

Pathfinder

Le Jeu de Rôle

Le Magicien

Table des matières

L'ensorceleur	2
Descriptif de la classe	3
Les lignages d'ensorceleurs	4
Lignage Aberrant	4
Lignage Abyssal	5
Lignage aquatique	5
Lignage boréal	6
Lignage Céleste	7
Lignage Djinn	8
Lignage Draconique	8
Lignage Éfrit	9
Lignage Élémentaire	9
Lignage des étoiles	10
Lignage Féérique	11
Lignage Infernal	12
Lignage Maestro	12
Lignage Marid	13
Lignage Maudit	13
Lignage Mort-vivant	14
Lignage Profane	15
Lignage des ombres	15
Lignage onirique	16
Lignage des profondeurs	17
Lignage protéen	17
Lignage Shaitan	18
Lignage serpentín	19
Lignage des tempêtes	19
Lignage verdoyant	20
Lignage Voué à un grand destin	21
Lignage de la Pestilence	22
Lignage des Rakshasas	22
Liste des sorts d'ensorceleurs 24	
Sorts d'ensorceleur du niveau 0 (tours de magie)	24



Sorts d'ensorceleur de 1er niveau	24
Sorts d'ensorceleur de 2e niveau.....	26
Sorts d'ensorceleur de 3e niveau.....	27
Sorts d'ensorceleur de 4e niveau.....	29
Sorts d'ensorceleur de 5e niveau.....	30
Sorts d'ensorceleur de 6e niveau.....	31
Sorts d'ensorceleur de 7e niveau.....	32
Sorts d'ensorceleur de 8e niveau.....	33
Sorts d'ensorceleur de 9e niveau.....	34
Les archétypes de l'ensorceleur	36
Sang mêlé	36
Sang sauvage	36

L'ensorceleur

Un ensorceleur peut être l'héritier d'une lignée où le contrôle de la magie vient naturellement, l'élu d'une divinité, le rejeton d'une créature monstrueuse, un pion du destin ou simplement le récipiendaire d'un pouvoir magique capricieux mais, dans tous les cas, c'est au plus profond de lui-même qu'il puise les talents magiques qui lui accordent une puissance que bien peu de mortels parviennent à concevoir. Les ensorceleurs sont des êtres touchés par la magie, dont les pouvoirs innés menacent à tout moment de consumer leur vie. Ils font sans cesse appel à leurs mystérieuses capacités et les affinent en apprenant peu à peu comment contrôler leur héritage et accomplir des exploits magiques toujours plus puissants. Les capacités et les origines de ces puissants lanceurs de sorts sont tout aussi variées que les manières dont ils choisissent d'utiliser leurs dons innés. Certains cherchent à dompter leurs pouvoirs grâce à la méditation et à la discipline et parviennent peu à peu à maîtriser leur fantastique héritage alors que d'autres s'abandonnent à la magie et la laissent contrôler leur vie, avec des résultats souvent explosifs. Dans

tous les cas, les ensorceleurs appréhendent de manière instinctive ce que d'autres lanceurs de sorts ne parviennent à maîtriser qu'au bout de toute une vie de travail ; pour eux, la magie est plus qu'un simple don ou qu'un domaine d'études : c'est leur vie.

Rôle. Les ensorceleurs se démarquent par leur capacité à lancer fréquemment un certain nombre de sorts choisis, ce qui en fait de puissants mages de combat. En se familiarisant avec un répertoire de sorts limité mais sans cesse croissant, les ensorceleurs découvrent souvent de nouvelles méthodes permettant d'utiliser de manière versatile certains effets auxquels les autres lanceurs de sorts pourraient ne pas prêter attention. Leur lignage leur octroie également des capacités additionnelles, ce qui les différencie les uns des autres.

Voir aussi les lignages d'ensorceleurs.

Voir aussi la liste des sorts des ensorceleurs.

Voir les archétypes de l'ensorceleur. *Sang mêlé / Sang sauvage*

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour								
						1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+0	+0	+0	+2	pouvoir de lignage, tours de magie, dispense de composantes	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		4	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3	pouvoir de lignage, sort de lignage	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		6	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4	sort de lignage	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		6	5	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5	don de lignage, sort de lignage	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6	pouvoir de lignage, sort de lignage	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7	sort de lignage	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8	don de lignage, sort de lignage	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9	pouvoir de lignage, sort de lignage	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	-
17	+8/+3	+5	+5	+10	sort de lignage	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	don de lignage, sort de lignage	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	pouvoir de lignage	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe. Les compétences de classe de l'ensorceleur sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (mystères) (Int), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha) et Vol (Dex).

Points de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. L'ensorceleur est formé au maniement de toutes les armes courantes mais pas au port des armures ni à l'utilisation des boucliers. En effet, une armure restreint ses gestes, ce qui risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle (voir « Sorts profanes et armure »).

Sorts. Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes appartenant à la liste des sorts d'ensorceleur et de magicien. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance. Pour apprendre ou lancer un sort, un ensorceleur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur.

Comme les autres lanceurs de sorts, l'ensorceleur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué dans la Table "L'ensorceleur". En plus de cela, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus").

Le répertoire de sorts d'un ensorceleur est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 et deux sorts de 1er niveau, tous choisis par le joueur. Lors de chaque passage de niveau, un ensorceleur apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué dans la Table "Sorts connus par l'ensorceleur" (contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un ensorceleur n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme : les nombres de cette table sont fixes). Ces sorts peuvent être choisis parmi la liste des sorts courants d'ensorceleur et de magicien, mais il peut également s'agir de sorts moins courants, que l'ensorceleur s'est entraîné à maîtriser.

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les deux niveaux suivants, un ensorceleur peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Il oublie alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié. Un ensorceleur ne peut remplacer qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir de le faire ou non au moment où il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Niveau	Sorts connus par l'ensorceleur									
	Sorts connus									
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un ensorceleur n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe quel sort 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.

Lignage. Chaque ensorceleur tire ses pouvoirs magiques d'une source liée à son héritage. Elle lui donne accès à des sorts, des dons supplémentaires, une compétence de classe additionnelle et d'autres capacités spéciales. Cette source peut être un lien de sang ou un événement extrême vécu par un de ses ancêtres. Ainsi, un ensorceleur peut avoir un dragon comme parent éloigné, ou son grand-père peut avoir conclu un contrat infernal avec un diable. Quelle que soit la nature de cette source, son influence se manifeste de diverses manières au cours de l'évolution du personnage. Un ensorceleur doit choisir un lignage dès qu'il reçoit son premier niveau d'ensorceleur. Ce choix ne peut plus être modifié par la suite. Voir la liste des lignages pour ensorceleurs.

Au niveau 3 et tous les deux niveaux suivants, l'ensorceleur apprend un sort supplémentaire associé à son lignage. Ces sorts viennent s'ajouter au nombre de sorts indiqué dans la Table "Sorts connus par l'ensorceleur". L'ensorceleur ne peut pas les remplacer par d'autres sorts par la suite.

Au niveau 7 et tous les six niveaux suivants, l'ensorceleur reçoit un don supplémentaire qu'il peut choisir dans une liste dépendant de son lignage. L'ensorceleur doit remplir les conditions du don qu'il choisit.

Un ensorceleur de sang sauvage possède une mutation d'un lignage plus ordinaire, avec un arcane et au moins un pouvoir de lignage différents par rapport à la version classique. Pour créer un ensorceleur au sang sauvage, il faut choisir un lignage existant puis choisir l'une des mutations de lignage associées à ce lignage. L'ensorceleur utilise les compétences de classe, les sorts supplémentaires et les dons supplémentaires associés au lignage et l'arcane de lignage muté. Il utilise les pouvoirs habituels de son lignage, sauf quand ils sont remplacés par ceux de lignage muté.

Tours de magie. Les ensorceleurs apprennent un certain nombre de tours de magie (ou sorts de niveau 0) comme indiqué dans la Table "Sorts connus par l'ensorceleur". Ces sorts sont lancés de la même manière que les autres mais ils ne réduisent pas le quota quotidien de l'ensorceleur et peuvent être utilisés indéfiniment.

Dispense de composantes. Un ensorceleur reçoit le don Dispense de composantes matérielles comme don supplémentaire au niveau 1.

Les lignages d'ensorceleurs

Chaque ensorceleur tire ses pouvoirs magiques d'une source liée à son héritage. Elle lui donne accès à des sorts, des dons supplémentaires, une compétence de classe additionnelle et d'autres capacités spéciales. Cette source peut être un lien de sang ou un événement extrême vécu par un de ses ancêtres. Ainsi, un ensorceleur peut avoir un dragon comme parent éloigné ou son grand-père peut avoir conclu un contrat infernal avec un diable. Quelle que soit la nature de cette source, son influence se manifeste de diverses manières au cours de l'évolution du personnage. Un ensorceleur doit choisir un lignage dès qu'il reçoit son premier niveau d'ensorceleur. Ce choix ne peut plus être modifié par la suite.

Au niveau 3 et tous les deux niveaux suivants, l'ensorceleur apprend un sort supplémentaire associé à son lignage. Ces sorts viennent s'ajouter au nombre de sorts indiqué dans la Table "Sorts connus par l'ensorceleur". L'ensorceleur ne peut pas les remplacer par d'autres sorts par la suite.

Au niveau 7 et tous les six niveaux suivants, l'ensorceleur reçoit un don supplémentaire qu'il peut choisir dans une liste dépendant de son lignage. L'ensorceleur doit remplir les conditions du don qu'il choisit.

Un ensorceleur de sang sauvage possède une mutation d'un lignage plus ordinaire, avec un arcane et au moins un pouvoir de lignage différents par rapport à la version classique. Pour créer un ensorceleur au sang sauvage, il faut choisir un lignage existant puis choisir l'une des mutations de lignage associées à ce lignage. L'ensorceleur utilise les compétences de classe, les sorts supplémentaires et les dons supplémentaires associés au lignage et l'arcane de lignage muté. Il utilise les pouvoirs habituels de son lignage, sauf quand ils sont remplacés par ceux de lignage muté.

Lignage Aberrant

Une corruption étrange et provenant d'ailleurs a touché la famille du personnage. Il a tendance à penser de manière bizarre et à aborder les problèmes avec un point de vue que la plupart des personnes trouveraient surprenant. Avec le temps, cette corruption se manifeste même dans l'apparence physique du personnage.

Compétence de classe. Connaissances (exploration souterraine)

Sorts supplémentaires. *agrandissement* (niveau 3), *détection de l'invisibilité* (niveau 5), *don des langues* (niveau 7), *tentacules noirs* (niveau 9), *débilité* (niveau 11), *voile* (niveau 13), *changement de plan* (niveau 15), *esprit impénétrable* (niveau 17), *changement de forme* (niveau 19)

Dons supplémentaires. Incantation silencieuse, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Talent (Connaissances exploration souterraine), Volonté de fer

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort de la branche de magie de métamorphose, la durée du sort est augmentée de 50% (au minimum +1 round). Ce bonus ne se cumule pas avec les effets du don Extension de durée.

Pouvoirs de lignage

Au fil des niveaux, les ensorceleurs aberrants laissent apparaître des signes de plus en plus clairs de leur nature impure lorsqu'ils utilisent les pouvoirs suivants.

Rayon d'acide (Mag). Dès le niveau 1, par une action simple, l'ensorceleur peut envoyer un rayon d'acide sur une cible distante

Aberrant	Féérique	Protéen (APG)
Abyssal	Infernal	Shaitan (UM)
Aquatique (APG)	Maestro (UM)	Serpentin (APG)
Boréal (APG)	Marid (UM)	Tempêtes (APG)
Céleste	Maudit (UM)	Verdoyant (APG)
Djinn (UM)	Mort-vivant	Voué à un grand destin
Draconique	Profane	Pestilence*
Éfrit (UM)	Ombres (APG)	Rakshasa (UM)*
Élémentaire	Onirique (APG)	
Étoiles (APG)	Profondeurs (APG)	* Source semi-officielle

de 9 m (6 cases) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. Le rayon d'acide inflige 1d6 points de dégâts d'acide + 1 point par deux niveaux d'ensorceleur. Chaque jour, l'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Longs membres (Ext). Au niveau 3, l'allonge de l'ensorceleur augmente de 1,50 m (1 case) lorsqu'il porte une attaque de contact au corps à corps. Ce pouvoir ne modifie cependant pas la zone qu'il contrôle. Au niveau 11, cette augmentation passe à 3 m (2 cases). Au niveau 17, elle passe à 4,50 m (3 cases).

Anatomie hors du commun (Ext). Au niveau 9, l'anatomie du personnage change de sorte qu'il bénéficie de 25% de chances d'ignorer les coups critiques et les attaques sournoises à son encontre. Ce pourcentage de chances augmente à 50% au niveau 13.

Résistance de l'au-delà (Sur). Au niveau 15, l'ensorceleur gagne une résistance à la magie égale à son niveau d'ensorceleur + 10.

Forme aberrante (Ext). Au niveau 20, le corps de l'ensorceleur prend une forme complètement bizarre. Il est immunisé aux coups critiques et aux attaques sournoises. De plus, il acquiert le pouvoir de vision aveugle avec une portée de 18 m (12 cases) et une réduction aux dégâts de 5/—.

Lignage sauvage Distordu

La souillure étrangère de l'ensorceleur provoque des malformations et des mutations chez les autres.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort de la sous-école de la métamorphose, il peut faire bénéficier une cible de son choix d'un effet aléatoire tiré de la table des Avantages de la métamorphose distordue. Ce bonus persiste tant que la métamorphose affecte la cible.

Avantages de la métamorphose distordue	
D12	Effet
1	double articulation : +2 aux tests d'Évasion
2	doigts palmés : +2 aux tests de Natation
3	poigne de fer : +2 aux tests d'Escalade et au DMD contre les manœuvres de désarmement.
4	œil d'insecte : +2 aux tests de Perception
5	camouflage : +2 aux tests de Discrétion
6	peau dure : bonus de +1 à l'armure naturelle
7	robuste : +1 aux jets de Vigueur
8	vif : +1 aux jets de Réflexes
9	astucieux : +1 aux jets de Volonté
10	rapide : +1,50 mètre (1c) de déplacement
11	vicieux : +1 aux jets d'attaque au corps à corps
12	œil de faucon : +1 aux jets d'attaque à distance

Pouvoirs de lignage

L'étrange sang du personnage fait ressortir ce qu'il y a de pire chez les autres.

Toucher de distorsion (Mag). À partir du niveau 1, le personnage crée un bref changement déroutant dans la forme physique d'une créature. Ce pouvoir affecte une créature située dans les 9 mètres (6 c) qui est alors hébétée pendant 1 round (jet de Vigueur pour annuler, DD 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace rayon d'acide.

Lignage Abyssal

Il y a de cela plusieurs générations, un démon a corrompu le lignage de l'ensorceleur. Son influence ne se manifeste pas chez tous les membres de sa famille mais, chez lui, elle est particulièrement forte. Le personnage ressent peut-être des envies soudaines de répandre le chaos ou de faire le mal, mais il reste maître de sa destinée (et de son alignement).

Compétence de classe. Connaissances (plans)

Sorts supplémentaires. *frayeur* (niveau 3), *force de taureau* (niveau 5), *rage* (niveau 7), *peau de pierre* (niveau 9), *renvoi* (niveau 11), *transformation martiale* (niveau 13), *téléportation suprême* (niveau 15), *aura maudite* (niveau 17), *convocation de monstres IX* (niveau 19)

Dons supplémentaires. Amélioration des créatures convoquées, Attaque en puissance, Enchaînement, Extension d'effet, Science de la bousculade, Science de la destruction, Talent (Connaissances plans), Vigueur surhumaine

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort de la branche de magie de convocation, les créatures invoquées gagnent une réduction de dégâts que seules les armes alignées sur le Bien peuvent ignorer. Cette réduction s'élève à un nombre de points égal à la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage (au minimum 1) et ne se cumule pas avec les RD dont les créatures pourraient éventuellement déjà bénéficier.

Pouvoirs de lignage

Certains pensent que le personnage est possédé, mais lui sait que ce n'est pas le cas. L'influence démoniaque qu'exerce le sang qui coule dans ses veines se renforce au fil de l'évolution du personnage.

Griffes (Sur). Au niveau 1, l'ensorceleur peut se doter de griffes par une action libre. Ces griffes fonctionnent comme des armes naturelles et lui permettent de porter deux attaques de griffes (en

utilisant le bonus d'attaque maximal de l'ensorceleur) au cours d'une attaque à outrance. Les griffes infligent 1d4 points de dégâts chacune (1d3 si l'ensorceleur est de taille P) plus son modificateur de Force. Au niveau 5, ces griffes ignorent les RD comme s'il s'agissait d'armes magiques. Au niveau 7, les dégâts augmentent d'une catégorie, passant à 1d6 points (1d4 pour les ensorceleurs de taille P). Au niveau 11, ces griffes deviennent des armes enflammées, chacune d'elles délivrant 1d6 points de dommages de feu supplémentaires à chaque attaque réussie. Chaque jour, le personnage peut utiliser ses griffes pendant un nombre de rounds égal à 3 + son modificateur de Charisme. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Résistances démoniaques (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance à l'électricité de 5 points et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Au niveau 9, la résistance passe à 10 points et le bonus contre le poison à +4.

Force de l'Abysses (Ext). Au niveau 9, l'ensorceleur gagne un bonus inné de +2 à la Force. Ce bonus passe à +4 au niveau 13 et à +6 au niveau 17.

Invocations supplémentaires (Sur). Au niveau 15, chaque fois que le personnage invoque une créature appartenant au sous-type démon ou possédant l'archétype fiélon grâce à un sort de *convocation de monstres*, le sort invoque une créature supplémentaire de même type.

Puissance démoniaque (Sur). Au niveau 20, la puissance de l'Abysses coule dans les veines du personnage. Il développe une immunité à l'électricité et au poison. Il gagne également une résistance à l'acide de 10 points, une résistance au froid de 10 points et une résistance au feu de 10 points. Enfin, il acquiert le pouvoir de télépathie avec une portée de 18 m (12 cases), ce qui lui permet de communiquer avec n'importe quelle créature capable de parler un langage.

Lignage sauvage Brute

Le pouvoir des abysses varie de façon radicale, même entre des démons similaires.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort qui inflige des points de dégâts, il inflige 2 points de dégâts supplémentaires à l'une des cibles du sort, choisie par ses soins. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les sorts qui n'infligent pas de points de dégâts (comme un affaiblissement de caractéristique).

Pouvoirs de lignage.

La fuite est souvent la clef de la survie.

Ailes des Abysses (Sur). Au niveau 9, le personnage peut, chaque jour, faire sortir des ailes membraneuses de son dos et voler pendant un nombre de minutes égal à son niveau d'ensorceleur, avec une vitesse de 18 mètres (12c) et une bonne manœuvrabilité. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Ce pouvoir de lignage remplace Force de l'abysses.

Lignage aquatique

L'héritage familial de l'ensorceleur trouve son origine dans les profondeurs des océans. Il descend peut-être d'un empire qui a quitté les fonds marins à l'arrivée de tribus de nomades aquatiques ou encore de créatures ichthyiques dont les rejetons se sont infiltrés dans des villages isolés du bord de mer. Le chant de la

mer murmure dans les veines de l'ensorceleur et place sous son contrôle les vagues et toutes les créatures qui y résident.

Compétence de classe. Natation.

Sorts supplémentaires. *Poussée hydraulique* (niveau 3), *vague* (niveau 5), *orbe aqueux* (niveau 7), *geyser* (niveau 9), *contrôle de l'eau* (niveau 11), *forme bestiale IV* (niveau 13), *convocation de monstres VII* (niveau 15), *manteau marin* (niveau 17), *vague mondiale* (niveau 19).

Dons supplémentaires. Athlétisme, Esquive, Incantation silencieuse, Maîtrise du combat défensif, Préparation de potions, Robustesse, Souplesse du serpent, Talent (Natation).

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort du registre de l'Eau, son NLS effectif est augmenté de 1 et les créatures convoquées qui possèdent une vitesse de nage ou appartiennent au sous-type aquatique ou Eau gagnent un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Pouvoirs de lignage

Les capacités magiques que la mer octroie à l'ensorceleur instillent en lui des changements à la fois mystiques et physiques lorsque ses pouvoirs se développent.

Toucher déshydratant (Mag). Dès le niveau 1, l'ensorceleur peut effectuer par une action simple une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts non létaux +1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur et qui rend la cible fiévreuse pendant 1 round. Les vases, les plantes et les créatures possédant le sous-type aquatique ou Eau subissent des dégâts létaux au lieu de non létaux. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Adaptation aquatique (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur gagne une vitesse de nage de 9 m (6 c). Au niveau 9, il gagne la particularité Amphibie et développe une couche de graisse qui lui accorde un bonus d'armure naturelle de +1 et une résistance au froid de 5 points. Lorsqu'il est plongé dans l'eau, il gagne la capacité de perception aveugle à 9 m (6 c). Au niveau 15, il gagne une vitesse de nage de 18 m (12 c) et la capacité de vision aveugle à 18 m (12 c) dans l'eau.

Télépathie aquatique (Sur). Au niveau 9, l'ensorceleur acquiert la capacité de télépathie (30 m (20 c)) et peut communiquer avec toutes les créatures qui possèdent une vitesse de nage ou appartiennent au sous-type aquatique ou Eau, quelle que soit leur Intelligence. Il peut lancer *suggestion* sur ces mêmes créatures un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme. Cette capacité est télépathique et ne nécessite aucune composante sonore ou visuelle. Au niveau 15, une fois par jour, il peut lancer un appel télépathique et demander un service à une créature dotée d'une vitesse de nage ou appartenant au sous-type aquatique ou Eau comme s'il utilisait *exigence* ou *allié suprême d'outreplan*.

Soulèvement des profondeurs (Mag). Au niveau 15, l'ensorceleur peut soulever de l'eau comme avec un sort de contrôle de l'eau sans que la présence d'eau ne soit nécessaire. L'eau ainsi créée est stationnaire et ne coule pas hors de la zone où elle est créée. Elle reste en place 1 round par niveau d'ensorceleur puis disparaît. Au niveau 20, les dimensions de cet effet sont doublées. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité une fois par jour.

Créature des profondeurs (Ext). Au niveau 20, l'ensorceleur acquiert la capacité de perception aveugle à 18 m (12 c) et son corps se recouvre de petites écailles glissantes qui lui donnent une RD 10/perforant, une résistance au froid de 20 points et un effet continu de liberté de mouvement. Sous l'eau, il bénéficie des capa-

ités d'esquive instinctive et de vision aveugle à 36 m (24 c) et il est immunisé contre les dégâts dus à la pression en eaux profondes.

Lignage sauvage Né de la mer

Les pouvoirs du personnage vont et viennent, comme la marée.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand l'ensorceleur se trouve dans un plan d'eau assez grand pour qu'il y flotte, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 1.

Pouvoirs de lignage.

Le personnage préfère utiliser l'eau pour attaquer plutôt que de l'absorber.

Explosion aqueuse (Mag). Par une action simple, le personnage peut lancer un trait d'eau sur un ennemi distant de 9 mètres (6 c), comme une attaque de contact à distance. L'ennemi tombe à terre et, si le personnage le désire, est repoussé à 1,50 mètre (1 c) de lui. Un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme) annule cet effet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace toucher déshydratant.

Lignage boréal

L'ensorceleur descend des êtres qui habitent les terres de glace et de neige. Parmi ses ancêtres, on trouve des créatures apparentées aux géants, aux trolls ou aux esprits du givre. Leurs énergies sauvages et pures ont glissé de génération en génération jusqu'à instiller dans les veines de l'ensorceleur le contact froid du vent polaire, des aurores crépitantes et des longues nuits hivernales.

Compétence de classe. Survie.

Sorts supplémentaires. *Agrandissement* (niveau 3), *rage* (niveau 5), *aura élémentaire** (uniquement la version froide) (niveau 7), *mur de glace* (niveau 9), *cône de froid* (niveau 11), *transformation martiale* (niveau 13), *forme de géant I* (niveau 15), *rayon polaire* (niveau 17), *nuée de météores* (infligeant des dégâts de froid) (niveau 19).

Dons supplémentaires. Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance, Extension d'effets, Frappe magique, Maniement d'une arme exotique, Robustesse, Talent (Intimidation).

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort du registre du froid, le DD du jet de sauvegarde est augmenté de 1.

Pouvoirs de lignage

Grâce à la connexion qui le lie aux hivers ancestraux, l'ensorceleur possède une maîtrise sur le froid à nulle autre pareille et une brutalité à laquelle il est difficile de résister.

Acier froid (Mag). Au niveau 1, l'ensorceleur peut toucher une arme ou un lot d'au plus 50 munitions par une action simple et leur donner la propriété de froid pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau d'ensorceleur (au minimum 1). Au niveau 9, il peut choisir de conférer la propriété de froid intense au lieu de celle de froid mais la durée de cette capacité est alors divisée par deux. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Marche sur la glace (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur gagne une résistance au froid de 5 points et il peut se déplacer sur la neige et les surfaces gelées sans subir de pénalité et sans laisser de traces.

Au niveau 9, il gagne une résistance au froid de 10 points et il peut escalader les surfaces gelées comme s'il était affecté par *pattes d'araignée*.

Linceul de neige (Sur). Au niveau 9, l'ensorceleur peut ignorer le camouflage (simple) et les pénalités de Perception dans la neige, la glace, le brouillard et les conditions similaires, que celles-ci soient d'origine naturelle ou magique. De plus, il peut s'entourer d'un manteau de neige tourbillonnante pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau d'ensorceleur. Cette capacité fonctionne et inflige des dégâts comme un *bouclier de feu* (version froide) qui n'émet aucune lumière. Celui-ci impose 20% d'échec aux attaques portées contre l'ensorceleur et lui donne un bonus aux tests de Discretion dans les zones enneigées ou gelées égal à la moitié de son niveau d'ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 9, deux fois par jour au niveau 17 et trois fois par jour au niveau 20.

Blizzard (Mag). Au niveau 15, l'ensorceleur peut créer une forte tempête hivernale centrée sur lui. Cette capacité fonctionne comme contrôle des vents, mais en plus des effets normaux, la zone entière (à l'exception de « l'oeil » au centre de la tempête) est affectée comme par une tempête de neige et il y règne un froid extrême.

Fils des hivers ancestraux (Sur). L'ensorceleur acquiert le sous-type froid et il devient immunisé contre la fatigue et l'épuisement. De plus, il développe une immunité contre les attaques sournoises et les coups critiques. Cette capacité lui fait également gagner une vulnérabilité au feu.

Lignage sauvage Sang givré

La source glaciale de la magie du personnage coule dans ses veines comme de l'eau glacée.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort du registre du froid, il peut choisir une cible de ce sort qui sera ralentie (comme avec un sort de *lenteur*) pendant 1 round. Un jet de Vigueur (DD 10 + niveau du sort de froid + modificateur de Charisme) annule cet effet.

Pouvoirs de lignage.

Il faut parfois amener le froid à ses ennemis.

Carreau glacé (Mag). Au niveau 9, le personnage peut faire jaillir une averse de neige glaciale de l'air. Ce rayonnement de 3 mètres (2c) de rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau d'ensorceleur (jet de Réflexes 1/2 dégâts). Le DD de ce jet est de 1 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme. Au niveau 9, le personnage peut utiliser ce sort une fois par jour, deux fois au niveau 17 et trois au niveau 20. Ce pouvoir a une portée de 18 mètres (12c) et remplace linceul de neige.

Lignage Céleste

La famille du personnage a reçu la bénédiction d'une puissance céleste, parce qu'un de ses ancêtres était d'origine céleste ou bien grâce à une intervention divine. Cette bénédiction prédispose le personnage à faire le bien mais il reste maître de son destin (et de son alignement).

Compétence de classe. Premiers secours

Sorts supplémentaires. *bénédiction* (niveau 3), *résistance aux énergies destructives* (niveau 5), *cercle magique contre le Mal* (niveau 7), *délivrance des malédictions* (niveau 9), *colonne de feu*

(niveau 11), *dissipation suprême* (niveau 13), *bannissement* (niveau 15), *explosion de lumière* (niveau 17), *portail* (niveau 19)

Dons supplémentaires. Attaque au galop, Attaque en finesse, Combat monté, Esquive, Extension de durée, Souplesse du serpent, Talent (Connaissances Religion), Volonté de fer

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort de la branche de magie de convocation, les créatures invoquées gagnent une réduction de dégâts que seules les armes alignées sur le Mal peuvent ignorer. Cette réduction s'élève à un nombre de points égal à la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage (au minimum 1) et ne se cumule pas avec les RD dont les créatures pourraient éventuellement déjà bénéficier.

Pouvoirs de lignage

L'héritage céleste dont le personnage bénéficie se manifeste sous la forme de grands et nombreux pouvoirs, mais tout cela a un prix : les seigneurs des plans supérieurs observent le personnage et étudient ses actions de près.

Feu céleste (Mag). Dès le niveau 1 et par une action simple, l'ensorceleur peut attaquer une cible distante de 9 m (6 cases) ou moins avec un rayon de feu céleste qui nécessite une attaque de contact à distance. Le rayon inflige aux créatures d'alignement Mauvais 1d4 points de dégâts + 1 point par deux niveaux de l'ensorceleur. Il s'agit de dégâts divins qui ignorent les RD et les immunités. Lorsqu'il touche une créature d'alignement Bon, le rayon guérit 1d4 points de dégâts + 1 point par deux niveaux d'ensorceleur, mais une même créature d'alignement Bon ne peut bénéficier de ce pouvoir qu'une fois par jour. Les créatures d'alignement Neutre ne sont ni blessées ni guéries par cet effet. Ce pouvoir peut être utilisé chaque jour un nombre de fois égal à 3 + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur.

Résistances célestes (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance à l'acide de 5 points et une résistance au froid de 5 points. Au niveau 9, ces résistances passent à 10 points.

Ailes du Paradis (Sur). Au niveau 9, l'ensorceleur peut se doter d'ailes d'oiseau et voler chaque jour pendant un nombre de minutes égal à son niveau d'ensorceleur avec une vitesse de 18 m (12 cases) et une bonne manœuvrabilité. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation dure un nombre entier de minutes.

Conviction (Sur). Au niveau 15, le personnage peut relancer n'importe quel test de caractéristique, jet d'attaque, test de compétence ou jet de sauvegarde qu'il vient d'effectuer. Il doit décider d'utiliser ce pouvoir après le premier jet de dé mais avant que le MJ n'en ait révélé le résultat. Il doit accepter le second résultat, même si celui-ci est moins bon que le premier. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour.

Ascension (Sur). Au niveau 20, le pouvoir des êtres célestes se répand dans tout le corps du personnage. Celui-ci développe une immunité à l'acide, au froid et à la pétrification. Il gagne également une résistance à l'électricité de 10 points, une résistance au feu de 10 points et un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison. Par ailleurs, il gagne la possibilité de se servir de sa capacité d'ailes du paradis à volonté. Finalement, il acquiert la capacité de dialoguer avec n'importe quelle créature possédant un langage (comme le sort *don des langues*).

Lignage sauvage Emyrrien

Le pouvoir céleste de l'ensorceleur lui vient de sa perspicacité plutôt que de sa forte personnalité.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Contrairement à la plupart des ensorceleurs dont la magie innée est alimentée par leur forte personnalité, le personnage utilise sa volonté pour maîtriser et alimenter sa magie. Il utilise sa Sagesse et non son Charisme pour déterminer toutes ses capacités de classe et les effets liés comme les sorts supplémentaires quotidiens, le niveau de sort maximal qu'il peut lancer et le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts. Il gagne un bonus de +2 à tous les tests de Premiers secours et de Connaissances (religion).

Pouvoirs de lignage.

La nature quasi-divine du personnage lui donne d'étranges pouvoirs.

Fontaine sacrée (Sur). Au niveau 9, le lignage du personnage en fait un réceptacle naturel pour l'énergie divine. Il peut canaliser de l'énergie positive une fois par jour comme un prêtre de 4 niveaux de moins que son niveau d'ensorceleur. Ce pouvoir de lignage remplace ailes du paradis.

Lignage Djinn

Le personnage est né du pouvoir des génies de l'air et leur magie est fortement ancrée en lui.

Compétence de classe. Connaissances (plans)

Sorts supplémentaires. Décharge électrique (3), invisibilité (5), vol (7), création mineure (9), vol supérieur (11), Éclair multiple (13), changement de plan (15), contrat suprême (17), souhait (19)

Dons supplémentaires. Attaque en finesse, Attaque en puissance, Esquive, Extension d'effet, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Connaissances plans), Vigueur surhumaine.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort qui inflige des dégâts d'énergie, il peut changer le type de dégâts pour en faire de l'électricité. Ceci change également le registre du sort qui s'accorde alors au nouveau type d'énergie.

Pouvoir de lignage

Comme le djinn, le personnage possède des pouvoirs naturels sur l'air ainsi que quelques pouvoirs liés à son ancêtre.

Rayon d'électricité (Mag). À partir du niveau 1, le personnage peut lancer un rayon élémentaire par une action simple en visant tout ennemi qui se trouve dans les 9 mètres (6c). C'est une attaque de contact à distance qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité +1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Résistance élémentaire (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance à l'électricité de 10. Elle passe à 20 au niveau 9.

Tourbillon (Sur). Au niveau 9, le personnage gagne, chaque jour, le pouvoir de se transformer en un tourbillon de 3 mètres (2c) de haut pendant 1 round par niveau d'ensorceleur.

Mouvements élémentaires (Sur). Au niveau 15, le personnage obtient une vitesse de vol de 18 mètres (12c) avec une manœuvrabilité moyenne.

Pouvoir du djinn (Sur). Au niveau 20, le personnage obtient le même pouvoir que les génies : il peut accorder des vœux. Une fois par jour, il peut lancer *souhait limité* comme un pouvoir magique. Ce souhait doit commencer par les mots « je souhaiterais » et ne

doit pas dupliquer un souhait déjà accordé au cours des dernières 24 heures. Si le personnage utilise ce pouvoir pour imiter un sort avec une composante magique onéreuse, il doit la fournir.

L'ensorceleur devient aussi immunisé contre l'électricité et peut utiliser *changement de plan* une fois par jour pour se rendre dans le plan de l'Air.

Lignage Draconique

Quelque part dans l'histoire de la famille de l'ensorceleur, un dragon a mêlé son sang à celui de ses ancêtres et, aujourd'hui, ce pouvoir ancien coule dans ses veines.

Compétence de classe. Perception

Sorts supplémentaires. armure de mage (niveau 3), résistance aux énergies destructives (niveau 5), vol (niveau 7), terreur (niveau 9), résistance à la magie (niveau 11), forme draconique I (niveau 13), forme draconique II (niveau 15), forme draconique III (niveau 17), souhait (niveau 19)

Dons supplémentaires. Attaque en puissance, Combat en aveugle, Incantation rapide, Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Connaissances Mystères), Talent (Vol), Vigueur surhumaine

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort appartenant au registre correspondant au type d'énergie de son héritage draconique, ce sort inflige +1 point de dégâts par dé lancé.

Pouvoirs de lignage

Le pouvoir des dragons qui coule dans les veines de l'ensorceleur se manifeste de diverses manières.

Au niveau 1, il doit choisir une espèce de dragon chromatique ou métallique (voir le Bestiaire Pathfinder). Une fois réalisé, ce choix ne peut plus être modifié. L'ensorceleur reçoit plusieurs capacités lui permettant de résister aux dégâts ou d'infliger des dégâts d'un certain type ; ce type dépend de l'espèce de dragon choisie, comme indiqué dans la table suivante :

Dragons et énergies associées		
Espèce de dragon	Type d'énergie	Forme du souffle
Airain	feu	ligne de 18 m (12 c)
Argent	froid	cône de 9 m (6 c)
Blanc	froid	cône de 9 m (6 c)
Bleu	électricité	ligne de 18 m (12 c)
Bronze	électricité	ligne de 18 m (12 c)
Cuivre	acide	ligne de 18 m (12 c)
Noir	acide	ligne de 18 m (12 c)
Or	feu	cône de 9 m (6 c)
Rouge	feu	cône de 9 m (6 c)
Vert	acide	cône de 9 m (6 c)

Griffes (Ext). Au niveau 1, l'ensorceleur peut se doter de griffes par une action libre. Ces griffes fonctionnent comme des armes naturelles et lui permettent de porter deux attaques de griffes (en utilisant le bonus d'attaque maximal de l'ensorceleur) au cours d'une attaque à outrance. Les griffes infligent 1d4 points de dégâts chacune (1d3 si l'ensorceleur est de taille P) plus son modificateur de Force. Au niveau 5, ces griffes ignorent les RD comme s'il s'agissait d'armes magiques. Au niveau 7, les dégâts augmentent d'une catégorie, passant à 1d6 points (1d4 pour les ensorceleurs de taille P). Au niveau 11, les griffes infligent chacune 1d6 points de dégâts d'énergie du type associé à l'espèce de dragon choisie et d'une capacité naturelle. Chaque jour, l'ensorceleur peut utiliser ses griffes pendant un nombre de rounds égal à 3 + son modificateur de Charisme. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Résistances draconiques (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance de 5 points contre le type d'énergie associée à l'espèce de dragon choisie ainsi qu'un bonus d'armure naturelle de +1. Au niveau 9, cette résistance passe à 10 points et le bonus d'armure naturelle à +2. Au niveau 15, le bonus d'armure naturelle devient +4.

Souffle (Sur). Au niveau 9, le personnage gagne une attaque de souffle qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'ensorceleur dont le type d'énergie est associé à l'espèce de dragon choisie. Les créatures prises dans la zone du souffle bénéficient d'un jet de Réflexes pour tenter de diminuer de moitié les dégâts infligés. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur. La forme du souffle dépend de l'espèce de dragon choisie (comme indiqué sur la table ci-dessus). L'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 9, deux fois par jour au niveau 17 et trois fois par jour au niveau 20.

Ailes (Sur). Au niveau 15, l'ensorceleur peut faire pousser des ailes membraneuses dans son dos par une action simple. Il gagne alors une vitesse de vol de 18 m (12 c) avec une manœuvrabilité moyenne. Il peut faire disparaître ces ailes par une action libre.

Pouvoir des dragons (Sur). Au niveau 20, l'héritage draconique de l'ensorceleur devient évident. Il développe une immunité à la paralysie, au sommeil et aux dégâts dont le type d'énergie est associé à l'espèce de dragon choisie. Il gagne également la capacité de perception aveugle à 18 m (12 c).

Lignage sauvage Linnorm

L'héritage draconique du personnage lui vient de l'un des puissants linnorms primitifs et non d'un de ces dragons plus répandus et un peu plus civilisés.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort du registre de l'énergie qui correspond à l'énergie associée à son lignage de linnorm, il gagne un bonus d'armure naturelle égal au niveau du sort pendant 1d4 rounds.

Pouvoirs de lignage.

Les véritables dragons annihilent leurs adversaires avec des rayons d'énergie.

Esprit élémentaire (Sur). À partir du niveau 1, l'ensorceleur peut lancer un rayon élémentaire qui s'accorde au type d'énergie de son lignage. C'est une attaque de contact à distance qui nécessite une action simple et permet de viser un ennemi situé dans les 9 mètres (6c). Le rayon inflige 1d6 points de dégâts + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace griffes.

Lignage Éfrit

Le personnage est né du pouvoir des génies du feu et leur magie coule dans ses veines.

Compétence de classe. Connaissances (plans)

Sorts supplémentaires. Agrandissement (3), rayon ardent (5), boule de feu (7), mur de feu (9), image prédéterminée (11), contrat intermédiaire (13), changement de plan (15), forme de géant II (17), souhait (19)

Dons supplémentaires. Attaque en finesse, Attaque en puissance, Esquive, Extension d'effet, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Connaissances plans), Vigueur surhumaine.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort qui inflige des dégâts d'énergie, il peut changer le type de dégâts pour en faire de feu. Ceci change également le registre du sort qui s'accorde alors au nouveau type d'énergie.

Pouvoir de lignage

Comme l'éfrit, le personnage possède des pouvoirs naturels sur le feu ainsi que quelques pouvoirs liés à son ancêtre.

Rayon de feu (Mag). À partir du niveau 1, le personnage peut lancer un rayon élémentaire par une action simple en visant tout ennemi qui se trouve dans les 9 mètres (6c). C'est une attaque de contact à distance qui inflige 1d6 points de dégâts de feu + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Résistance élémentaire (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance au feu de 10. Elle passe à 20 au niveau 9.

Forme d'éfrit (Sur). Au niveau 9, le personnage gagne, chaque jour, le pouvoir de se transformer en éfrit. Ceci fonctionne comme un sort de *forme de géant I* mais il ne peut se changer qu'en éfrit et seulement pendant 1 round par niveau. Sous cette forme, il bénéficie du pouvoir de chaleur de l'éfrit.

Mouvements élémentaires (Sur). Au niveau 15, le personnage obtient une augmentation de sa vitesse de base de +9 mètres (+6c).

Pouvoir de l'éfrit (Sur). Au niveau 20, le personnage obtient le même pouvoir que les génies : il peut accorder des vœux. Une fois par jour, il peut lancer souhait limité comme un pouvoir magique. Ce souhait doit commencer par les mots « je souhaiterais » et ne doit pas dupliquer un souhait déjà accordé au cours des dernières 24 heures. Si le personnage utilise ce pouvoir pour imiter un sort avec une composante magique onéreuse, il doit la fournir.

L'ensorceleur devient aussi immunisé contre le feu et peut utiliser *changement de plan* une fois par jour pour se rendre dans le plan du Feu.

Lignage Élémentaire

Le pouvoir des éléments coule dans les veines du personnage qui, parfois, a bien de la peine à en contrôler la fureur. Cette influence provient d'un Extérieur élémentaire qui s'est mêlé à l'histoire de la famille de l'ensorceleur ou d'une époque où celui-ci (ou un de ses parents) s'est retrouvé exposé à une puissante force élémentaire.

Compétence de classe. Connaissances (plans)

Sorts supplémentaires. *mains brûlantes** (niveau 3), *rayon ardent** (niveau 5), *protection contre les énergies destructives* (niveau 7), *corps élémentaire I* (niveau 9), *corps élémentaire II* (niveau 11), *corps élémentaire III* (niveau 13), *corps élémentaire IV* (niveau 15), *convocation de monstres VIII* (élémentaires seulement) (niveau 17), *nuée d'élémentaires* (niveau 19)

() Ces sorts causent des dégâts dont le type d'énergie est associé à l'élément choisi par l'ensorceleur. De plus, le registre de ces sorts devient celui correspondant à ce type d'énergie.*

Dons supplémentaires. Attaque en finesse, Attaque en puissance, Esquive, Extension d'effet, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Connaissances plans), Vigueur surhumaine

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort infligeant des dégâts d'énergie, il peut en modifier le type pour le faire correspondre avec le type d'énergie associé à l'élément qu'il a choisi. Dans ce cas, le registre du sort change également en conséquence.

Pouvoirs de lignage

Le pouvoir d'un des quatre éléments coule dans les veines de l'ensorceleur et celui-ci peut y faire appel quand il en a besoin.

Au niveau 1, le personnage choisit un élément parmi Air, Eau, Feu et Terre. Une fois réalisé, ce choix ne peut plus être modifié. L'ensorceleur reçoit plusieurs capacités lui permettant de résister aux dégâts ou d'infliger des dégâts d'un certain type dépendant de l'élément choisi.

Rayon élémentaire (Mag). Dès le niveau 1, par une action simple, l'ensorceleur peut attaquer une cible distante de 9 m (6 cases) ou moins avec un rayon élémentaire qui nécessite une attaque de contact à distance. Le rayon élémentaire inflige 1d6 points de dégâts + 1 point par deux niveaux d'ensorceleur ; ces dégâts sont du type d'énergie associé à l'élément choisi. Chaque jour, l'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Résistances élémentaires (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance de 10 points contre le type d'énergie associé à l'élément choisi. Au niveau 9, cette résistance passe à 20 points.

Explosion élémentaire (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut créer une puissante explosion élémentaire une fois par jour. Il s'agit d'un rayonnement de 6 m (4 cases) de rayon qui inflige 1d6 points de dégâts (du type d'énergie associé à l'élément choisi) par niveau d'ensorceleur. Les créatures prises dans la zone de l'explosion bénéficient d'un jet de Réflexes pour tenter de diminuer de moitié les dégâts infligés. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur. En cas d'échec, la créature devient vulnérable au type d'énergie élémentaire correspondante jusqu'à la fin du prochain tour de l'ensorceleur. L'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 9, deux fois par jour au niveau 17 et trois fois par jour au niveau 20. La portée maximale de ce pouvoir est de 18 m (12 cases).

Mouvement élémentaire (Sur). Au niveau 15, le personnage acquiert un mode de déplacement spécial ou un bonus à sa vitesse de déplacement de base. Ce pouvoir dépend de l'élément choisi, comme indiqué dans la table ci-contre.

Corps élémentaire (Sur). Au niveau 20, le pouvoir des éléments se répand dans tout le corps du personnage. Celui-ci développe une immunité aux attaques sournoises, aux coups critiques et aux dégâts du type d'énergie associé à l'élément choisi.

Lignage sauvage Primitif

Les pouvoirs de l'ensorceleur s'accordent selon l'essence concentrée d'un plan élémentaire.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort du registre de l'énergie de même type que celui de son lignage élémentaire, il inflige 1 point de dégâts de plus par dé lancé.

Pouvoirs de lignage.

Le personnage peut imprégner les créatures qu'il convoque d'énergie brute.

Convocation élémentaire (Sur). Au niveau 9, quand le personnage convoque une créature, il lui octroie une résistance de 10 contre le type d'énergie associé à son lignage élémentaire (si elle en possède déjà une, elle augmente de +5). Ses attaques naturelles infligent 1d6 de dégâts de ce même type d'énergie. Ce pouvoir de lignage remplace explosion élémentaire.

Lignage des étoiles

L'ensorceleur descend d'une longue lignée d'astrologues et d'explorateurs qui se sont aventurés dans les profondeurs des ténèbres cachées derrière les étoiles. Ils ont touché le vide qui s'y trouvait et se sont laissés toucher par lui, de sorte que l'esprit, l'âme et le corps de leur héritier n'ont qu'un seul désir : traverser le gouffre qui sépare les mondes.

Compétence de classe. Connaissances (nature).

Sorts supplémentaires. *Serviteur invisible* (niveau 3), *poussière scintillante* (niveau 5), *clignotement* (niveau 7), *appel de la tempête* (inflige des dégâts de Feu, dégâts accrus à l'extérieur pendant la nuit) (niveau 9), *vol supérieur* (niveau 11), *champ de force* (niveau 13), *inversion de la gravité* (niveau 15), *oeil indiscret suprême* (niveau 17), *nuée de météores* (niveau 19).

Dons supplémentaires. Combat en aveugle, Création de sceptres magiques, Endurance, Esquive, Incantation rapide, Robustesse, Science du contresort, Science de la volonté de fer, Talent (Perception), Volonté de fer.

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort d'Évocation, les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont éblouies par de minuscules étoiles étincelantes pendant 1 round par niveau du sort.

Pouvoirs de lignage

En se tournant vers les nuages et en communiant avec les cieux, l'ensorceleur parvient à concentrer et à augmenter ses pouvoirs magiques.

Mini météores (Mag). Au niveau 1, l'ensorceleur peut invoquer une pluie de minuscules météores par une action simple. Ceux-ci tombent dans une colonne de 1,50 m (1 c) de rayon et de 9 m (6 c) de hauteur. Ils infligent 1d4 points de dégâts de feu + 1 par 2

Table des éléments et des énergies associées		
Élément	Type d'énergie	Mode de déplacement
Air	électricité	vol 18 m (12 cases) (manœuvrabilité moyenne)
Eau	froid	nage 18 m (12 cases)
Feu	feu	vitesse de déplacement augmentée de 9 m (6 cases)
Terre	acide	creusement 9 m (6 cases)

niveaux d'ensorceleur. Un jet de Réflexes permet d'annuler les dégâts. Le DD vaut 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + son modificateur de Charisme. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Arpenteur du vide (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur gagne la capacité de vision nocturne et une résistance au froid et au feu de 5 points chacune. Au niveau 9, il n'a plus besoin de respirer, comme s'il portait un *collier d'adaptation*.

Aurore boréale (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut créer une paroi de couleurs chatoyantes. Cette capacité fonctionne comme un *mur de feu*, mais la paroi inflige des dégâts de froid et n'irradie pas de chaleur. Cependant, un des côtés de l'aurore (choisi par l'ensorceleur) fascine les créatures situées à une distance d'au plus

3 m (2 c) (au plus 2 DV de créatures par niveau d'ensorceleur). Un jet de Volonté annule l'effet de fascination. Le DD est égal à 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + son modificateur de Charisme. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau d'ensorceleur. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Traverser le gouffre (Mag). Au niveau 15, le NLS de l'ensorceleur est augmenté de 3 lorsqu'il lance des sorts de la sous-école de téléportation. De plus, une fois par jour, il peut téléporter une unique créature située à au plus 9 m (6 c) de lui vers le vide de l'espace si celle-ci rate un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié de son niveau d'ensorceleur + son modificateur de Charisme. Piégée dans le vide, la cible subit 6d6 points de dégâts de froid chaque round et elle commence immédiatement à suffoquer. Chaque round, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de revenir mais cela nécessite une action complexe.

Fils des étoiles (Ext). Au niveau 20, l'ensorceleur est immunisé contre le froid et l'aveuglement et il peut voir parfaitement dans les ténèbres naturelles ou magiques. De plus, il gagne la capacité de guérison accélérée 1 lorsqu'il se trouve à l'extérieur pendant la nuit.

Lignage sauvage Touché par le vide

Les ténèbres entre les étoiles appellent l'ensorceleur.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort d'évocation, il peut étouffer une cible affectée qui a raté son jet de sauvegarde à l'aide du vide intersidéral sans air. La cible est alors muette (comme avec un sort de *silence*) pendant 1 round. C'est un pouvoir surnaturel.

Pouvoirs de lignage.

La magie du personnage est plus noire que n'importe quelle nuit.

Poussières noires (Mag). Ce pouvoir fonctionne comme miniméteores et le remplace, mais il inflige des dégâts de froid.

Champ du néant (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut créer une zone influencée par le vide noir. Ce pouvoir fonctionne comme une *tempête de grêle* mais affecte aussi la zone avec des *ténèbres profondes* pendant 1 round par tranche de quatre niveaux d'ensorceleur. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 3 et une fois de plus tous les trois niveaux. Ce pouvoir de lignage remplace aurore boréale.

Lignage Féérique

On retrouve au sein de la famille de l'ensorceleur la nature capricieuse des fées. Cela est peut-être dû à l'existence d'un ancêtre féérique ou à un événement magique. Le personnage est plus émotif que la moyenne et assez enclin aux accès de joie et de rage.

Compétence de classe. Connaissances (nature)

Sorts supplémentaires. *enchevêtrement* (niveau 3), *fou rire* (niveau 5), *sommeil profond* (niveau 7), *empoisonnement* (niveau 9), *voyage par les arbres* (niveau 11), *double illusoire* (niveau 13), *porte de phase* (niveau 15), *danse irrésistible* (niveau 17), *changement de forme* (niveau 19)

Dons supplémentaires. Esquive, Incantation rapide, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Talent (Connaissances nature), Tir à bout portant, Tir de précision

Arcanes de lignage. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts de la branche de magie de coercition lancés par l'ensorceleur est augmenté de +2.

Pouvoirs de lignage

Le personnage s'est toujours senti proche de la nature. L'influence du monde des fées sur sa magie se fait sentir de plus en plus nettement au fil des niveaux.

Toucher rieur (Mag). Au niveau 1, le personnage peut utiliser une action simple pour faire éclater de rire une créature pendant 1 round en réussissant une attaque de contact au corps à corps. La créature sujette aux rires ne peut entreprendre qu'une simple action de mouvement mais elle peut se défendre normalement. Une créature affectée par un toucher rieur est immunisée à ce pouvoir pendant vingt-quatre heures. Chaque jour, l'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Déplacement facilité (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse à sa vitesse de déplacement normale et ne subit aucun dégât. La végétation enchantée de manière à restreindre les mouvements continue toutefois à l'affecter.

Regard furtif (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut devenir invisible chaque jour pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'ensorceleur. Ce pouvoir fonctionne comme le sort d'*invisibilité suprême*. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Magie des fées (Sur). Au niveau 15, l'ensorceleur peut relancer un test de lanceur de sorts visant à surmonter une résistance à la magie. Il doit décider d'utiliser cette capacité avant que le MJ révèle les résultats de son premier jet. Il doit accepter le second résultat, même si celui-ci est moins bon que le premier. Ce pouvoir peut être utilisé à volonté.

Âme des fées (Sur). Au niveau 20, l'âme du personnage ne fait plus qu'un avec le monde des fées. Il développe une immunité au poison et une RD 10/fer froid. Les créatures du type Animal n'attaquent plus le personnage à moins d'y être forcées par magie. Une fois par jour, l'ensorceleur peut lancer *traversée des ombres* avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau d'ensorceleur.

Lignage sauvage Sylvestre

Les rapports que le personnage entretient avec la nature sont plus liés à ses créatures qu'à son caractère capricieux.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Voir les pouvoirs de lignage

Pouvoirs de lignage.

La magie de l'ensorceleur s'apparente à celle des fées qui parlent aux bêtes et changent de forme.

Compagnon animal (Ext). L'ensorceleur gagne un compagnon animal. Son niveau de druide effectif est égal à son niveau d'ensorceleur -3 (1 au minimum). Ce pouvoir de lignage compte comme un arcane et remplace aussi toucher rieur.

Ailes féériques (Sur). Au niveau 15, le personnage peut, chaque jour, faire sortir des ailes d'insecte de son dos et rétrécir d'une catégorie de taille (comme avec *rapetissement*). Il peut voler ainsi pendant un nombre de minutes égal à son niveau d'ensorceleur,

avec une vitesse de 18 mètres (12c) et une bonne manœuvrabilité. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Ce pouvoir de lignage remplace magie des fées.

Lignage Infernal

Un ancêtre de l'ensorceleur a passé un pacte avec un diable et ce marché a influencé la vie des membres de sa famille depuis lors. Chez lui, cette influence se manifeste de manière plus évidente, sous la forme de capacités et de pouvoirs. Même si le personnage reste maître de son destin, il lui est difficile de ne pas se demander s'il ne finira pas tôt ou tard dans la Fosse.

Compétence de classe. Diplomatie

Sorts supplémentaires. *protection contre le Bien* (niveau 3), *rayon ardent* (niveau 5), *suggestion* (niveau 7), *charme-monstre* (niveau 9), *domination* (niveau 11), *contrat* (diables et créatures possédant l'archétype fiélon seulement) (niveau 13), *téléportation suprême* (niveau 15), *mot de pouvoir étourdissant* (niveau 17), *nuée de météores* (niveau 19)

Dons supplémentaires. Combat en aveugle, Efficacité des sorts accrue, Expertise du combat, Extension de durée, Fourberie, Science du désarmement, Talent (Connaissances plans), Volonté de fer

Arcanes de lignage. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts de la branche de magie du charme lancés par le personnage est augmenté de +2.

Pouvoirs de lignage

Le personnage peut faire appel aux puissances des Enfers, même s'il doit rester prudent pour éviter que leur influence ne le corrompe : un tel pouvoir n'est jamais gratuit.

Toucher corrupteur (Mag). Au niveau 1, le personnage peut utiliser une action simple pour secouer une créature en réussissant une attaque de contact au corps à corps. L'effet persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage (1 round au minimum). Il émane des créatures secouées par ce pouvoir une aura de Mal similaire à celles des Extérieurs d'alignement mauvais (voir le descriptif du sort de *détection du Mal*). Si une créature est touchée plusieurs fois, les effets ne se cumulent pas mais la durée du premier effet est augmentée. Chaque jour, l'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Résistances infernales (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance au feu de 5 points et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Au niveau 9, la résistance passe à 10 points et le bonus contre le poison à +4.

Feu infernal (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut faire s'abattre une colonne de flammes infernales sur ses ennemis. Il s'agit d'un rayonnement de 3 m (2 cases) de rayon qui inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau d'ensorceleur. Les créatures prises dans la zone de l'explosion bénéficient d'un jet de Réflexes pour tenter de diminuer de moitié les dégâts infligés. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur. Les créatures d'alignement Bon qui ratent ce jet de sauvegarde sont secouées pendant un nombre de rounds égal au niveau d'ensorceleur du personnage. Celui-ci peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 9, deux fois par jour au niveau 17 et trois fois par jour au niveau 20. La portée maximale de ce pouvoir est de 18 m (12 cases).

Ailes sombres (Sur). Au niveau 15, l'ensorceleur peut faire pousser de terrifiantes ailes de chauve-souris dans son dos par une action simple. Il gagne alors une vitesse de vol de 18 m (12 cases) avec une manœuvrabilité en vol moyenne. Il peut faire disparaître ces ailes par une action libre.

Pouvoir de la Fosse (Sur). Au niveau 20, le pouvoir de la Fosse se répand dans tout le corps du personnage. Celui-ci développe une immunité au feu et au poison. Il gagne également une résistance à l'acide de 10 points et une résistance au froid de 10 points. Enfin, il acquiert la capacité de voir parfaitement dans les ténèbres de toute sorte, jusqu'à une distance de 18 m (12 c).

Lignage sauvage Touché par les Enfers

La corruption diabolique du personnage vient des profondeurs des Enfers.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort, il gagne un bonus aux tests d'Intimidation égal au niveau de ce sort pendant un round.

Pouvoirs de lignage.

Le fardeau écrasant du mal a donné au personnage la force de tout supporter.

Robuste comme les Enfers (Ext). Au niveau 9, l'ensorceleur gagne un bonus inné de +2 à la Constitution. Ce bonus passe à +4 au niveau 13 et à +6 au niveau 17. Ce pouvoir de lignage remplace feu infernal.

Lignage Maestro

Le pouvoir spirituel de l'art et des chants abonde dans la famille du personnage, peut-être le résultat d'un ancien pacte avec un mécène azata ou même un héritage d'une lillende ou d'un archon trompette. Ou peut-être est-ce la conséquence de la souillure d'un héritage bien moins sympathique, comme celui d'une aieule harpie ou d'un ancêtre devenu fou à cause du charabia d'un shoggoth. Cependant, son penchant familial pour la musique apparaît dans sa magie.

Compétence de classe. Représentation

Sorts supplémentaires. *Ventriloquie* (3), *fou rire* (5), *suggestion* (7), *cri* (9), *domination* (11), *suggestion de groupe* (13), *mot de pouvoir aveuglant* (15), *cri suprême* (17), *plainte d'outre-tombe* (19)

Dons supplémentaires. Chantesort, École renforcée (enchantement), École supérieure (enchantement), Fourberie, Incantation silencieuse, Persuasion, Représentation obsédante, Talent (Représentation).

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort à composante verbale, sans composante matérielle ni gestuelle, son niveau de lanceur de sorts est considéré comme d'un niveau de plus.

Pouvoir de lignage

Le personnage entend la musique des sorts qu'il lance et peut utiliser les chants qu'il entend dans sa tête pour créer des effets magiques.

Charmante voix (Ext). Au niveau 1, le personnage peut utiliser le son de sa voix pour pousser une créature à ne pas agir. Ce pou-

voir fonctionne comme un sort d'*hébètement* mais il dépend du langage, dure 1 round et affecte une créature vivante dont les DV ne dépassent pas le niveau de l'ensorceleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Fascination (Ext). Au niveau 3, le personnage est capable d'utiliser une compétence de Représentation pour fasciner une ou plusieurs créatures. Ceci fonctionne comme le pouvoir de représentation bardique mais le DD du jet de sauvegarde est de 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + bonus de Charisme et dure 1 round/niveau. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 3, deux au niveau 8, trois au niveau 13 et quatre au niveau 18.

Voix parfaite (Sur). Au niveau 9, le personnage comprend tous les efforts faits pour communiquer avec des sons et il peut se faire comprendre de toute créature capable de comprendre un langage. Il peut parler et comprendre le langage de toute créature qui possède au moins un langage oral. Le DD du jet de sauvegarde des sorts dépendants du langage que le personnage lance augmente de +1.

Inspiration (Mag). Au niveau 15, la magie artistique du personnage inspire ses alliés et les pousse à accomplir de grandes choses. Il peut utiliser *héroïsme suprême* comme un pouvoir magique et ce, une fois par jour au niveau 15, deux fois au niveau 17 et trois fois au niveau 19.

Grand maestro (Sur). Au niveau 20, le pouvoir de la musique magique pure court dans les veines du personnage. Il peut lancer tout sort à composante verbale comme s'il lui appliquait le don Incantation statique, sans augmenter son temps d'incantation ni le niveau d'emplacement requis pour le lancer. Le personnage est immunisé contre les dégâts sonores et les sorts dépendants du langage.

Lignage Marid

Le personnage est né du pouvoir des génies de l'eau et il est fortement marqué par leur magie.

Compétence de classe. Connaissances (plans)

Sorts supplémentaires. *Brume de dissimulation* (3), *détection de l'invisibilité* (5), *état gazeux* (7), *mur de glace* (9), *image prédéterminée* (11), *corps élémentaire III* (13), *changement de plan* (15), *rayon polaire* (17), *souhait* (19)

Dons supplémentaires. Attaque en finesse, Attaque en puissance, Esquive, Extension d'effet, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Connaissances plans), Vigueur surhumaine.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort qui inflige des dégâts d'énergie, il peut changer le type de dégâts pour en faire de froid. Ceci change également le registre du sort qui s'accorde alors au nouveau type d'énergie.

Pouvoir de lignage

Comme le marid, le personnage possède des pouvoirs naturels sur l'eau ainsi que quelques pouvoirs liés à son ancêtre.

Rayon de givre (Mag). À partir du niveau 1, le personnage peut lancer un rayon élémentaire par une action simple en visant tout ennemi qui se trouve dans les 9 mètres. C'est une attaque de contact à distance qui inflige 1d6 points de dégâts de froid + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Résistance élémentaire (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance au froid de 10. Elle passe à 20 au niveau 9.

Furie de l'eau (Sur). Au niveau 9, le personnage gagne, chaque jour, le pouvoir de convoquer une colonne d'eau qui jaillit du plan élémentaire de l'Eau qu'il peut diriger contre ses adversaires. Par une action simple, il peut créer un jet d'eau sur une ligne de 18 mètres (12c). Il inflige 1d6 points de dégâts par tranche de deux niveaux d'ensorceleur et aveugle la cible touchée pendant 1d6 rounds. Un jet de Réflexes (DD 10 +1/2 niveau d'ensorceleur + bonus de Charisme) réduit les dégâts de moitié et annule l'aveuglement.

Mouvements élémentaires (Sur). Au niveau 15, le personnage obtient une vitesse de nage de 18 mètres (12c).

Pouvoir du marid (Sur). Au niveau 20, le personnage obtient le même pouvoir que les génies : il peut accorder des vœux. Une fois par jour, il peut lancer *souhait limité* comme un pouvoir magique. Ce souhait doit commencer par les mots « je souhaiterais » et ne doit pas dupliquer un souhait déjà accordé au cours des dernières 24 heures. Si le personnage utilise ce pouvoir pour imiter un sort avec une composante magique onéreuse, il doit la fournir.

L'ensorceleur devient aussi immunisé contre le froid et peut utiliser *changement de plan* une fois par jour pour se rendre dans le plan de l'Eau.

Lignage Maudit

La famille du personnage attire la malchance, la peste et les cauchemars comme la charogne attire les vers. L'immonde influence d'une guenaude a souillé le lignage du personnage à un stade de son histoire. Il peut lui être réellement apparenté ou souffrir des effets d'une malédiction lancée sur un ancêtre. Les pouvoirs de la guenaude font à présent partie de son héritage.

Compétence de classe. Perception

Sorts supplémentaires. *rayon affaiblissant* (3), *idiotie* (5), *rayon d'épuisement* (7), *malédiction* (9), *débilité* (11), *mauvais œil* (13), *aliénation mentale* (15), *verrou dimensionnel* (17), *absorption d'énergie* (19)

Dons supplémentaires. Combat en aveugle, Combat monté, Endurance, Fourberie, Magie de guerre, Maîtrise du combat défensif, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Arcane de lignage. Le personnage compte comme une guenaude quand il s'agit de rejoindre un cercle. Ce cercle doit contenir au moins une véritable guenaude. De plus, quand il se trouve à moins de 9 mètres (6c) d'un autre ensorceleur de ce lignage ou d'une sorcière avec le maléfic de cercle, il peut utiliser l'option aider autrui pour accorder un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts de l'autre pendant 1 round.

Pouvoir de lignage

La source du pouvoir du personnage n'a rien de séduisant mais elle lui permet d'émuler la laideur et la robustesse surnaturelles des guenaudes même si cela ne l'aidera pas à se faire des amis.

Visage horrifiant (Sur). Au niveau 1, le personnage peut puiser dans la puissance de son ancêtre guenaude pour qu'une cible croie qu'il possède une apparence terrifiante. Par une action simple, il peut obliger une cible située dans les 9 mètres (6c) à faire un jet de Volonté (DD 10 +1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme). Si elle échoue, elle est secouée pendant 1 round par tranche de deux niveaux (1 round au minimum). C'est un effet mental de peur. Cette peur ne se cumule pas avec d'autres effets

similaires. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Misérable endurance (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de charme, de froid, de peur, de feu et de sommeil. Au niveau 9, ces bonus passent à +4.

Regard redouté (Sur). Au niveau 9, le personnage acquiert une forme du pouvoir de mauvais œil de la guenaude verte. Par une action simple, il peut river son regard sur une créature située dans les 18 mètres (12c). Cette dernière doit faire un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme). Si elle échoue, elle est chancelante pendant 1 round par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois au niveau 9, deux fois au niveau 17 et trois au niveau 20.

Rêve éveillé (Mag). Au niveau 15, le personnage peut entrer dans le plan éthéré. Ceci fonctionne comme *forme éthérée* mais dure 1 minute par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Le personnage peut lancer *cauchemar* une fois pendant ce voyage, comme un pouvoir magique, sur une créature qu'il aperçoit dans le monde éthéré. (Ceci est une exception à la règle qui dit que les créatures éthérées ne peuvent pas affecter une cible qui se trouve sur le plan Matériel.)

Terrifiante survie (Mag). Au niveau 20, le sang de la guenaude donne à l'ensorceleur une importante résistance. Il gagne une RD 10/fer froid et une RM égale à 6 + niveau d'ensorceleur.

Lignage Mort-vivant

La souillure du tombeau infecte la famille de l'ensorceleur. Un de ses ancêtres est peut-être devenu une liche ou un vampire puissant, ou le personnage est peut-être mort-né avant de soudainement revenir à la vie. Quoi qu'il en soit, les forces de la mort agissent à travers lui et influencent chacune de ses actions.

Compétence de classe. Connaissances (religion)

Sorts supplémentaires. *contact glacial* (niveau 3), *simulacre de vie* (niveau 5), *baiser du vampire* (niveau 7), *animation des morts* (niveau 9), *vagues de fatigue* (niveau 11), *annihilation de mort-vivant* (niveau 13), *doigt de mort* (niveau 15), *flétrissure* (niveau 17), *absorption d'énergie* (niveau 19)

Dons supplémentaires. Dur à cuire, École renforcée, Endurance, Incantation statique, Magie de guerre, Robustesse, Talent (Connaissances religion), Volonté de fer

Arcanes de lignage. Certains morts-vivants peuvent être affectés par les sorts mentaux lancés par le personnage. Les morts-vivants non-intangibles qui étaient autrefois des humanoïdes sont considérés comme des humanoïdes pour déterminer si les sorts lancés par l'ensorceleur les affectent.

Pouvoirs de lignage

L'ensorceleur peut faire appel aux terribles pouvoirs de l'après-vie. Malheureusement, plus il les utilise, et plus il se rapproche de l'état de mort-vivant.

Toucher du tombeau (Mag). Au niveau 1, le personnage peut utiliser une action simple pour secouer une créature vivante en réussissant une attaque de contact au corps à corps. L'effet persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage (1 round au minimum). Si le personnage touche à nouveau une créature déjà secouée par ce pouvoir, elle devient effrayée pendant 1 round si elle possède un nombre de DV inférieur au niveau d'ensorceleur du personnage. Chaque

jour, l'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Bienfait de la mort (Sur). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance au froid de 5 points et une RD 5/— contre les dégâts non-létaux. Au niveau 9, la résistance passe à 10 points et la RD devient 10/— contre les dégâts non-létaux.

Emprise de la mort (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut faire jaillir du sol un champ de bras squelettiques qui tentent alors de griffer ses ennemis. Les bras squelettiques apparaissent du sol dans un rayon de 6 m (4 cases). Toutes les créatures situées dans cette zone subissent 1d6 points de dégâts de type tranchant par niveau d'ensorceleur du personnage. Elles bénéficient d'un jet de Réflexes pour tenter de diminuer de moitié les dégâts infligés. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont incapables de se déplacer pendant 1 round. Les bras squelettiques, qui ne peuvent apparaître que sur une surface solide, disparaissent après 1 round. L'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 9, deux fois par jour au niveau 17 et trois fois par jour au niveau 20. La portée maximale de ce pouvoir est de 18 m (12 cases).

Forme intangible (Mag). Au niveau 15, le personnage peut devenir intangible pendant 1 round par niveau d'ensorceleur. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, l'ensorceleur devient une créature du sous-type intangible. Il ne subit que la moitié des dégâts provenant de sources tangibles magiques et aucun dégât dans le cas d'armes et d'objets qui ne sont pas magiques. Les sorts de l'ensorceleur n'infligent également que la moitié des dégâts normaux aux créatures tangibles. Les sorts et effets qui n'infligent pas de dégâts fonctionnent normalement. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité une fois par jour.

Un d'entre nous (Ext). Au niveau 20, le corps de l'ensorceleur commence à se putréfier (son apparence exacte est laissée au choix du joueur) et les morts-vivants le considèrent comme l'un des leurs. L'ensorceleur développe une immunité au froid, aux dégâts non-létaux, à la paralysie et au sommeil. Il gagne également une RD 5/—. Les morts-vivants sans intelligence ne le remarquent pas sauf s'il les attaque. Enfin, il bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques des morts-vivants.

Lignage sauvage Rubicond

Le pouvoir de la non-mort peut aussi bien venir du froid du sang que de la solidité de l'os.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort de l'école de la nécromancie, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 1.

Pouvoirs de lignage.

La magie du personnage imite celle des morts affamés.

Le sang, c'est la vie (Sur). Au niveau 1, le personnage se nourrit du sang des créatures décédées depuis peu. Par une action simple, il peut boire le sang d'une créature morte il y a moins d'une minute. La créature doit être tangible, être au moins de la même taille que lui et avoir du sang. Ce pouvoir soigne l'ensorceleur de 1d6 points de dégâts et le nourrit comme un repas complet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de

fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace toucher du tombeau.

Lignage Profane

La famille du personnage s'est démarquée par son don pour l'art mystérieux de la magie. Plusieurs parents du personnage sont des magiciens réputés mais les pouvoirs de l'ensorceleur se sont développés sans qu'il doive étudier ou s'entraîner.

Compétence de classe. Connaissances (un domaine au choix)

Sorts supplémentaires. *identification* (niveau 3), *invisibilité* (niveau 5), *dissipation de la magie* (niveau 7), *porte dimensionnelle* (niveau 9), *vol supérieur* (niveau 11), *vision lucide* (niveau 13), *téléportation suprême* (niveau 15), *mot de pouvoir étourdissant* (niveau 17), *souhait* (niveau 19)

Dons supplémentaires. École renforcée, Écriture de parchemins, Incantation statique, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du contresort, Talent (Connaissances mystères), Volonté de fer

Arcanes de lignage. Chaque fois que le personnage utilise un don de métamagie qui accroît le niveau de l'emplacement de sort à utiliser d'au moins 1, le DD du sort est augmenté de +1. Ce bonus ne se cumule pas avec lui-même et ne s'applique pas lorsque le personnage utilise le don Augmentation d'intensité.

Pouvoirs de lignage

La magie vient naturellement au personnage mais plus il gagne de niveaux et plus il doit prendre garde que cette puissance ne le submerge pas.

Pacte magique (Sur). Au niveau 1, le personnage acquiert les bénéfices d'un pacte magique comme s'il était un magicien de même niveau. Ses niveaux d'ensorceleur se cumulent avec ses niveaux de magicien lorsqu'il s'agit de déterminer les capacités de son familier ou de son objet fétiche. Ce pouvoir ne lui permet pas de posséder à la fois un familier et un objet fétiche.

Adeptes de la métamagie (Ext). Au niveau 3, lorsque le personnage applique les effets d'un don de métamagie qu'il connaît à un sort qu'il est sur le point de lancer, ce pouvoir lui permet d'éviter d'augmenter le temps d'incantation du sort. Cela ne change cependant pas le fait qu'un emplacement de sort de plus haut niveau soit nécessaire. L'ensorceleur dispose d'une utilisation quotidienne de ce pouvoir au niveau 3 et gagne une utilisation quotidienne supplémentaire tous les quatre niveaux d'ensorceleur au-delà du niveau 3, jusqu'à un maximum de cinq utilisations quotidiennes au niveau 19. Au niveau 20, l'*apothéose magique* (voir ci-dessous) remplace ce pouvoir.

Nouveaux arcanes (Ext). Au niveau 9, le personnage peut ajouter à son répertoire un sort provenant la liste des sorts d'ensorceleur et de magicien. Le sort choisi doit appartenir à un niveau de sort auquel l'ensorceleur a accès. Il peut ajouter à nouveau un sort supplémentaire aux niveaux 13 et 17.

École privilégiée (Ext). Au niveau 15, l'ensorceleur choisit une école de magie. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'ensorceleur appartenant à cette école augmente de +2. Ce bonus se cumule avec celui provenant du don École renforcée.

Apothéose magique (Ext). Au niveau 20, la magie envahit tout le corps de l'ensorceleur. Lorsqu'il lance un sort en y appliquant les effets d'un don de métamagie qu'il connaît, la durée de l'incantation n'est pas modifiée (mais il doit toujours utiliser un emplacement de sort d'un niveau plus élevé). De plus, chaque fois qu'il utilise un objet magique à charges, il peut choisir de sacrifier

des emplacements de sorts pour réduire le nombre de charges consommées. Pour chaque tranche de trois niveaux de sorts sacrifiés, le coût en charges est réduit de un.

Lignage sauvage Sage

Les spécialistes des arcanes cherchent toujours à créer de nouveaux moyens d'utiliser leur magie.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Contrairement à la plupart des ensorceleurs dont la magie innée vient de leur forte personnalité, le sage se repose sur son intelligence pour comprendre et maîtriser ses pouvoirs mystiques. Il utilise son Intelligence et non son Charisme pour déterminer toutes ses capacités de classe et les effets liés comme les sorts supplémentaires quotidiens, le niveau de sort maximal qu'il peut lancer et le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts. Il gagne un bonus de +2 à tous les tests de Connaissances (mystères) et d'Art de la magie.

Pouvoirs de lignage.

L'ensorceleur a une préférence pour les décharges d'énergie spirituelle.

Carreau arcanique (Mag). À partir du niveau 1, le personnage peut, par une action simple, lancer un rayon de force magique sur un ennemi situé à moins de 9 mètres (6c), comme avec une attaque de contact à distance. Ce rayon inflige 1d4 points de dégâts + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Ces dégâts sont considérés comme résultant d'un sort d'un niveau égal à la moitié du niveau de l'ensorceleur. C'est un effet de force. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur d'Intelligence. Ce pouvoir de lignage remplace pacte magique.

Lignage des ombres

Les esprits du plan des Ombres se promènent parfois dans le monde de la lumière. Des créatures de ce genre sont entrées en contact avec l'ancêtre de l'ensorceleur et ont instillé le mystère des créations d'ombre dans son lignage. L'ensorceleur est souvent maussade et détaché de la réalité. Il préfère rester en marge des cercles sociaux, seul, et se donner un air mystérieux et majestueux.

Compétence de classe. Discrétion.

Sorts supplémentaires. *Rayon affaiblissant* (niveau 3), *vision dans le noir* (niveau 5), *ténèbres profondes* (niveau 7), *convocation d'ombres* (niveau 9), *magie des ombres* (niveau 11), *traversée des ombres* (niveau 13), *mot de pouvoir aveuglant* (niveau 15), *magie des ombres suprême* (niveau 17), *reflets d'ombre* (niveau 19).

Dons supplémentaires. Arme en main, Attaque en finesse, Combat en aveugle, Discret, Esquive, Incantation silencieuse, Talent (Discrétion), Voltigeur.

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort du registre de l'obscurité ou de la sous-école des ombres, il gagne un bonus de circonstances égal au niveau du sort aux tests de Discrétion pendant 1d4 rounds.

Pouvoirs de lignage

L'héritage couleur de nuit que l'ensorceleur a reçu infuse dans sa magie la substance dont les ombres sont constituées.

Toucher des ombres (Mag). Au niveau 1, l'ensorceleur peut utiliser une action simple et effectuer une attaque de contact au corps à corps pour infliger 1d4 points de dégâts non létaux + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. La cible est également éblouie pendant 1 minute. Les créatures bénéficiant d'une vision nocturne ou d'une vision dans le noir ne sont pas éblouies par cette capacité. L'ensorceleur peut utiliser le *toucher des ombres* un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Œil de la nuit (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur gagne une vision dans le noir à 9 m (6 c). Au niveau 9, celle-ci s'étend à 18 m (12 c). S'il est déjà capable de voir dans le noir, les distances citées ci-dessus s'ajoutent à la portée de sa vision dans le noir.

Puits d'ombre (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut utiliser la capacité de Discrétion même si on l'observe ou qu'il ne bénéficie pas d'un abri ni d'un camouflage, pour autant qu'il se trouve à au plus 3 m (2 c) d'une ombre autre que la sienne. De plus, lorsqu'il se trouve dans une zone de ténèbres ou de lumière ténue, il peut choisir de changer de place avec un allié situé à au plus 18 m (12 c) par une action simple. L'allié lui aussi doit être dans une zone d'ombre ou de lumière ténue et il doit accepter de changer de place avec l'ensorceleur. Au niveau 13, au lieu de cela, l'ensorceleur peut faire changer de place deux alliés qui se trouvent à au plus 18 m (12 c) de lui. À l'exception des particularités notées ci-dessus, ce pouvoir fonctionne comme *porte dimensionnelle*. L'ensorceleur peut effectuer un changement de place par jour au niveau 9 et un de plus par jour aux niveaux 17 et 20.

Enveloppe de ténèbres (Mag). Au niveau 15, l'ensorceleur peut créer une zone de ténèbres profondes à travers laquelle il peut voir parfaitement. Toutes les créatures (sauf lui) sont enchevêtrées dans ces ténèbres, à moins qu'elles ne bénéficient d'un effet similaire à *liberté de mouvement*.

Maître des ombres (Sur). Au niveau 20, l'ensorceleur peut parfaitement bien voir dans les ténèbres naturelles ou magiques. Lorsqu'il utilise *convocation d'ombres* ou *magie des ombres*, ses créations sont 20% plus réelles que la normale et toutes les créatures créées reçoivent les effets du don Amélioration des créatures convoquées.

Lignage sauvage Umbral

Il est dans la nature de l'ensorceleur de rassembler les ténèbres qui l'habitent.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort dans une zone faiblement éclairée ou dans les ténèbres, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 1.

Pouvoirs de lignage.

La magie des ombres du personnage est plus orientée vers la défense que l'attaque.

Manteau des ombres (Mag). Au niveau 1, le personnage peut, par une action simple, offrir un manteau d'ombres à une cible. Il accorde un bonus égal à la moitié du niveau de l'ensorceleur aux tests de Discrétion faits dans une zone de faible luminosité ou d'obscurité pendant 1 round par tranche de deux niveaux d'ensorceleur (avec un minimum de +1 en bonus pendant 1 round). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace *toucher des ombres*.

Lignage onirique

L'ensorceleur descend d'une longue ligne de rêveurs qui ne rêvaient pas à la manière des mortels ordinaires mais dont les songes parvenaient jusqu'au royaume surnaturel des rêves et aux rivages les plus lointains de la nuit. Don ou malédiction, les visions du passé et du futur que l'ensorceleur reçoit le poussent inéluctablement vers une vie d'aventure.

Compétence de classe. Psychologie.

Sorts supplémentaires. *Sommeil* (niveau 3), *augure* (niveau 5), *sommeil profond* (niveau 7), *divination* (niveau 9), *songe* (niveau 11), *traversée des ombres* (niveau 13), *vision mystique* (niveau 15), *moment de prescience* (niveau 17), *projection astrale* (niveau 19).

Dons supplémentaires. Augmentation d'intensité, Combat en aveugle, Expertise du combat, Fourberie, Persuasion, Science de la feinte, Talent (Psychologie), Vigilance.

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort sur une cible unique, il gagne pendant 1 round un bonus d'intuition égal à la moitié du niveau du sort (minimum +1) à sa CA et à ses jets de sauvegarde contre les sorts et les attaques provenant de la cible.

Pouvoirs de lignage

Le personnage passe dans et à travers le monde des rêves pour toucher les esprits et le destin de ceux qui l'entourent.

Berceuse (Mag). Au niveau 1, l'ensorceleur peut utiliser *berceuse* sous forme de pouvoir magique un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. L'effet persiste pendant 1 minute et ne nécessite pas de concentration. Le malus aux jets de sauvegarde contre le *sommeil* devient -4.

Prémonition de combat (Sur). L'instinct de l'ensorceleur lui fait entrevoir le futur et l'avantage au combat. Au niveau 3 et tous les quatre niveaux par la suite, il gagne un bonus d'intuition de +1 aux tests d'initiative.

Façonneur de rêves (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut manipuler le monde des rêves des autres créatures et utiliser ou modifier leur subconscient. Cette capacité lui permet d'altérer les souvenirs de la cible comme s'il utilisait *modification de mémoire* ou de poser des questions comme s'il utilisait *communication avec les morts* sur un cadavre. Un jet de Volonté réussi annule l'effet. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + son modificateur de Charisme et utilise les mêmes modificateurs que le sort de *cauchemar*. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 9, deux fois par jour au niveau 17 et trois fois par jour au niveau 20.

Œil de Somnus (Mag). Au niveau 15, l'ensorceleur peut projeter sa conscience comme s'il utilisait *oeil du mage*. De plus, à n'importe quel moment, il peut rendre son *oeil du mage* visible. L'œil ne peut plus être déplacé après cela, mais il agit comme un *symbole de sommeil* sur tous ceux qui le voient. L'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir une fois par jour.

Solipsisme (Ext). Au niveau 20, l'ensorceleur peut quitter le monde réel et glisser dans le monde des rêves. Il peut devenir intangible pendant 1 minute par niveau d'ensorceleur. Il acquiert le sous-type intangible et ne subit plus que la moitié des dégâts des attaques magiques d'origine tangible (et aucun dégât de la part des armes et objets non magiques). Ses sorts n'infligent que la moitié des dégâts normaux aux créatures tangibles mais les effets autres que les dégâts fonctionnent normalement. L'ensorceleur ne doit pas forcément utiliser toute la durée de cette capacité d'un coup, mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier de minutes.

Lignage sauvage Visionnaire

La magie onirique du personnage influe fortement sur le monde de l'éveil.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. L'ensorceleur récupère toujours ses sorts une fois par jour mais, avant cela, il n'a besoin que d'une heure de sommeil. (Il est tout de même sujet aux risques de fatigue normaux s'il ne se repose pas assez.)

Pouvoirs de lignage.

Les rêves du personnage esquissent le futur.

Vision (Mag). Au niveau 9, quand l'ensorceleur dort, il obtient des informations grâce à ses visions prophétiques. Une fois par jour, quand il dort, il peut chercher une information sur les actions à entreprendre dans la semaine à venir comme s'il avait lancé un sort de *divination*. Au niveau 9, il obtient seulement des informations sur une seule question. Au niveau 17, il a des réponses à deux questions et au niveau 20 à trois. Ce pouvoir de lignage remplace façonneur de rêves.

Lignage des profondeurs

Les échos du chant des cavernes, ainsi que les grondements et les craquements des esprits sauvages qui vivent loin sous la surface, résonnent dans l'âme de l'ensorceleur et de ses parents. Son esprit est sans doute lent, prudent et stable. Il est peu enclin aux voyages et préfère plutôt la contemplation.

Compétence de classe. Connaissances (exploration souterraine).

Sorts supplémentaires. *excavation expéditive** (niveau 3), *vision dans le noir* (niveau 5), *sables changeants** (niveau 7), *peau de pierre* (niveau 9), *pierres acérées* (niveau 11), *pierres commères* (niveau 13), *éloignement du métal et de la pierre* (niveau 15), *tremblement de terre* (niveau 17), *heurt de pierres** (niveau 19).

Dons supplémentaires. Aisance, Combat en aveugle, Création d'anneaux magiques, Déplacement acrobatique, Discret, Incantation statique, Talent (Perception), Vigilance.

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur et la cible de son sort sont tous les deux sous terre, le DD du jet de sauvegarde est augmenté de +1.

Pouvoirs de lignage

La puissance des roches vivantes habite l'ensorceleur et sa connexion avec la force de la pierre s'affine et se renforce en même temps que ses capacités.

Secousse (Mag). Au niveau 1, par une action simple, l'ensorceleur peut faire trembler le sol sous une unique créature située à au plus 9 m (6 c) de lui. Cela fonctionne comme une tentative de croc-en-jambe utilisant le niveau de l'ensorceleur plus son modificateur de Charisme au lieu de son BMO. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Devin de la pierre (Sur). Au niveau 3, l'ensorceleur gagne le trait Connaissance de la pierre (comme un nain). S'il s'agit d'un nain, son bonus passe à +4. Au niveau 9, il développe la capacité de perception des vibrations avec une portée de 9 m (6 c). Au niveau 15, il peut voir à travers les objets solides comme s'il utilisait un *anneau de rayons X* pendant un nombre de rounds par

jour égal à son niveau d'ensorceleur. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Éclat de cristal (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut toucher une arme de métal ou de pierre (ou un lot de 50 munitions) par une action simple et leur accorder, pendant 1 minute, la propriété tueur contre n'importe quelle vase, créature du sous-type Terre ou créature artificielle faite de pierre ou de métal. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 9, deux fois par jour au niveau 17 et trois fois par jour au niveau 20.

Nage dans la terre (Ext). Au niveau 15, l'ensorceleur peut traverser n'importe quel sol ou pierre naturelle aussi facilement qu'un poisson nage dans l'eau, avec une vitesse d'enfouissement égale à la moitié de sa vitesse normale. Il ne laisse pas de tunnel ni de trace de son passage derrière lui. Chaque jour, il peut utiliser cette capacité pendant 1 minute par niveau d'ensorceleur. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier de minutes.

Force de la pierre (Sur). Au niveau 20, la chair de l'ensorceleur devient aussi dure que de la pierre, ce qui lui donne une RD 10/adamantium et l'immunise contre la pétrification. Il ne subit aucune pénalité lorsqu'il se faufile dans un passage étroit et, tant qu'il est en contact avec le sol, il est immunisé contre les manœuvres de bousculade, de croc-en-jambe, d'entraînement, de lutte et de repositionnement ainsi que contre les attaques spéciales attirer et repousser.

Lignage sauvage Fondation

La magie de terre du personnage se tourne plus vers la défense que vers l'attaque.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort de la sous-école de la convocation, les créatures invoquées gagnent une RD/adamantium égale à 1/2 niveau d'ensorceleur (1 au minimum). Cette RD ne se cumule pas avec celle qu'une créature pourrait déjà posséder.

Pouvoirs de lignage.

La roche est intemporelle et peut tout supporter.

Peau de fer (Mag). Au niveau 9, le personnage peut, par une action rapide, se doter d'une RD 10/adamantium pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'ensorceleur. Ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs. Ce pouvoir de lignage remplace éclats de cristal.

Lignage protéen

Le Chaos primitif, dont la nature est sans cesse changeante, l'essence même de la création sans limite, habite l'ensorceleur. Son âme et son esprit sont constamment agités par l'inspiration d'une liberté sans borne, à un point tel qu'il éprouve de grandes difficultés à se concentrer sur une tâche quand une autre, nouvelle et excitante, attire son attention.

Compétence de classe. Connaissances (plans).

Sorts supplémentaires. *bouclier entropique* (niveau 3), *flou* (niveau 5), *état gazeux* (niveau 7), *confusion* (niveau 9), *création majeure* (niveau 11), *désintégration* (niveau 13), *métamorphose suprême* (niveau 15), *métamorphose universelle* (niveau 17), *changement de forme* (niveau 19).

Dons supplémentaires. École renforcée, Extension de portée, Maîtrise du combat défensif, Manœuvres agiles, Robustesse, Science de la vigueur surhumaine, Talent (Artisanat [n'importe quel domaine]), Vigueur surhumaine.

Arcanes de lignage. La magie de création et de transformation que le personnage utilise est difficile à comprendre. Le DD pour dissiper ses sorts de Transmutation et d'Invocation (création) est augmenté de +4.

Pouvoirs de lignage

L'influence du Chaos primitif sur l'ensorceleur modifie ses pouvoirs magiques de manière étrange.

Protoplasme (Mag). Au niveau 1, l'ensorceleur peut créer une boule de protoplasme entropique et la lancer sur une cible située dans un rayon de 9 m (6 c). Ce protoplasme fonctionne comme une sacoche immobilisante qui infligerait également 1 point de dégâts d'acide par round aux créatures qu'elle enchevêtre. Le protoplasme se dissout en 1d3 rounds. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Résistances des protéens (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur gagne une résistance à l'acide de 5 points et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de métamorphose, de pétrification et de transmutation. Au niveau 9, il gagne une résistance à l'acide de 10 points et le bonus aux jets de sauvegarde augmente à +4.

Plis dans la réalité (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut s'entourer d'une émanation de 3 m (2 c) de rayon qui accompagne ses mouvements et où la réalité peut être modifiée. Cette zone de distorsion est similaire à un *brouillard dense* mais n'offre aucun camouflage et ne bloque pas le champ de vision. L'aura ne réduit pas les capacités de déplacement de l'ensorceleur. Les attaques provenant de l'extérieur subissent une chance d'échec de 20% contre les cibles situées dans l'aura. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau d'ensorceleur mais ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Déchirure spatiale (Mag). Au niveau 15, une fois par jour, l'ensorceleur peut détisser les fils de la réalité et glisser sur eux alors même qu'ils se remettent en place. Cette capacité fonctionne comme *porte dimensionnelle* tout en créant également une masse de *tentacules noirs* centrée à l'emplacement où l'ensorceleur se trouvait. Ces deux effets ont un NLS égal au niveau de l'ensorceleur. Au niveau 20, l'ensorceleur peut utiliser cette capacité deux fois par jour.

Avatar du Chaos (Ext). Au niveau 20, l'ensorceleur est complètement envahi par l'essence du Chaos. Il devient immunisé contre l'acide, la pétrification et la métamorphose et reçoit un bonus de +2 aux DD des jets de sauvegarde ainsi qu'aux tests visant à pénétrer la résistance à la magie des créatures du sous-type de la Loi.

Lignage sauvage Anarchique

Le pouvoir magique du personnage puise dans l'anarchie la plus pure.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Quand le personnage rate un test de concentration pour lancer un sort, il crée un effet de tour de magie. L'ensorceleur détermine au hasard un tour de magie parmi ceux qu'il connaît (s'il en connaît six, il lance par exemple 1d6). Il y a

50% de chances qu'il affecte une cible choisie par l'ensorceleur dans un rayon de 18 mètres (12c), sinon, il l'affecte lui.

Pouvoirs de lignage.

Quand le personnage annule ou détruit un sort hostile, une énergie magique brute jaillit de sa personne.

Sauvage contrecoup (Sur). Au niveau 3, quand le personnage dissipe ou contre un sort adverse, le lanceur reçoit 1d6 points de dégâts + 1 par niveau du sort affecté (s'il se trouve à moins de 30 mètres (20c)). Ce pouvoir de lignage remplace les résistances des protéens.

Lignage Shaitan

Le personnage est né du pouvoir des génies de la terre et il est fortement imprégné de leur magie.

Compétence de classe. Connaissances (plans)

Sorts supplémentaires. *Coup au but* (3), *poussière scintillante* (5), *arme magique suprême* (7), *peau de pierre* (9), *mur de pierre* (11), *mur de fer* (13), *changement de plan* (15), *corps de fer* (17), *souhait* (19)

Dons supplémentaires. Attaque en finesse, Attaque en puissance, Esquive, Extension d'effet, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Connaissances plans), Vigueur surhumaine.

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort qui inflige des dégâts d'énergie, il peut changer le type de dégâts pour en faire d'acide. Ceci change également le registre du sort qui s'accorde alors au nouveau type d'énergie.

Pouvoir de lignage

Comme le shaitan, le personnage possède des pouvoirs naturels sur la terre ainsi que quelques pouvoirs liés à son ancêtre.

Rayon acide (Mag). À partir du niveau 1, le personnage peut lancer un rayon élémentaire par une action simple en visant tout ennemi qui se trouve dans les 9 mètres (6c). C'est une attaque de contact à distance qui inflige 1d6 points de dégâts d'acide + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Résistance élémentaire (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance à l'acide de 10. Elle passe à 20 au niveau 9.

Avalanche (Sur). Au niveau 9, quand le personnage touche une cible unique avec un sort qui inflige des dégâts, il peut faire un test de bousculade par une action libre. Pour cette manœuvre, son BMO est égal à son niveau d'ensorceleur + bonus de Charisme. Il peut faire cette manœuvre même si sa cible n'est pas à sa portée au corps à corps, et sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si la cible est en contact avec la terre, la pierre ou la roche, il gagne un bonus de +4 au BMO.

Mouvements élémentaires (Sur). Au niveau 15, le personnage obtient une vitesse de creusement de 9 mètres (6 c).

Pouvoir du shaitan (Sur). Au niveau 20, le personnage obtient le même pouvoir que les génies : il peut accorder des vœux. Une fois par jour, il peut lancer *souhait limité* comme un pouvoir magique. Ce souhait doit commencer par les mots « je souhaiterais » et ne doit pas dupliquer un souhait déjà accordé au cours des dernières 24 heures. Si le personnage utilise ce pouvoir pour imiter un sort avec une composante magique onéreuse, il doit la fournir.

L'ensorceleur devient aussi immunisé contre l'acide et peut utiliser *changement de plan* une fois par jour pour se rendre dans le plan de la Terre.

Lignage serpent

Le lignage de l'ensorceleur porte la trace des anciennes races serpentes qui gouvernaient le monde lorsque celui-ci était jeune. Ses ancêtres étaient sans doute des esclaves privilégiés qui ont reçu de la part de leurs maîtres reptiliens le don de concevoir froidement des ruses et de manipuler les autres de manière subtile. La tromperie et les charmes hypnotiques font peut-être partie de la nature de l'ensorceleur, mais il peut aussi choisir de s'opposer à son héritage et de poursuivre la quête de la vérité.

Compétence de classe. Diplomatie.

Sorts supplémentaires. *hypnose* (niveau 3), *ralentissement du poison* (niveau 5), *convocation de monstres III* (uniquement des reptiles) (niveau 7), *empoisonnement* (niveau 9), *immobilisation de monstre* (niveau 11), *suggestion de groupe* (niveau 13), *convocation de monstres VII* (uniquement des reptiles) (niveau 15), *danse irrésistible* (niveau 17), *domination universelle* (niveau 19).

Dons supplémentaires. Attaques réflexes, Discret, Doigts de fée, Fourberie, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Persuasion, Talent (Bluff).

Arcanes de lignage. Les pouvoirs de coercition de l'ensorceleur fonctionnent même sur les créatures bestiales. Chaque fois qu'il lance un sort mental ou du registre du langage, celui-ci affecte les animaux, les créatures magiques et les humanoïdes monstrueux comme s'il s'agissait d'humanoïdes comprenant la langue que l'ensorceleur parle.

Pouvoirs de lignage

Le sang des serpents, à la fois fourbe et hypnotique, coule dans les veines du personnage et ajoute une grâce insidieuse et séduisante à ses pouvoirs magiques.

Croc du serpent (Ext). Au niveau 1, l'ensorceleur peut faire apparaître des crocs par une action libre. Ces crocs fonctionnent comme des armes naturelles qui infligent 1d4 points de dégâts plus son modificateur de Force (1d3 points s'il est de taille P) ainsi que du poison (*Morsure – blessure* ; JS Vig DD 10 + la moitié de son niveau d'ensorceleur + son modificateur de Constitution ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire de 1 Con ; guérison 1 réussite). Au niveau 5, ces crocs fonctionnent comme des armes magiques pour ce qui est de percer les résistances aux dégâts, et l'affaiblissement causé par le poison passe à 1d2 points de Constitution. Au niveau 7, il faut réussir deux jets de sauvegarde consécutifs pour guérir du poison. Au niveau 11, l'affaiblissement causé par le poison passe à 1d4 points de Constitution. L'ensorceleur peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Ami des serpents (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur peut utiliser *communication avec les animaux* à volonté pour dialoguer avec les reptiles (y compris les diverses espèces de dinosaures, de lézards et les autres créatures à sang froid). Il acquiert également un serpent venimeux/une vipère comme familier (son niveau de magicien effectif est son niveau d'ensorceleur -2).

Peau de serpent (Ext). Au niveau 9, l'ensorceleur gagne un bonus de +1 à son armure naturelle, un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison et un bonus de +2 aux tests d'Évasion. Aux niveaux 13 et 17, ces bonus augmentent de +1.

Nid de vipères (Mag). Au niveau 15, l'ensorceleur peut convoquer un amas de serpents enchevêtrés. Cette capacité fonctionne comme le sort de *mort rampante*, mais le poison de cette nuée de serpents inflige un affaiblissement temporaire de Constitution et toutes les créatures (autres que l'ensorceleur) qui partagent l'espace de la nuée sont enchevêtrées.

Âme écaillée (Sur). Au niveau 20, l'ensorceleur gagne le sous-type métamorphe et il peut prendre, à volonté, la forme d'un humanoïde reptilien (cela fonctionne comme *modification d'apparence*) ou d'un serpent dont la taille peut aller de Min à TG (cela fonctionne comme *forme bestiale III*). Une fois transformé, il reste capable de parler et peut encore utiliser des composantes gestuelles. Il devient aussi immunisé contre le poison et la paralysie. Il peut utiliser la capacité de *Croc du serpent* aussi souvent qu'il le désire et peut choisir la caractéristique qui est affaiblie par le poison.

Lignage sauvage Envenimé

L'origine ophidienne du lignage du personnage se traduit plus par sa discrétion et ses prédispositions pour l'assassinat que pour son penchant pour le pouvoir et les alliances.

Certains ursorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Le personnage gagne un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties, de Discrétion et d'Escalade.

Pouvoirs de lignage.

La magie de l'ensorceleur est souillée de poison.

Envenimer (Sur). Au niveau 3, le personnage peut, par une action rapide, lécher ou mordre une arme de corps à corps pour l'enduire d'une dose de venin de vipère à tête noire. Le DD du poison est égal à 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois au niveau 3 et, par la suite, une fois de plus tous les trois niveaux. Il est impossible d'enlever ou de stocker ce poison et l'arme perd les avantages qu'il confère au bout d'une heure ou après la première attaque qui touche. Ce pouvoir de lignage remplace ami des serpents.

Lignage des tempêtes

Les pouvoirs de l'ensorceleur lui viennent des esprits fiers et féroces des tempêtes et du ciel. Des éclairs vivants chantent dans ses veines.

Compétence de classe. Connaissances (nature).

Sorts supplémentaires. *Décharge électrique* (niveau 3), *bourrasque* (niveau 5), *éclair* (niveau 7), *cri* (niveau 9), *vol supérieur* (niveau 11), *éclair multiple* (niveau 13), *contrôle du climat* (niveau 15), *cyclone* (niveau 17), *tempête vengeresse* (niveau 19).

Dons supplémentaires. Comme le vent, Esquive, Extension de portée, Talent (Vol), Tir à bout portant, Tir de loin, Vigueur sur-humaine, Viser.

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort du registre de l'électricité ou du son, le DD est augmenté de +1.

Pouvoirs de lignage

Le personnage exerce un certain contrôle sur les tempêtes, et cela transparait dans la panoplie de capacités qu'il maîtrise.

Bâton-éclair (Mag). Au niveau 1, l'ensorceleur peut toucher une arme par une action simple et lui accorder la propriété de foudre

pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau (au minimum 1 round). Au niveau 9, il peut choisir de conférer la propriété de foudre intense, mais la durée du pouvoir est alors divisée par deux. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Fils des tempêtes (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur développe une résistance à l'électricité de 5 points et une résistance au son de 5 points. De plus, les vents qu'il crée fonctionnent comme s'ils avaient une catégorie de sévérité de plus. Au niveau 9, les vents qu'il crée fonctionnent comme s'ils avaient deux catégories de sévérité de plus et l'ensorceleur acquiert la capacité de perception aveugle avec une portée de 18 m (12 c) contre les camouflages octroyés par les brumes magiques ou naturelles, les brouillards et les effets du climat.

Foudre (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut invoquer un éclair qui vient frapper un cylindre de 1,50 m (1 c) de rayon et de 18 m (12 c) de hauteur. La foudre inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'ensorceleur. La moitié de ces dégâts sont des dégâts d'électricité et l'autre moitié, des dégâts de son. Un jet de Réflexes (contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + son modificateur de Charisme) permet de diviser les dégâts par deux. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont également assourdies pendant 1 round. Au niveau 9, l'ensorceleur peut utiliser cette capacité une fois par jour. Au niveau 17, il peut l'utiliser deux fois par jour et, au niveau 20, trois fois par jour.

Filer comme l'éclair (Mag). Au niveau 15, l'ensorceleur peut utiliser une action complexe pour se transformer en un éclair vivant et se déplacer en ligne droite sur une distance pouvant aller jusqu'à 10 fois sa vitesse de déplacement normal. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Les créatures et les objets qui se trouvent dans son chemin sont affectés par sa capacité de Foudre. Les créatures n'interrompent pas son mouvement mais les barrières solides le font, à moins qu'elles ne soient réduites à 0 point de vie. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour et pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'ensorceleur.

Seigneur des tempêtes (Ext). Au niveau 20, l'ensorceleur ne fait plus qu'un avec la tempête. Il est immunisé à la surdité, à l'étourdissement et aux effets du vent. Il développe la capacité de vision aveugle avec une portée de 36 m (24 c) contre les camouflages octroyés par les brumes magiques ou naturelles, les brouillards et les effets du climat. Une fois par jour, quand il est attaqué par un effet d'électricité ou de son, il peut renoncer à faire un jet de sauvegarde et absorber l'énergie de l'attaque afin de guérir d'1 point de vie par tranche de 3 points de dégâts normalement infligés par l'attaque.

Lignage sauvage Aérien

La magie du personnage se concentre davantage sur la puissance de l'air et de la pluie que sur celle des éclairs et du tonnerre.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Si le personnage se trouve à l'extérieur alors qu'il pleut, peu importe le type de pluie, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 2.

Pouvoirs de lignage

Les plus grandes tempêtes doivent leurs ravages au vent et non à la foudre.

Appel du vent (Mag). Au niveau 9, le personnage peut demander aux vents de lui obéir pendant 1 minute par niveau. Ceci fonctionne comme le *contrôle des vents* mais le personnage peut choisir de s'immuniser contre toute augmentation des effets de vent de sa création. La durée de ce pouvoir n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Ce pouvoir de lignage remplace foudre.

Lignage verdoyant

Les ancêtres de l'ensorceleur ont infusé de la vie végétale en eux. Ils l'ont mêlée à leur propre corps et l'ont transmise dans leur semence, ce qui explique que l'ensorceleur jouit d'une connexion innée avec la nature.

Compétence de classe. Connaissances (nature).

Sorts supplémentaires. *enchevêtrement* (niveau 3), *peau d'écorce* (niveau 5), *communication avec les plantes* (niveau 7), *empire végétal* (niveau 9), *mur d'épines* (niveau 11), *voie végétale* (niveau 13), *forme végétale III* (niveau 15), *animation des plantes* (niveau 17), *grand tertre* (niveau 19).

Dons supplémentaires. Aisance, Création de bâtons magiques, Déplacement acrobatique, Endurance, Extension de durée, Rapide, Robustesse, Talent (Connaissances [nature]).

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort de portée personnelle, sa peau s'épaissit et lui confère un bonus d'armure naturel égal au niveau du sort pendant 1d4 rounds. Ce bonus ne se cumule pas avec les autres bonus d'armure naturelle dont il pourrait bénéficier.

Pouvoirs de lignage

Le pouvoir des choses vivantes a envahi toutes les facettes de la magie du personnage, qui puise ses pouvoirs dans la nature et laisse son énergie vitale couler à travers lui.

Liane animée (Mag). Au niveau 1, par une action simple, l'ensorceleur peut créer une liane animée de 4,50 m (3 c) de long qui jaillit de sa paume. Cette liane reste en existence pendant 1 round et peut être utilisée pour accomplir une unique manœuvre de désarmement, de subtilisation ou de croc-en-jambe en utilisant le niveau de l'ensorceleur plus son modificateur de Charisme au lieu de son BMO normal. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Photosynthèse (Ext). Au niveau 3, l'ensorceleur se nourrit de l'essence qui compose la nature. Ses besoins en matière de nutrition et de sommeil sont réduits, comme s'il portait un *anneau de subsistance*, et il gagne un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison et les effets de sommeil. Au niveau 9, ces bonus passent à +4.

Transformation de groupe (Mag). Au niveau 9, par une action complexe, l'ensorceleur peut modifier la taille et la santé de la flore comme s'il utilisait *croissance végétale* ou *rabougrissement des plantes*. Au lieu de cela, il peut choisir de transformer un certain nombre de créatures volontaires qui ne sont pas des plantes (une créature par niveau d'ensorceleur, et chacune d'elle doit se trouver à 9 m (6 c) ou moins de toutes les autres) comme s'il utilisait *forme d'arbre*. Au niveau 15, il peut transformer les créatures comme s'il utilisait *forme végétale I*. Au niveau 20, comme s'il utilisait *forme végétale II*. Ce pouvoir permet une transformation de créatures par jour.

Racines (Ext). Au niveau 15, par une action de mouvement, le personnage peut s'enraciner dans le sol. Sa vitesse est réduite à 1,50 m (1 c), mais il gagne un bonus de +4 à son armure naturelle et un bonus de +10 à son DMD contre les tentatives de bouscu-

lade, de repositionnement et de renversement. Il gagne également la capacité de perception des vibrations avec une portée de 9 m (6 c) et celle de guérison accélérée 1. Il peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre de minutes par jour égal à son niveau d'ensorceleur. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives, mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier de minutes.

Berger de la flore (Sur). Au niveau 20, l'héritage verdoyant de l'ensorceleur se manifeste pleinement. Il gagne un bonus d'armure naturelle de +4. Il est immunisé à la paralysie, au poison, à la métamorphose, au sommeil et à l'étourdissement. Et il bénéficie de la capacité de perception des vibrations avec une portée de 9 m (6 c), même quand il n'est pas enraciné.

Lignage sauvage Né du bosquet

La magie de certaines plantes est verdoyante et celle d'autres plus brune, comme du bois de feuillu.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Les pouvoirs de coercition de l'ensorceleur affectent même les créatures végétales. Quand il lance un sort à effet mental ou dépendant du langage, il affecte les créatures de type végétal comme s'il s'agissait d'humanoïdes qui comprennent son langage.

Pouvoirs de lignage.

Le pouvoir naturel du personnage crée des sous-fifres résistants et robustes.

Invocation luxuriante (Sur). Au niveau 3, quand le personnage invoque des créatures avec un sort de convocation, il peut choisir de les rendre vertes et feuillues. Le bonus d'armure naturelle de ces créatures augmente alors de +2 et elles gagnent un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la paralysie, le poison, la métamorphose, le sommeil et l'étourdissement. Ce pouvoir de lignage remplace photosynthèse.

Lignage Voué à un grand destin

La famille de l'ensorceleur est vouée à un grand destin. La naissance du personnage a peut-être été prédite dans les prophéties ou elle s'est peut-être déroulée au cours d'un événement spécialement favorable, comme une éclipse solaire. Quelle que soit l'origine du lignage du personnage, un grand destin l'attend.

Compétence de classe. Connaissances (histoire)

Sorts supplémentaires. *alarme* (niveau 3), *flou* (niveau 5), *protection contre les énergies destructives* (niveau 7), *liberté de mouvement* (niveau 9), *annulation d'enchantement* (niveau 11), *double illusoire* (niveau 13), *renvoi des sorts* (niveau 15), *moment de prescience* (niveau 17), *prémonition* (niveau 19)

Dons supplémentaires. Arme de prédilection, Dur à cuire, Endurance, Frappe magique, Prestige, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Talent (Connaissances histoire)

Arcanes de lignage. Chaque fois que l'ensorceleur lance un sort dont la portée est « personnelle », il gagne un bonus de chance égal au niveau du sort qui s'applique à tous ses jets de sauvegarde pendant 1 round.

Pouvoirs de lignage

Le personnage est destiné à de grandes choses et les pouvoirs qu'il gagne lui permettent de se protéger.

Toucher de la destinée (Mag). Au niveau 1, par une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui accorder un bonus d'intuition aux jets d'attaque, tests de compétence, tests de caractéristique et jets de sauvegarde égal à la moitié de son niveau d'ensorceleur (au minimum +1) pendant 1 round. Chaque jour, l'ensorceleur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Destiné (Sur). Dès le niveau 3, l'ensorceleur obtient un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde et à sa CA pendant les rounds de surprise ainsi que contre les attaques qui le prennent par surprise (pour une raison ou une autre). Au niveau 7 et tous les quatre niveaux par la suite, ce bonus augmente de +1, jusqu'à un maximum de +5 au niveau 19.

Accomplissement de la prophétie (Sur). Au niveau 9, le personnage peut relancer n'importe quel jet d'attaque, jet de confirmation de critique ou test de niveau de lanceur de sorts visant à ignorer une résistance à la magie. Il doit décider d'utiliser ce pouvoir après le premier jet mais avant que le MJ en révèle les résultats. Il doit accepter le second résultat, même si celui-ci est moins bon que le premier. L'ensorceleur dispose d'une utilisation quotidienne de ce pouvoir au niveau 9. Au niveau 17, il peut l'utiliser deux fois par jour.

Près du but (Sur). Au niveau 15, le destin ultime du personnage est en vue. Une fois par jour, lorsqu'une attaque ou un sort infligeant des dégâts causerait la mort du personnage, celui-ci peut tenter un jet de Volonté (DD 20). Si celui-ci réussit, les effets de l'action mortelle sont réduits : les points de vie du personnage tombent à -1 et il est stabilisé. Le bonus provenant du pouvoir *Destiné* s'applique à ce jet de sauvegarde.

Réalisation du destin (Sur). Au niveau 20, le destin du personnage est à portée de main. Les possibilités de critique à l'encontre de l'ensorceleur ne sont confirmées que par un résultat naturel de 20 sur le jet de confirmation. Toutes les possibilités de critique que le personnage obtient en lançant un sort sont, quant à elles, automatiquement confirmées. Une fois par jour, l'ensorceleur peut choisir de réussir automatiquement un test de niveau de lanceur de sorts visant à ignorer la résistance à la magie de sa cible. Ce choix doit être effectué avant de lancer le dé.

Lignage sauvage Karmique

L'univers punit ceux qui interfèrent avec la destinée.

Certains ensorceleurs de sang sauvage possèdent des mutations qui leur donnent des pouvoirs alternatifs qui remplacent, aux niveaux donnés, ceux du lignage originel.

Arcane de lignage. Si le personnage incante sur la défensive parce qu'une créature le menace et qu'il rate son test de concentration, l'une des créatures qui le menacent déclenche une attaque d'opportunité de la part de l'ensorceleur et de l'un de ses alliés adjacents à l'ennemi. C'est à l'ensorceleur de déterminer quelle créature provoque l'attaque d'opportunité et quel allié pourra l'attaquer.

Pouvoirs de lignage.

Le sang de l'ensorceleur réagit violemment à toute attaque.

Vengeance du destin (Sur). À partir du niveau 1, quand le personnage se fait toucher par une attaque de corps à corps, il peut maudire la créature qui l'a touché par une action immédiate. La cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts pendant 1d4 rounds. Un jet de Volonté (DD 10 +1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme) annule cet effet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 +

modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace toucher de la destinée.

Lignage de la Pestilence

Le personnage est né alors qu'une grande épidémie magique battait son plein ou né d'une mère atteinte d'une maladie surnaturelle ou il a souffert d'un fléau magique lorsqu'il était enfant. Quelle qu'en soit la raison, son âme porte encore la trace indélébile de la pestilence.

Compétence de classe. Premiers secours

Sorts en bonus. *charme-animal (3), nuée grouillante (5), contagion (7), répulsif (9), fléau d'insectes (11), mauvais œil (13), mort rampante (15), flétrissure (17), mot de pouvoir mortel (19).*

Dons en bonus. Autonome, Dur à cuire, Endurance, Incantation silencieuse, Préparation de potions, Robustesse, Talent (Connaissances (nature)), Vigueur surhumaine.

Arcanes de lignage. Les sorts mentaux lancés par le personnage peuvent également affecter les vermines s'ils font effet sur les animaux.

Pouvoirs de lignage

Vous pouvez éveiller la pestilence qui sommeille en vous et la faire agir avec malice sur le monde qui vous entoure ou l'utiliser pour contrôler ou entrer en contact avec les porteurs de maladies similaires.

Caresse du fléau (Mag). Au niveau 1, en une action simple, le personnage peut porter une attaque de contact au corps à corps qui cause l'apparition de pustules et de plaies malodorantes sur la peau d'une victime vivante pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau d'ensorceleur (au minimum 1 round). Ces plaies rendent la victime fiévreuse pendant toute la durée de cet effet. Il s'agit d'un effet de maladie. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Habitué à l'horreur (Ext). Au niveau 3, le personnage devient immunisé contre l'état préjudiciable fiévreux et il gagne un bonus de +4 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets qui causent des nausées ou rendent malades. Au niveau 9, il devient immunisé contre l'état préjudiciable nauséux et aux effets affaiblissant des maladies (mais il peut encore être porteur d'une maladie).

Manteau de vermines (Sur). Au niveau 9, les nuées ne considèrent plus le personnage comme une victime potentielle. Il peut se déplacer au sein des nuées sans craindre d'être blessé par elles et, en une action simple, il peut diriger mentalement les attaques et les mouvements de la nuée au sein de laquelle il se tient, à condition qu'il possède un nombre de DV plus élevé que celui de la nuée. Même lorsqu'il ne se trouve pas dans une nuée, la vermine grouille partout sur son corps. Le corps chitineux des bestioles augmentent l'armure naturelle du personnage de +1. Au niveau 11, ce bonus passe à +2 et, au niveau 17, il devient +3.

Souffle de pestilence (Sur). Au niveau 15, la maladie qui sommeille au sein de son corps devient finalement si puissante que même son souffle est mortel. Une fois par jour, en une action simple, il peut exhaler un nuage de pestilence dans un cône de 9 mètres. Ceux qui sont situés dans le nuage nauséabond peuvent effectuer un jet de sauvegarde unique pour résister aux effets de deux maladies. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage + son modificateur de Charisme. Le personnage peut choisir quelles sont les deux maladies que ce souffle inflige à chacune des cibles qui rate ce jet de sauvegarde. Il doit s'agir de deux maladies choisies parmi la liste

suivante : bouille-crâne, croupissure, fièvre des marais, fièvre gloussante, lèpre, mal rouge, mort vaseuse, peste bubonique, tremblotte. La victime subit immédiatement les effets initiaux des deux maladies. Utilisez ensuite les fréquences et DD des jets de sauvegarde normaux des maladies pour en appliquer les effets. Au niveau 17, le personnage peut utiliser cette capacité deux fois par jour. Au niveau 20, il peut utiliser cette capacité trois fois par jour.

Porteur du fléau (Sur). Au niveau 20, le personnage peut infliger la putréfaction de momie d'un simple contact. Il peut choisir de désactiver cette capacité pendant 1 round en une action rapide. Il peut effectuer un jet d'attaque de contact pour infliger cette maladie à une cible ou le faire au cours d'une attaque utilisant une arme de corps à corps ou un sort de contact. La créature touchée peut résister et éviter de contacter la putréfaction de momie en réussissant un jet de Vigueur contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage + son modificateur de Charisme.

Lignage des Rakshasas

À un certain point de l'histoire familiale du personnage, l'un de ses ancêtres a été souillé par l'influence d'un rakshasa. La majorité de sa famille semble normale mais il a toujours eu l'impression que sa propre peau était une prison dont la magie lui permettait de s'échapper. Son droit de naissance est un secret qu'il doit peut-être cacher aux yeux de la société qui refuserait d'avoir affaire à lui s'il venait à être connu.

Compétence de classe. Déguisement

Sorts supplémentaires. *Charme-personne (3), invisibilité (5), suggestion (7), détection de la scrutation (9), œil indiscret (11), suggestion de groupe (13), métamorphose suprême (15), esprit impénétrable (17), domination universelle (19)*

Dons supplémentaires. Discrétion, Détection de l'expertise, Extension d'effet, Fourberie, Maîtrise de l'armure magique, Maîtrise d'une arme de guerre, Port des armures légères, Port de l'armure magique.

Arcane de lignage. Le personnage ajoute la moitié de son niveau d'ensorceleur au DD d'Art de la magie quand une tierce personne tente d'identifier un sort qu'il lance. Si cette personne rate son test de 5 ou plus, elle croit à tort qu'il lance un sort entièrement différent (que l'ensorceleur choisit alors qu'il incante).

Pouvoir de lignage

Le personnage peut invoquer la puissance quasi-divine de ses ancêtres rakshasa pour tromper ses ennemis de façon convaincante.

Langue dorée (Sur). Au niveau 1, le personnage peut puiser dans l'héritage de ses ancêtres extérieurs pour tisser des mensonges incroyablement convaincants. Ce pouvoir s'active par une action rapide. Il gagne un bonus de +5 à un test de Bluff pour convaincre les autres de la véracité de ses dires (comme un sort de *bagou*). Si quelqu'un utilise contre lui un effet magique qui devrait détecter ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité, l'instigateur de l'effet doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 10 + niveau d'ensorceleur). En cas d'échec, l'effet ne détecte pas le mensonge ou n'oblige pas à dire la vérité. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Lire dans l'esprit (Mag). Au niveau 3, le personnage peut lire dans les esprits par un pouvoir magique qui fonctionne comme une *détection de pensées* mais ne dure que 1 round. Il s'utilise sur une unique cible, par une action simple et, si la cible rate son jet de Volonté, il obtient des informations comme s'il s'était concentré dessus pendant 3 rounds. Le personnage peut utiliser ce pou-

voir une fois par jour au niveau 3 et une fois de plus tous les quatre niveaux, jusqu'à un maximum de cinq fois au niveau 20.

Cacher l'aura (Mag). Au niveau 9, le personnage peut se dissimuler aux yeux de toute magie indiscreète. Ce pouvoir fonctionne comme un sort d'*antidétection* actif en permanence sur sa personne. Il peut mettre un terme à cet effet ou le redémarrer par une action de mouvement.

Modification d'apparence (Mag). Au niveau 15, le personnage peut changer de forme et prendre à volonté celle de tout humanoïde. Ce pouvoir fonctionne comme *modification d'apparence* sauf que l'ensorceleur peut conserver la forme choisie aussi longtemps qu'il le désire.

Extérieur (Sur). Au niveau 20, la forme naturelle du personnage devient celle d'un humanoïde à tête d'animal, comme un véritable rakshasa. Ceci ne modifie pas sa capacité à parler ou à lancer des sorts. Il peut utiliser *modification d'apparence* ou un autre déguisement et des pouvoirs de métamorphose pour reprendre son apparence originelle ou une autre quand il le souhaite. Le personnage est désormais considéré comme un extérieur natif et non plus comme un humanoïde (ou comme son type originel s'il était différent). Contrairement aux autres extérieurs il est toujours possible de le ramener à la vie comme s'il appartenait encore à son type de créature originel. Il gagne une RD 10/perforant.

VERSION SEMI OFFICIELLE

Source : Kobold Quarterly (auteur : Rob Billingham)

À la fois esprits brillants et malfaisants, les rakshasas sont des Extérieurs maléfiques qui adorent le pouvoir et la cruauté plus que toute autre chose. Dans leur quête éternelle du plaisir et de la vénération, les rakshasas ne se préoccupent guère des vies qu'ils détruisent. Un individu figurant parmi les membres les plus indulgents de cette race a laissé sa marque sur la famille du personnage.

Compétence de classe. Déguisement.

Sorts en bonus. *modification d'apparence* (3), *détection de pensées* (5), *déplacement* (7), *assassin imaginaire* (9), *métamorphose funeste* (11), *désintégration* (13), *métamorphose suprême* (15), *corps de fer* (17), *arrêt du temps* (19).

Dons en bonus. École renforcée, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Incantation rapide, Magie de guerre, Persuasion, Science de l'initiative, Vigilance.

Arcanes de lignage. Le DD de tous les sorts mentaux que le personnage lance est augmenté de +1.

Pouvoirs de lignage

Marqué par la puissance mystique des rakshasas, le personnage bénéficie de pouvoirs innés de plus en plus impressionnants, des pouvoirs sur l'esprit, le corps et le temps.

Rayon de force de la griffe (Sur). Dès le niveau 1, le personnage peut lancer des rayons de force qui prennent la forme d'une griffe de tigre. Il s'agit d'une action simple qui cible un ennemi situé à 9 m (6 cases) ou moins et fonctionne comme une attaque de contact à distance. Le rayon inflige 1d4 points de dégâts de force + 1 par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts.

Barrière magique (Sur). Au niveau 3, le personnage gagne un bonus de +1 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts profanes. Au niveau 20, le bonus augmente à +3. Comme il parvient à contrôler son corps de mieux en mieux, le personnage gagne également une RD 1/perforant qui devient RD 2/perforant au niveau 2, RD 3/perforant au niveau 11, RD 4/perforant au niveau 15 puis RD 5/perforant au niveau 19.

Absence (Sur). Au niveau 9, le personnage peut devenir invisible pendant un nombre de rounds égal à son niveau de lanceur de sorts. Cette capacité fonctionne comme *invisibilité suprême*. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Œil qui voit tout (Sur). Au niveau 15, le personnage acquiert la capacité de voir les choses pour ce qu'elles sont réellement pendant un nombre de minutes par jour égal à la moitié de son niveau d'ensorceleur. Cette capacité fonctionne comme *vision lucide* mais les minutes d'utilisation ne doivent pas forcément être consécutives. Une action simple est nécessaire pour activer cette capacité.

Corps vide, esprit vide (Sur). Au niveau 20, le personnage maîtrise sa forme physique et son esprit ; il bénéficie donc d'un effet constant similaire au sort *esprit impénétrable*. Il peut également devenir éthéré une fois par jour comme par le sort de *forme éthérée*.

Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau d'ensorceleur.

Liste des sorts d'ensorceleurs

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts d'ensorceleur du niveau 0 (tours de magie)

Abjuration

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Divination

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez une créature ou un petit objet.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Enchantement

Hébètement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Évocation

Brise. (Blog Paizo). Crée un vent protégeant des attaques de souffle.

Illumination. Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).

Étincelles (APG). Met le feu à des objets inflammables.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Pénombre. (Blog Paizo). Garde la cible légèrement dans l'ombre.

Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.

Scoop. (Blog Paizo). Crée une coupe de force pouvant transporter un liquide.

Illusion

Aspect de fée hantée (UC). Le personnage s'entoure d'illusions inquiétantes.

Son imaginaire. Sons illusoire.

Invocation

Aspersion acide. Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.

Détremper. (Blog Paizo). Crée une averse qui trempe la créature ou l'objet ciblé.

Nécromancie

Destruction de mort-vivant. 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Fatigue. Attaque de contact fatiguant la cible.

Saignement. Une créature stabilisée agonise à nouveau.

Transmutation

Choc. (Blog Paizo). Une étincelle d'électricité frappe la cible, 1d3 points de dégâts d'électricité.

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Racine. (Blog Paizo). +2 à la DMD et +2 aux jets d'Acrobaties pour rester debout.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Universelle

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

Signature magique. Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

Sorts d'ensorceleur de 1er niveau

Abjuration

Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niveau.

Avancée assurée (UC). Le personnage peut avancer lentement et sûrement tout en lançant des sorts tant qu'il n'accélère pas, qu'il n'attaque pas et qu'il ne lance pas de sorts offensifs.

Bouclier. Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.

Bouclier de foudre (UC). Un bouclier de force protège le personnage jusqu'à ce qu'il le renvoie dans une explosion de foudre.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

Paix forcée (UC). Fige une arme sur le corps de la cible.

Protection contre la Loi. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Protection contre le Bien. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Protection contre le Chaos. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Protection contre le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Verrouillage. Bloque une porte.

Divination

Anticipation du danger (AdM). La cible gagne un bonus à un test d'initiative.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Coup au but. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins.

Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.

Identification. Bonus de +10 pour identifier un objet magique.

Voir l'alignement (UC). Le personnage choisit un alignement. Toutes les créatures et tous les objets de cet alignement présents dans son champ de vision émettent un halo fantomatique.

Enchantement

Boulette (AdM). La cible reçoit un malus de -20 à son prochain jet d'attaque ou test.

Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ.

Combattant pris au dépourvu (AdM). -4 aux tests d'initiative et de Réflexes de la cible.

Fierté illusoire (AdM). La cible a un malus aux jets d'attaque et aux tests mais un bonus contre le charme et la coercition.

Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.

Instant de gloire (UC). Double un bonus de moral.

River le regard (UC). Oblige la cible à regarder uniquement le personnage pendant toute la durée du sort.

Sommeil. Endort 4 DV de créatures.

Trou de mémoire (APG). Le sujet oublie les événements qui se sont déroulés depuis le dernier tour.

Évocation

Cri perçant (AdM). Inflige des dégâts sonores et hébète la cible.

Décharge électrique. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).

Disque flottant. Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau.

Grandes illuminations (APG). Comme *illumination* mais touche toutes les créatures dans un rayon de 3 m.

Mains brûlantes. 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).

Poussée hydraulique (APG). Vague d'eau qui bouscule un ennemi.

Projectile magique. 1d4+1 points de dégâts, +1 projectile tous les 2 niveaux au-delà de 1 (max. 5).

Illusion

Arme d'ombre (AdM). Crée une arme de maître quasi réelle.

Aura magique. Crée une fausse aura magique.

Calme illusoire (UC). On dirait que le personnage se tient immobile alors qu'il agit.

Couleurs dansantes. Assomme, aveugle et/ou étourdit des créatures en fonction de leurs DV.

Disparition (APG). Comme *invisibilité* pendant 1 round/niveau (5 max).

Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.

Image silencieuse. Illusion visuelle mineure.

Réaction négative (UC). La créature ciblée ne peut pas influencer positivement autrui.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Invocation

Abondance de munitions (UC). Les munitions non magiques se régénèrent à chaque round.

Armure de mage. Confère un bonus d'armure de +4.

Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

Bulle d'air (UC). Crée une petite poche d'air autour de la tête du personnage ou autour d'un objet.

Contact corrosif (AdM). Attaque de contact qui inflige 1d4 acide/niveau.

Convocation de monstre mineur (AdM). Convoque 1d3 animaux TP.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.

Dague de stalactite (AdM). Dague de maître en glace qui inflige 1 point de dégâts de froid.

Flèche de ki (AdM). La flèche inflige les mêmes dégâts que les coups à mains nues.

Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).

Monture. Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.

Trébucher dans un trou (F) (APG). Petits trous pour faire trébucher une créature.

Nécromancie

Contact glacial. 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.

Décomposition de cadavre (AdM). Transforme un cadavre en squelette bien propre.

Façonnage de cadavre (APG). Donne à un cadavre l'apparence d'une autre créature.

Frayeur. Une créature possédant 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.

Interrogatoire (AdM). La cible répond aux questions ou souffre.

Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.

Rayon de fièvre (AdM). Le rayon rend la cible fiévreuse.

Restauration de cadavre (AdM). La chair recouvre un squelette.

Transmutation

Altération vocale (AdM). Déguise la voix.

Agrandissement. Double la taille d'un humanoïde.

Arc de gravité (APG). Les flèches causent des dégâts comme si elles étaient d'une catégorie de taille supérieure.

Arme infaillible (UC). Bonus de +2 qui augmente de +1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts aux jets d'attaque pour confirmer un coup critique.

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Caresse de la mer (APG). La vitesse de nage passe à 9 m.

Cassé (APG). Donne à un objet la condition cassée.

Chance de l'artisan (APG). Le sujet gagne +5 au prochain test d'Artisanat.

Charge de fourmi (APG). Triple la capacité de charge d'une créature.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.

Démarche aérienne (APG). Ignore les malus de mouvement en terrain difficile.

Dragon d'artifice (AdM). Crée un dragon en feu d'artifice/niveau.

Effacement. Efface un texte, même magique.

Excavation expéditive (APG). Déplace 0,15 m (3) de terre.

Fabrication de balles (UC) (M). Convertit 0,5 kg de métal en munitions.

Feuille morte. Ralentit la chute.

Frappe miroir (UC). Le personnage frappe plusieurs adversaires lors d'une seule attaque.

Jeunesse apparente (AdM). La cible semble plus jeune.

Lanterne dansante (APG). Anime une lanterne qui suit le personnage.

Maladresse (APG). Le sujet perd 1d6+1 Dex/2 niveaux et risque de tomber.

Malchance de l'artisan (APG). Le sujet perd -5 au prochain test d'Artisanat.

Modification des vents (APG). Augmente/diminue la force des vents.

Panacée universelle (AdM). Effet relaxant ou divertissant.

Poing de pierre (APG). Les dégâts à mains nues du personnage sont létaux.

Poudre affaiblie (UC). Les munitions de l'arme touchée réduisent sa portée de moitié et imposent un malus de -2 aux jets de dégâts.

Poudre mouillée (UC). Les munitions chargées dans l'arme ciblées sont inutilisables.

Ordre libérateur (UC). La cible fait un test d'Évasion par une action immédiate avec un bonus.

Rapetissement. Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.

Renforcer l'armement (UC). Mitige temporairement la propriété fragile d'une arme ou d'une armure.

Réparation improvisée (UC). L'objet cible n'est plus brisé.

Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.

Saut. Confère un bonus aux tests d'Acrobaties.

Silence forcé (AdM). La cible ne peut pas faire de bruit important.

Tir longue distance (UC). Bonus de +3 m au facteur de portée de toutes les armes à distance.

Sorts d'ensorceleur de 2e niveau

Abjuration

Arme protectrice (UC) (F). L'arme que le personnage utilise comme focalisateur du sort le protège et lui permet de lancer des sorts sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Bouclier pare-balles (UC). Le personnage gagne un bonus de parade de +4 à la CA contre les armes à feu.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.

Endurance aux énergies destructives (partagé) (UC). Comme endurance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Misérable pitié (AdM). L'adversaire ne peut pas attaquer une créature pathétique.

Protection contre le Bien (partagé) (UC). Comme protection contre le Bien mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection contre le Chaos (partagé) (UC). Comme protection contre le Chaos mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection contre la Loi (partagé) (UC). Comme protection contre la Loi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection contre le Mal (partagé) (UC). Comme protection contre le Mal mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection contre les projectiles. La cible gagne RD 10/magie contre les attaques à distance.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.

Verrou du mage (M). Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.

Divination

Apprentissage par le sang (AdM). Apprend un sort grâce au sang de la cible.

Création de carte au trésor (M) (APG). Crée une carte au trésor à partir du cadavre d'une créature.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Détection de pensées. Permet d'écouter les pensées superficielles.

Langue élémentaire (APG). Permet au personnage de parler aux élémentaires et à certaines créatures.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Partage de la langue (APG). Le sujet comprend une langue choisie.

Partage des souvenirs (AdM). Partage un souvenir avec la cible.

Enchantement

Allié compatissant (AdM). La cible est obligée d'aider un allié blessé.

Désir anormal (AdM). La cible est obligée d'embrasser ou de caresser une autre.

Ennui oppressant (AdM). La cible perd sa prochaine action.

Fou rire. La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.

Hébètement de monstre. Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.

Idiotie. Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.

Perspicacité tactique (UC). Le personnage gagne un bonus supplémentaire aux jets d'attaque ou à la CA dû à sa position sur le champ de bataille.

Retardement de la douleur (AdM). Ignore la douleur pendant 1 heure/niveau.

Savoir manier une arme (UC). Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.

Scrupule (UC). La cible a un malus aux tests de caractéristique, de compétence et de Concentration tant qu'elle n'a pas passé un round entier sans rien faire.

Évocation

Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Caresse élémentaire (APG). Gagne une attaque de contact d'énergie.

Chute de température (UC). La zone se couvre d'un froid glacial.

Contact gelé (AdM). La cible reçoit des dégâts de froid et elle est chancelante.

Décharge défensive (AdM). L'électricité blesse les adversaires.

Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.

Immolation spontanée (UC). La cible subit 3d6 points de dégâts de feu et s'enflamme.

Main vagabonde (UC). Le personnage peut prendre un objet ou le manipuler de loin.

Pénombre protectrice (AdM). L'ombre protège la cible contre la lumière.

Rayon ardent. Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3).

Regard brûlant (APG). Inflige 1d6 points de dégâts de feu à une créature.

Sphère de feu. Roule au sol, 3d6 points de dégâts.

Souffle de feu (APG). Exhale à volonté un cône de flammes.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Tir par ricochet (UC). L'arme à projectile touchée donne la propriété ricochet à ses munitions.

Illusion

Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche.

Brume hantée (AdM). Les créatures sont secouées et subissent des affaiblissements de Sagesse.

Déguisement fantomatique (AdM). La cible ressemble à son propre fantôme.

Déguiser autrui (AdM). Comme déguisement mais affecte un tiers.

Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).

Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

Folle hallucination (AdM). La cible subit des malus aux actions mentales.

Image imparfaite. Comme image silencieuse, plus sons limités.

Image miroir. Crée des doubles illusoire du PJ.

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.

Piège illusoire (M). Confère l'impression qu'un objet est piégé.

Symbole de miroir (AdM). Déclenche une rune qui crée des images miroir.

Invocation

Abri de toile (AdM). Crée un abri confortable en toile d'araignée.

Appel des pierres (APG). 2d6 points de dégâts à toutes les créatures de la zone.

Arme boomerang (UC). Donne la propriété boomerang à une arme.

Assistant de chargement (UC). Charge un tir dans une arme, à chaque round.

Bandes de protection (AdM). Des bandes de force protègent contre l'écrasement.

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création de fosse (F) (APG). Crée une fosse extradimensionnelle.

Éruption de flèches (APG). Crée un double d'une flèche utilisée pour tuer une créature au round précédant.

Flèche acide. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.

Monture (partagé) (UC). Comme monture mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.

Poussière du crépuscule (APG). Des particules noires étouffent les sources lumineuses.

Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Shuriken de feu (UC) (M). Invoque des projectiles enflammés que le personnage peut lancer sur ses adversaires.

Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.

Vague (APG). Une vague augmente la vitesse de la créature.

Nécromancie

Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui la rend nauséuse.

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Contrôle mineur des morts-vivants. Les morts-vivants obéissent au PJ.

Effroi. Panique les créatures ayant moins de 6 DV.

Froid pénétrant (AdM). La cible est victime d'un froid important.

Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact.

Marionnette de peau (AdM). Anime et possède la peau du personnage comme une créature séparée.

Plaie au visage (UC). Une arme tranchante inflige des dégâts de saignement à la tête d'un adversaire.

Poison pernicieux (AdM). La cible reçoit un malus de -4 contre le poison.

Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Vol de voix (AdM). La cible est frappée de la plaie magique coassement.

Transmutation

Accélération du poison (APG). Accélère le délai d'action du poison ciblé.

Adoration (UC). Le personnage gagne un bonus aux tests de Diplomatie et de combat de spectacle.

Aspect animal (UC). Le personnage bénéficie des avantages d'un animal.

Assemblage par télékinésie (UC) (F). Le personnage a besoin d'un ouvrier de moins par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts pour assembler une arme de siège.

Charge de fourmi (partagé) (UC). Comme charge de fourmi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Contact défigurant (AdM). La cible est défigurée.

Corde enchantée. Huit créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.

Coup tonitruant (UC). Les munitions de l'arme ciblée rendent les adversaires sourds.

De la soie à l'acier (AdM). Change une écharpe en bouclier ou en fouet.

Déblocage. Ouvre les portes fermées, même par magie.

Distorsion spatiale (UC). Les attaques de la créature ciblée atterrissent dans une case aléatoire au lieu de celle qu'elle avait prévue.

Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

Engin de siège magique (UC). L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts.

Férocité du blaireau (AdM). Tant que le personnage se concentre, les armes sont acérées.

Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Lévitiation. La cible monte ou descend au gré du PJ.

Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature de taille P ou M.

Réparation intégrale. Répare totalement un objet.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Planer (APG). Le personnage ne reçoit pas de dégâts de chute, se déplace à 18 m/round pendant la chute.

Poigne sûre (UC). Le personnage gagne un bonus de compétence de +4 aux tests d'Acrobaties et d'Escalade et au DMD.

Poudre instable (UC). Les munitions de l'arme à feu visée augmentent ses risques de faire long feu.

Poudre stable (UC). Les munitions de l'arme ciblée diminuent les risques de long feu.

Pyrotechnie. Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.

Recul excessif (UC). Les tirs de l'arme à feu ciblée génèrent un recul excessif.

Renforcer l'armement (partagé) (UC). Comme renforcer l'armement mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Réverbération cinétique (UC). Renvoie la force de l'attaque ennemie dans son arme.

Ruse du renard. Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.

Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Sang bouillant (AdM). La cible reçoit des dégâts de feu, les orques gagnent +2 Force.

Sculpture de simulacre (AdM). Modifie l'apparence d'un simulacre.

Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Transformation de maître (AdM). Transforme un objet ordinaire en objet de maître.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts d'ensorceleur de 3e niveau

Abjuration

Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.

Cercle magique contre la Loi. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Cercle magique contre le Bien. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Cercle magique contre le Chaos. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Cercle magique contre le Mal. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Manteau de vent (APG). Crée un écran de vents violents autour du personnage.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Protection contre les projectiles (partagé) (UC). Comme protection contre les projectiles mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Résistance aux énergies destructives (partagé) (UC). Comme résistance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Runes explosives. 6d6 points de dégâts à qui les lit.

Divination

Biographie du sang (APG). Apprend des informations sur une créature grâce à son sang.

Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Partage de la langue (partagé) (UC). Comme partage de la langue mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Recherche de pensées (APG). Détecte les pensées des créatures intelligentes.

Repérer les faiblesses (UC). Le personnage lance deux fois les dés de dégâts des coups critiques et prend le meilleur.

Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.

Enchantement

Engouement téméraire (AdM). La cible est obligée de rester à côté d'une autre.

Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.

Immobilisation de personne. Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.

Pur dégoût (AdM). La cible est obligée d'éviter une créature.

Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.

Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Évocation

Abri. Crée un abri pour dix créatures.

Aura élémentaire (APG). Crée une aura d'énergie autour du personnage.

Boule de feu. 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.

Cacophonie distrayante (AdM). Le bruit complique les incantations.

Chaîne de perdition (UC). Crée une chaîne de force flottante.

Éclair. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.

Feu de camp abrité (APG). Crée un abri autour d'un feu de camp.

Frappe douloureuse (APG). Inflige 1d6 points de dégâts non létaux 1 round/niveau.

Lame du crépuscule (APG). Couteau flottant qui attaque avec le personnage.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Poing de force (AdM). La cible reçoit 1d4 points de dégâts de force par niveau et elle est repoussée.

Réservoir draconique (APG). Le personnage peut absorber les dégâts d'énergie et s'en servir pour améliorer une attaque de contact.

Torrent hydraulique (APG). Crée un torrent d'eau qui renverse toutes les créatures qui se trouvent sur son passage.

Illusion

Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.

Image accomplie. Comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.

Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

Vision infernale (AdM). Un paysage infernal illusoire secoue les créatures.

Voile répugnant (AdM). La nausée et/ou la fièvre affaiblit les créatures.

Invocation

Arme boomerang (partagé) (UC). Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Barrière protectrice (UC) (F). Entoure la cible de couches de force.

Conducteur fantôme (UC). Convoque un fantôme pour conduire un véhicule.

Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.

Fosse hérissée de pieux (APG). Comme création de fosse sauf qu'elle est remplie de pieux.

Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 round/niveau.

Orbe aqueux (APG). Crée une sphère d'eau qui roule.

Pluie de grenouilles (AdM). Convoque une nuée de grenouilles empoisonnées.

Pluie de plomb (UC) (M). Crée une explosion de plombs invoqués.

Sceau du serpent (M). Crée un symbole immobilisant le lecteur.

Singes fous (AdM). Convoque une nuée de singes espiègles.

Tempête de cendres (AdM). Gêne la vision et le mouvement.

Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Nécromancie

Animation des morts mineure (AdM). Crée un squelette ou un zombi.

Baiser du vampire. 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.

Cadeau empoisonné (AdM). La cible souffre des effets d'un poison présent chez le personnage.

Étrange fièvre (AdM). La cible est atteinte de la plaie étrange fièvre.

Hurllement d'agonie (AdM). Une douleur à hurler limite les actions de la cible.

Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau.

Possession de marionnette (AdM). Comme possession mais limitée à la ligne de mire.

Préservation des morts. Préserve un cadavre.

Rayon d'épuisement. Un rayon épuise la cible.

Sables du temps (AdM). La cible vieillit temporairement.

Sangue de ki (AdM). Ajout de ki à la réserve lors d'un coup critique.

Vol de soins (UC). Le personnage siphonne la moitié des soins magiques que la créature visée reçoit.

Transmutation

Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme.

Anatomie morte-vivante I (AdM). Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants P ou M.

Animal anthropomorphe (AdM). Un animal devient bipède.

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

Arme polyvalente (APG). L'arme ignore certaines RD.

Cheveux étrangleurs (AdM). Les cheveux s'animent et sont capables d'agripper quelqu'un.

Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.

Creusement (AdM). La cible gagne une vitesse de creusement de 4,50 mètres.

Déformation douloureuse (AdM). La cible subit un affaiblissement de Dex et de Con.

Entrer dans une image (APG). Transfère la conscience du personnage dans un objet à son effigie.

Éruption de pustules (AdM). Des bubons acides explosent quand le personnage est attaqué.

État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Flèches enflammées. Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu.

Forme de bébé (UC). Le personnage transforme un animal ou une créature magique en une version plus jeune et plus mignonne d'elle-même, pour une courte durée.

Forme bestiale I. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille P ou M.

Injection (UC). Le personnage peut administrer une infusion, un élixir, un poison ou une potion par une attaque de contact.

Innombrables yeux (AdM). Des yeux supplémentaires donnent la vision à 360°.

Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.

Lévitiation hostile (UC). Fait léviter la créature visée.

Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu.

Pattes d'araignée (partagé) (UC). Comme pattes d'araignée mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Peau résineuse (UC). Le personnage gagne une RD 5/perforant et un bonus de +4 au DMD contre les tentatives de désarmement.

Physique monstrueux I (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux P ou M.

Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.

Réduction d'objet. Réduit un objet (1/16e de sa taille initiale).

Régression (APG). L'eidolon visé perd temporairement 1 évolution +1/cinq niveaux.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Sables changeants (APG). Crée un terrain difficile et efface les traces ; peut emporter des créatures ou des objets.

Tir aveuglant (UC). Les munitions de l'arme ciblée créent un éclair qui aveugle le tireur et ceux qui l'entourent.

Vision dans le noir (partagé) (UC). Comme vision dans le noir mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18 m/round.

Sorts d'ensorceleur de 4e niveau

Abjuration

Ancre dimensionnelle. Empêche tout déplacement extradimensionnel.

Antidétection (partagé) (UC). Comme antidétection mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts de 3e niveau ou moins.

Forme véritable (APG). Dissipe les effets de métamorphose.

Malédiction de négation magique (AdM). La cible est affectée par la plaie magique négation.

Peau de pierre (M). RD 10/adamantium.

Piège à feu (M). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.

Protection contre les énergies destructives (partagé) (UC). Comme protection contre les énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Divination

Balle dédiée (UC). Les munitions sont plus précises si elles visent un certain type de créature.

Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique.

Don des langues (partagé) (UC). Comme don des langues mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.

Œil du mage. Œil invisible avançant de 9 m/round.

Partage des sens (APG). Voit/entend/sent la même chose que le familier.

Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.

Symbole de révélation (AdM). Déclenche un symbole qui révèle les illusions.

Enchantement

Chagrin écrasant (AdM). La cible attristée ne peut pas faire d'action et n'a plus son bonus de Dex.

Charme-monstre. Le monstre croit être l'allié du PJ.

Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv.

Contrôle des créatures convoquées (AdM). Le personnage dirige un monstre convoqué comme si c'était lui qui l'avait appelé.

Désespoir foudroyant. Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde et aux tests.

Esprit malveillant (AdM). La cible est obligée de comploter contre une autre.

Hébètement de groupe (AdM). Comme hébètement mais sur plusieurs créatures.

Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.

Pleine lune (APG). Le sujet est enragé et confus.

Terrible remord (AdM). La créature est obligée de se blesser.

Évocation

Agonie (AdM). La douleur encourage un extérieur à obéir au personnage.

Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

Boule de foudre (APG). Petites sphères de foudre volantes qui infligent chacune 3d6 points de dégâts d'électricité.

Brume de vitriol (AdM). Comme bouclier de feu mais dégâts d'acide.

Charge télékinétique (UC). Propulse un allié dans les airs.

Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.

Détonation (M) (APG). Inflige 1d8 points de dégâts d'énergie/niveau à toutes les créatures qui se trouvent à moins de 4,50 m.

Mur de feu. 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.

Mur de glace. Crée un mur ou un hémisphère de glace.

Rivière de vent (APG). Crée un vent qui inflige des dégâts non létaux et peut renverser ou repousser des créatures.

Souffle de dragon (APG). Le personnage bénéficie du souffle d'un dragon.

Sphère d'isolement. Globe de force emprisonne ou protège le sujet.

Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Tempête volcanique (AdM). Des rochers brûlants infligent 5d6 points de dégâts.

Illusion

Assassin imaginaire. Illusion terrifiante tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.

Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

Image de foudre (UC). Comme image miroir mais le double inflige des dégâts électriques quand on le détruit.

Invisibilité suprême. Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.

Lueur d'arc-en-ciel. Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.

Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire.

Pas de l'ombre (AdM). Téléportation d'une ombre à une autre.

Poussière d'étoile (APG). Silhouette la cible et émet de la lumière.

Simulacre mineur (AdM). Crée un double d'une créature faible.

Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).

Invocation

Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Caresse vaseuse (AdM). Le contact infeste la cible de limon vert.

Char fantôme (UC). Invoque un carrosse quasi-réel tiré par quatre chevaux.

Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Coursier fantôme (partagé) (UC). Comme coursier fantôme mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois.

Fosse acide (M) (APG). Crée une fosse avec de l'acide au fond.

Infestation de vers (AdM). Des vers infligent des dégâts et un affaiblissement de Dex.

Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance.

Refuge du mage. Crée une solide maisonnette.

Tentacules noirs. Tentacules attaquant les créatures dans un rayon de 4,50 m.

Nécromancie

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.

Contagion. Infecte la cible.

Énergie négative. La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.

Fusion avec le familier (AdM). Possession du familier.

Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.

Projection d'ombre (APG). Le personnage devient temporairement une ombre.

Simulacre de vie supérieur (AdM). Gagne 2d10 points de vie temporaires + 1/niveau.

Terreur. Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.

Transmutation

Agrandissement de groupe. Agrandit plusieurs créatures.

Aspect animal supérieur (UC). Comme aspect animal mais donne droit à deux avantages animaux.

Chevaucher les vagues (AdM). La cible peut respirer sous l'eau et nager.

Contact calcificateur (APG). Contact qui ralentit la cible, 1d4 points d'affaiblissement de Dextérité.

Corps élémentaire I. Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille P.

Dysfonctionnement (AdM). Les créatures artificielles se comportent étrangement pendant 1 round/niveau.

Engin de siège magique supérieur (UC). L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts.

Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.

Flot obsidien (UC). Transforme une surface en verre fondu.

Forme bestiale II. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille TP, P, M ou G.

Forme de vermine I (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine P ou M.

Jet de flammes (APG). Des flammes jaillissent et infligent 2d6 points de dégâts.

Mémorisation (F). Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. Magiciens uniquement.

Physique monstrueux II (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux P ou M.

Rapetissement de groupe. Réduit la taille de plusieurs créatures.

Résistance à l'âge mineure (AdM). Ignore les malus de l'âge moyen.

Symbole de lenteur (AdM). Déclenche une rune qui ralentit les créatures.

Vision dans le noir supérieure (AdM). Vision à 36 mètres dans les ténèbres absolues.

Sorts d'ensorceleur de 5e niveau

Abjuration

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Apaisement de créatures artificielles (AdM). Réduit les chances qu'une créature artificielle devienne berserk.

Bulle de vie (APG). Protège les créatures contre l'environnement.

Couronne de lames (UC) (F). Quatre lames de mithral tournoient autour du personnage, attaquent les créatures voisines et le protègent contre les attaques d'opportunité quand il lance un sort.

Créature artificielle incassable (AdM). Augmente la résistance ou la RD d'une créature artificielle.

Peau de pierre (partagé) (UC) (M). Comme peau de pierre mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

Sanctuaire secret. Empêche quiconque d'observer ou de scruter une zone pendant 24 heures.

Divination

Contact avec les plans. Permet d'interroger une entité extraplanaire.

Lien télépathique. Permet de communiquer mentalement.

Œil indiscret. 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.

Symbole de scrutation (AdM). Déclenche une rune qui active un capteur de scrutation.

Enchantement

Brume mentale. Malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de Volonté.

Débilité. L'Int et le Cha de la cible tombent à 1.

Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.

Malédiction de dégoût (AdM). Cible fiévreuse quand elle voit le déclencheur.

Narcissisme suffisant (AdM). La cible est distraite par sa propre personne.

Symbole de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.

Évocation

Arc électrique (AdM). Les cibles situées sur une ligne prennent 1d6 électricité/niveau.

Communication à distance. Transmet un court message n'importe où.

Cône de froid. 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

Estoc sonore (AdM). Le bruit éloigne la cible.

Frappe douloureuse de groupe (APG). Comme *frappe douloureuse* mais affecte plusieurs créatures.

Main interposée. Abri contre un adversaire.

Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.

Mur de son (AdM). Mur de son qui dévie et blesse les créatures.

Serpent de feu (APG). Crée un chemin de feu sinueux de 1,50 m de long/niveau qui inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Tir d'énergie à l'arme de siège (UC). Un engin de siège G inflige le type de dégâts d'énergie choisi par le personnage et provoque des effets supplémentaires en fonction.

Illusion

Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10pv.

Faux-semblant. Modifie l'aspect d'une personne tous les 2 niveaux.

Image prédéterminée. Comme image accomplie, mais sans concentration.

Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.

Magie des ombres. Reproduit les évocations de 4e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

Mirage. Comme terrain hallucinatoire, plus structures artificielles.

Songe. Envoie un message à un dormeur.

Symbole fatal (UC) (M). Comme symbole de mort mais occupe une case de 1,50 (M).

Toile fantasmagorique (APG). La cible est prise dans une toile d'araignée imaginaire.

Invocation

Brume mortelle. Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con.

Chien de garde. Chien spectral capable de combattre.

Coffre secret (F). Coffre caché dans le plan Éthéré.

Contrat. Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.

Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Corrosion (AdM). Une tache acide blesse un adversaire.

Création majeure. Comme création mineure, plus pierre et métal.

Fosse affamée (APG). Comme *création de fosse* mais inflige 4d6 points de dégâts à ceux sur lesquels elle se referme.

Geyser (APG). Crée un geyser d'eau bouillante.

Jet d'acide (AdM). 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus 1 round d'acide.

Juxtaposition hostile (UC). Le personnage crée un lien dimensionnel entre la créature visée et sa personne. Ils échangent de place.

Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.

Prison de glace (AdM). Une épaisse gangue de glace retient la cible et la blesse.

Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.

Nécromancie

Absorption de toxine (UC). Le personnage est temporairement immunisé contre les maladies et les toxines, il en absorbe une et la transmet à autrui.

Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.

Porte-peste (AdM). Les attaques de la cible transmettent la fièvre des marais.

Possession (F). Permet de s'emparer du corps d'un autre.

Possession d'objet (AdM). Possède et anime un objet.

Projection astrale mineure (AdM). Déplacements astraux limités.

Suffocation (APG). La cible suffoque rapidement.

Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs.

Vagues de fatigue. Plusieurs cibles sont fatiguées.

Transmutation

Adaptation planaire (APG). Résiste aux effets néfastes d'un plan.

Anatomie morte-vivante II (AdM). Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants TP ou G.

Broderie (M) (APG). Les objets en tissu s'ornent de broderies.

Corps élémentaire II. Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille M.

Croissance animale. Double la taille de 1 animal/2 niveaux.

Écholocation (AdM). Les sens radars du personnage lui donnent la vision aveugle à 12 mètres.

Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini.

Forme bestiale III. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille P ou M.

Forme de vermine II (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine TP ou G.

Forme végétale I. Le lanceur de sorts se transforme en plante de taille P ou M.

Métamorphose. Change la forme du sujet.

Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif.

Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.

Physique monstrueux III (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux de taille Min ou TG.

Réparation rapide (AdM). Les créatures artificielles gagnent guérison accélérée 5.

Télékinésie. Permet de déplacer des objets, d'attaquer des créatures, de lancer des objets.

Transmutation de la boue en pierre. Affecte deux cubes de 3 m d'arête/niveau.

Transmutation de la pierre en boue. Affecte deux cubes de 3 m d'arête/niveau.

Vents capricieux (AdM). Mur de vent qui bloque des attaques particulières.

Vol supérieur. Le PJ vole à 12 m/round et fait du footing sur de longues distances.

Universelle

Permanence (M). Rend certains sorts permanents.

Sorts d'ensorceleur de 6e niveau

Abjuration

Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.

Défense magique. Plusieurs effets magiques protègent une zone.

Dissipation suprême. Comme dissipation de la magie, mais sur cibles multiples.

Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme globe d'invulnérabilité partielle, mais bloque aussi les sorts du 4e niveau.

Symbole de sceau (AdM). Crée un mur de force à déclencheur.

Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

Divination

Analyse d'enchantement (F). Révèle les propriétés magiques.

Balle dédiée supérieure (UC). Comme balle dédiée mais inflige 2 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts.

Lien des esprits combattifs (AdM). Le personnage et un allié gagnent un bonus à l'attaque et à la CA.

Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, d'un individu ou d'un objet.

Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Enchantement

Héroïsme suprême. Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.

Manteau de rêves (APG). Les créatures vivantes situées dans un rayon de 1,50 m s'endorment.

Mépris absolu (AdM). L'attitude de la cible empire de deux crans.

Pulsion de jalousie (AdM). La cible vole ou désarme autrui.

Quête. Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.

Sérénité (AdM). Sentiment paisible qui blesse les créatures violentes.

Suggestion de groupe. Comme suggestion, mais une cible/niveau.

Symbole de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.

Vengeance pour outrage (AdM). La cible est obligée de détruire un ennemi.

Évocation

Éclair multiple. 1d6 pts de dégâts/niveau et 1 éclair secondaire/niveau.

Flamme contagieuse (APG). Rayon qui inflige 4d6 points de dégâts de feu avant de passer à une nouvelle cible.

Froide frappe de glace (AdM). Cône d'éclats de glace qui inflige 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

Main impérieuse. Main repoussant les adversaires.

Menottes scellées (AdM). La cible est limitée à un certain périmètre.

Prévoyance (F). Déclenche un autre sort sous condition.

Sirocco (APG). Vent chaud qui inflige 4D6 points de dégâts, fatigue les créatures touchées et les renverse.

Sphère glaciale. Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.

Tir d'énergie à l'arme de siège supérieur (UC). Comme tir d'énergie à l'arme de siège mais affecte un engin de n'importe quelle taille.

Illusion

Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Image permanente. Illusion permanente qui comprend les aspects visuels, sonores et olfactifs et de température.

Image programmée (M). Comme image accomplie, mais déclenchée par condition.

Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement.

Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

Invocation

Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts d'acide.

Contrat intermédiaire. Comme contrat, mais jusqu'à 12 DV.

Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Convocation de pudding noir (AdM). Convoque un pudding noir.

Mur de fer (M). 30 pv/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.

Poudre d'escampette (APG). Téléporte un groupe d'alliés et de créatures préétabli en un endroit prédéterminé.

Téléportation par cristal de glace (AdM). La cible est gelée puis téléportée.

Nécromancie

Annihilation de mort-vivant (M). Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).

Bouclier involontaire (M) (APG). La cible partage les blessures reçues par le lanceur de sorts.

Cercle de mort (M). Tue 1d4 DV de créatures/niveau.

Création de mort-vivant (M). Goule, blême, momie ou mohrg.

Contagion supérieure (AdM). Infecte une cible avec une maladie magique.

Malédiction majeure (AdM). Comme malédiction mais plus difficile à dissiper.

Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

Symbole de terreur (M). La rune frappe les créatures proches de panique.

Transmutation

Anatomie morte-vivante III (AdM). Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants de taille Min ou TG.

Corps élémentaire III. Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille G.

Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.

Endurance de l'ours de groupe. Comme endurance de l'ours, mais affecte un sujet/niveau.

Ennemi contondant (APG). Permet au personnage d'user de télékinésie pour se servir d'une créature comme d'une arme.

Force de taureau de groupe. Comme force de taureau, mais affecte un sujet/niveau.

Forme bestiale IV. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille Min, TP, P, M, G ou TG ou d'une créature magique de taille TP, P, M ou G.

Forme draconique I. Transforme le lanceur de sorts en dragon de taille M.

Forme liquide (APG). Gagne RD 10/tranchant, augmente l'allonge de 3 m et peut respirer sous l'eau.

Forme végétale II. Le lanceur de sorts se transforme en plante de taille G.

Grâce féline de groupe. Comme grâce féline, mais affecte un sujet/niveau.

Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées et collines.

Nappe de goudron (UC). Transforme la couche supérieure du sol en goudron brûlant.

Pétrification. Transforme la cible en statue.

Physique monstrueux IV (AdM). Comme physique monstrueux III avec plus de pouvoirs.

Remémoration. Permet de se rappeler d'un sort du 5e niveau ou moins. Magiciens uniquement.

Résistance à l'âge (AdM). Ignore les malus de l'âge avancé.

Ruse du renard de groupe. Comme ruse du renard, mais affecte un sujet/niveau.

Sagesse du hibou de groupe. Comme sagesse du hibou, mais affecte un sujet/niveau.

Splendeur de l'aigle de groupe. Comme splendeur de l'aigle, mais affecte un sujet/niveau.

Transformation martiale (M). Le PJ gagne des bonus au combat.

Transmutation de la pierre en chair. Ramène une créature pétrifiée à la vie.

Sorts d'ensorceleur de 7e niveau

Abjuration

Bannissement. Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.

Cercle de clarté (AdM). Une émanation gêne les illusions et la discrétion.

Dépense (APG). Gaspille les utilisations limitées de pouvoirs magiques de la cible.

Déviaton (APG). Les attaques qui ratent le personnage sont redirigées vers leur source.

Dissimulation suprême. Rend le sujet invisible, même à la scrutation.

Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.

Divination

Scrutation suprême. Comme scrutation, mais plus rapidement et plus longtemps.

Vision magique suprême. Comme vision magique, mais révèle également les effets magiques sur les créatures et les objets.

Vision mystique (M). Comme mythes et légendes, mais plus rapide.

Enchantement

Aliénation mentale. La cible souffre en permanence de confusion.

Immobilisation de personne de groupe. Comme immobilisation de personne, mais dans un rayon de 9 m.

Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

Symbole d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.

Vagues d'extase (AdM). Les créatures sont étourdies et chance-lantes de plaisir.

Évocation

Boule de feu à retardement. 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rounds.

Cage de force (M). Cube de force emprisonnant ce qui se trouve à l'intérieur.

Cri ki (AdM). La cible reçoit 1d6 dégâts sonores/niveau et elle est étourdie.

Épée de force (F). Lame d'énergie flottante qui frappe les adversaires.

Poigne agrippeuse. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

Rayons prismatiques. Rayons magiques à effets variés.

Vents cinglants (AdM). Le vent bloque la visibilité et inflige 3d6 points de dégâts.

Vortex (APG). Crée un tourbillon dans l'eau.

Illusion

Convocation d'ombres suprême. Comme convocation d'ombres, mais jusqu'au 6e niveau ; 60 % sont réelles.

Invisibilité de groupe. Comme invisibilité, mais multiples sujets.

Projection d'image. Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.

Simulacre (M, X). Crée un double partiellement réel du sujet.

Vengeance fantasmagorique (APG). Un fantôme se lève du cadavre et chasse son assassin.

Voile lunaire (AdM). Dissipe la lumière et inverse les lycanthropes.

Invocation

Changement de plan (F). Permet de changer de plan (huit sujets max.).

Création de demi-plan mineure (AdM). Création d'un demi-plan.

Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Éruption caustique (AdM). Explosion de 1d6 acide/niveau qui persiste.

Extase (AdM). Annule les émotions néfastes.

Invocation instantanée (M). L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.

Juxtaposition hostile supérieure (UC). Le personnage peut viser une créature de plus tous les quatre niveaux de lanceur de sorts.

Manoir somptueux (F). Demeure extradimensionnelle.

Porte de phase. Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.

Rempart (APG). Crée une barrière de terre de 1,50 m d'épaisseur.

Téléportation d'objet. Comme téléportation, mais sur un objet.

Téléportation suprême. Comme téléportation, sans limite de portée et sans risque d'erreur.

Traverser l'espace (UC). Le personnage peut dépenser une action de mouvement pour se téléporter à 9 m de sa position ou pour se relever sans provoquer d'attaque d'opportunité alors qu'il était à terre.

Nécromancie

Contrôle des morts-vivants. Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.

Doigt de mort. Inflige 10 points de dégâts/niveau à une cible.

Épidémie (AdM). Infecte un sujet avec une maladie très contagieuse.

Résurrection temporaire (AdM). Ramène une créature à la vie pendant 24 heures, après quoi elle meurt à nouveau.

Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.

Vagues d'épuisement. Plusieurs cibles sont épuisées.

Transmutation

Adaptation planaire de groupe (APG). Comme *adaptation planaire* mais affecte des cibles multiples.

Brandon (APG). Les alliés gagnent *arme enflammée*, sont immunisés contre les sorts de feu du personnage et bénéficient d'un rayon de feu.

Canon arcanique (UC) (F). Le focalisateur du personnage devient un canon magique qui tire de son propre chef.

Contrôle de créature artificielle (AdM). Prend le contrôle d'une créature artificielle.

Contrôle du climat. Modifie le climat local.

Corps de glace (AdM). Le corps du personnage devient de la glace vivante.

Corps élémentaire IV. Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille TG.

Forme draconique II. Le lanceur de sorts se transforme en dragon de taille G.

Forme de géant I. Le lanceur de sorts se transforme en géant de taille G.

Forme éthérée. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.

Forme végétale III. Le lanceur de sorts se transforme en plante de taille G.

Inversion de la gravité. Objets et créatures tombent vers le haut.

Métamorphose suprême. Donne une nouvelle forme, plus puissante, à une cible consentante.

Parole résonnante (AdM). La cible est blessée, chancelante et étourdie.

Résistance à l'âge supérieure (AdM). Ignore les malus de l'âge vénérable.

Statue. Le sujet peut se statuer à volonté.

Tempête de peste (AdM). Un nuage infecte les créatures comme contagion.

Vol de groupe (APG). Une créature/niveau peut voler.

Universelle

Souhait limité (M). Modifie la réalité dans une certaine mesure.

Sorts d'ensorceleur de 8e niveau

Abjuration

Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.

Manteau marin (APG). Enveloppe la créature d'une couche d'eau protectrice.

Mur prismatique. Mur à effets magiques variés.

Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8.

Verrou dimensionnel. Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.

Divination

Échec annoncé (AdM). La cible est secouée et fiévreuse de façon permanente et peut même recevoir une plaie magique.

Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.

Moment de prescience. Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.

Œil indiscret suprême. Comme œil indiscret, les yeux bénéficiant d'une vision lucide.

Enchantement

Attirance (F). Objet ou lieu attire certaines créatures.

Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.

Charme-monstre de groupe. Comme charme-monstre, mais sur 9 m de rayon.

Danse irrésistible. Force le sujet à danser.

Entrave (M). Diverses possibilités pour emprisonner une créature.

Exigence. Comme communication à distance, plus suggestion.

Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.

Symbole d'aliénation mentale (M). La rune frappe les créatures proches de démente.

Tranquillité euphorique (APG). Rend une unique créature pacifique et amicale.

Évocation

Cri suprême. Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.

Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.

Nuées d'orage (APG). 1d8 dégâts/niveau (max 20d8) aux cibles.

Poing serré. Main géante qui abrite, pousse ou attaque.

Rayon polaire. Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau et 1d4 point de réduction permanente de Dextérité.

Sphère téléguidée. Comme sphère d'isolement, mais le PJ la déplace par télékinésie.

Illusion

Écran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

Magie des ombres suprême. Comme magie des ombres, mais jusqu'au 7e niveau ; 60 % sont réelles.

Motif scintillant. Les couleurs frappent de confusion, d'étourdissement ou d'inconscience.

Invocation

Appel de créature artificielle (AdM). Appelle un golem auprès du personnage.

Contrat suprême. Comme contrat, mais jusqu'à 18 DV.

Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création de demi-plan (AdM). Comme création de demi-plan mineure mais plus grand et avec des caractéristiques planaires.

Dédale. Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.

Mur de lave (APG). Un mur blesse les ennemis qui tentent de le franchir et envoie régulièrement de la lave sur les cibles voisines.

Nuage incendiaire. Nuage infligeant 6d6 points de dégâts de feu/round.

Séquestration (F, M). Emprisonne la cible dans une gemme.

Nécromancie

Clone (F, M). Double s'éveillant à la mort de l'original.

Création de mort-vivant dominant (M). Ombre, âme en peine, spectre ou dévoreur.

Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.

Orbe du néant (AdM). Une sphère inflige des niveaux négatifs.

Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.

Transmutation

Anatomie morte-vivante IV (AdM). Comme forme de mort-vivant III mais avec plus de pouvoirs.

Animation suspendue (M). Met la cible en état de stase.

Aspect terrifiant (UC). Le personnage se transforme en une version G terrifiante de lui-même et émet une aura qui secoue ou effraye les créatures.

Corps de fer. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

Forme draconique III. Transforme le lanceur de sorts en dragon TG.

Forme de géant II. Le lanceur de sorts se transforme en géant TG.

Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

Sorts d'ensorceleur de 9e niveau

Abjuration

Délivrance. Libère la victime d'un emprisonnement.

Disjonction. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la terre.

Esprit impénétrable (partagé) (UC). Comme esprit impénétrable mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Mur de suppression (M) (APG). Crée un mur qui désactive la magie.

Sphère prismatique. Comme mur prismatique, mais protège de tous les côtés.

Symbole de vulnérabilité (AdM). Déclenche une rune qui impose des malus temporaires.

Divination

Prémonition. Sixième sens avertissant le PJ en cas de danger.

Enchantement

Domination universelle. Comme domination, mais sur n'importe qui.

Immobilisation de monstre de groupe. Comme immobilisation de monstre, mais sur 9 m de rayon.

Invocation héroïque (UC). Des créatures bénéficient de bonus aux jets d'attaque et de dégâts, de points de vie temporaires et d'une immunité contre les effets de peur et de charme.

Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.

Présence écrasante (AdM). Les créatures s'inclinent devant le personnage comme devant un dieu.

Symbole de lutte (AdM). Déclenche une rune qui oblige une créature à attaquer.

Évocation

Chevaucher la foudre (AdM). Transforme en électricité.

Main broyeuse. Main géante qui abrite, pousse ou attaque.

Nuée de météores. Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.

Vents de la vengeance (APG). Permet de voler et d'attaquer avec le vent.

Illusion

Reflets d'ombre. Comme convocation d'ombres, mais jusqu'au 8e niveau ; 80 % sont réelles.

Ennemi subconscient. Comme assassin imaginaire, mais dans un rayon de 9 m.

Invocation

Cercle de téléportation (M). Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.

Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création de demi-plan supérieure (AdM). Comme création de demi-plan mais plus grand et avec plus de caractéristiques planaires.

Heurt de pierres (APG). Inflige 20d6 points de dégâts aux créatures cibles.

Phalange de bois (AdM). Crée temporairement 1d4+2 golems de bois qui se battent pour le personnage.

Portail (M). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Prison de glace de groupe (AdM). Comme prison de glace mais affecte 1 créature/niveau.

Refuge. Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

Téléportation interplanétaire (AdM). Téléportation sur une autre planète.

Tsunami (APG). Une vague gigantesque abîme et balaye tout ce qui se trouve sur son passage.

Nécromancie

Absorption d'énergie. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Plainte d'outre-tombe. Inflige 10 points de dégâts/niveau à une créature/niveau.

Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Suffocation de groupe (APG). Une créature/niveau suffoque.

Terre maudite (AdM). Les plantes meurent, les créatures vivantes tombent malades ou les créatures mortes se relèvent comme zombies.

Transmutation

Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

Corps enflammé (APG). Le personnage gagne divers pouvoirs liés au feu.

Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.

Transmutation du sang en acide (AdM). La cible reçoit des dégâts d'acide à chaque round et ses assaillants en reçoivent aussi.

Vague mondiale (APG). Une vague d'eau ou de terre emporte le personnage sur une grande distance.

Universelle

Souhait. Comme souhait limité, mais avec moins de limitations.

Les archétypes de l'ensorceleur

Sang mêlé

Un lignage de sang mêlé combine les pouvoirs de deux héritages distincts. Dans la plupart des cas, les ensorceleurs qui possèdent ce lignage sont le fruit de deux ensorceleurs issus de lignées différentes, mais il arrive que l'un d'eux naisse de la combinaison d'autres pouvoirs : un ensorceleur draconique qui est amené à accomplir une grande destinée, un ensorceleur abyssal dont la famille traite avec des diables et un ensorceleur profane élevé par des fées depuis sa naissance, voilà autant de sources possibles pour des lignages de sang mêlé.

Un ensorceleur de sang mêlé choisit deux lignages différents. Il a accès aux compétences, aux dons et à certains pouvoirs des deux lignées dont il est issu mais cela lui coûte une part de santé mentale et réduit ses choix (voir les inconvénients).

Compétences de classe. Un ensorceleur de sang mêlé reçoit des compétences de classe supplémentaires issues de ses deux lignages. Si les deux lignées offrent les mêmes, il n'en tire aucun avantage.

Sorts supplémentaires. Un ensorceleur de sang mêlé peut choisir des sorts supplémentaires dans ses deux lignages. Il peut également apprendre un sort supplémentaire de plus bas niveau qu'il n'a pas encore choisi à la place du sort de niveau supérieur auquel il a droit. Les sorts supplémentaires de plus bas niveau occupent le même emplacement de sort que celui qu'ils auraient dû avoir si l'ensorceleur les avait choisis au bon moment.

Exemple : Au niveau 3, un ensorceleur de sang mêlé aberrant/abyssal peut apprendre *frayeur* ou *agrandissement* comme sort supplémentaire de lignage. S'il choisit *frayeur* comme sort supplémentaire de niveau 3, il peut utiliser son sort supplémentaire de niveau 5 pour apprendre *agrandissement* au lieu de *force de taureau* ou de *détection de l'invisibilité* et il l'ajoute à sa liste de sorts connus de niveau 1 (comme s'il l'avait appris en sort supplémentaire de niveau 3).

Don supplémentaire. Un ensorceleur de sang mêlé combine les dons supplémentaires de ses deux lignages et peut choisir celui qu'il souhaite dans les deux listes.

Arcanes de lignage. L'ensorceleur sang mêlé gagne les arcanes de ses deux lignages.

Pouvoirs de lignage. Aux niveaux 1, 3, 9, 15 et 20, l'ensorceleur de sang mêlé obtient l'un des deux pouvoirs de lignage accessibles à son niveau. Il peut aussi choisir un pouvoir d'un niveau inférieur à celui qu'il peut prendre s'il ne l'a pas encore choisi.

Inconvénients. L'ensorceleur de sang mêlé apprend un sort de moins à chaque niveau que dans la table des "sorts connus par l'ensorceleur" (y compris pour les tours de magie). De plus, les impulsions conflictuelles qui naissent de la divergence naturelle des héritages duaux de l'ensorceleur l'obligent à faire des efforts mentaux constants pour se concentrer sur sa situation et ses besoins actuels, ce qui lui laisse moins de force mentale pour s'occuper des dangers extérieurs.

L'ensorceleur de sang mêlé a toujours un malus de -2 aux jets de Volonté.

Sang sauvage

Un ensorceleur de sang sauvage possède une mutation d'un lignage plus ordinaire, avec un arcane et au moins un pouvoir de

lignage différents par rapport à la version classique. Pour créer un ensorceleur au sang sauvage, il faut choisir un lignage existant puis choisir l'une des mutations de lignage associées à ce lignage. L'ensorceleur utilise les compétences de classe, les sorts supplémentaires et les dons supplémentaires associés au lignage et l'arcane de lignage muté. Il utilise les pouvoirs habituels de son lignage, sauf quand ils sont remplacés par ceux de lignage muté.

Aérien.

La magie du personnage se concentre plus sur la puissance de l'air et de la pluie que sur celle des éclairs et du tonnerre.

Lignage associé. Lignage des tempêtes

Arcane de lignage. Si le personnage se trouve à l'extérieur alors qu'il pleut, peu importe le type de pluie, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 2.

Pouvoirs de lignage.

Les plus grandes tempêtes doivent leurs ravages au vent et non à la foudre.

Appel du vent (Mag). Au niveau 9, le personnage peut demander aux vents de lui obéir pendant 1 minute par niveau. Ceci fonctionne comme le *contrôle des vents* mais le personnage peut choisir de s'immuniser contre toute augmentation des effets de vent de sa création. La durée de ce pouvoir n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Ce pouvoir de lignage remplace foudre.

Anarchique

Le pouvoir magique du personnage puise dans l'anarchie la plus pure.

Lignage associé. Protéen

Arcane de lignage. Quand le personnage rate un test de concentration pour lancer un sort, il crée un effet de tour de magie. L'ensorceleur détermine au hasard un tour de magie parmi ceux qu'il connaît (s'il en connaît six, il lance par exemple 1d6). Il y a 50% de chances qu'il affecte une cible choisie par l'ensorceleur dans un rayon de 18 mètres (12c), sinon, il l'affecte lui.

Pouvoirs de lignage.

Quand le personnage annule ou détruit un sort hostile, une énergie magique brute jaillit de sa personne.

Sauvage contrecoup (Sur). Au niveau 3, quand le personnage dissipe ou contre un sort adverse, le lanceur reçoit 1d6 points de dégâts + 1 par niveau du sort affecté (s'il se trouve à moins de 30 mètres (20c)). Ce pouvoir de lignage remplace les résistances protéennes.

Brute

Le pouvoir des abysses varie de façon radicale, même entre des démons similaires.

Lignage associé. Abyssal

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort qui inflige des points de dégâts, il inflige 2 points de dégâts supplémentaires à l'une des cibles du sort, choisie par ses soins. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les sorts qui n'infligent pas de points de dégâts (comme un affaiblissement de caractéristique).

Pouvoirs de lignage.

La fuite est souvent la clef de la survie.

Ailes des Abysses (Sur). Au niveau 9, le personnage peut, chaque jour, faire sortir des ailes membraneuses de son dos et voler pendant un nombre de minutes égal à son niveau d'ensorceleur, avec une vitesse de 18 mètres (12c) et une bonne manœuvrabilité. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Ce pouvoir de lignage remplace force des Abysses.

Distordu

La souillure étrangère de l'ensorceleur provoque des malformations et des mutations chez les autres.

Lignage associé. Aberrant

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort de la sous-école de la métamorphose, il peut faire bénéficier une cible de son choix d'un effet aléatoire tiré de la table des Avantages de la métamorphose distordue. Ce bonus persiste tant que la métamorphose affecte la cible.

Avantages de la métamorphose distordue	
D12	Effet
1	double articulation : +2 aux tests d'Évasion
2	doigts palmés : +2 aux tests de Natation
3	poigne de fer : +2 aux tests d'Escalade et au DMD contre les manœuvres de désarmement.
4	œil d'insecte : +2 aux tests de Perception
5	camouflage : +2 aux tests de Discrétion
6	peau dure : bonus de +1 à l'armure naturelle
7	robuste : +1 aux jets de Vigueur
8	vif : +1 aux jets de Réflexes
9	astucieux : +1 aux jets de Volonté
10	rapide : +1,50 mètre (1c) de déplacement
11	vicieux : +1 aux jets d'attaque au corps à corps
12	œil de faucon : +1 aux jets d'attaque à distance

Pouvoirs de lignage.

L'étrange sang du personnage fait ressortir ce qu'il y a de pire chez les autres.

Toucher de distorsion (Mag). À partir du niveau 1, le personnage crée un bref changement déroutant dans la forme physique d'une créature. Ce pouvoir affecte une créature située dans les 9 mètres (6c) qui est alors hébétée pendant 1 round (jet de Vigueur pour annuler, DD 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace rayon acide.

Empyréen

Le pouvoir céleste de l'ensorceleur lui vient de sa perspicacité plutôt que de sa forte personnalité.

Lignage associé. Céleste

Arcane de lignage. Contrairement à la plupart des ensorceleurs dont la magie innée est alimentée par leur forte personnalité, le personnage utilise sa volonté pour maîtriser et alimenter sa magie. Il utilise sa Sagesse et non son Charisme pour déterminer toutes ses capacités de classe et les effets liés comme les sorts supplémentaires quotidiens, le niveau de sort maximal qu'il peut lancer et le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts. Il gagne un bonus de +2 à tous les tests de Premiers secours et de Connaissances (religion).

Pouvoirs de lignage.

La nature quasi-divine du personnage lui donne d'étranges pouvoirs.

Fontaine sacrée (Sur). Au niveau 9, le lignage du personnage en fait un réceptacle naturel pour l'énergie divine. Il peut canaliser de l'énergie positive une fois par jour comme un prêtre de 4 niveaux de moins que son niveau d'ensorceleur. Ce pouvoir de lignage remplace ailes du paradis.

Envenimé

L'origine ophidienne du lignage du personnage se traduit plus par sa discrétion et ses prédispositions pour l'assassinat que pour son penchant pour le pouvoir et les alliances.

Lignage associé. Serpentin

Arcane de lignage. Le personnage gagne un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties, de Discrétion et d'Escalade.

Pouvoirs de lignage.

La magie de l'ensorceleur est souillée de poison.

Envenimer (Sur). Au niveau 3, le personnage peut, par une action rapide, lécher ou mordre une arme de corps à corps pour l'enduire d'une dose de venin de vipère à tête noire. Le DD du poison est égal à 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois au niveau 3 et, par la suite, une fois de plus tous les trois niveaux. Il est impossible d'enlever ou de stocker ce poison et l'arme perd les avantages qu'il confère au bout d'une heure ou après la première attaque qui touche. Ce pouvoir de lignage remplace ami des serpents.

Fondation

La magie de terre du personnage se tourne plus vers la défense que vers l'attaque.

Lignage associé. Profondeurs

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort de la sous-école de la convocation, les créatures invoquées gagnent une RD/adamantium égale à 1/2 niveau d'ensorceleur (1 au minimum). Cette RD ne se cumule pas avec celle qu'une créature pourrait déjà posséder.

Pouvoirs de lignage.

La roche est intemporelle et peut tout supporter.

Peau de fer (Mag). Au niveau 9, le personnage peut, par une action rapide, se doter d'une RD 10/adamantium pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'ensorceleur. Ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs. Ce pouvoir de lignage remplace éclats de cristal.

Karmique

L'univers punit ceux qui interfèrent avec la destinée.

Lignage associé. Voué à un grand destin

Arcane de lignage. Si le personnage incante sur la défensive parce qu'une créature le menace et qu'il rate son test de concentration, l'une des créatures qui le menacent déclenche une attaque d'opportunité de la part de l'ensorceleur et de l'un de ses alliés adjacents à l'ennemi. C'est à l'ensorceleur de déterminer quelle créature provoque l'attaque d'opportunité et quel allié pourra l'attaquer.

Pouvoirs de lignage.

La sang de l'ensorceleur réagit violemment à toute attaque.

Vengeance du destin (Sur). À partir du niveau 1, quand le personnage se fait toucher par une attaque de corps à corps, il peut maudire la créature qui l'a touché par une action immédiate. La cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts pendant 1d4 rounds. Un jet de Volonté (DD 10 +1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme) annule cet effet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace toucher de la destinée.

Linnorm

L'héritage draconique du personnage lui vient de l'un des puissants linnorms primitifs et non d'un de ces dragons plus répandus et un peu plus civilisés.

Lignage associé. Draconique

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort du registre de l'énergie qui correspond à l'énergie associée à son lignage de linnorm, il gagne un bonus d'armure naturelle égal à son niveau de lanceur de sorts pendant 1d4 rounds.

Pouvoirs de lignage

Les véritables dragons annihilent leurs adversaires avec des rayons d'énergie.

Esprit élémentaire (Sur). À partir du niveau 1, l'ensorceleur peut lancer un rayon élémentaire qui s'accorde au type d'énergie de son lignage. C'est une attaque de contact à distance qui nécessite une action simple et permet de viser un ennemi situé dans les 9 mètres (6c). Le rayon inflige 1d6 points de dégâts + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace griffes.

Né du bosquet

La magie de certaines plantes est verdoyante et celle d'autres plus brune, comme du bois de feuillu.

Lignage associé. Verdoyant

Arcane de lignage. Les pouvoirs de coercition de l'ensorceleur affectent même les créatures végétales. Quand il lance un sort à effet mental ou dépendant du langage, il affecte les créatures de type végétal comme s'il s'agissait d'humanoïdes qui comprennent son langage.

Pouvoirs de lignage.

Le pouvoir naturel du personnage crée des sous-fifres résistants et robustes.

Invocation luxuriante (Sur). Au niveau 3, quand le personnage invoque des créatures avec un sort de convocation, il peut choisir de les rendre vertes et feuillues. Le bonus d'armure naturelle de ces créatures augmente alors de +2 et elles gagnent un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la paralysie, le poison, la métamorphose, le sommeil et l'étourdissement. Ce pouvoir de lignage remplace photosynthèse.

Né de la mer

Les pouvoirs du personnage vont et viennent, comme la marée.

Lignage associé. Aquatique

Arcane de lignage. Quand l'ensorceleur se trouve dans un plan d'eau assez grand pour qu'il y flotte, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 1.

Pouvoirs de lignage. Le personnage préfère utiliser l'eau pour attaquer plutôt que de l'absorber.

Explosion aqueuse (Mag). Par une action simple, le personnage peut lancer un trait d'eau sur un ennemi distant de 9 mètres (6c), comme une attaque de contact à distance. L'ennemi tombe à terre et, si le personnage le désire, est repoussé à 1,50 mètre (1c) de lui. Un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme) annule cet effet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace toucher déshydratant.

Primitif

Les pouvoirs de l'ensorceleur s'accordent selon l'essence concentrée d'un plan élémentaire.

Lignage associé. Élémentaire

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort du registre de l'énergie de même type que celui de son lignage élémentaire, il inflige 1 point de dégâts de plus par dé lancé.

Pouvoirs de lignage.

Le personnage peut imprégner les créatures qu'il convoque d'énergie brute.

Convocation élémentaire (Sur). Au niveau 9, quand le personnage convoque une créature, il lui octroie une résistance de 10 contre le type d'énergie associé à son lignage élémentaire (si elle en possède déjà une, elle augmente de +5). Ses attaques naturelles infligent 1d6 de dégâts de ce même type d'énergie. Ce pouvoir de lignage remplace explosion élémentaire.

Rubicond

Le pouvoir de la non-mort peut aussi bien venir du froid du sang que de la solidité de l'os.

Lignage associé. Mort-vivant

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort de l'école de la nécromancie, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 1.

Pouvoirs de lignage.

La magie du personnage imite celle des morts affamés.

Le sang, c'est la vie (Sur). Au niveau 1, le personnage se nourrit du sang des créatures décédées depuis peu. Par une action simple, il peut boire le sang d'une créature morte il y a moins d'une minute. La créature doit être tangible, être au moins de la même taille que lui et avoir du sang. Ce pouvoir soigne l'ensorceleur de 1d6 points de dégâts et le nourrit comme un repas complet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace toucher du tombeau.

Sage

Les spécialistes des arcanes cherchent toujours à créer de nouveaux moyens d'utiliser leur magie.

Lignage associé. Profane

Arcane de lignage. Contrairement à la plupart des ensorceleurs dont la magie innée vient de leur forte personnalité, le sage se repose sur son intelligence pour comprendre et maîtriser ses pou-

voirs mystiques. Il utilise son Intelligence et non son Charisme pour déterminer toutes ses capacités de classe et les effets liés comme les sorts supplémentaires quotidiens, le niveau de sort maximal qu'il peut lancer et le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts. Il gagne un bonus de +2 à tous les tests de Connaissances (mystères) et d'Art de la magie.

Pouvoirs de lignage.

L'ensorceleur a une préférence pour les décharges d'énergie spirituelle.

Carreau arcanique (Mag). À partir du niveau 1, le personnage peut, par une action simple, lancer un rayon de force magique sur un ennemi situé à moins de 9 mètres (6c), comme avec une attaque de contact à distance. Ce rayon inflige 1d4 points de dégâts + 1 par tranche de deux niveaux d'ensorceleur. Ces dégâts sont considérés comme résultant d'un sort d'un niveau égal à la moitié du niveau de l'ensorceleur. C'est un effet de force. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur d'Intelligence. Ce pouvoir de lignage remplace pacte magique.

Sang givré

La source glaciale de la magie du personnage coule dans ses veines comme de l'eau glacée.

Lignage associé. Boréal

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort du registre du froid, il peut choisir une cible de ce sort qui sera ralentie (comme avec un sort de *lenteur*) pendant 1 round. Un jet de Vigueur (DD 10 + niveau du sort de froid + modificateur de Charisme) annule cet effet.

Pouvoirs de lignage.

Il faut parfois amener le froid à ses ennemis.

Carreau glacé (Mag). Au niveau 9, le personnage peut faire jaillir une averse de neige glaciale de l'air. Ce rayonnement de 3 mètres (2c) de rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau d'ensorceleur (jet de Réflexes 1/2 dégâts). Le DD de ce jet est de 1 + 1/2 niveau d'ensorceleur + modificateur de Charisme. Au niveau 9, le personnage peut utiliser ce sort une fois par jour, deux fois au niveau 17 et trois au niveau 20. Ce pouvoir a une portée de 18 mètres (12c) et remplace linceul de neige.

Sylvestre

Les rapports que le personnage entretient avec la nature sont plus liés à ses créatures qu'à son caractère capricieux.

Lignage associé. Féérique

Arcane de lignage. Voir les pouvoirs de lignage

Pouvoirs de lignage.

La magie de l'ensorceleur s'apparente à celle des fées qui parlent aux bêtes et changent de forme.

Compagnon animal (Ext). L'ensorceleur gagne un compagnon animal. Son niveau de druide effectif est égal à son niveau d'ensorceleur -3 (1 au minimum). Ce pouvoir de lignage compte comme un arcane et remplace aussi toucher rieur.

Ailes féériques (Sur). Au niveau 15, le personnage peut, chaque jour, faire sortir des ailes d'insecte de son dos et rétrécir d'une catégorie de taille (comme avec *rapetissement*). Il peut voler ainsi pendant un nombre de minutes égal à son niveau d'ensorceleur, avec une vitesse de 18 mètres (12c) et une bonne manœuvrabilité.

Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Ce pouvoir de lignage remplace magie des fées.

Touché par les Enfers

La corruption diabolique du personnage vient des profondeurs des Enfers.

Lignage associé. Infernal

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort, il gagne un bonus aux tests d'Intimidation égal au niveau de ce sort pendant un round.

Pouvoirs de lignage.

Le fardeau écrasant du mal a donné au personnage la force de tout supporter.

Robuste comme les Enfers (Ext). Au niveau 9, l'ensorceleur gagne un bonus inné de +2 à la Constitution. Ce bonus passe à +4 au niveau 13 et à +6 au niveau 17. Ce pouvoir de lignage remplace feu infernal.

Touché par le vide

Les ténèbres entre les étoiles appellent l'ensorceleur.

Lignage associé. Étoiles

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort d'évocation, il peut étouffer une cible affectée qui a raté son jet de sauvegarde à l'aide du vide intersidéral sans air. La cible est alors muette (comme avec un sort de *silence*) pendant 1 round. C'est un pouvoir surnaturel.

Pouvoirs de lignage.

La magie du personnage est plus noire que n'importe quelle nuit.

Poussières noires (Mag). Ce pouvoir fonctionne comme minimimétores et le remplace, mais il inflige des dégâts de froid.

Champ du néant (Mag). Au niveau 9, l'ensorceleur peut créer une zone influencée par le vide noir. Ce pouvoir fonctionne comme une *tempête de grêle* mais affecte aussi la zone avec des *ténèbres profondes* pendant 1 round par tranche de quatre niveaux d'ensorceleur. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 3 et une fois de plus tous les trois niveaux. Ce pouvoir de lignage remplace aurore boréale.

Umbral

Il est dans la nature de l'ensorceleur de rassembler les ténèbres qui l'habitent.

Lignage associé. Ombres

Arcane de lignage. Quand le personnage lance un sort dans une zone faiblement éclairée ou dans les ténèbres, son niveau de lanceur de sorts effectif augmente de 1.

Pouvoirs de lignage.

La magie des ombres du personnage est plus orientée vers la défense que l'attaque.

Manteau des ombres (Mag). Au niveau 1, le personnage peut, par une action simple, offrir un manteau d'ombres à une cible. Il accorde un bonus égal à la moitié du niveau de l'ensorceleur aux tests de Discrétion faits dans une zone de faible luminosité ou d'obscurité pendant 1 round par tranche de deux niveaux d'ensorceleur (avec un minimum de +1 en bonus pendant 1 round). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un

nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Ce pouvoir de lignage remplace toucher des ombres.

Visionnaire

La magie onirique du personnage influe fortement sur le monde de l'éveil.

Lignage associé. Onirique

Arcane de lignage. L'ensorceleur récupère toujours ses sorts une fois par jour mais, avant cela, il n'a besoin que d'une heure de sommeil. (Il est tout de même sujet aux risques de fatigue normaux s'il ne se repose pas assez.)

Pouvoirs de lignage.

Les rêves du personnage esquissent le futur.

Vision (Mag). Au niveau 9, quand l'ensorceleur dort, il obtient des informations grâce à ses visions prophétiques. Une fois par jour, quand il dort, il peut chercher une information sur les actions à entreprendre dans la semaine à venir comme s'il avait lancé un sort de *divination*. Au niveau 9, il obtient seulement des informations sur une seule question. Au niveau 17, il a des réponses à deux questions et au niveau 20 à trois. Ce pouvoir de lignage remplace façonneur de rêves.