralement d'une demeure bien meublée dans une grande ville.

INVOCATEURS

Le plan Matériel n'est rien de plus qu'un carrefour sans véritable importance dans le cosmos. Tout ce qui existe dans ce monde physique n'est que le reflet des vérités iconiques incarnées dans les mondes invisibles qui le bordent.

Confiants, impétueux et pourvus d'opinions très arrêtées, les invocateurs semblent souvent indolents et insensibles aux difficultés d'autrui, rarement enclins à contourner les obstacles et adversaires dont ils peuvent se débarrasser à l'aide de magie de convocation. En raison du contrôle qu'ils exercent sur de nombreuses créatures extraplanaires, la plupart des invocateurs traitent les autres écoles de magie avec mépris. Illusions et divinations sont d'une banalité affligeante, transmutations et évocations sont sans importance, abjurations et enchantements ne sont que faiblesses et la nécromancie est des plus repoussantes (sans doute parce que de toutes les écoles, elle est la seule à défier ouvertement la puissance des invocateurs). Les invocateurs doivent faire montre d'une volonté à toute épreuve, être capables de prendre des décisions et être pourvus d'un soupçon d'insouciance pour exceller dans leur domaine de prédilection. Ils sont donc fréquemment d'alignement chaotique et préfèrent les décisions rapides aux méthodes lentes et mûrement réfléchies. À l'instar des nécromanciens, ils contemplent sans broncher les forces du Mal et des ténèbres et s'encombrent rarement de réflexions morales. Ils ont donc tendance à se tourner vers le Mal, ou du moins la neutralité, plutôt que vers le Bien.

Les invocateurs partent à l'aventure quand les perspectives d'enrichissement et de pouvoir semblent supérieures aux risques encourus. Ce sont des compagnons parfois difficiles, qui n'hésitent pas à dire ce qu'ils ont sur le cœur et qui ne se montrent guère patients à l'égard de tous ceux qu'ils voient comme des êtres inférieurs. Seul un leader fort s'attirera le respect d'un invocateur. Au sein d'un groupe d'aventuriers, les invocateurs préfèrent l'action à la discussion et considèrent une attaque immédiate comme un premier pas vers la victoire.

La plupart des invocateurs apprécient de vie dans des régions sauvages ou frontalières, à la fois parce qu'ils ne souhaitent pas s'associer à des créatures inférieures (ce qui inclut la plupart des gens) et parce que cela leur permet de pratiquer leur art sans avoir à se soucier des plaintes de leurs voisins. Hormis leurs recherches magiques, les invocateurs évitent les activités relevant d'une carrière ou d'un métier. Quand leurs finances sont au plus bas, ils se contentent habituellement d'invoquer des créatures et de les charger de leur rapporter des trésors.

NÉCROMANCIENS

La vie et la mort ne font qu'une car toutes les créatures vivantes finissent par mourir. La mort n'est pas une fin mais un commencement. La vie de chacun n'étant qu'une fraction de l'existence éternelle qu'est la mort, la vie n'est rien de plus qu'une distraction inutile à l'étude et à la compréhension des ténèbres à venir.

Maussades, dépourvus de sens de l'humour et introvertis, les nécromanciens affichent une fascination pour la vie et la mort qui frise l'obsession. Bien que leurs simples connaissances les trouvent froids, voire hostiles, ceux qui se lient d'amitié avec de tels personnages réalisent qu'ils ont là des camarades réfléchis, stoïques et fidèles. La plupart des nécromanciens préfèrent cependant la solitude à la compagnie et même les plus fidèles d'entre eux connaissent de mauvaises passes durant lesquelles ils remettent en cause la valeur de la vie et des êtres vivants en général.

Une exposition prolongée aux forces de la mort et de la non-vie a parfois un effet corrompeur sur les magiciens. Cela explique que les nécromanciens mauvais sont plus nombreux que les bons. Les nécromanciens d'alignement neutre sont rares car la plupart résistent à l'attrait des ténèbres ou finissent par s'abandonner à leur corruption. Ces spécialistes ne s'attachent guère au Chaos ou à la Loi. Si leur nature froide et méticuleuse en appelle davantage à l'ordre, la plupart se détournent des normes sociales en vigueur et s'intéressent avant tout à la quête de pouvoir et de connaissances.

Bien que les nécromanciens fassent difficilement de bons leaders, ces arcanistes constituent d'excellentes recrues dans un groupe d'aventuriers, à la fois pour leur formidable puissance, mais également pour leur connaissance des forces des ténèbres qui leur confère un courage sans pareil. En revanche, ils acceptent mal les ordres d'autrui et il leur arrive de quitter leurs compagnons quand ils ne sont pas d'accord avec leur stratégie.

Les nécromanciens qui ne partent pas à l'aventure passent le plus clair de leur temps en recherches profanes. N'ayant guère besoin de la compagnie d'êtres vivants, ils résident habituellement à l'écart des régions civilisées, s'installant au sein de châteaux séculaires, de cavernes profondes ou de cryptes abandonnées.

TRANSMUTATEURS

À l'instar des processus universels qui assurent la bonne marche du monde, la vie n'est que changement. Tout ce qui cesse de changer, de grandir et d'évoluer ne fait plus partie du monde. Le pouvoir ultime est celui qui manipule les forces de la transmutation.

Les magiciens attirés vers cette spécialité sont généralement curieux, vifs et pourvus d'un esprit analytique. Fascinés par l'art d'unir les choses avant de les séparer, les transmutateurs sont des bricoleurs nés qui s'intéressent souvent davantage aux

objets qu'aux créatures qui les créent et les manipulent. Songeant plus au fonctionnement des choses qu'à leur raison d'être, les transmutateurs sont des collectionneurs compulsifs, d'excellents savants et de grands penseurs, mais les théories philosophiques ne les intéressent guère.

En raison de leur attachement au changement et aux forces qui l'animent, les transmutateurs ont tendance à envisager les questions morales en termes de changement justement. Les transmutateurs neutres ou mauvais pensent que le Bien et le Mal sont des concepts tout relatifs et font donc peu de différences entre eux. De leur côté, les transmutateurs bons voient au-delà de la constante universelle du changement pour comprendre les effets qu'il a sur la vie et faire en sorte qu'il améliore le quotidien de chacun. Quelle que soit leur position morale, les transmutateurs adoptent généralement un alignement chaotique car le Chaos est l'essence même du changement.

Avides d'explorer le monde qui les entoure, les transmutateurs sont habituellement des membres enthousiastes des groupes d'aventuriers. Ils jouent cependant mieux le rôle de suivant loyal que de chef car ils manquent de détermination et voient rarement l'intérêt de s'attacher à un objectif coûte que coûte.

Les transmutateurs se sentent comme chez eux à la ville, où ils ont accès au matériel, aux consultants et aux ressources dont ils ont besoin dans le cadre de leurs études. En général, les gens du peuple se méfient moins des transmutateurs que des autres magiciens et les prennent pour des excentriques inoffensifs. Cela est certainement dû à leur manque de sorts destructeurs et de facultés de contrôle (malgré *métamorphose funeste*, par exemple)

SORCIERS

Plus encore que les ensorceleurs, les sorciers suscitent peur et suspicion. En effet, seuls les pires nécromanciens font naître la méfiance et l'hostilité que les sorciers génèrent habituellement. Même les individus les moins superstitieux savent que le pouvoir d'un sorcier découle de puissances délétères et maléfiques. Ainsi, même les sorciers qui luttent aux côtés du Bien sont parfois taxés de perfidie et de duplicité.

Peu de villes acceptent qu'un sorcier connu s'installe définitivement en leur sein. Du reste, les sorciers de bas niveau prennent le risque de se faire lyncher par une foule hystérique. Les sorciers de puissance intermédiaire craignent rarement les assauts directs, mais on leur suggérera plus ou moins subtilement que leur présence est inopportune. Enfin, les sorciers de haut niveau sont considérés comme des individus qu'il ne vaut mieux pas offenser, mais il est possible qu'ils soient victimes d'un véritable harcèlement de la part d'aventuriers ambitieux ou convaincus de la nécessité de leur élimination.

Leur sort est un peu plus enviable quand ils se mettent sous la protection du seigneur local, mais peu de nobles compatissants leur offrent un emploi. La réputation de ces arcanistes funestes est trop entachée. Ainsi, seul un seigneur pourvu d'une sagesse et d'une nature exceptionnelles mettra de côté la terrible réputation d'un sorcier et saura voir la personne pour ce qu'elle est et non pour les atrocités qu'on lui met sur le dos.

À l'instar des ensorceleurs, les sorciers présentent moins d'intérêt pour leurs conseils et leurs connaissances que pour les dégâts qu'ils infligent à leurs ennemis. Ceux qui trouvent



La voie du sorcier est des plus solitaires.

une place auprès de puissants protecteurs sont donc des gardes du corps ou de redoutables guerriers profanes. Cependant, la plupart des sorciers ne prêtent allégeance à personne et préfèrent user de leurs pouvoirs en leur nom.

WU JEN

Ne comptant ni parmi la paysannerie ni parmi la noblesse, les wu jen se situent habituellement en dehors de l'ordre social traditionnel de leur patrie. Leur science et leur puissance personnelle forcent le respect, mais ils sont dépourvus de statut social, ce qui explique que les nantis et les puissants acceptent mal leurs talents et leurs compétences.

Quand ils partent à l'aventure dans les contrées occidentales, les wu jen sont généralement obligés de s'accommoder de leur méfiance des arcanistes et des étrangers. En temps normal, les gens du peuple se tiennent à l'écart. Cependant, leur singularité leur permet parfois d'occuper une place de conseiller auprès de seigneurs ou de rois, qui les voient comme des individus auréolés d'exotisme, de mystère et de prestige.

Bien que peu de nobles maisons de leur contrée natale daignent souiller leur réputation en admettant des wu jen en leur sein, ces derniers acquièrent parfois une place de vizir ou de satrape auprès d'empereurs et autres seigneurs locaux. En fait, certains wu jen amassent une puissance politique formidable en se tenant aux côtés d'un souverain qui choisit (à moins qu'il ne soit *charmé*) de ne pas contredire leurs décrets.

LE MD ET LA CAMPAGNE PROFANE

Les meilleurs maîtres du donjon cernent parfaitement les capacités des personnages de leur campagne et font en sorte que chaque personnage joueur ait une chance d'orienter l'action durant les aventures. La gestion de personnages profanes est parfois difficile car les lanceurs de sorts profanes de niveau intermédiaire ou de haut niveau peuvent avoir les moyens de déséquilibrer une partie si on n'y prend pas garde. Pour ajouter à la difficulté, les lanceurs de sorts profanes ne se définissent pas simplement à l'aide de leur personnalité et de leurs objectifs, mais également au moyen d'un arsenal de sorts toujours plus puissants.

Cette section du chapitre, qui s'adresse directement au MD, offre des stratégies et des approches qui, dans la situation décrite ci-dessus, rend les parties plus jouables, à la fois pour les interprètes de lanceurs de sorts profanes et pour le MD chargé de définir la place des personnages dans le jeu.

RYTHME DU JEU PROFANE

Ensorceleurs, magiciens et autres lanceurs de sorts profanes ne ressemblent pas aux autres personnages du jeu dans la mesure où la plupart ont besoin de temps morts pour tirer le meilleur parti de leurs aptitudes de classe et de leur sélection de dons. Pour un guerrier ou un roublard, chaque journée passée en dehors d'un donjon est la même, ce type de personnages ayant peu de choses à faire en dehors du contexte de l'aventure (du moins, peu de choses en rapport en rapport avec le pouvoir, l'argent et l'expérience). Quoi qu'il en soit, nombre de lanceurs

de sorts profanes ont besoin de temps pour utiliser leurs dons de création d'objets, effectuer des recherches magiques ou copier de nouveaux sorts dans leur grimoire. En effet, lorsque les personnages croulent sous les crises politiques, invasions, épidémies et catastrophes qui les empêchent de se reposer ne serait-ce qu'une journée, mages et ensorceleurs n'ont alors plus le temps d'exploiter certaines des particularités les plus importantes de leur classe.

En règle générale, il vaut mieux accorder aux personnages deux jours de repos pour une journée d'aventure. Ainsi, si le groupe met six jours à explorer une ruine, repoussez l'aventure suivante à une douzaine de jours. N'hésitez cependant pas à surprendre vos PJ (en faisant débiter l'aventure suivante dans l'heure qui suit leur départ du donjon et non quinze jours plus tard comme ils s'y attendaient), mais prévoyez-leur tout de même quelques plages de repos, histoire que les joueurs comprennent bien que leurs personnages ont le temps d'initier des projets à leur convenance. Le joueur d'un magicien de haut niveau qui a besoin de deux mois pour créer un objet magique d'une valeur de 60 000 po devra être sûr qu'aucun désastre ne va interrompre son travail.

Prenez toutefois garde de ne pas faire preuve de trop de laxisme ou de générosité, sans quoi ce sont les autres joueurs qui risquent d'être pris par un certain ressentiment. En effet, les autres personnages ne doivent pas avoir le sentiment d'être obligés de poireauter pendant des semaines pour que le magicien du groupe puisse vaquer à ses occupations dans son laboratoire ou sa bibliothèque. Bien que la plupart des campagnes ne s'attardent pas là-dessus, l'idée est que tous les personnages (et pas simplement les lanceurs de sorts profanes) passent un certain temps à s'entraîner, à affiner leurs talents et à apprendre de nouvelles capacités en gagnant des niveaux. Si les autres personnages n'ont rien à faire, permettez-leur de s'entraîner dans le cadre des dons et compétences qu'ils recevront au prochain niveau pendant que les lanceurs de sorts profanes vaquent à leurs occupations (pour plus de détails, reportez-vous à la partie *Entraînement*, page 197 du *Guide du Maître*).

CONCEPTION D'AVENTURES POUR LANCEURS DE SORTS

Plus que tous les autres personnages, les mages de haut niveau constituent un véritable défi pour le maître du donjon. Les aventures incluant meurtres et mystères font rarement le poids face à *détection de pensées* ou *vision mystique*. Un gouffre béant ne pose aucune difficulté à un personnage pourvu de *vol* et la téléportation permet de s'introduire dans les forteresses les mieux protégées.

Trouver de nouveaux moyens de défier vos joueurs sans limiter de manière arbitraire leur puissance magique risque de vous donner du fil à retordre. Beaucoup de MD parviennent néanmoins à limiter l'influence de certains sorts : des monstres pourvus de vision aveugle et d'odorat limitant l'utilité d'*invisibilité* ; des félons portant un *anneau de barrière mentale* empêchant les PNJ d'user de *scrutation* ; *dissipation suprême* devenant soudainement le sort fétiche de vos PNJ magiciens ; etc.

Cette approche risque de transformer la campagne en course aux armes profanes entre les mages et le MD. Pire encore, cela peut banaliser les actions des personnages. S'il n'y a aucun

avantage à avoir travaillé d'arrache-pied pour ajouter *téléportation* à sa liste de sorts, pourquoi s'embêter ? Vous devez laisser les lanceurs de sorts profanes utiliser leurs nouveaux pouvoirs et laisser le jeu évoluer en fonction de leur montée en puissance.

Les facultés magiques les plus embêtantes sont les charmes, l'invisibilité, le vol, la scrutation et la téléportation, chacun générant des risques autour de la table de jeu et nécessitant des réactions créatives adéquates.

Charmes

Les charmes constituent la première catégorie de magie problématique dont la plupart des jeteurs de sorts profanes font l'acquisition. Un scélérat sera certainement interrogé après avoir été *charmé* par le barde ou le mage du groupe. Si beaucoup de joueurs pensent qu'un PNJ ainsi subjugué racontera tout naturellement chaque détail de son plan à ses nouveaux « amis », il existe différents moyens d'agir différemment.

Premièrement, tous les adversaires ne sont pas des PNJ humanoïdes. Un félon peut disposer de différents types de serviteurs. Par exemple, des morts-vivants, des géants ou des humanoïdes monstrueux qui sont à l'abri de sorts comme *charme-personne*, ce qui laisse au MD quelques niveaux pour respirer. De plus, un félon intelligent entouré d'humanoïdes se doutera que ses sbires risquent d'être capturés (via *charme* ou des méthodes de coercition classique) et contrôlera de très près le flux d'informations qui alimente son organisation. Les adversaires les plus retors compteront sur la capture d'un ou deux serviteurs et sèmeront volontairement une certaine désinformation parmi leurs disciples pour que les héros chargent tête baissée dans les pièges et se retrouvent dans l'embarras pour avoir exploiter à tort les renseignements d'une créature *charmée*.

Le but de cette manœuvre n'est pas d'empêcher les PJ d'acquiescer des informations de choix au moyen de sorts de charme, mais de leur apprendre à faire le tri parmi les renseignements ainsi glanés. Ainsi, même si le groupe obtient des informations fiables auprès d'un adversaire capturé, il aura une chance de partir sur une mauvaise piste. Les joueurs doivent donc bien comprendre que la magie de charme est une tactique utile, mais qu'elle n'offre pas une réponse à tout.

N'immunisez pas vos PNJ importants contre la magie de charme car les joueurs trouveront cela frustrant. De même, ne placez pas des renseignements là où on ne peut les trouver qu'en charmant le bon personnage au bon moment. Songez plutôt à concevoir des scénarios qui offrent raccourcis et avantages si les PJ usent de charme, sans pour autant que cela remette en cause les fondements de l'aventure. Si un PNJ important n'est pas *charmé*, les personnages doivent tout de même pouvoir continuer l'aventure. S'ils parviennent à le charmer, peut-être éviteront-ils ensuite une rencontre difficile ou auront-ils l'occasion de frapper un adversaire en bénéficiant de l'effet de surprise.

Invisibilité

Il existe peu de sorts aussi convoités (et sujets à abus) qu'*invisibilité*. Ce sort sert à deux choses. Premièrement, il permet d'éviter de mauvaises rencontres et de recueillir des renseignements.

Deuxièmement, c'est un sort défensif qui permet à son bénéficiaire d'être moins touché par les coups de ses ennemis.

La meilleure parade reste l'ennemi qui lui est insensible, comme une créature pourvue de vision aveugle ou bénéficiant de *détection de l'invisibilité*. De même, certains pouvoirs (comme perception aveugle, perception des vibrations et odorat) limitent l'efficacité de l'invisibilité quand ils ne l'annulent pas carrément. Les lanceurs de sorts PNJ disposeront peut-être de parchemins ou de sorts préparés comme *détection de l'invisibilité*, *négarion de l'invisibilité* ou *poussière scintillante*. Notez qu'un lanceur de sorts pourvu de *convocation de monstres* aura à disposition certaines créatures pourvues du pouvoir d'odorat, qui est une bonne parade contre les adversaires invisibles.

Toutes les aventures ne doivent pas être conçues dans le but de déjouer les plans de personnages invisibles, mais les PNJ qui s'attendent à être attaqués par un lanceur de sorts hostile (ce qui regroupe de nombreuses créatures de D&D) songeront certainement à se protéger contre les adversaires invisibles. Deux sentinelles humaines chargées de garder un couloir constituent certes un obstacle, mais elles disposent d'un avantage indéniable contre les intrus invisibles si elles sont accompagnées d'un chien dressé. Les créatures les plus rusées agenceront des « pièges » simples, comme une pile de bocaux vides derrière une porte, bocaux qui se renverseront et provoqueront un terrible fracas dès que l'on ouvrira cette porte. Si le sol est boueux ou sablonneux, un personnage invisible laisse des traces de pas derrière lui (et n'oubliez pas que le sol des donjons est rarement propre dans une partie classique de D&D).

En règle générale, les adversaires subtils ayant eux-mêmes accès à la magie sont capables de cerner les facultés et les limites de l'invisibilité, et donc de lui opposer des parades efficaces. Les commerçants d'une ville de bonne taille sont conscients de la tentation que suscitent leurs biens pour des mages de bas niveau connaissant le sort *invisibilité*. Rien d'étonnant alors à ce qu'ils prennent des mesures simples (mettre leurs articles de valeur sous clef, par exemple) pour empêcher les vols. Les adversaires primitifs ou de peu d'esprit ont plus de chances de se faire rouler par des intrus invisibles, mais il ne faudra pas leur faire le coup trop souvent. Même des ogres prendront des mesures appropriées lorsqu'ils réaliseront que leurs adversaires usent d'invisibilité pour se jouer d'eux.

Scrutation

Cette catégorie de magie inclut non seulement les sorts de *scrutation*, mais également un certain nombre de divinations, comme *clairaudience/clairvoyance*, *contact avec les plans* et *localisation suprême*. En gros, chaque fois qu'un personnage lance un sort pour obtenir une réponse qu'il est incapable d'obtenir par des méthodes conventionnelles, il a une chance d'altérer le cours de l'aventure. La scrutation ne permettra pas à un personnage de raser une forteresse ou d'explorer les entrailles d'un donjon, mais elle l'aidera certainement à localiser et à identifier les principaux adversaires de l'intrigue et à résoudre certains mystères.

De toutes les facultés magiques qu'un lanceur de sorts de haut niveau peut apporter à la table de jeu, la scrutation est celle qui donnera certainement le plus de fil à retordre au

maître du donjon. Le seul recours contre la scrutation est la magie. En effet, les sorts comme *antidétection* et *détection de la scrutation* permettent d'écarter les curieux. Les recours habituels, comme sentinelles, les chiens de garde et les cadenas ne protégeront assurément pas la forteresse d'un scélérat contre la scrutation. Cependant, il n'y a pas de raison qu'un félon ne puisse user de sorts pour parer à certains ennuis, comme le font certainement les personnages du reste. Par exemple, un prêtre mauvais pourra user d'une divination pour savoir s'il va être la cible d'une scrutation durant la semaine à venir et, si oui, pour en découvrir l'origine. Si cette divination est couronnée de succès, le prêtre prendra certainement des mesures pour se protéger des tentatives de scrutation.

Comme dans le cas des charmes, un scélérat intelligent fera en sorte de contrôler les informations accessibles à ses sbires pour limiter les dégâts d'une éventuelle scrutation. Après tout, si un lieutenant connu des héros ne sait pas où se dresse la forteresse secrète, la scrutation ne servira pas à grand-chose. Un adversaire très ingénieux ira jusqu'à montrer à ses ennemis ce qu'il souhaite, usant ainsi de désinformation.

Pour éviter que les scrutations magiques ne déséquilibrent le jeu, le mieux est de concevoir des aventures qui en tiennent compte. Concevez des scénarios au cours desquels les personnages sont censés user de scrutation pour dénouer l'intrigue et déterminez la suite des événements. Attendez-vous à ce que le PJ mage tente de jeter *scrutation* sur le mystérieux moine aux cheveux roux qui a été vu près des appartements du roi juste avant qu'il ne soit tué, puis bâtissez la rencontre en fonction de ces paramètres. Une scrutation basée sur ce maigre renseignement sera peut-être le seul indice proposé aux joueurs pour résoudre le meurtre. Mais peut-être s'agira-t-il également d'une fausse piste. Le moine roux n'a peut-être rien à voir avec ce meurtre. Et quand bien même serait-il le coupable, rien ne dit qu'il sait pour qui il travaille. Peut-être a-t-il eu pour instructions de monter un coup contre un seigneur loyal au régime en se rendant dans les quartiers de celui-ci une fois le forfait commis. La magie de scrutation est un outil utile qui offre parfois des résultats dénués d'intérêt. Les personnages ne doivent donc pas y recourir dans l'espoir qu'elle leur offre une réponse à tout.

Téléportation

Plus que tout autre type de magie, la téléportation permet parfois aux personnages de réduire un scénario à néant. Souvent utilisée conjointement avec de la magie de scrutation ou des sorts de *charme*, la téléportation permet d'esquiver les sbires et les sentinelles pour arriver directement jusqu'au principal félon, ce qui a pour effet de rendre inutiles toutes les rencontres préliminaires. Pire encore, un groupe équipé de magie de téléportation est capable de prendre la poudre d'escampette dès que la situation tourne mal.

Sans une magie puissante ou des restrictions relativement arbitraires, il est difficile d'entraver des PJ qui se téléportent, sauf dans les rares aventures où la téléportation est impossible, comme dans un demi-plan précis ou certaines régions souterraines. Par exemple, dans les Royaumes Oubliés, l'Outreterre de Faerûn se caractérise par la présence de la *faerzress*, une radiation magique qui parasite divinations et téléportations.

Toutes les créatures situées dans une zone imprégnée de *faerzress* bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de Volonté contre les sorts de Divination. De son côté, l'utilisation d'un sort de téléportation passe par un test d'Art de la magie (DD 35 ou DD 25 pour les méthodes habituellement infaillibles comme *téléportation suprême*) sans quoi un incident se produit.

Certains sorts, comme *interdiction* et *sanctification*, empêchent toute téléportation dans certaines zones, certes limitées. Les sorts *téléportation anticipée* et *téléportation anticipée suprême* (cf. page 127) offrent à la créature protégée un avertissement avant l'apparition de créatures usant de téléportation. Quoi qu'il en soit, arrivera un niveau où les personnages auront accès à la téléportation. Évidemment, ne songez même pas à immuniser systématiquement le repaire de vos félons contre celle-ci.

Les félons qui n'ont pas les moyens de se protéger contre la téléportation peuvent néanmoins limiter les effets de celle-ci. Un prêtre mauvais jetant une divination pourra prévoir l'arrivée des héros et leur tendre une embuscade en conséquence. Un autre prendra soin de bâtir une fausse salle du trône dans l'espoir de dérouter ses ennemis et poussera peut-être ces derniers à se matérialiser au sein d'un piège mortel. Là encore, le fait de contrôler le flux d'informations en l'absence de précautions complexes permet d'éviter les indésirables. Trouver le repaire du boss de fin de niveau et s'y téléporter sera beaucoup plus difficile pour les personnages joueurs si les sbires ne savent rien de la forteresse de leur maître.

Vol

La faculté de prendre les airs a deux effets majeurs sur le jeu. Elle permet de passer outre certains obstacles physiques, comme les gouffres, les rivières et les remparts, et elle rend inoffensifs les monstres dépourvus d'attaques à distance d'autant que le groupe pourra certainement les décimer depuis les airs sans craindre de riposte.

À partir du niveau 5 ou 6, il n'y a pas grand-chose que vous puissiez faire pour empêcher les joueurs d'accéder à la magie de vol. Si vous souhaitez qu'un obstacle reste insurmontable, mieux vaut concevoir des rencontres au cours desquelles les PJ se montreront hésitants à utiliser les sorts et objets magiques nécessaires pour le franchir. Les PJ pourront facilement passer par-dessus le premier gouffre sur lequel ils tomberont, mais qu'en sera-t-il du second, 15 minutes plus tard, alors que les sorts de *vol* utilisés peu avant ne feront plus effet ? Les personnages auront peut-être les moyens de franchir le second gouffre, mais cela les privera probablement de la *boule de feu* dont l'ensorceleur du groupe aura besoin par la suite. Évidemment, vous ne devez pas construire tous vos obstacles sur ce modèle (et ne songez même pas à placer une *zone d'antimagie* permanente au-dessus de tous vos abîmes), mais faites en sorte que les personnages considèrent *vol* comme une option à laquelle il leur faut sérieusement songer, et non comme la solution par défaut à tous leurs problèmes.

En ce qui concerne les PJ volants qui attaquent les adversaires situés au sol, la meilleure solution consiste à vous assurer que ceux-ci peuvent riposter. Tuer des orques armés de haches est chose facile depuis les airs, mais les archers et les lanceurs de sorts constituent une autre paire de manches. De plus, rien

ne vous empêche d'organiser de temps à autre des rencontres incluant des adversaires volants eux aussi. En même temps, il est parfois bon de concevoir une aventure pourvue d'une faille que des joueurs malins peuvent exploiter. Au sol, les scorpions monstrueux de taille TG font de redoutables adversaires. Incluez donc une colonie de ces créatures au sein de votre aventure en espérant que les personnages useront de magie de vol pour les vaincre sans subir de pertes.

Un magicien utilise un sort de vol.

UN MONDE TOUT DE MAGIE BÂTI

Tout comme vous sculptez la topographie et la géographie de votre campagne, vous pouvez façonner l'environnement profane de celle-ci. La nature exacte de la magie et les détails de son fonctionnement sont des éléments vitaux d'un monde fantastique. Si le système de magie de D&D répond à nombre de questions (Quel est le processus d'incantation d'un sort ? Que peut faire un sort ? Combien de temps faut-il à un personnage pour recouvrer ses facultés magiques ?), il reste à faire pour bâtir une campagne tenant compte des classes, des classes de prestige, des dons et des sorts du jeu.

Par exemple, étant donné les différences qui séparent l'approche magique de chaque classe, songez aux relations qu'entretiennent ensorceleurs et magiciens au sein de la campagne. Il n'est pas difficile d'imaginer un environnement au sein duquel la magie des magiciens est « légale », sanctionnée et approuvée par les instances dirigeantes du pays, alors que la sorcellerie est hasardeuse et dangereuse. Si le royaume est d'alignement bon, les ensorceleurs seront pris pour des agents du Mal et du Chaos, quel que soit leur alignement et leur allégeance réels. En revanche, si le royaume en question est une tyrannie gouvernée d'une main de fer, les ensorceleurs seront de farouches combattants libres représentant la seule voie de pouvoir profane proposée au peuple opprimé.

Vous pouvez également attribuer un rôle ou des responsabilités à certaines classes de prestige. Les initiés du voile septuple (cf. page 36) pourront constituer un ordre d'élite de mages au service d'un grand royaume, tout comme les grands sages de Zeirr constitueront peut-être un conseil spécial issu des rangs de gardiens du savoir. Enfin, nous vous encourageons à créer des classes de prestige adaptées à votre campagne.

Penchant culturels

En règle générale, le jeu D&D part du principe que les personnages peuvent entreprendre la carrière de leur choix. Les nains peuvent être magiciens, les elfes bardes et les demi-orques ensorceleurs. D'un point de vue



culturel, certains choix ont plus de sens que d'autres, mais le jeu n'impose aucune restriction de race ou de classe. Lors de l'étape de conception de votre monde de campagne, modifiez ce principe comme bon vous semble. La magie est d'une nature exclusive et incomplète, si bien que les gènes nécessaires au contrôle de la sorcellerie peuvent n'être présents que dans une poignée de familles, tout comme les connaissances du mage sauvage peuvent n'être enseignées que dans un collège de magie profane précis. Enfin, peut-être les sorciers ne naissent-ils qu'au sein de certaines tribus ou nations.

Votre concept de la magie ne doit pas être imposé aux personnages joueurs. En effet, si de nombreux joueurs vont naturellement créer un personnage parfaitement intégré au monde de votre campagne, n'oubliez jamais que les PJ sont exceptionnels par nature. Les joueurs ont le privilège de créer des personnages uniques, parfois singuliers. Par exemple, si la tribu humaine des Telzizjka est la seule source connue de sorciers de votre campagne et qu'un joueur souhaite créer un sorcier nain, vous devrez trouver le moyen d'exaucer son souhait (peut-être le nain aura-t-il été élevé au sein de la tribu, apprenant ainsi ses coutumes et traditions). De même, la composante précise de l'héritage des Telzizjka qui est à l'origine du pouvoir des sorciers pourrait apparaître parmi d'autres peuplades, du moins à certaines conditions (malédiction divine, influence d'un artefact, présence d'un ancêtre lors d'un cataclysme ancien, etc.).

La création d'un système de magie unique pourra avoir les incidences suivantes :

- Des classes de personnage précises sont les classes de prédilection de certains groupes ethniques ou de certaines races.
- Des classes de prestige ou dons précis ne sont accessibles qu'aux personnages qui satisfont à certaines conditions raciales ou culturelles.
- Des sorts ou dons fonctionnent mieux quand ils sont utilisés par des personnages pourvus d'un héritage ou d'un entraînement spécial.

En règle générale, mieux vaut offrir des avantages à une combinaison de personnage particulière plutôt que de créer des conditions dont il est impossible de s'acquitter. Par exemple, si vous souhaitez que les nécromanciens d'Ilfhaz soient les plus infâmes lanceurs de sorts maléfiques de votre campagne, sélectionnez une poignée de sorts de Nécromancie qui ne seront accessibles qu'aux intéressés. Vous pouvez également créer un don, Noires connaissances d'Ilfhaz, conférant un bonus au niveau de lanceur de sorts des personnages lançant une telle nécromancie. Bien que n'importe quel personnage puisse devenir nécromancien, les plus dangereux d'entre eux sont les élèves d'Ilfhaz, que vos joueurs apprendront

bien vite à redouter. Ce sont des détails comme ceux-ci qui donnent vie à un monde mémorable.

La magocratie

Ensorcelleurs, magiciens et autres lanceurs de sorts profanes ont de nombreux avantages sur les gens du peuple qui les entourent. En de nombreuses contrées, les mages n'ont aucun mal à accumuler richesse et influence. À l'instar d'autres groupes d'influence, ces magiciens souhaitent préserver leurs privilèges et transmettre ceux-ci à leurs héritiers. Une société qui officialise un tel état de fait est une magocratie, un royaume gouverné (directement ou indirectement) par des mages.

La magocratie peut être globale et reconnaître à tout lanceur de sorts les droits et privilèges d'un mage. Ceux qui souhaitent avoir leur mot à dire dans la gestion de la société n'ont qu'à entreprendre des études profanes et faire montre de leur compétence en la matière. À l'inverse, une magocratie exclusive est fondée sur le principe selon lequel le pouvoir profane, la clef de l'appartenance

Une inquisitrice de Saint Cuttbert a capturé un mage anathème.



Illus. de M. Philippi

à une élite, ne doit être partagé qu'avec quelques élus. Dans certaines nations régies par ce système, ceux qui étudient la magie profane sans faire partie de l'élite du royaume commettent un crime passible d'une peine d'exil ou de mort.

Au sein d'une magocratie autocratique, le pouvoir est concentré entre les mains d'un mage (ou d'un petit groupe de mages) généralement doté d'un pouvoir immense. L'autocrate déléguera peut-être une partie de son pouvoir à un ou plusieurs vassaux, comme dans le cas d'une magocratie féodale au sein de laquelle un roi-mage règne sur différents ducs et seigneurs, chacun régnant à son tour sur des mages de moindre importance. Avec ce système, tous les mages sont des nobles (pourvus des droits et responsabilités attenants). Une magocratie autocratique alternative sera de nature bureaucratique, l'ensemble des mages constituant une classe privilégiée (et parfois l'éminence grise) au service d'un roi qui ne dispose pas de facultés magiques. D'autres magocraties sont de nature démocratique. Les mages d'un royaume pourraient former une assemblée exclusive capable de promulguer des lois, de lever l'impôt et de surveiller les agissements du trône.

Si les mages peuvent accumuler du pouvoir politique, il leur arrive également de susciter le ressentiment et la peur. Une antimagocratie est un royaume qui censure les mages en raison de leur nature imprévisible et dangereuse. Sous la forme la plus simple de ce type de régime, la pratique de la magie profane est illégale, tout individu s'y livrant pouvant être condamné à une amende ou passible d'une peine de prison, voire de mort.

Parfois, un autre type d'incantation (par exemple, les sorts divins de prêtres d'un panthéon précis) est la seule forme de magie permise dans le royaume. Les agents d'une institution légale rechercheront peut-être les lanceurs de sorts profanes en usant de techniques dignes de l'Inquisition ou partiront du principe que la magie profane est un art depuis longtemps disparu (valable dans le cadre d'une campagne dont l'histoire est marquée par un fort élan anti-profane). Dans d'autres régions, les mages auront les mains liées par des lois coercitives et des obligations rigoureuses envers le trône. Les jeunes pourvus d'un potentiel profane auront alors à choisir entre une condition de servitude dès leur plus jeune âge, la prison à vie ou l'exil.

Si la campagne ne se déroule pas au sein d'une magocratie, certaines formes de magie pourront néanmoins être sanctionnées par le pouvoir en place alors que d'autres seront prohibées. Par exemple, certaines contrées promulguent des lois contre la pratique de la magie noire des sorciers. Au passage, beaucoup de gens verront certainement d'un mauvais œil les nécromanciens, invocateurs et autres ensorceleurs.

Les dieux de la magie

La magie est synonyme de pouvoir. Dans un monde où la puissance profane est l'arme la plus meurtrière que puisse manipuler un mortel, les dieux ont tout intérêt à surveiller de près l'utilisation qui est faite de la magie. La plupart des panthéons proposent au moins un dieu comptant la magie parmi ses attributions. Mais au sein de nombreux panthéons, la puissance et la destinée de la magie profane relèvent de la sphère d'influence et de contrôle de la principale divinité.

Malgré la force de la plupart des dieux de la magie, peu d'entre eux disposent d'un grand nombre de prêtres par rapport

à d'autres déités. Étant donné que de nombreux dieux de la magie vénèrent les facultés d'incantation profanes par-dessus tout, les lanceurs de sorts divins ne prennent jamais une place de premier plan dans le maintien et le développement de leur Église. En qualité de dieu de la magie profane (et non de la magie en général), Boccob est représenté par peu de prêtres qui n'étudient pas également les incantations profanes. Évidemment, les dieux de la magie dont les attributions incluent d'autres fonctions de choix (comme Wy-Djaz, la déesse de la mort, de la Loi et de la magie) disposent d'un clergé puissant qui s'intéresse principalement aux aspects non profanes de leur divinité. Dans ces deux Églises, la plupart des prêtres de haut rang maîtrisent la magie profane et la magie divine, ce qui leur confère le plus souvent une place de théurge.

Les prêtres des dieux qui voient la magie comme un outil dont se servent ceux qui n'ont pas la force ou le courage d'affronter leurs adversaires au combat sont généralement hostiles aux lanceurs de sorts profanes. Du reste, de nombreuses races sauvages ou barbares décrient les arcanistes parce que leurs divinités guerrières les poussent à emprunter la voie de la bravoure et non celle de l'étude et de la ruse. Bien que l'orque moyen soit suffisamment intelligent pour reconnaître le potentiel martial de la magie profane, les prêtres de Gruumsh ne tolèrent guère les lanceurs de sorts. Au sein d'une société fondée sur la brutalité, un mage orque devra faire montre d'une force et d'une sauvagerie supérieures à celles de ses frères s'il souhaite survivre. Dans les nations humaines, les prêtres de cultes célébrant la force et le courage (par exemple, les Églises de Kord et d'Héronéus) œuvrent souvent pour limiter la propagation de connaissances profanes et l'influence de leurs pratiquants, en servant par exemple de bras inquisitorial pour le compte d'un gouvernement antimagocratique.

La campagne 100 % profane

Ce concept de campagne est des plus intéressants puisqu'il s'agit d'un scénario dans lequel tous les personnages joueurs sont des lanceurs de sorts profanes. Un groupe exclusivement composé d'arcanistes sera extraordinairement puissant à haut niveau, mais il peut être difficile de conclure une aventure sans les talents propres à un guerrier, un prêtre ou un roubard. Les obstacles tels que des *zones d'antimagie* et des monstres pourvus de nombreuses immunités seront probablement insurmontables si les personnages disposent uniquement d'aptitudes profanes.

Cette campagne fonctionne à merveille si les personnages se spécialisent dans divers rôles ou fonctions. En effet, ils auront du mal à trouver leur place dans le monde s'ils empruntent tous une voie généraliste. Par exemple, un groupe constitué d'un illusionniste, d'un ensorceleur aux nombreuses évocations destructrices, d'un invocateur et d'un prêtre/magicien visant la classe de prestige de théurge mystique permettra à chaque personnage d'exceller dans son domaine. L'ensorceleur et les créatures convoquées par l'invocateur joueront le rôle de guerriers, le prêtre multiclassé lancera des sorts de soins et l'illusionniste fera montre d'une discrétion digne d'un roubard. Le don Prestige constitue pour les personnages un autre moyen de développer leurs talents de base. En effet, les compagnons d'armes font de parfaits soutiens dans le cadre d'un groupe de mages.

Duel magique sur Avernus



ÉVÉNEMENTS PROFANES

Que leurs aventures les poussent à mener des intrigues de cour, à piller des cryptes séculaires ou à affronter de monstrueux adversaires au sein de ruines souterraines, tous les arcanistes finissent par rentrer chez eux à un moment ou un autre. Loin des donjons, des cavernes et des nombreux plans du cosmos, le lanceur de sorts peut se reposer, s'entretenir avec ses pairs, tirer les leçons de ses aventures et planifier les suivantes. Mais même dans les confins relativement sûrs d'une grande cité ou d'une ville fortifiée, l'aventure profane n'est jamais loin. Les factions et guildes de lanceurs de sorts rivaux intriguent les unes contre les autres, des ennemis jurés cherchent à contrecarrer leurs projets ou à dérober trésors et connaissances, et de grands tournois et autres foires offrent l'occasion d'effectuer quelques démonstrations publiques.

DUELS MAGIQUES

Rien n'est plus spectaculaire ou terrifiant qu'un duel opposant deux puissants lanceurs de sorts profanes. Bien que les routes de tels arcanistes se croisent fréquemment au cours d'aventures, le chaos d'un donjon ou d'un champ de bataille rend souvent la mesure du talent de chacun impossible. Lors d'une telle épreuve de compétence profane, deux mages se livrent à un duel magique rituel qui observe d'antiques et honorables règles.

Sous sa forme la plus commune, le duel magique est un accord entre deux lanceurs de sorts reconnaissant qu'un affrontement est inévitable et souhaitant insuffler une certaine cérémonie à ce qui pourrait autrement prendre la forme d'une rixe destructrice. Aucune magie n'est là pour faire respecter le format du duel, un lanceur de sort déshonorant pouvant enfreindre les règles fixées par les deux protagonistes. Mais lorsqu'un lanceur de sorts a la réputation de ne pas se conformer aux règles du duel magique, il doit s'attendre à ce que ses adversaires se comportent en conséquence.

Les duels magiques sont habituellement l'expression d'une culture sophistiquée et riche en magie, représentative d'un effort visant à maîtriser les débauches de violence magique incontrôlables. Les cultures sauvages ou maléfiques s'encombre rarement des subtilités du duel magique. En effet, les ensorceleurs rivaux d'une tribu orque sont souvent trop pressés d'en découdre pour se soucier de détails protocolaires.

Le duel officiel

Un duel officiel obéit à un format précis d'événements. Tout d'abord, le défi doit être lancé et accepté. Dans le cas d'un lanceur de sorts faible défié par un confrère plus puissant, il n'y a pas de honte à refuser. Les puissants magiciens qui défient de simples apprentis réalisent souvent que le mépris dont ils font l'objet l'emporte sur la satisfaction de leurs victoires faciles. Cependant, tout lanceur de sorts est libre de défendre son honneur, même s'il est défié par un mage beaucoup moins puissant que lui. Ainsi, les duellistes magiques professionnels poussent généralement leurs victimes à les défier, ne leur laissant ainsi aucune chance d'échapper au déshonneur ou à la mort tout en respectant la tradition du duel.

Une fois le défi lancé et accepté, les deux duellistes doivent s'entendre sur un lieu et une heure. Il leur faut également décider

si le duel va se conformer à des règles létales ou non. Au sein de nombreuses sociétés magiques, les négociations sont menées par les témoins, des alliés ou agents de chaque parti qui se chargent de régler les détails et assistent au duel. Les lois et traditions locales exigent parfois que les duellistes patientent avant la rencontre, soumettant leur différend à un médiateur dans l'espoir de trouver une solution pacifique ou attendant qu'un arbitre neutre soit désigné pour veiller sur le duel.

Le choix du lieu revient traditionnellement au parti défié, mais l'endroit doit être neutre et accessible pour tout le monde, duellistes, témoins et éventuels arbitres. En raison des dommages collatéraux possibles, de nombreuses villes publient des arrêtés interdisant les duels magiques dans la rue et exigeant qu'ils se tiennent en des lieux prévus à cet effet (parcs éloignés des habitations, champs situés à l'écart de la ville, donjons de la guilde des magiciens locale, etc.). Les magiciens puissants choisissent parfois des lieux aussi dangereux que le duel lui-même, comme Avernus (la première strate des Neuf Enfers) ou le plan élémentaire du Feu.

Le jour du duel, les partis doivent se conformer à la procédure suivante :

1. Les deux partis arrivent sur les lieux 1 heure avant le moment choisi. Jusqu'à l'heure du duel, aucun des protagonistes n'a le droit de jeter de sorts ou d'utiliser d'objets magiques.
2. Dans le cas d'un duel non-létal (cf. ci-dessous), chaque duelliste est soumis à un examen visuel et magique (mené par l'arbitre, les témoins et l'autre duelliste) pour vérifier qu'aucun sort ou objet magique prohibé est utilisé.
3. À l'heure dite, l'arbitre signale (généralement via quelque effet magique) que le duel commence. On joue l'initiative.
4. Premier round. Chacun jette un sort à portée strictement personnelle.
5. Deuxième round. Préparation d'une action de contresort.
6. Troisième round. Le duel débute.

Le duel prend fin si l'un des combattants abandonne, sombre dans l'inconscience ou n'est plus capable de se battre (par exemple, s'il est victime d'un sort de *domination*). Selon la tradition, les protagonistes n'ont pas le droit de réaliser de préparations magiques dans l'heure qui précède le duel, mais rien ne les empêche de se jeter des sorts dont la durée est supérieure à 1 heure avant d'arriver sur les lieux. Certains mages trichent en arrivant quelques minutes seulement avant le duel et après s'être lancé un grand nombre de sorts défensifs. Leur adversaire a alors le droit de repousser le début du duel à une heure après l'arrivée de leur rival. Cependant, les mages imprudents (ou confiants) font mine de s'en moquer pour ne pas donner l'air de craindre leur adversaire.

Une fois le duel entamé, les protagonistes profitent du 1^{er} round pour se préparer, usant généralement d'un sort défensif. La coutume veut qu'ils consacrent le 2^e round à se préparer à l'action de leur adversaire. Au cours du 3^e round, les sorts comment à partir. Chacun ayant préparé une action de contresort, celui qui a remporté l'initiative ne bénéficie pas d'un avantage certain. Les duellistes se conforment à cette procédure par tradition, les mages déshonorants n'hésitant pas à jeter des éclairs et autres malédictions avant que leur adversaire

soit prêt. Un duelliste attaqué lors des deux premiers rounds est libre de réagir comme bon lui semble sans risque d'être déshonoré (ce qui est également le cas de ses témoins s'il est tué à la suite d'une telle félonie).

Dans certaines traditions magiques, l'arbitre annonce des pauses régulières (comme une pause de 1 round une fois les trois premiers rounds écoulés), ce qui permet aux deux combattants de redresser leurs défenses ou de préparer une nouvelle action de contresort. Les effets auxquels il est possible de mettre un terme sont censés être annulés par chaque combattant (qu'ils affectent le duelliste ou son adversaire), les autres effets en cours étant dissipés par l'arbitre qui est censé disposer de suffisamment de *dissipations de la magie* pour contrôler les sorts des duellistes. Bon nombre d'arbitres se présentent donc les bras chargés de baguettes et de parchemins de *dissipation de la magie* (ou de *dissipation suprême* pour les duels de haut vol) payés par les duellistes eux-mêmes. Les monstres convoqués et doués de moyens de communication doivent également observer la pause, mais les arbitres ont parfois à user de nombreuses tentatives de dissipation pour neutraliser des créatures qui n'obéissent pas aux ordres de leur invocateur.

En règle générale, tous les objets magiques sont légaux du moment qu'ils se conforment aux règles fixées (cf. ci-dessous). Coups de poing, escrime et sorts non profanes sont également licites, mais peu de mages qui se respectent lancent des sorts de magie divine ou se battent comme des orques ivres morts s'il leur reste des sorts dans leur arsenal de magie profane.

Duels létaux et non-létaux

Un duel magique létaux porte bien son nom puisque tout y est permis. Tous les sorts lancés fonctionnent normalement et un protagoniste dénué de protections contre *désintégration* devra y réfléchir à deux fois avant d'accepter d'affronter un transmutateur de haut niveau.

De son côté, le duel non-létal permet aux protagonistes de faire la démonstration de leur talent ou de réparer une question d'honneur qui ne mérite pas la mort. Lors de ce type de duel, les protagonistes respectent généralement les conditions suivantes :

- Les effets de mort sont interdits. Cela inclut les effets qui risquent de tuer ou d'estropier l'adversaire, comme *désintégration* ou *feu intérieur* (cf. page 108).

- Les sorts accompagnés d'un registre d'énergie destructive, du registre de la force ou du registre de l'ombre sont volontairement « retenus » et n'infligent que la moitié des dégâts habituels.
- Les sorts nécessitant un jet d'attaque au corps à corps peuvent être utilisés pour neutraliser et non pour tuer. Leur utilisateur subit alors un malus de -4 à l'attaque mais inflige des dégâts non-létaux au lieu de dégâts normaux.
- Les créatures convoquées doivent recevoir l'ordre de frapper pour neutraliser et non pour tuer. Elles subissent donc un malus de -4 à l'attaque mais infligent des dégâts non-létaux à l'adversaire du duelliste. Par contre, rien ne les empêche de combattre normalement les créatures convoquées adverses. De fait, aucun des protagonistes n'a le droit de convoquer une créature qu'il ne peut contrôler ou avec laquelle il est incapable de communiquer.
- Les sorts qui empêchent l'adversaire d'agir (par exemple, *sommeil*) sont annulés ou dissipés si l'un des protagonistes ne peut plus combattre, ce qui signe au passage sa défaite. Les sorts qui autorisent un jet de sauvegarde par round (comme *immobilisation de personne*) ne mettent cependant pas fin au duel, leur utilisateur gagnant néanmoins un avantage certain contre son adversaire.

Naturellement, les personnages pourvus du don Substitution non-létal ont un avantage de taille dans le cadre des duels non-létaux car ils n'ont pas à réduire les dégâts de moitié et ne subissent pas de malus aux jets d'attaque au corps à corps de leurs sorts.

Même si l'on respecte scrupuleusement ces indications, les duels non-létaux ne sont pas toujours sans danger. En effet, des mages se font régulièrement tuer en raison de blessures infligées par des adversaires négligents (ou étonnement chanceux). En fait, il est difficile de retenir ses sorts et d'infliger des dégâts non-létaux. Pour chacun de ces sorts utilisés au cours d'un duel, le MD lance discrètement 1d100, un résultat de 1 indiquant que le sort inflige les dégâts habituels en raison d'un mouvement inattendu ou d'une action de la cible.

Chaque participant observe volontairement les restrictions d'un duel magique non-létal. Cela n'empêchera néanmoins pas un duelliste déshonorant ou poussé dans ses ultimes retranchements d'oublier les règles au beau milieu du duel. Ce genre d'attitude est cependant considéré comme une forme de médiocrité. De plus, si l'un des duellistes ne se conforme plus aux règles non-létales, l'autre a le droit de répliquer comme bon lui semble (sans risquer de ternir son honneur).

OUPS ! ÇA M'A ÉCHAPPÉ !

Sachant qu'une attaque au corps à corps non-létale ou retenue a une chance d'infliger des dégâts normaux, les lanceurs de sorts les plus fourbes tentent parfois de se jouer de leur adversaire et des témoins pour faire passer leur assaut pour une attaque non-létale alors que ce n'est pas le cas. Le duelliste effectue un test de Bluff avant de jeter le sort infligeant les dégâts létaux, son adversaire et les témoins ayant droit à un test de Psychologie (accompagné d'un bonus égal au niveau du sort que le duelliste souhaite jeter) pour évaluer la ruse. Si le test de Bluff est couronné de succès (et que le sort inflige les dégâts normaux), tout laisse penser que le duelliste a tenté de retenir sa magie ou d'infliger des dégâts non-létaux, mais qu'il a échoué en raison d'une manœuvre inattendue de son adversaire.

Dans le cas de duels impliquant deux personnages joueurs, le MD peut demander à chacun ses intentions de manière privée. Il effectue ensuite secrètement les tests de Bluff et de Psychologie pour que le personnage victime du sort ne sache pas automatiquement si les dégâts ont été infligés intentionnellement ou non.

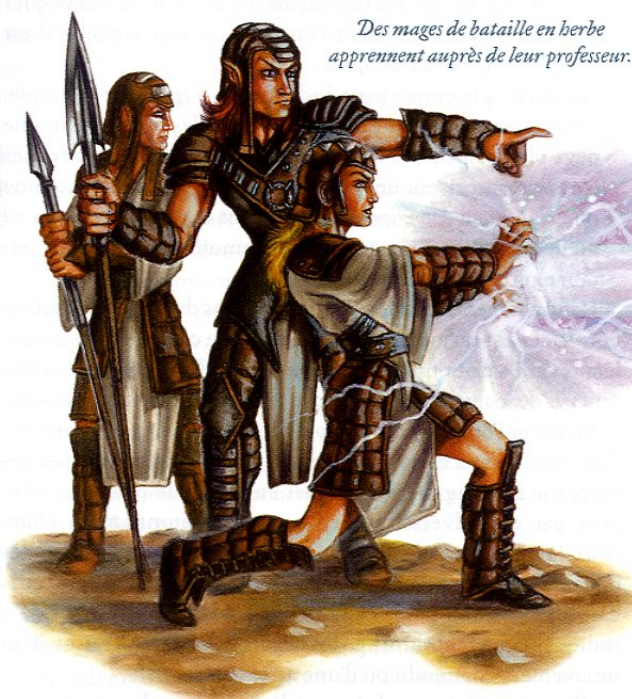
Il est également possible de gérer ce bluff lorsqu'un arcaniste souhaite dissimuler le fait qu'il tente de ne pas tuer son adversaire (utile quand un lanceur de sorts de haut niveau souhaite donner une leçon à un adversaire de talent sans prendre le risque de le tuer). Cette technique n'est efficace que si l'on retient un sort infligeant des dégâts d'énergie destructive (car des dégâts non-létaux infligés lors d'un duel létaux constituent un cadeau évident).

TOURNOIS PROFANES

Parfois, les mages se réunissent pour mettre leurs talents à l'épreuve comme le font les chevaliers et les guerriers lors de tournois de tir à l'arc, de joutes ou de combats singuliers. Le tournoi profane prend la forme d'une grande foire, d'un festival ou d'un vaste bazar, événement au cours duquel la ville d'accueil marche au ralenti, tous les citoyens souhaitant assister aux démonstrations magiques.

La tour du péril

Les origines de cette compétition et les circonstances de ses premières éditions sont depuis longtemps oubliées, mais la



Des mages de bataille en herbe apprennent auprès de leur professeur.

tour du péril reste l'une des épreuves favorites des foules. Une bannière colorée est accrochée en haut d'un mât lui-même monté au sommet d'une grande tour (il s'agit généralement d'une tourelle d'un château ou du clocher d'une église). Tous les mages participants s'alignent au pied de la tour avec un seul

objectif. Sans mettre un pied dans la tour, il faut être le premier à rapporter la bannière au sol. Les techniques employées vont des plus simples (*lévitation*, *pattes d'araignée* ou *vol*) aux plus énergiques (saisir le trophée à l'aide de *télékinésie*) en passant par les plus pompeuses (convoquer quelques élémentaires de l'Air pour s'emparer de la bannière tout en combattant les lanceurs de sorts qui souhaitent en faire de même). Se téléporter au sommet de la tour est prohibé dans de nombreuses versions de l'épreuve et tous les participants doivent commencer sans jouir d'effets magiques en cours (quoique dans certains cas, des sorts persistants comme une *feuille morte* de prévoyance sont autorisés par le jury).

Dans la plupart des tournois, un obstacle de taille complique la tâche des participants (un gardien, un piège non-létal ou un mur de feu). Mais le véritable intérêt de l'épreuve semble venir des participants qui usent de magie les uns contre les autres pour empêcher leurs rivaux d'atteindre la bannière. Selon les règles de la compétition, les sorts létaux ne sont pas les

bienvus ni même autorisés, mais les malédictions et les dissipations qui mettent un rival en danger (par exemple, annuler un sort de *vol* alors que son bénéficiaire se trouve à une altitude de 30 mètres) sont permises.

La grande illusion

Parmi les épreuves les plus populaires de duels profanes, on trouve la grande illusion. Usant de puissantes illusions, les mages créent les scènes les plus fantastiques ou spectaculaires qu'il leur est possible d'imaginer, celles-ci allant des plus simples (de flatteurs portraits de nobles dames) au plus épiques (des reconstitutions de batailles historiques) en passant par les plus improbables (de grands arbres dorés autour desquels volettent des papillons qui laissent une lueur féerique dans leur sillage).

Les épreuves d'illusion sont jugées sur la taille, la complexité, la fidélité et l'imagination de l'œuvre de chacun. Une démonstration spectaculaire peut valoir une renommée nationale à un

QUELLE A ÉTÉ LA MEILLEURE ILLUSION ?

Pour déterminer le vainqueur d'un grand concours d'illusion, assignez à chaque démonstration une valeur artistique égale au niveau de lanceur de sorts du participant + niveau de sort de l'illusion (chimère) utilisée + résultat d'un test d'Art de la magie + résultat d'un test de compétence adéquat +1 pour École renforcée (Illusion) ou +2 pour École supérieure (Illusion). Parmi les compétences artistiques seyantes, on trouve Artisanat (peinture), Artisanat (sculpture), Représentation pour les œuvres pourvues de composantes auditives et autres compétences déterminées par le MD.

Par exemple, Séras, un illusionniste de niveau 10 doté du don École renforcée (Illusion), participe à un grand concours d'illusions. Il use d'*image prédéterminée* (sort de 5^e niveau) pour recréer une scène au cours de laquelle un célèbre dragon est terrassé. Il obtient un résultat de 29 au test d'Art de la magie et un résultat de 13 au test

d'Artisanat (peinture). La valeur de son illusion s'élève donc à 58 (10 + 5 + 29 + 13 + 1).

Sa rivale, Théréa, est une ensorceleuse de niveau 13 qui possède également École renforcée (Illusion). Elle lance *image accomplie* (sort de 3^e niveau) pour créer une scène amusante d'une souris ailée dansant aux côtés de fées, le tout accompagné d'un air entraînant. Elle obtient un résultat de 24 au test d'Art de la magie et un résultat de 19 au test de Représentation (instruments à corde). Son illusion a une valeur de 60 (13 + 3 + 24 + 19 + 1) et Théréa remporte le concours !

Cette valeur numérique est une mesure abstraite du rendu qualitatif et artistique de l'illusion du point de vue d'observateurs neutres. Cependant, les juges de la grande illusion étant rarement neutres, les magiciens locaux disposent généralement d'un avantage sensible sur leurs rivaux. Pour simuler celui-ci, le MD pourra accorder aux héros du cru un bonus supplémentaire variant de +1 à +5.

illusionniste qui pendant des années sera invité à lancer les sorts les plus simples à divers banquets et bals du pays.

La ménagerie

Les lanceurs de sorts profanes sont souvent associés à d'étranges et merveilleuses créatures originaires de tous les coins du monde (et parfois d'au-delà). L'exhibition de ménageries exotiques est un événement populaire des tournois profanes. L'arcaniste qui présente la collection de créatures la plus étrange et improbable gagne assurément un prestige immense. Les ménageries sont confrontées les unes aux autres lors de revues formelles ou soumises à l'approbation du public. Naturellement, le maître de la ménagerie est censé prendre ses précautions pour assurer la sécurité des spectateurs.

Dans le premier cas, les collections sont jugées sur le nombre de spécimens, mais également sur leur rareté, leur apparence et leurs pouvoirs. Les créatures les plus grandes, uniques et saisissantes sont les plus recherchées. N'importe qui peut capturer une

araignée monstrueuse et présenter la vermine, mais seuls les magiciens les plus audacieux sont capables de mettre en cage une bullette ou un dragon adulte.

Dans une société maléfique ou sanguinaire, une ménagerie de magicien constitue une sorte d'étable de laquelle son propriétaire puise des créatures et esclaves pour qu'ils aillent se battre dans l'arène contre les représentants d'autres ménageries. Les paris vont alors bon train, le magicien dont les créatures l'emportent s'enrichissant assurément.

Les rencontres enchanteresses

Les tournois profanes les plus emblématiques sont les rencontres enchanteresses, des épreuves de talent et de courage entre mages. Il s'agit d'un concours ouvert à tous au cours duquel chaque mage en lice est opposé à un adversaire dans le cadre d'un duel magique non-létal, pour le plus grand plaisir des spectateurs. Les rencontres enchanteresses sont particulièrement courantes dans les magocraties féodales, des contrées au sein desquelles la force d'un mage est l'emblème de son droit à gouverner et de son empressement à servir son seigneur.

Les rencontres enchanteresses sont souvent découpées en plusieurs niveaux pour que des apprentis ne se retrouvent pas face à des archimages. L'épreuve se déroule habituellement en plusieurs tours, le vainqueur de chaque paire passant au suivant jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux mages en compétition. Bien que l'utilisation de sorts létaux soit interdite, il n'est pas rare que des concurrents soient blessés ou tués. Du reste, quelques mages se sont taillé une triste réputation en terrassant leurs adversaires de manière tout à fait injustifiée.

Les rencontres enchanteresses sont l'occasion pour chacun d'acquérir gloire et richesse. Les mages en quête de riches ou de nobles protecteurs y participent le plus souvent pour faire la

démonstration de leurs talents auprès de seigneurs potentiels. Dans certains royaumes, on organise ce type de rencontre tous les deux à quatre ans pour désigner l'Archimage, le Magicien Royal ou le Grand Gardesort. Dans d'autres contrées, les rencontres enchanteresses sont des événements surannés et dénués de sens qui n'ont pas d'autre intérêt que de mettre en avant la vantardise des participants.



ORGANISATIONS PROFANES

Dans un monde où quelques individus sont capables de terrasser leurs adversaires d'un simple mot, de soumettre les foules à leur volonté ou de réunir des renseignements capables de renverser des souverains, il n'est pas étonnant que certains cherchent à s'emparer de tels pouvoirs ou, à l'inverse, à mettre un terme à leur propagation. Pour toute réponse, magiciens et autres lanceurs de sorts ont parfois le réflexe de se regrouper en organisations vouées à affiner leur art.

Une organisation profane offre de nombreux avantages, parmi lesquels des facilités en termes de ressources et de recherches, qui permettent aux arcanistes disposant d'un grimoire de faire l'acquisition de nouveaux sorts à moindres frais. Pour les arcanistes actifs dans le commerce magique, l'organisation offre un réseau d'acheteurs et de vendeurs (armes, objets merveilleux et autres informations profanes). Mais plus important encore, une telle organisation offre tout simplement sa protection aux lanceurs de sorts. En effet, les puissantes guildes de magiciens protègent les mages de la persécution de ceux qui craignent ou n'acceptent tout simplement pas leur pouvoir.

Les guildes de magiciens

Une guilde est une association de professionnels dont le but principal est de favoriser le meilleur environnement possible aux membres d'un corps de métier. Artisans et experts constituent des guildes dans diverses contrées. Bien que les mages ne soient pas nombreux, les besoins de leur profession sont bien là. Si les gens qualifient de telles organisations de « guildes de magiciens », le terme ne convient généralement guère. En effet, beaucoup de guildes ne font pas la différence entre les différentes classes de lanceurs de sorts profanes. À l'inverse, certaines guildes sont exclusivement constituées d'un seul type de lanceurs de sorts et se consacrent aux besoins spécifiques de cette classe.

Généralement, le coût d'adhésion à une guilde est élevé (entre 10 et 100 po par mois), ce qui n'inclut pas les droits d'entrée. En échange, les membres ont l'aval de la guilde quand ils lancent des sorts contre monnaie sonnante et trébuchante, quand ils créent des objets magiques à des fins de vente ou quand ils se livrent à une entreprise commerciale de manière plus générale. Souvent, la guilde possède un manoir, un château ou toute autre retraite où les membres vivent (du moins, à titre temporaire), stockent l'équipement de laboratoire lourd et précieux et profitent de la bibliothèque. Chaque mage de la guilde peut utiliser les installations de celle-ci (en général contre une somme symbolique) pour créer des objets magiques et chercher des sorts.

Parmi les guides de magiciens les plus courantes, on trouve les suivantes.

Guildes protectrices. Les guildes formées dans le but de préserver les lanceurs de sorts profanes de la méfiance d'autrui sont vouées à protéger les connaissances et l'étude de la magie. Ces guildes ont pour objectif de tenir en échec les cultes et les tyrans susceptibles de persécuter les arcanistes d'un royaume donné.

Guildes réglementaires. Ces guildes sont constituées pour offrir un cadre légal et reconnu aux études profanes, le plus souvent dans des pays dont les lois sévères interdisent la pratique de la

magie profane à ceux qui ne font pas partie d'une organisation approuvée. Dans ce genre de système, on encourage les arcanistes à faire le ménage dans leurs rangs, défendant les prérogatives et les droits de leur guilde tout en s'acquittant d'obligations envers le régime en place qui leur permet d'étudier la magie.

Cabales secrètes. Agissant en marge des nombreuses guildes qui régulent et protègent les lanceurs de sorts profanes, un petit nombre de cabales sinistres tentent d'imposer la primauté des leurs sur le peuple (ou, au sein d'une antimagocratie, d'assurer la pérennité d'une magie sans doute honnie). À l'instar des autres guildes de magiciens, les cabales offrent à leurs membres une protection collégiale, un accès à des connaissances et des objets magiques, ainsi que des alliés et autres mercenaires. Contrairement aux guildes qui ont pignon sur rue, peu de ces conspirations proclament cependant haut et fort leurs desseins illicites et mystérieux.

Sociétés et ordres

Les guildes sont des associations de mages liés par une même profession, mais des groupes d'arcanistes se regroupent parfois dans un autre but, créant ainsi un cercle ou un ordre dédié à une cause précise. La conduite et les activités de telles sociétés varient selon leurs desseins, mais ces derniers vont généralement au-delà du simple avancement du savoir profane, si bien qu'elles sont souvent moins utiles que les véritables guildes de magiciens pour se qui est de l'acquisition et du partage de connaissances.

Normalement, les ordres profanes ne disposent pas de ressources comme des laboratoires et des bibliothèques, mais ils ne font pas payer de cotisation. Ayant choisi d'embrasser une cause commune avec leurs camarades, les membres d'un ordre ont plus de tendance à s'allier et à s'entraider (partageant souvent ressources et connaissances sur une base individuelle).

Dans certains cas, les lanceurs de sorts profanes appartiennent à une société plus vaste qui accepte différentes classes,

L'INSTRUCTION DES MAGICIENS

Les mages apprennent une approche distincte de la magie selon leur collège ou académie. Ils en tirent donc des avantages différents une fois leur instruction achevée. Si le MD souhaite que les aptitudes d'un magicien de niveau 1 reflètent sa formation (ou souhaite offrir au représentant d'une autre classe profane une spécialisation pour avoir été l'apprenti d'un maître précis), il peut introduire les dons suivants au sein de sa campagne.

Apprenti prodige [général]

L'apprenti en a appris beaucoup auprès de son maître, si bien qu'il maîtrise un sort au-delà de toute espérance.

Conditions. Int ou Cha 15 (selon la caractéristique primordiale du personnage), lanceur de sorts de magie profane de niveau 1.

Avantage. Choisissez un sort de 2^e niveau issu d'une école de magie à laquelle votre personnage a accès. Celui-ci bénéficie d'un emplacement de sort de 2^e niveau supplémentaire lui permettant de ne lancer que le sort choisi. Tant qu'il n'est pas d'un niveau suffisamment élevé pour jeter des sorts de 2^e niveau, le personnage doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 8) chaque fois qu'il tente de le jeter. En cas d'échec, le sort échoue. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à son niveau de lanceur de sorts

habituel, même s'il est d'un niveau insuffisant pour jeter le sort en temps normal.

Dès que le personnage est à même de jeter des sorts de 2^e niveau, il perd l'avantage décrit ci-dessus mais conserve l'emplacement de sort de 2^e niveau, qu'il peut utiliser pour préparer un sort ou jeter un sort spontané en se conformant aux règles habituelles.

Enfin, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1.

Magicien collégial [général]

Le personnage a longuement étudié au sein d'une école de magiciens.

Conditions. Int 13, magicien de niveau 1.

Avantage. Le personnage commence le jeu avec six sorts de 1^{er} niveau, +1 par point de modificateur d'Intelligence. Chaque fois que le personnage gagne un niveau de magicien, il ajoute quatre sorts à son grimoire. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Connaissances (mystères).

Normal. Un magicien de niveau 1 commence le jeu avec trois sorts de 1^{er} niveau et ajoute deux sorts par niveau à son grimoire.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1.

notamment si elle dispose d'un mandat culturel ou politique. Par exemple, un royaume elfique abritera les chevaliers de la Flèche Blanche, un ordre d'archers-mages et de rôdeurs servant d'agents et de gardes d'élite pour le compte du roi.

Écoles et collèges

On ne devient pas arcaniste en décidant un beau matin que l'on veut jeter des sorts. La plupart des personnages profanes ont débuté leur profession assez jeunes et ont suivi des études difficiles pendant plusieurs années avant de pouvoir jeter les tours de magie les plus simples. Toutefois, il n'est pas toujours facile de trouver l'instruction nécessaire, si bien que de nombreux individus dotés d'un potentiel évident n'empruntent jamais la voie profane parce qu'ils n'ont pas la chance d'apprendre les bases de la profession. Certains ensorceleurs et magiciens se mettent en apprentissage auprès d'un lanceur de sorts expérimenté qui a le temps et la patience nécessaires pour les instruire, mais d'autres s'inscrivent au sein d'écoles ou de collèges de magie pour bénéficier d'une instruction en bonne et due forme.

Parmi le vaste éventail de collèges de magiciens, on trouve l'académie royale formant des mages de bataille pour le compte de l'armée, l'école privée où les enfants des nobles apprennent le maniement du pouvoir profane, des cours spontanés donnés aux enfants les plus talentueux des communautés elfes, les tours reculées dans lesquelles on évalue le potentiel des enfants les plus prometteurs, etc. Les cours dispensés dans certaines écoles coûtent aussi cher que la rançon d'un prince alors que d'autres acceptent tous ceux qui font montre d'un minimum d'affinité. Enfin, d'autres encore instruisent de jeunes mages dans l'espoir que ceux-ci s'acquittent ensuite de leur dette en servant l'ordre pendant plusieurs années.

Mentors

L'apprentissage de la magie nécessitant énormément de temps et d'entraînement, les connaissances magiques se transmettent souvent de génération en génération au terme d'un long apprentissage. La relation qui existe entre le maître et l'apprenti est une tradition ancienne parmi les lanceurs de sorts profanes. À l'instar de vocations classiques, l'apprenti doit commencer par trouver un mage expérimenté désireux de prendre un élève à ses côtés. Bien que peu d'arcanistes se sentent obligés d'instruire un néophyte, la plupart des mages (y compris les plus maléfiques) ont un sentiment de devoir envers les arts profanes et comprennent la nécessité qu'il y a à transmettre une partie de leur savoir à ceux qui leur emboîtent le pas.

En même temps, même les maîtres les plus enthousiastes pensent avoir le droit d'exiger une compensation de la part de leur apprenti, celle-ci pouvant prendre une forme classique (de l'or pour former la fille d'un riche marchand), foncière (des titres de propriétés pour prendre l'enfant d'un noble sous son aile) ou obscure (asservissement total de l'apprenti dont la famille est trop pauvre pour payer quoi que ce soit). Ainsi, les mages maléfiques exigent généralement de leurs apprentis qu'ils leur prêtent allégeance pendant des années une fois leur formation officiellement achevée. Bien que les mages neutres imposent des conditions habituellement moins onéreuses, la plupart s'assurent néanmoins que les coûts et le temps investis



Tour de l'Ordre Profane

dans l'apprenti sont rentabilisés. Enfin, seuls les plus charitables des mages bons prendront un apprenti gratuitement.

Une fois la relation établie, la qualité de l'instruction varie grandement d'un maître à un autre. De plus, les magiciens les plus puissants ne font pas toujours les meilleurs mentors. Souvent, un lanceur de sorts de bas niveau pourvu de patience et de bonne volonté constitue un meilleur maître qu'un archimage impérieux et négligent plus enclin à punir qu'à enseigner.

L'ORDRE PROFANE

Collège de magie établi, l'Ordre Profane est basé dans l'ancienne forteresse de Mathghamhna, une sorte de château constitué de tours et de voûtes taillées dans les flancs d'un volcan depuis longtemps éteint. Maîtres et élèves étudient les arts profanes et partagent leurs connaissances.

Admission. Ensorceleurs et magiciens sont les bienvenus. Chaque candidat doit généralement lancer quelques sorts sous l'œil attentif d'au moins deux régents de l'Ordre afin d'évaluer ses talents. Les novices (de niveau 1 ou 2) sont invités à prendre leurs quartiers à Mathghamhna où doit débiter leur éducation. Les lanceurs de sorts plus expérimentés (de niveau 5 ou plus) sont les instructeurs des novices, des chercheurs profanes ou les gardiens du savoir de Mathghamhna. Les lanceurs de sorts qui ne sont pas suffisamment qualifiés pour devenir instructeurs (ou qui ne le souhaitent tout simplement) ont le droit de rejoindre l'ordre. Leurs obligations sont peu nombreuses, mais ils peuvent simplement profiter des quartiers des invités de Mathghamhna et des bibliothèques.

La cotisation, modeste, s'élève à 30 po par mois. De plus, les élèves de Mathghamhna paient 200 po par mois de frais de scolarité.

Avantages. La classe de prestige de mage de l'ordre profane n'est ouverte qu'aux ensorceleurs et aux magiciens qui rejoignent l'Ordre. Cette classe offre un certain nombre d'avantages (cf. page 40).

Suggestions d'interprétation. Les membres de l'Ordre Profane sont avant tout des érudits. Ils font habituellement preuve de curiosité. Quand ils sont confrontés à un problème difficile, ils songent d'abord à trouver une réponse via recherches et expériences, n'envisageant un recours à la force qu'en cas d'absolue nécessité. Plus que leurs sorts, leur cerveau est leur principal allié, aussi n'hésitent-ils pas à s'en servir.

Membre type. La plupart des membres de l'Ordre Profane sont des mages itinérants parfois qualifiés d'associés. Ils ne résident pas à Mathghamhna mais passent le plus clair de leur temps à effectuer des recherches et à poursuivre leurs desseins. Chaque associé passe généralement au siège de l'ordre deux fois par an pour payer sa cotisation, consulter les collègues qui restent au collège toute l'année et profiter de l'excellente bibliothèque.

Les membres qui s'installent à Mathghamhna sont généralement connus sous le nom d'internes ou de savants. Les internes sont avant tout chargés d'instruire les novices. Ils prennent souvent de longs congés sabbatiques pour se livrer à des recherches personnelles, mais ils sont censés rester à Mathghamhna pendant plusieurs mois d'affilée pour dispenser des cours. En échange du temps consacré aux jeunes mages, on les paye 30 po par niveau de lanceur de sorts et par mois.

Les savants de Mathghamhna sont des chercheurs et des gardiens des connaissances. Contrairement aux internes, ils n'ont pas de devoirs précis mais ne sont pas payés. Leur principal avantage est un foyer sûr et la compagnie de collègues brillants qui les aident souvent dans leurs travaux.

Les responsables de l'ordre sont qualifiés de régents. Un régent est un arcaniste de niveau 10 au moins. Parmi ces régents, on trouve le grand interne (le directeur du collège et le surveillant des élèves), le grand libraire, le maître de réserve de sorts, le grand devin et le grand gardien (chargé de la sécurité à Mathghamhna et de l'entretien des lieux). Le chef de l'ordre est le chancelier, un magicien du nom de Japheth dont les recherches portent sur une antique grammaire magique universelle, l'aleph ou le langage primitif.

Classes de prestige. La plupart des mages de l'Ordre Profane finissent par se tourner vers la classe de prestige du même nom car elle permet d'accéder à la puissante réserve de sorts de l'organisation. De plus, beaucoup de membres empruntent la voie des gardiens du savoir qui reflète les penchants de l'ordre pour l'érudition. Les membres les plus puissants aspirent également à devenir archimages. Certains membres prestigieux de l'Ordre Profane ont quelques niveaux dans deux ou trois de ces classes de prestige.

LES QUÊTEURS DE CHANT

La musique a fait le monde et c'est en utilisant la première que les quêteurs de chant façonnent le second. Bien que de nombreux membres de cet ordre de bardes prennent des niveaux dans la classe de prestige du même nom (cf. page 62), la plupart des quêteurs de chant sont des bardes et des artistes aux sensibilités proches qui se réunissent régulièrement pour échanger récits, connaissances et œuvres musicales. Cependant, sous cette camaraderie de surface, tous les membres de l'ordre croient en une puissante magie de la musique primale et beaucoup passent leur vie entière à explorer cette musique et à maîtriser le pouvoir. Bien que la plupart des gens connaissent la magie qui imprègne le chant d'un barde, la musique des quêteurs transcende le pouvoir habituel de musique de barde, mêlant sons et pouvoir pour n'en faire qu'une vérité irréfutable.

Bien que certains quêteurs en soient venus à de véritables extrémités dans leur quête de ce pouvoir musical (notamment en le manipulant à des fins maléfiques), l'ordre dans son ensemble tente davantage de comprendre la source de cette puissance primale, rassemblant toutes les connaissances possibles traitant de la création du monde et de la nature de la magie.

Peu nombreux en comparaison des membres des guildes traditionnelles, les quêteurs de chant n'en sont pas moins puissants. Leurs buts ne constituant manifestement pas une menace contre l'ordre et la loi, les quêteurs n'ont aucun mal à évoluer en marge de la société. Il est rare que l'un d'eux use du pouvoir de sa musique pour prendre une place de choix au sein d'une communauté, d'un groupe d'aventuriers ou d'une force militaire. Dans ce genre de cas, l'ordre a tendance à s'écarter de l'intéressé, tant dans ses objectifs que dans ses actes, et désavoue prestement tout comportement suspect ou déshonorant. Bien entendu, l'ordre cherche tout aussi rapidement à s'attirer les faveurs d'un quêteur auréolé de gloire.

Admission. Les quêteurs de chant ont peu de règles, leurs conditions d'adhésion sont proches du néant et c'est à peine si leur structure est organisée. Pour rejoindre l'ordre, il faut avant tout croiser la route de quêteurs et exprimer un désir profond de vouloir embrasser la musique primale. Les quêteurs disposent de vastes bibliothèques de connaissances et de magie bardique dans les grandes villes. Bien qu'il faille normalement être membre pour y entrer, le parrainage d'un quêteur suffit habituellement pour y avoir accès.

Avantages. En rejoignant les quêteurs, un personnage bénéficie avant tout de ressources d'une tribune grâce à laquelle il peut explorer la musique primale. Les bibliothèques de l'ordre sont ouvertes à tous les quêteurs. Un personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Connaissances et de savoir bardique pour lesquels il passe une journée au moins à étudier au sein de la bibliothèque.

Les membres de l'ordre sont issus de tous les milieux.

Parmi eux, on trouve des PNJ de haut niveau susceptibles d'offrir conseils et connaissances à d'autres quêteurs. Bien que des querelles agitent parfois l'ordre, les PNJ quêteurs sont généralement amicaux à l'égard des autres membres. S'ils se montrent rarement pressés d'aider leur prochain contre une menace physique, un membre n'aura aucun mal à trouver un quêteur acceptant de lui jeter un sort avec une remise de 2 à 5 % par rapport au prix normal (cf. page 107 du *Guide du Maître*).

Suggestions d'interprétation. Obnubilés par la musique primale, les quêteurs ont des motivations allant au-delà de celles du reste de leurs camarades d'aventure. Pour certains, la musique primale est la promesse d'une paix éternelle, un don que l'on doit partager et répandre avec une ferveur quasi religieuse. Pour d'autres, la musique primale est une voie menant au pouvoir absolu permettant à ceux qui en maîtrisent d'utilisation de trouver et d'anéantir l'objet de leur mépris. Cependant, pour la majorité des quêteurs, la musique primale est la base sur laquelle se fondent nombre d'aspects moraux et quotidiens de leur existence. Si la beauté et le besoin de musique restent profondément ancrés en eux, leur engagement personnel passe avant tout.

Classes de prestige. Presque tous les quêteurs de chant espèrent un jour prendre des niveaux dans la classe de prestige du même nom. Cependant, tous n'y parviennent pas. Les plus passionnés ne quittent généralement pas la voie du barde au fil de leur progression, mais d'autres se réservent le droit de poursuivre d'autres objectifs tout en affinant leur pouvoir de produire et de manipuler la musique primale. Bien que cela soit rare, certains des plus puissants quêteurs ont des niveaux dans d'autres classes de prestige de barde, comme le chantre de guerre (cf. *Codex Martial*).

La plupart des membres de la classe de prestige de quêteur de chant appartiennent à l'ordre, mais beaucoup de bardes maléfiques dotés eux aussi de niveaux dans cette classe de prestige s'écartent de l'ordre pour embrasser la musique primale à leurs propres fins.

Savoir des quêteurs. Les quêteurs croient en de nombreux récits au sujet des origines de la musique primale. Celui qui fait le plus de bruit (et suscite les débats les plus véhéments) prétend qu'il y a de cela trois mille ans, un ange du nom de Karoninwaithe offrit les premières notes de la musique primale à Haeldriss, un barde elfe de talent qui consacra ensuite le reste de ses jours à la propagation de la musique primale tout en cherchant à en comprendre le pouvoir. D'autres sages (et certains quêteurs) prétendent que Karoninwaithe était en réalité un fiélon et que la musique des quêteurs est donc une forme de puissance infernale. Ceux qui adhèrent à cette théorie croient en la nature captivante de la musique. D'ailleurs, ils insistent sur le fait que les créatures tombées sous le contrôle d'un puissant quêteur cherchent habituellement à être de nouveau exposées à la musique primale.

Campagne de quêteurs. Une campagne proposant le thème de la musique primale offre de nombreuses possibilités. La musique primale peut être vue comme un pouvoir sous-jacent auquel tous les personnages sont exposés, ce qui les poussera à en apprendre davantage à son sujet au fil de la campagne. Mais il peut également d'agir de l'une des nombreuses voies menant au pouvoir, peut-être en concurrence avec des ordres divins ou profanes. Si sous partez du principe qu'il s'agit d'une source de puissance magique, peut-être est-elle une machination fomentée par une puissante créature ou divinité du Mal (pourquoi pas liée à la légende discordante de Karoninwaithe).

L'UNION DES VOYAGEURS

Dans les contrées où les lanceurs de sorts sont monnaie courante et où domine la magie, les gens pressés peuvent faire appel aux services d'un magicien pourvu de *téléportation* pour les emmener jusqu'à la destination de leur choix. L'Union des Voyageurs est née d'un effort visant à normaliser les tarifs et les procédures de tels déplacements, à offrir aux lanceurs de sorts un travail leur permettant de gagner leur vie et à donner aux clients un moyen de trouver rapidement des gens capables de les emmener là où ils désirent se rendre.

L'Union des Voyageurs est présente dans plusieurs villes. La plupart de ses bureaux sont modestes et n'abritent que deux ou trois lanceurs de sorts, qui restent rarement les bras croisés à attendre les clients. En fait, les Voyageurs disposent d'un personnel chargé de gérer la paperasserie. Quand un client pressé se présente, un employé contacte un lanceur de sorts disponible. En règle générale, celui-ci peut être prêt dans l'heure qui suit, mais il n'est pas rare que tous les Voyageurs soient déjà occupés avec d'autres clients, si bien que les services de téléportation sont parfois coupés pendant des jours entiers. Dans



*Symbole des quêteurs
de chant*

les cités les plus prospères, le nombre de lanceur de sorts est généralement plus élevé, les périodes d'indisponibilité étant plus courtes.

L'Union des Voyageurs s'enorgueillit d'emmener ses clients en tout lieu identifiable et décrit avec suffisamment de précision. Cependant, les lanceurs de sorts se réservent le droit de refuser la téléportation si la destination est particulièrement dangereuse ou floue.

COÛTS DES SERVICES DE L'UNION DES VOYAGEURS

Service	Coût*
Téléportation, aller simple, destination très familière	900 po
Téléportation, aller simple, destination soigneusement étudiée	1 080 po
Téléportation, aller simple, destination vue à l'occasion	1 260 po
Téléportation, aller simple, destination vue une fois	1 440 po
Téléportation, aller simple, destination décrite uniquement	1 620 po
Téléportation suprême	1 820 po
Cercle de téléportation, destination très familière	3 060 po
Parchemin de téléportation	1 125 po
Parchemin de téléportation suprême	2 275 po

* Inclut le retour pour le lanceur de sorts. Réduction de 25 % si le contrat est signé pour dix voyages ou plus. Tous les coûts applicables à une destination dangereuse sont doublés.

Admission. Tous les personnages capables de lancer *téléportation* ou d'utiliser de tout autre pouvoir équivalent sont les bienvenus. Bien que l'organisation préfère les lanceurs de sorts, certains non-arcanistes ont rejoint la guilde, comptant par exemple sur un *casque de téléportation* pour assurer leurs services. Les droits d'entrée s'élèvent à 200 po et chaque membre verse trimestriellement 20 % des revenus de son activité de transport magique. De nombreux membres « oublient » les sommes exactes qui sont dues, mais seuls ceux qui abusent du système sont réprimandés pour leur comportement.

Avantages. Les membres de l'Union des Voyageurs ont accès à la classe de prestige de guide-voyageur, mais rien ne les oblige à emprunter cette voie. Les Voyageurs ont de nombreux contrats et certaines missions sont particulièrement dangereuses.

En louant leurs services de lanceurs de sorts, les membres de l'Union gagnent beaucoup d'argent. Quand un membre se trouve dans une ville qui abrite un bureau de l'organisation, il peut y déclarer ses disponibilités. Si un client se présente, on appelle le Voyageur et on lui propose la mission, qu'il peut refuser. Dans les bureaux qui tournent à plein régime, les membres figurent sur une liste de passage pour que chacun puisse travailler.

Les Voyageurs qui ont tendance à refuser les missions figurent en bas de liste car les employés n'ont pas de temps à perdre avec les lanceurs de sorts difficiles.

Les missions de téléportation restent à l'entière discrétion du MD. En règle générale, une personne par mois recourt à un service de téléportation dans une grande ville, contre une personne par semaine dans une cité et deux personnes par semaine dans une métropole. Les capitales politiques abritent souvent de nombreuses personnes qui ont besoin de se rendre rapidement d'un lieu à un autre (agents royaux et diplomates principalement). Le trafic est également important dans les villes prospères ou dotées de particularités magiques.

Suggestions d'interprétation. Les mages qui n'aiment pas les gens et ne souhaitent pas se livrer au commerce s'associent rarement à l'Union des Voyageurs. En effet, on rejoint l'organisation parce que l'on aime l'argent et parce que l'on n'a pas honte d'en gagner beaucoup. Nombre des membres sont des mages qui se prendraient habituellement pour des rivaux ou des ennemis. L'Union propose donc à ses membres de développer des relations professionnelles avec des lanceurs de sorts qu'ils ne seraient autrement jamais amenés à côtoyer.

Créer la nature des relations tissées avec des clients constitue pour le MD de bonnes opportunités d'aventures. Le personnage n'est pas censé poser trop de questions au sujet des gens qu'il emmène, mais il ne pourra s'empêcher de remarquer une destination dangereuse ou la nature vile de ses clients.

Membre type. De nombreux mages rejoignent l'Union pour assainir rapidement leur situation financière, si bien qu'il n'est pas rare qu'ils disparaissent après avoir empoché quelques milliers de pièces d'or. C'est notamment pour cette raison qu'il n'existe pas de Voyageur type. S'il a besoin d'argent, le pire des nécromanciens fera preuve d'une conduite exemplaire et se rendra disponible. Le bureau local décidera alors sans doute qu'il ne créera pas d'ennuis tant qu'il se livrera à une activité commerciale légale.

Les membres actifs de l'Union doivent servir deux mois par an au bureau local de l'organisation et s'occuper des clients qui cherchent un mode de déplacement magique. Le bureau supervise les opérations locales, recueille les fonds des membres et gère la liste des lanceurs de sorts. Les membres sont censés être présents un ou deux jours par semaine. Rien ne les empêche de rester sur la liste et d'accepter des missions, mais il est de bon ton de se concentrer sur la tâche en cours quand on est d'astreinte au bureau.

Classes de prestige. Si certains membres de l'Union des Voyageurs prennent des niveaux dans la classe de prestige de guide-voyageur, la plupart ne le font pas. Un ensorceleur ou magicien qui connaît le sort *téléportation* est parfaitement capable de mener une bonne partie des missions qui lui sont confiées par l'Union.

SAVOIR PROFANE

Tous les arcanistes rêvent de maîtriser des secrets magiques connus d'eux seuls. À quelques exceptions près, la pratique de la magie est une exploration solitaire et difficile de puissants mystères et de secrets oubliés de tous. Les penchants et talents d'un élève profane le conduisent rapidement en des lieux où nul autre ne se rend. Si des mages de bataille partagent des connaissances communes et de nombreux sorts au terme de leur instruction, dès lors qu'ils entament leurs voyages et études personnels, leurs compétences et leur savoir prennent une tournure unique. L'un d'eux s'attachera à la création d'objets, ses dons, compétences et choix de sorts reflétant son talent. Pendant ce temps, un autre exhamera les secrets oubliés d'un culte séculaire et deviendra un enfant des trois tonnerres, un maître des sorts d'électricité et de son. Quels que soient les traits que partagent les origines de différents lanceurs de sorts profanes, chacun finira par emprunter une voie unique.

SPÉCIALISTES MULTICLASSÉS ET ÉCOLES INTERDITES

Comme le précise l'encadré de la page 42 du *Manuel des Joueurs*, un magicien spécialisé se voit interdire deux écoles (une seule dans le cas d'un devin). L'intéressé ne peut pas lancer les sorts de ces écoles, même s'ils découlent d'objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. Pour contourner cette limitation, un magicien spécialisé peut prendre des niveaux d'ensorceleur. Il peut alors profiter de ses facultés de lanceur de sorts d'ensorceleur pour utiliser les sorts et objets magiques dont il ne peut se servir en tant que magicien.

Cette approche a cependant un coût. Premièrement, les facultés de lanceur de sorts ne se cumulent pas. Un nécromancien 7/ensorceleur 5 lance les sorts de chaque classe à leur niveau respectif. En revanche, un nécromancien 12 a accès à des sorts de plus haut niveau, les variables numériques liées à ses sorts sont plus élevées et il a plus de chances de passer outre la résistance à la magie de ses adversaires. Un ensorceleur/magicien augmente sensiblement le nombre de sorts qui lui sont alloués quotidiennement, mais le niveau maximum de ceux-ci s'en trouve affecté.

Pour créer un ensorceleur/magicien, mieux vaut prendre deux ou trois niveaux d'ensorceleur et prendre les autres dans la classe de magicien spécialisé. Cette approche lui permet d'accéder aux écoles qui lui sont interdites en tant que spécialiste. En effet, même s'il ne pourra jamais jeter de sorts de haut niveau de ces écoles, il pourra utiliser les objets exploitant les sorts des écoles qui lui sont interdites.

GRIMOIRES ALTERNATIFS

Le Chapitre 5 propose différentes options de conception, de protection et de camouflage d'un grimoire de magicien. Bien que les écritures profanes restent le format par défaut qu'exploitent la plupart des magiciens pour consigner les sorts qu'ils sont capables de préparer, les grimoires standard ne sont pas les seules méthodes de conservation des sorts.

Géométrie profane

Un petit nombre de magiciens étudie la magie inhérente à des motifs précis et des angles parfaits, renonçant ainsi aux symboles profanes standard que constituent mots et équations. Rempli de cercles, d'arcs et d'angles, le grimoire d'un géomètre (cf. page 32) ne ressemble assurément pas au grimoire d'un autre magicien. Si un magicien normal a besoin de plusieurs pages d'écritures et de formules pour consigner un sort de 2^e niveau ou plus dans son grimoire, le géomètre n'a besoin que d'une page par sort, quel que soit le niveau de ce dernier.

Il est aussi difficile de consigner et de préparer des sorts par le biais de la géométrie profane que d'apprendre un sort pour un néophyte. Pour exploiter cette symbolique, un magicien doit donc prendre des niveaux de géomètre.

Structures

Plus impressionnantes encore que le plus extravagant des grimoires, les constructions (cercles de pierres levées, pyramides, labyrinthes, tours, etc.) sont parfois utilisées pour consigner le fonctionnement des sorts profanes. Les murs peuvent être gravés ou peints de sorts (donnant alors l'air d'un énorme grimoire de

plâtre et de pierre), mais la forme et l'agencement de l'édifice peuvent également être utilisés pour consigner les informations profanes. Par exemple, un cercle de pierres levées, chacune gravée d'un glyphe, offrira à l'arcaniste les renseignements nécessaires pour déterminer comment jeter le sort en fonction de leur orientation.

En plus des avantages que procurent sa résistance, l'édifice permet de consigner des sorts que plusieurs individus peuvent préparer ou apprendre tant qu'elle tient debout. En même temps, cet aspect signifie que toute créature (alliée ou non) se rendant sur les lieux pourra apprendre et utiliser le sort concerné.

Préparer un sort depuis une construction revient à le préparer via un grimoire emprunté (cf. page 178 du *Manuel des Joueurs*). Le lanceur de sorts commence par déchiffrer les inscriptions profanes à l'aide de *lecture de la magie* ou d'un test d'Artisanat (DD 20 + niveau de sort). Ensuite, il lui faut réussir un test d'Artisanat (DD 15 + niveau de sort) pour préparer le sort. S'il le souhaite, l'arcaniste peut également recopier le sort dans son grimoire (comme s'il le copiait depuis le grimoire d'un autre lanceur de sorts).

Sort inscrit sur un mur. Graver ou peindre une formule profane sur un mur revient à écrire un sort dans un grimoire. Une surface de 9 m² correspond à une page de grimoire (un sort de 9^e niveau occupera donc une surface de 81 m², soit 9 m × 9 m par exemple). De plus, plus la surface est importante, plus le volume de matériaux spéciaux nécessaires est élevé (300 po par niveau de sort).

L'écriture d'un sort sur un mur prend 24 heures plus 12 heures par tranche de 9 m² utilisée. De plus, le lanceur de sorts doit réussir un test d'Artisanat (peinture) (DD 15). Pour graver ou ciseler un sort sur une paroi en pierre ou en bois, il faut 24 heures plus 48 heures par tranche de 9 m² utilisée. De plus, le lanceur de sorts doit réussir un test d'Artisanat (travail du bois) ou Artisanat (travail de la pierre) (DD 20).

Un magicien peut se contenter de préparer les symboles à peindre, à graver ou à ciseler sans mettre les touches finales. Il prépare donc la surface en esquissant un croquis de manière à ce que ceux qui ne connaissent pas le sort puissent ensuite le peindre ou le graver au prix d'un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau de sort). Le processus prend 24 heures plus 1 heure par tranche de 9 m², après quoi ceux qui prennent la suite effectuent des tests d'Art de la magie à la place du magicien pour finir l'ouvrage.

Sort inscrit dans l'agencement d'un édifice. La conception d'un bâtiment visant à préserver un savoir profane est un défi de taille. L'édifice doit présenter un volume équivalent à deux cubes de 3 mètres de côté par niveau de sort. Passages taillés selon des mesures précises, mosaïques intégrées à un dallage, monolithes dressés, murs, arches, arcs-boutants et autres types de caractéristiques architecturales conviennent parfaitement si leur configuration permet de communiquer l'information requise. En plus des coûts de construction de base, la préparation de l'édifice doit inclure des matériaux spéciaux d'une valeur de 1 000 po par cube de 3 mètres de côté.

Le bâtiment doit être conçu par un magicien qui connaît le sort. Celui-ci effectue un test de Connaissances (architecture et ingénierie) (DD 20 + niveau du sort consigné) et supervise la construction pendant 4 heures par jour au moins. Si le magicien ne peut

assister à l'édification, celle-ci est momentanément stoppée. S'il n'y a pas de limite à la durée des travaux, les ouvriers doivent cependant être payés pendant qu'ils attendent le retour du mage.

Le dessin des structures abritant des sorts profanes est généralement moins manifeste que celui de murs recouverts de symboles profanes. De plus, les magiciens qui cherchent à les préparer ont habituellement besoin d'instructions spécifiques pour s'y retrouver. Sans elles, ils subissent un malus de -5 aux tests d'Art de la magie visant à déchiffrer, préparer ou recopier de tels sorts.

Tatouages

En ayant recours à des tatouages, certains magiciens transforment leur corps en grimoire. Ainsi, les mages tatoués de haut niveau sont recouverts de motifs et de symboles profanes de la tête aux pieds. Certains tatouages sont placés de telle façon que le magicien n'a qu'à pencher la tête pour les lire, mais il a besoin d'un miroir s'il souhaite en étudier d'autres.

Les tatouages se substituent à un grimoire qu'il est difficile de perdre. L'espace utilisable est cependant limité sur un corps humanoïde moyen. De plus, le personnage devra se déshabiller plus ou moins partiellement pour préparer certains tatouages de son grimoire. Enfin, les tatouages constituent une preuve irréfutable de la nature profane d'un personnage, ce qui le prive alors de l'anonymat que chérissent tant d'arcanistes.

En ce qui concerne les créatures de forme humanoïde, les différentes régions du corps permettent d'abriter l'équivalent d'un certain nombre de pages de grimoire.

Région du corps	Nombre de pages équivalent
Main	1 page chacune
Avant-bras	3 pages chacun
Haut des bras	3 pages chacun
Poitrine	6 pages
Abdomen	6 pages
Cuisse	5 pages chacune
Partie inférieure des jambes	5 pages chacune
Pied	1 page chacun
Visage*	2 pages
Cuir chevelu*	4 pages
Haut du dos*	10 pages
Bas du dos*	4 pages
Derrière les cuisses*	4 pages chacune
Derrière les bras*	2 pages chacun

* Un magicien ne peut pas lire les sorts tatoués en ces endroits sans l'aide d'un miroir, de magie de scrutation ou d'un familier.

Les tatouages étant réalisés sur une zone relativement réduite, ils doivent être réalisés avec grand soin et à l'aide des meilleures encres. Tout ceci coûte 200 po par équivalent de page et demande 24 heures plus 8 heures par niveau de sort. En outre, il faut réussir un test d'Artisanat (tatouages) (DD 20 + niveau de sort si l'intéressé s'en charge lui-même ou DD 10 + niveau de sort s'il confie la tâche à quelqu'un d'autre). Pour charger quelqu'un de l'exécution du travail, le magicien doit réussir un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau de sort) pour préparer un croquis du tatouage. Les tatouages que le magicien ne saurait lire sans aide (c'est-à-dire ceux qui occupent une partie de son corps qu'il ne peut pas voir) doivent forcément être réalisés par quelqu'un d'autre.

Les magiciens qui recourent à d'autres formes de magie des tatouages (comme ceux des Royaumes Oubliés) peuvent utiliser ce genre de grimoire, mais ils doivent noter les régions de leur corps allouées à chaque tatouage.

Objets

Certains magiciens copient leurs sorts sur des pierres, des os, du bois, de l'ivoire, des dents ou des statuettes. Plutôt que d'emporter leurs grimoires à l'aventure, ils se chargent de ces types d'objets qu'ils entassent dans une sacoche de ceinture des plus banales.

Un objet de ce type peut renfermer une quantité d'informations surprenante dans un espace relativement réduit. Le choix du matériau, ses dimensions, sa forme et les inscriptions qui le recouvrent divulguent de nombreux renseignements à son sujet.

Le coût d'écriture d'un sort sur un objet est égal à celui du même sort sur un grimoire. Selon sa taille, l'objet abrite l'équivalent de 1 à 9 pages de sorts.

Un sort complexe peut être réparti sur un ensemble d'objets similaires. Par exemple, un nécromancien peut écrire *énergie négative* (4^e niveau) sur quatre phalanges, chacune équivalant à 1 page de grimoire (sachant que si l'une des phalanges disparaît, les autres sont inutilisables).

Taille de l'objet	Nombre de pages équivalent
Bille de fronde, phalange*, carreau d'arbalète	1 page
Pavé, radius*, sceptre	4 pages
Crâne*, gourdin, fémur*	6 pages
Bâton	9 pages

* Os prélevés sur une créature de taille M. Pour chaque catégorie de taille supplémentaire, augmentez le nombre de pages équivalent de 50 %. Par exemple, le crâne d'une créature de taille G équivaut à 9 pages de sorts. À l'inverse, pour chaque catégorie de taille en moins, réduisez le nombre de pages équivalent de 50 %.

Pour copier un sort sur un objet, il faut 24 heures plus 8 heures par niveau de sort. De plus, le magicien doit réussir un test d'Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses, travail du bois ou autre compétence) (DD 10 + niveau de sort) sans quoi la tentative échoue.

Les objets peuvent être conçus pour être « lus » d'un simple contact, ce qui permet de préparer les sorts concernés si l'on est dans les ténèbres ou aveuglé. Cependant, un magicien qui prépare de tels sorts doit y passer 5 minutes de plus par niveau de sort et réussir un test de Fouille (DD 15 + niveau de sort). Les nouvelles tentatives sont permises et le magicien peut faire 20 au test s'il le souhaite, mais cela rallonge bien évidemment le temps de préparation.

DIVINITÉS TUTÉLAIRES

Généralement, les mages s'intéressent moins aux dieux que d'autres personnages. En effet, leur conception des miracles divins est tempérée par la puissance profane dont ils disposent. Bien que peu d'arcanistes aient une opinion aussi extrême, certains magiciens et ensorceleurs de haut niveau sont pourvus d'une bonne dose de mégalomanie et se prennent pour des divinités en puissance, n'hésitant parfois pas à défier les dieux eux-mêmes.

Cependant, pour la majorité des mages, la puissance profane s'accompagne simplement d'ambitions mortelles. Ils considèrent donc les dieux de la même façon que toute créature

confiante mais sensée pourvue d'un certain pouvoir, à savoir des êtres formidables dignes de culte ou de respect.

Divinités tutélaires courantes

La plupart des magiciens humains qui décident de vénérer un dieu se tournent vers Boccob, le Seigneur de Toute Magie, et Wy-Djaz, la Sorcière de Rubis. Boccob est un dieu distant qui facilite rarement la vie de ses adorateurs et n'agit guère contre leurs ennemis. Cependant, les magiciens admirent l'Archimage des Dieux pour son intelligence et sa méticulosité, se retrouvant aisément dans son objectivité, son caractère studieux et sa nature investigatrice. Ensorceleurs et bardes s'intéressent moins à ses préceptes froids et se tournent généralement vers une divinité dont les traditions reflètent certains aspects de leur vie dissolue.

Wy-Djaz propose une approche beaucoup plus sombre de la magie. Là où la quête de puissance profane des disciples de Boccob est une fin en soi, les adorateurs de la déesse considèrent la magie comme un moyen de contrôler le destin dans une certaine mesure. La Déesse-Sorcière apprécie ceux qui ont la force de prendre leur destin en main et les arcanistes comptent parmi les rares mortels qui en ont le potentiel. Cependant, bardes et ensorceleurs ne voyant pas d'un très bon œil la notion même de destin, peu d'entre eux se tournent vers le culte de Wy-Djaz.

Les mages elfes vénèrent Corellon Larethian, le leader du panthéon elfe et le dieu de la magie. La culture et la société elfiques considèrent que le fossé qui sépare magie divine et magie profane n'est pas si grand que cela, ce qui explique que des mages elfes occupent des places de choix dans les temples de Corellon. Exprimant le désir de renforcer le lien qui existe avec l'histoire profane de leur moitié elfe, de nombreux lanceurs de sorts demi-elfes vénèrent également Corellon Larethian.

Divinités tutélaires inhabituelles

Olidammara est un dieu populaire auprès des bardes de nombreuses races. En effet, le Filou Rieur est l'expression parfaite de l'amour que les bardes vouent aux escapades et au chant. Même les bardes maléfiques voient en lui un excellent dieu tutélaire. Enfin, les ensorceleurs les plus indépendants se tournent également vers lui.

Bien que peu l'admettent, un grand nombre de magiciens et d'ensorceleurs maléfiques vénèrent Vecna, Celui Dont on Chuchote le Nom, qui est peut-être le plus grand magicien de tous les temps. Des siècles après son ascension divine, les méfaits de Vecna font encore parler d'eux. Tous ceux que l'amour des pouvoirs secrets ensorcelle se tournent habituellement vers le culte du Seigneur Estropié.

Divinités tutélaires rares

Certains lanceurs de sorts vénèrent des divinités dont les attributions n'incluent pas la magie, simplement parce que leurs désirs et croyances correspondent aux préceptes du dieu en question. Pour certains, la société qui les a élevés joue un rôle dans ce choix. Ainsi, un ensorceleur vénèrera Saint Cuthbert parce que qu'il baigne dans les préceptes de ce dieu depuis son plus jeune âge. Dans d'autres cas, l'adorateur d'une divinité non profane verra ses facultés de lanceur de sorts comme une

arme dans l'arsenal de sa foi. Ainsi, presque toutes les Églises comptent de puissants lanceurs de parmi les fidèles.

De tous les dieux non profanes, Pélor et Hextor sont ceux qui ont la meilleure cote auprès des lanceurs de sorts profanes. Le culte de Pélor est très répandu et ses serviteurs mènent un combat de tous les instants contre les forces du Mal, un credo qui séduit de nombreux arcanistes bons. Les mages maléfiques qui pensent que leur puissance profane leur confère des privilèges de naissance se tournent vers le culte d'Hextor, le dieu de la tyrannie.

Nombre de nécromanciens admirent l'œuvre macabre de Nérull. Bien que tous ne vénèrent pas le Faucheur d'Hommes, rares sont ceux qui ne reconnaissent pas son pouvoir.

PERSONNAGES PROFANES ÉPIQUES

Le *Guide du Maître* fournit les règles permettant de dépasser la limite du niveau 20 fixée par le *Manuel des Jumeurs* et autorise l'interprétation de personnages épiques. Bien que tous les personnages épiques se conforment à ces règles de progression, la section qui suit s'adresse plus précisément aux personnages épiques profanes. Elle inclut des classes de prestige épiques et de nouveaux dons épiques.

PERSONNAGES PROFANES ÉPIQUES

L'avènement d'un personnage épique est un événement de marque. Là où les guerriers et les prêtres épiques sont connus pour leurs armes et leur dévotion, les arcanistes épiques sont le plus souvent renommés pour les sorts de leur cru et la puissance profane qu'ils ont appris à maîtriser au fil de longues années d'étude et de labeur. De fait, deux voies mènent à la puissance profane épique : la création de sorts et les connaissances épiques.

La création de sorts se traduit par la recherche d'un nouveau sort par niveau de sort ou par la recherche d'un sort précis offrant des pouvoirs épiques une fois découvert. Dans les deux cas, il est possible que l'arcaniste épique doive partager le ou les sorts avec des magiciens de moindre niveau ou les recopier dans un grimoire universel détenu par le dieu de la magie. De même, un dieu jaloux peut être apaisé en se voyant offrir un sort que personne ne connaît, l'arcaniste qui en est à l'origine devant alors détruire toutes ses notes le concernant.

Les connaissances épiques se réfèrent à une perspective ou une révélation que doit atteindre le candidat épique. Par exemple, la découverte d'un grand et terrible ouvrage gardé par de redoutables protecteurs ou la résolution d'une énigme cosmique dissimulée dans les mouvements des étoiles. Pour s'acquitter de sa tâche, le personnage aura besoin de dons exotiques (comme ceux que l'on trouve dans *Les Chapitres Interdits* et *Les Chapitres Sacrés*) ou d'un grand nombre de degrés de maîtrise en Connaissances.

MAGES DE BATAILLE, SORCIERS ET WU JEN ÉPIQUES

Les nouvelles classes de personnages présentées dans le Chapitre 1 de cet ouvrage exploitent le même type de progression épique que celles du *Manuel des Jumeurs* qui sont reprises dans le *Guide du Maître*.

Mage de bataille épique

Le mage de bataille épique a perfectionné l'art de la destruction et de la dévastation de sa magie. Il est capable de terrasser des armées entières avec une facilité déconcertante.

Dés de vie : d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du mage de bataille épique est égal à son niveau de classe. Au-delà du niveau 20, le nombre de sorts auquel il a droit chaque jour n'augmente pas, mais il peut apprendre de nouveaux sorts via l'aptitude de classe d'apprentissage avancé (cf. ci-dessous).

Apprentissage avancé (Ext). À partir du niveau 21, le mage de bataille ajoute de nouveaux sorts à sa liste tous les quatre niveaux (niveaux 25, 29, etc.). Les sorts ajoutés doivent être des sorts d'ensorceleur/magicien issus de l'école d'Évocation. Une fois ajoutés, ils font partie de la liste de sorts du mage de bataille.

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 20, le mage de bataille épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux (niveaux 23, 26, 29, etc.).

*Un magicien étudie le grimoire
qui lui est tatoué sur le corps.*

Ces dons doivent être choisis parmi la liste suivante. Le mage de bataille peut les prendre même s'il n'en remplit pas les conditions.

Dons supplémentaires de mage de bataille épique. Baguette de maître*, Bâton de maître*, Création d'armes et armures magiques épiques, Création de bâtons épiques, Création d'objets merveilleux épiques, Création de sceptres épiques, Création renforcée, École renforcée épique*, Écriture de parchemins épiques, Efficacité des sorts accrue épique*, Exemption de composantes matérielles, Incantation menacée, Incantation silencieuse automatique*, Incantation statique automatique*, Magie épique, Magie tenace, Rehaussement magique*, Résistance aux énergies destructives, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre*, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort intensifié, Sort d'opportunité.

* Les dons suivis d'un astérisque sont décrits plus bas. Pour les autres, reportez-vous à la page 209 du *Guide du Maître* et aux *Campagnes Légendaires*.

Sorcier épique

Issu d'une étrange magie, le sorcier épique est une force surnaturelle incarnée qui ne conserve que de minces vestiges d'humanité.

Dés de vie : d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Invocations. Le niveau de lanceur de sorts du sorcier épique est égal à son niveau de classe. Il n'apprend pas d'invocations supplémentaires.

Décharge fantastique. Au-delà du niveau 20, les dégâts de *décharge fantastique* du sorcier épique augmentent de +1d6 tous les niveaux pairs (12d6 au niveau 22, 13d6 au niveau 24, etc.).

Réduction des dégâts. La réduction des dégâts du sorcier épique augmente de 1 point (6/fer froid) au niveau 23 et de 1 point de plus tous les quatre niveaux par la suite (7/fer froid au niveau 27, 8/fer froid au niveau 31, etc.).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 20, le sorcier épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux (niveaux 23, 26, 29, etc.).

Wu jen épique

Le wu jen épique continue d'évoluer en marge de la société, ses incroyables pouvoirs et ses traditions étranges effrayant un peu plus les profanes aux mystères de la magie.

Dés de vie : d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du wu jen épique est égal à son niveau de classe. Au-delà du niveau 20, le nombre de sorts auquel

Illus. de D. Crabapple



D. CRABAPPLE

il a droit chaque jour n'augmente pas, mais il apprend deux nouveaux sorts par niveau.

Secret magique. Tous les trois niveaux au-delà du niveau 18 (niveaux 21, 24, 27, etc.), le wu jen épique choisit un nouveau sort connu affecté par l'un des dons suivants : Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse ou Incantation statique. Le niveau du sort ne change pas. Une fois le sort et la modification choisis, il n'est pas possible d'en changer. Au fil de sa progression, le wu jen peut affecter différents secrets magiques à un même sort. Il n'a pas besoin de connaître le don en question pour l'appliquer à un sort. Chaque fois qu'il apprend un secret magique, le wu jen doit également choisir un tabou supplémentaire (cf. page 16).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 20, le wu jen épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux (niveaux 23, 26, 29, etc.). Ces dons doivent être choisis parmi la liste suivante. Le wu jen peut les prendre même s'il n'en remplit pas les conditions.

Dons supplémentaires de mage de bataille épique. Alchimie améliorée, Connaissance magique, École renforcée épique*, Efficacité des sorts accrue épique*, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles*, Incantation rapide automatique*, Incantation silencieuse automatique*, Incantation statique automatique*, Initiative supérieure, Magie épique, Magie tenace, Rehaussement magique*, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort intensifié, Sort d'opportunité, Sort spontané, Sorts multiples.

* Les dons suivis d'un astérisque sont décrits plus bas. Pour les autres, reportez-vous à la page 209 du *Guide du Maître* et aux *Campagnes Légendaires*.

CLASSES DE PRESTIGE ÉPIQUES

Le *Guide du Maître* propose des règles de progression des classes standard au-delà du niveau 20 (cf. *Personnages épiques*, page 205). Un personnage peut également progresser au-delà du niveau 10 dans une classe de prestige qui offre déjà dix niveaux, mais seulement s'il est déjà de niveau 20 ou plus. Quel que soit le niveau global d'un personnage, il est impossible de progresser au-delà du niveau maximal indiqué dans une classe de prestige proposant moins de dix niveaux.

- Quand un personnage épique atteint le niveau 11 dans une classe de prestige, il se conforme aux règles présentées dans le *Guide du Maître*. De plus, le MD doit créer une progression magique pour cette classe de prestige, tout comme le *Guide du Maître* dévoile la progression des classes du *Manuel des Joueurs*. Beaucoup d'aptitudes de classe continuent d'évoluer au-delà du niveau 10. La section qui suit présente la progression d'une classe de prestige et est suivie de l'exemple du mage de l'ordre profane épique (dont la version standard est décrite à partir de la page 48).
- Comme précisé ci-dessus, les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde n'augmentent plus après le niveau 20. Cela explique qu'il ne leur est réservé aucune colonne. Pour déterminer les bonus épiques à l'attaque et aux jets de sauvegarde, reportez-vous à la Table 6–19, page 206 du *Guide du Maître*.
- Au-delà du niveau 10, un personnage continue de gagner normalement des dés de vie et des points de compétence.

- En règle générale, toutes les aptitudes de classe qui se traduisent par une formule mathématique (comme le test de savoir du maître du savoir) continuent de progresser, en se conformant à ladite formule. Cependant, toute aptitude de classe de prestige dont le jet de sauvegarde exploite un DD utilisant le niveau de classe (comme l'attaque mortelle de l'assassin) ne bénéficie que de la moitié des niveaux de classe au-dessus du niveau 10. Ainsi, le jet de sauvegarde de l'attaque mortelle d'un magicien 19/assassin 14 aura un DD égal à $22 + \text{modificateur d'Intelligence} : 10 (\text{base}) + 10 (\text{dix premiers niveaux de classe}) + 2 (\text{quatre niveaux de classe au-delà du niveau 10})$. Sans cet ajustement, le DD de sauvegarde des aptitudes de classes de prestige épiques évoluerait beaucoup plus vite que celui des aptitudes de classes standard.
- Le niveau de lanceur de sorts continue de progresser après le niveau 10. Ainsi, un maître du savoir de niveau 13 bénéficie d'un bonus de +13 au niveau de lanceur de sorts de sa classe d'origine. Par contre, le nombre de sorts alloués chaque jour n'augmente plus au-delà du niveau 10.
- Les pouvoirs des familiers, destriers et serviteurs fiélons continuent de progresser alors que leur maître gagne des niveaux s'ils sont fondés sur une formule tenant compte du niveau de lanceur de sorts.
- Les aptitudes de classe qui augmentent ou se cumulent dans le cadre d'un schéma redondant (comme les dégâts d'attaque sournoise d'un assassin) continuent de progresser normalement après le niveau 10. Par exemple, un roublard 10/assassin 15 infligera +13d6 points de dégâts s'il porte une attaque sournoise (5d6 de roublard et 8d6 d'assassin). Les dons supplémentaires conférés en qualité d'aptitude de classe constituent toutefois l'exception qui confirme la règle. Les classes de prestige bénéficient bel et bien de dons supplémentaires, mais à une cadence différente (cf. ci-dessous).
- En plus des aptitudes de classe issues des dix premiers niveaux, chaque classe de prestige bénéficie d'un don supplémentaire tous les deux, trois, quatre ou cinq niveaux au-delà du niveau 10. Ces dons supplémentaires viennent en plus de ceux que les personnages acquièrent tous les trois niveaux.
- Les personnages ne gagnent pas de nouvelles aptitudes de classe de prestige. Les aptitudes de classe dont la progression ralentit ou s'arrête avant le niveau 10 (comme la liste de secrets du maître du savoir) ne se bonifient pas au fil des niveaux épiques. De même, les aptitudes de classe qu'on ne gagne qu'à un niveau donné (comme le déplacement accéléré des barbares) ne connaissent pas de progression épique.

Exemple de progression de classe de prestige épique : le mage de l'ordre profane épique

Le mage de l'ordre profane épique affiche une soif de connaissances profanes sans limites. La relation qu'il entretient avec sa guilde et la réserve de sorts prend une toute autre dimension.

Dés de vie : d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du mage de l'ordre profane épique augmente de +1 par niveau de classe de prestige supplémentaire. Au-delà du niveau 10, le nombre de sorts auquel il a droit chaque jour n'augmente pas. Si le personnage mémorise ses sorts à partir d'un grimoire (comme c'est le cas

d'un magicien), il apprend deux nouveaux sorts à chaque fois qu'il gagne un niveau.

Langue supplémentaire. Au-delà du niveau 10, le mage de l'ordre profane épique gagne une langue supplémentaire tous les quatre niveaux (niveaux 14, 18, etc.).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, le mage de l'ordre profane épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux (niveaux 14, 18, 22, etc.).

Réserve de sorts. Si vous jouez avec le supplément *Campagnes Légendaires*, le mage de l'ordre profane épique peut également tirer des sorts épiques de la réserve de sorts, du moins s'il possède le don Magie épique. Le MD est cependant libre de priver le personnage de certains sorts épiques.

DONS ÉPIQUES

Les dons qui suivent ne sont accessibles qu'aux personnages de niveau 21 ou plus. Toutes ces versions remplacent celles qui ont été précédemment publiées dans d'autres suppléments.

Baguette de maître [épique]

Le personnage peut activer une baguette sans en utiliser la moindre charge.

Conditions. Création de baguettes magiques, degré de maîtrise de 15 en Art de la magie.

Avantage. Lorsque le personnage active une baguette, il peut utiliser un emplacement de sort plutôt qu'une charge. Cet emplacement de sort ne doit pas avoir été utilisé de la journée, mais il est possible d'exploiter un sort préparé en guise de charge (sauf s'il s'agit d'un sort préparé découlant d'une école de spécialisation). L'emplacement de sort doit être d'un niveau supérieur ou égal au sort emmagasiné dans la baguette, niveau qui peut avoir été modifié par des altérations métamagiques.

Bâton de maître [épique]

Le personnage peut activer un bâton sans en utiliser la moindre charge.

Conditions. Création de bâtons magiques, degré de maîtrise de 30 en Art de la magie.

Avantage. Lorsque le personnage active un bâton, il peut utiliser un emplacement de sort plutôt qu'une charge. Cet emplacement de sort ne doit pas avoir été utilisé de la journée, mais il est possible d'exploiter un sort préparé en guise de charge (sauf s'il s'agit d'un sort préparé découlant d'une école de spécialisation). L'emplacement de sort doit être d'un niveau supérieur ou égal au sort emmagasiné dans le bâton, niveau qui peut avoir été modifié par des altérations métamagiques.

En revanche, il est impossible de remplacer la charge d'une fonction qui ne correspond à aucun sort précis. Par exemple, le personnage peut utiliser un sort préparé de 3^e niveau pour activer l'éclair d'un bâton de surpuissance, mais il lui est impossible de profiter de ce don pour dupliquer une charge visant à doubler les dégâts de corps à corps de l'arme (tout simplement parce que ce pouvoir ne correspond à aucun sort précis).

École renforcée épique [épique]

Choisissez une école de magie, par exemple Illusion. Tous les sorts du personnage qui appartiennent à cette école voient leur efficacité accrue.

Conditions. École supérieure dans l'école choisie, faculté de lancer au moins un sort de 9^e niveau de l'école choisie.

Avantage. Ajoutez +1 au DD des jets de sauvegarde des sorts de l'école de magie choisie. Ce bonus se cumule avec les bonus découlant d'École renforcée et d'École supérieure.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une école de magie différente.

Efficacité des sorts accrue épique [épique]

Les sorts du personnage sont incroyablement puissants et plus efficaces contre la résistance à la magie de ses adversaires.

Condition. Efficacité des sorts supérieure.

Avantage. Le PJ bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une créature. Ce bonus se cumule avec les bonus d'Efficacité des sorts accrue et d'Efficacité des sorts supérieure.

Incantation rapide automatique [épique, métamagie]

Le personnage lance ses sorts mineurs en une fraction de seconde.

Conditions. Incantation rapide, degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine de 9^e niveau.

Avantage. Le personnage peut lancer des sorts mineurs (de 1^{er} niveau au mieux) à incantation rapide sans mobiliser d'emplacement de sorts d'un niveau supérieur. La limite normale de sorts à incantation rapide qu'il est possible de lancer au cours d'un même round s'applique toujours. Par contre, les sorts affichant un temps d'incantation supérieur à 1 round complet ne peuvent bénéficier de l'incantation rapide.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, les sorts du niveau suivant peuvent bénéficier de l'incantation rapide sans qu'il soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau supérieur. Ainsi, un magicien prenant ce don deux fois saura appliquer l'incantation rapide à ses sorts de 2^e niveau ou moins sans qu'il lui soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau supérieur.

Ce don n'augmente pas le temps d'incantation des sorts qui nécessitent une action complexe quand ils sont lancés sous forme de métamagie (parmi lesquels les sorts de barde, les sorts d'ensorceleur et les sorts à incantation spontanée, comme un sort de soins jeté par un prêtre bon).

Incantation silencieuse automatique [épique, métamagie]

Le personnage lance ses sorts mineurs sans prononcer le moindre mot.

Conditions. Incantation silencieuse, degré de maîtrise de 24 en Art de la magie, faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine de 9^e niveau.

Avantage. Le personnage peut lancer des sorts mineurs (de 3^e niveau au mieux) à incantation silencieuse sans mobiliser d'emplacement de sorts d'un niveau supérieur.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, les sorts des trois niveaux suivants peuvent bénéficier de l'incantation silencieuse sans qu'il soit nécessaire

de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau supérieur. Ainsi, un magicien prenant ce don deux fois saura appliquer l'incantation silencieuse à ses sorts de 6^e niveau ou moins sans qu'il lui soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau supérieur.

Ce don n'augmente pas le temps d'incantation des sorts qui nécessitent une action complexe quand ils sont lancés sous forme de métamagie (parmi lesquels les sorts d'ensorceleur et les sorts à incantation spontanée, comme un sort de *soins* jeté par un prêtre bon). Cependant, comme les sorts de barde ne peuvent profiter du don d'Incantation silencieuse, ils ne sauraient tirer parti de ce don épique.

*Morthos le sorcier
est devenu
un personnage épique.*

Incantation statique automatique [épique, métamagie]

Le personnage lance ses sorts mineurs sans faire le moindre geste.

Conditions. Incantation statique, degré de maîtrise de 27 en Art de la magie, faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine de 9^e niveau.

Avantage. Le personnage peut lancer des sorts mineurs (de 3^e niveau au mieux) à incantation statique sans mobiliser d'emplacement de sorts d'un niveau supérieur.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, les sorts des trois niveaux suivants peuvent bénéficier de l'incantation statique sans qu'il soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau supérieur. Ainsi, un magicien prenant ce don deux fois saura appliquer l'incantation rapide à ses sorts de 6^e niveau ou moins sans qu'il lui soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau supérieur.

Ce don n'augmente pas le temps d'incantation des sorts qui nécessitent une action complexe quand ils sont lancés sous forme de métamagie (parmi lesquels les sorts de barde, les sorts d'ensorceleur et les sorts à incantation spontanée, comme un sort de *soins* jeté par un prêtre bon).

Illus. de R. Spencer

CHAPITRE 7 :
LES CAMPAGNES
PROFANES

Rehaussement magique [épique, métamagie]

Le personnage augmente la puissance de ses sorts qui infligent des dégâts.

Condition. Quintessence des sorts.

Avantage. Les dégâts maximum des sorts du personnage augmentent de 10 dés (pour les sorts qui infligent un nombre de dés de dégâts égal à son niveau de lanceur de sorts, comme *boule de feu*) ou bien de 5 dés (pour les sorts qui infligent un nombre de dés de dégâts égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts, comme *lumière brûlante*). Un sort rehaussé mobilise un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel (ou plus si le personnage lui adjoint d'autres dons de métamagie).

Par exemple, une *boule de feu* rehaussée inflige jusqu'à 20d6 points de dégâts (au lieu de 10d6). De son côté, une *lumière brûlante* rehaussée peut infliger jusqu'à 10d8 points de dégâts (plutôt que 5d8).

Ce don n'a aucun effet sur les sorts qui n'infligent pas un nombre de dés de dégâts égal au niveau (ou à la moitié du niveau) de lanceur de sorts du personnage, même si l'effet dépend en grande partie de ce niveau de lanceur de sorts. Ainsi, il reste sans effet sur un *projectile magique* (même si le niveau du personnage détermine le nombre de projectiles lancés), sur une *flèche acide de Melf* (bien que le niveau du personnage indique le nombre de rounds de dégâts) ou sur des *flammes* (bien que le personnage ajoute son niveau aux 1d4 points de dégâts de base).

Normal. Sans ce don, le personnage est limité au nombre de dés de dégâts donné dans la description du sort.

Science de la magie de guerre [épique]

Le personnage peut lancer des sorts en toute impunité quand il se trouve dans l'espace contrôlé d'un adversaire.

Conditions. Magie de guerre, degré de maîtrise de 25 en Concentration.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts aux tests de Concentration visant à lancer un sort ou à utiliser un pouvoir magique quand il est sur la défensive, en situation de lutte ou immobilisé.

Appendice

Les monstres profanes et les exemples de personnages épiques de ce supplément ont été classés en fonction de leur facteur de puissance.

FP	Personnage ou créature	Page
2	Chaggrin (horreur élémentaire de la Terre)	155
2	Harginn (horreur élémentaire du Feu)	155
2	Ildriss (horreur élémentaire de l'Air)	156
2	Hippogriffe pseudo-naturel	151
2	Vardigg (horreur élémentaire de l'Eau)	156
4	Blême thaumacouturée	161
6	Effigie de lion sanguinaire	153
8	Cotter Maggin, ensorceleur 6/mage du sang 2 humain (m)	46
8	Fenlun Herlendl, illusionniste 7/maître des effigies 1 gnome (m)	54
8	Sheris Liaday, moine 1/ensorceleur 4/poing illuminé 3, humain (f)	61
8	Theogrin Raablek, barbare 4/ensorceleur 1/adepte de l'étoile verdoyante 3, humain (m)	26
9	Vorta Nehalem, sorcier 6/acolyte de la peau 3, humain (m)	23
9	Turial Edemont, magicien 5/mage de l'ordre profane 4, humains (m)	43
10	Kal Brandric, ensorceleur 6/maître de l'esprit 4, halfelin (m)	52
10	Kyevera Luerten, mage de bataille 6/savant élémentaire 4, elfe (f)	70
10	Raadi Weskil, ensorceleur 8/maître du destin 2, humain (m)	56
10	Trillia Lilleir, invocateur 5/aliéniste 5, humain (f)	29
11	Cahlo Sheebrehel, guerrier 7/arcanamach suellois 4, humain (m)	31
11	Filas Lamean, abjurateur 6/géomètre 5, demi-elfe (m)	33
11	Iaryo Felunnda, abjurateur 9/initié du voile septuple 2, humain (f)	39
11	Mekkhier Saadren, ensorceleur 8/maître transmogriffiste 3, humain (m)	59
11	Revena Callordin, ensorceleur 5/mage sauvage 6, demi-elfe (f)	49
12	Erbera Cœurenclume, invocateur 9/guide-voyageur 3, nain (f)	35
12	Faerjan Chanteriente Skoras, barde 10/accord sublime 2, gnome (f)	21
12	Maralea Noirbois, barde 10/quêteur de chant 2, demi-elfe (f)	65
12	Silveth Agreimal, ensorceleur 10/savant d'argent 2, elfe (f)	67
17	Monolithe de l'Air	157
17	Monolithe de l'Eau	158
17	Monolithe du Feu	160
17	Monolithe de la Terre	160

À LA DÉCOUVERTE DE SECRETS SURNATURELS ET DE REDOUTABLES POUVOIRS

Une aura de légende et de mystère entoure ceux qui manipulent la redoutable magie profane. Que ce soit par le biais de connaissances d'antan, de talents innés ou de dons surnaturels, ces formidables lanceurs de sorts maîtrisent une puissance sans limite.

Ce supplément au jeu D&D dévoile tout ce dont vous avez besoin pour accroître la puissance de la magie profane de vos personnages. En plus de classes de base, de classes de prestige, de dons, de sorts, de monstres et d'objets magiques inédits, le *Codex Profane* inclut des règles visant à gérer les duels magiques, la description d'organisations profanes et autres aspects d'un monde de campagne imprégné de magie.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*TM, du *Guide du Maître*TM et du *Manuel des Monstres*TM. En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*TM.



Référence : DF179250000

Prix : 37€

Visitez notre site www.asmodee.com



9 782847 850529

ISBN : 2-84785-052-X