

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Le Magicien

Table des matières

Le magicien	2
Descriptif de la classe	2
Les écoles de magie	5
Les écoles de magie	5
Liste des écoles de magie	5
Liste des écoles de magie élémentaire	5
L'école d'Abjuration.....	5
L'école élémentaire de l'Air.....	6
L'école élémentaire du Bois	6
L'école de Divination.....	7
L'école élémentaire de l'Eau.....	7
L'école d'Enchantement	8
L'école d'Évocation.....	8
L'école élémentaire du Feu	9
L'école d'Illusion.....	10
L'école d'Invocation.....	10
L'école élémentaire du Métal	11
L'école de Nécromancie.....	11
L'école élémentaire de la Terre	12
L'école de Transmutation.....	12
École universelle.....	13
Les familiers	14
Profil des familiers.....	14
Description des pouvoirs spéciaux des familiers	15
Découvertes arcaniques	21
Liste des sorts de magicien	23
Sorts de magicien du niveau 0 (tours de magie)	23
Sorts de magicien de 1er niveau.....	23
Sorts de magicien de 2e niveau.....	25
Sorts de magicien de 3e niveau.....	26
Sorts de magicien de 4e niveau.....	28
Sorts de magicien de 5e niveau.....	29
Sorts de magicien de 6e niveau.....	30



Sorts de magicien de 7e niveau	31
Sorts de magicien de 8e niveau	32
Sorts de magicien de 9e niveau	33
Les archétypes de magicien	35
Mage de siège	35
Maître des parchemins	35
Poseur de bombes	36
Sortiléro	36

Le magicien

Au-delà du voile du monde de tous les jours se cachent les mystères du pouvoir absolu. Les œuvres des êtres supérieurs aux mortels, les légendes des royaumes où vivent les dieux et les esprits, les actes créateurs à la fois merveilleux et terribles... tous ces mystères intriguent ceux qui possèdent l'ambition et les capacités nécessaires pour s'élever au-dessus du commun des mortels et atteindre le pouvoir véritable. C'est la voie des magiciens. Ces individus à l'esprit affûté recherchent, collectent et convoitent les connaissances ésotériques et se servent d'arts connus seulement d'une poignée de personnes pour réaliser des merveilles allant au-delà de la portée des simples mortels. Certains choisissent un domaine d'étude magique spécifique et deviennent des experts d'une certaine catégorie de pouvoirs, alors que d'autres optent pour la versatilité et jouissent de toute l'étendue des merveilles magiques. Dans tous les cas, l'ingéniosité et la puissance des magiciens sont évidentes : ils peuvent détruire leurs ennemis,

renforcer leurs alliés et façonner le monde selon leurs désirs.

Rôle. Alors que les études des magiciens généralistes leur permettent de se préparer à n'importe quel type de danger, les magiciens spécialistes s'intéressent à des écoles de magie qui les rendent particulièrement efficaces dans un domaine spécifique. Mais, quelle que soit la voie choisie, tous les magiciens sont des maîtres de l'impossible, capables d'aider leurs alliés à faire face à n'importe quelle menace.

Voir aussi les écoles de magie et les familiers.

Voir aussi les découvertes arcaniques.

Voir aussi la liste des sorts des magiciens.

Voir les archétypes du magicien. Mage de siège (UC) / Maître des parchemins (UM) / Poseur de bombes (UC) / Sortiléro (UC)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour												
						0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e			
1	+0	+0	+0	+2	pacte magique, école de magie, tours de magie, Écriture de parchemins	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	—	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3	—	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4	don supplémentaire	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5	—	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	don supplémentaire	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9	—	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9	don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
17	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
18	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
19	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	-	-	-
20	+10/+5	+6	+6	+12	don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe. Les compétences de classe du magicien sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connais-

sances (tous les domaines) (Int), Estimation (Int), Linguistique (Int), Profession (Sag) et Vol (Dex).

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

Armes et armures. Le magicien est formé au maniement des arbalètes légères, des arbalètes lourdes, des bâtons, des dagues et des gourdins 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.

Sorts. Un magicien peut lancer des sorts profanes appartenant à la liste des sorts d'ensorceleur et de magicien. Un magicien doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour apprendre ou lancer un sort, un magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à $10 +$ le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts du magicien est égal à $10 +$ le niveau du sort + le modificateur d'Intelligence du magicien.

Le magicien ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidien est indiqué dans la Table "Le Magicien". En plus de cela, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus").

Le magicien n'est pas limité quant au nombre de sorts qu'il peut connaître. Il doit cependant choisir et préparer ses sorts à l'avance en étudiant son grimoire pendant une heure, après huit heures de sommeil. Pendant qu'il étudie, le magicien choisit quels sorts il va préparer pour la journée.

Langues supplémentaires. Le magicien peut apprendre le draconien à la place d'une des langues supplémentaires autorisées par sa race.

Pacte magique (Ext ou Mag). Au niveau 1, un puissant lien se crée entre le magicien et un objet ou une créature. Ce lien peut prendre l'une des deux formes suivantes : un familier ou un objet fétiche. Un familier est un animal de compagnie magique qui améliore les compétences et rehausse les sens du magicien alors qu'un objet fétiche est un objet que le magicien utilise pour lancer des sorts supplémentaires ou en tant qu'objet magique. Une fois qu'un magicien a choisi une de ces deux options, il ne peut plus modifier son choix. Pour les règles concernant les familiers, voir la page correspondante, pour celles qui traitent des objets fétiches, voir ci-dessous.

Les magiciens qui choisissent un objet fétiche le possèdent automatiquement (sans devoir le payer) lorsqu'ils entrent en jeu. L'objet en question doit appartenir à une des catégories suivantes : amulette, anneau, arme, baguette ou bâton. Il s'agit toujours d'un objet de maître. Les armes que le personnage reçoit au niveau 1 ne sont jamais composées d'un matériel spécial. Si l'objet est une amulette ou un anneau, il doit être porté pour pouvoir être utilisé. Les armes, les baguettes et les bâtons, quant à eux, doivent être tenus dans une main. Si un magicien tente de lancer un sort sans porter ou tenir son objet fétiche, il doit réussir un test de concentration pour éviter de perdre le sort. Le DD de ce test vaut $20 +$ le niveau du sort. Si l'objet est un anneau ou une amulette, il occupe l'emplacement d'un objet magique (cou ou anneau).

Un magicien peut utiliser son objet fétiche une fois par jour pour lancer n'importe quel sort qui se trouve dans son grimoire et qu'il est capable de lancer et ce, même s'il ne l'a pas préparé. Ce sort fonctionne comme n'importe quel autre sort lancé par le magicien : même temps d'incantation, même durée et les effets dépendant du niveau du magicien sont déterminés normalement. Le sort ne peut être modifié par aucun don de métamagie ni aucune capacité spéciale. Le magicien ne peut pas utiliser son objet fétiche pour lancer des sorts appartenant à ses écoles opposées (voir « École de magie »).

Un magicien peut ajouter de nouvelles capacités magiques à son objet fétiche comme s'il possédait les dons de création d'objets magiques nécessaires, mais seulement si son niveau est suffisant pour remplir les conditions requises par ces dons. Par exemple, un

magicien ayant une dague comme objet fétiche doit être de niveau supérieur ou égal à 5 pour ajouter des propriétés magiques à la dague (voir le don de Création d'armes et d'armures magiques). Si l'objet fétiche est une baguette et qu'on dépense sa dernière charge, il ne peut plus être utilisé comme baguette magique mais il n'est pas détruit pour autant : il conserve ses capacités d'objet fétiche et peut être utilisé pour créer une nouvelle baguette. Les propriétés magiques d'un objet fétiche, y compris les capacités magiques ajoutées à l'objet, ne fonctionnent que pour le magicien qui le possède. Si le propriétaire d'un objet fétiche meurt ou si l'objet est remplacé, il redevient un objet de maître ordinaire.

Si un objet fétiche est endommagé, il revient à son maximum de points de vie la prochaine fois que le magicien prépare ses sorts. Si l'objet fétiche est détruit ou perdu, le magicien peut le remplacer une semaine plus tard en réalisant un rituel qui dure huit heures et coûte 200 po par niveau de magicien (en plus du coût de l'objet de maître). Le nouvel objet fétiche ne possède aucune des propriétés magiques qui avaient pu être ajoutées à l'ancien objet. Un magicien peut également désigner un nouvel objet magique comme objet fétiche de remplacement. Cela fonctionne comme ci-dessus, si ce n'est que l'objet magique conserve ses propriétés et acquiert en plus les avantages et les désavantages des objets fétiches.

École de magie. Un magicien peut choisir de se spécialiser dans une école de magie afin d'acquérir des sorts et des pouvoirs supplémentaires associés à cette école. Ce choix doit être fait au niveau 1 et ne peut être modifié par la suite. Si le magicien ne choisit aucune école, il reçoit les avantages liés à l'école universelle.

Un magicien qui choisit de se spécialiser dans une des huit écoles de magie standard doit sélectionner deux autres écoles qui deviennent ses écoles opposées et représentent les domaines de connaissances qu'il décide de sacrifier pour se concentrer sur son domaine de prédilection. Un magicien peut préparer un sort appartenant à une de ses écoles opposées mais il doit alors utiliser deux emplacements de sort du même niveau.

Par exemple, un magicien dont une des écoles d'opposition est l'Évocation doit utiliser deux emplacements de sort de 3e niveau pour préparer une boule de feu. De plus, le spécialiste subit un malus de -4 à tous les tests de compétence pour fabriquer un objet magique dont la création nécessite un sort appartenant à une de ses écoles d'opposition.

Un magicien généraliste peut préparer des sorts de n'importe quelle école sans aucune restriction.

Les magiciens spécialistes reçoivent un certain nombre de pouvoirs d'école dépendant de leur spécialité. Ils obtiennent également un emplacement de sort supplémentaire pour chacun des niveaux de sorts auxquels ils ont accès (sauf le niveau 0). Chaque jour, le magicien peut utiliser cet emplacement supplémentaire pour préparer un sort appartenant à son école de spécialisation et figurant sur son grimoire. Le magicien peut choisir de préparer un sort modifié par un don de métamagie dans un de ces emplacements supplémentaires mais il devra alors utiliser un emplacement de niveau plus élevé. Les magiciens généralistes ne reçoivent pas d'emplacements de sort supplémentaires.

Au lieu de se spécialiser dans l'une des huit écoles de magie standard, un magicien peut se focaliser sur l'étude d'une des quatre écoles de magie élémentaires. Comme les écoles ordinaires, ces quatre nouvelles options octroient un certain nombre de pouvoirs d'école et un emplacement de sort en bonus pour chaque niveau de sorts auquel le magicien a accès (à partir du 1^{er} niveau). Contrairement aux écoles ordinaires, une école élémentaire impose au magicien de choisir son élément opposé comme école d'opposition

(l'Air contre la Terre, l'Eau contre le Feu). Le magicien ne doit pas choisir de seconde école d'opposition. Pour pouvoir préparer un sort appartenant à son école d'opposition, il doit utiliser deux emplacements de sort, conformément aux règles normales.

Voir la liste des écoles de magie.

Tours de magie. Le magicien peut préparer un certain nombre de tours de magie (ou sorts de niveau 0) chaque jour, comme indiqué dans la Table ci-dessus sous la mention « Sorts par jour ». Il jette ces sorts comme les autres mais ils ne sont pas dépensés lorsqu'ils sont lancés et peuvent être utilisés à nouveau.

Écriture de parchemins. Un magicien de niveau 1 acquiert automatiquement le don Écriture de parchemins comme don supplémentaire.

Dons supplémentaires et découvertes arcaniques. Aux niveaux 5, 10, 15 et 20, le magicien gagne un don supplémentaire. Ce don doit obligatoirement être un don de métamagie, un don de création d'objets ou encore le don Maîtrise des sorts. Le magicien doit satisfaire à toutes les conditions requises pour le don choisi, y compris le niveau de lanceur de sorts minimum. Ces dons viennent s'ajouter à ceux que tous les personnages gagnent en montant de niveau (et pour lesquels le magicien n'est pas limité aux catégories de dons citées plus haut).

Les magiciens passent une grande partie de leur existence à chercher de grandes vérités et à traquer les connaissances comme si leur vie en dépendait. Le pouvoir du magicien ne réside pas forcément dans ses sorts, ce ne sont que des manifestations extérieures visibles de ce pouvoir. La véritable puissance du magicien réside dans son intelligence indomptable, dans sa dévotion à son art et dans ses capacités à dépasser les vérités superficielles pour comprendre les fondements cachés de l'existence. Un magicien passe une grande partie de son temps à faire des recherches sur les sorts et préfère découvrir une bibliothèque inconnue plutôt qu'une salle pleine de pièces d'or. Les magiciens ne sont pas forcément des rats de bibliothèque reclus mais ils brûlent de curiosité face à

l'inconnu. Les découvertes arcaniques résultent de cette obsession pour la magie. Le magicien peut apprendre une découverte magique au lieu de choisir un don normal ou un don de magicien supplémentaire.

Grimoire. Le magicien doit étudier son grimoire chaque jour afin de préparer les sorts qu'il souhaite utiliser. Il est incapable de préparer un sort qui ne se trouve pas dans son grimoire, exception faite de lecture de la magie, que tout magicien peut préparer de tête.

Le personnage commence sa carrière avec un grimoire contenant tous les sorts de niveau 0 (sauf ceux appartenant à une école interdite, s'il est spécialisé, voir « École de magie ») plus trois sorts du 1er niveau choisis par le joueur. On y ajoute un nouveau sort du 1er niveau pour chaque point de bonus du modificateur d'Intelligence du personnage. Chaque fois que le personnage gagne un niveau de magicien, il ajoute deux nouveaux sorts dans son grimoire. Ces sorts doivent appartenir à des niveaux de sorts auxquels il a accès (en considérant son niveau de magicien nouvellement augmenté). À n'importe quel moment, le personnage peut également recopier des sorts trouvés dans le grimoire d'un autre magicien (voir la section Ecrits de magie profane).

Sorts profanes et armures. Les armures gênent les mouvements complexes nécessaires pour lancer des sorts possédant une composante gestuelle. Les descriptions des armures et des boucliers indiquent le risque d'échec des sorts profanes pour chaque type de protection (voir le tableau récapitulatif des armures).

Un lanceur de sorts profane n'encourt aucun risque d'échec lorsqu'il lance un sort sans composante gestuelle, même s'il porte une armure. Ces sorts peuvent également être lancés lorsque le personnage a les mains liées ou lorsqu'il participe à une lutte (mais un test de concentration peut être nécessaire). Le don de métamagie Incantation statique permet au lanceur de sorts de préparer ou de lancer un sort sans sa composante gestuelle en le considérant comme un sort appartenant au niveau directement supérieur à son niveau normal. Cette option permet aussi de lancer un sort en armure sans subir de risque d'échec des sorts.

Les écoles de magie

Un magicien peut choisir de se spécialiser dans une école de magie afin d'acquérir des sorts et des pouvoirs supplémentaires associés à cette école. Ce choix doit être fait au niveau 1 et ne peut être modifié par la suite. Si le magicien ne choisit aucune école, il reçoit les avantages liés à l'école universelle.

Les écoles de magie
Abjuration
Air (APG)
Bois (UM)
Divination
Eau (APG)
Enchantement
Évocation
Feu (APG)
Illusion
Invocation
Métal (UM)
Nécromancie
Terre (APG)
Transmutation
École universelle
Règles générales

Un magicien qui choisit de se spécialiser dans une école de magie doit sélectionner deux autres écoles qui deviennent ses écoles opposées et représentent les domaines de connaissances qu'il décide de sacrifier pour se concentrer sur son domaine de prédilection. Un magicien peut préparer un sort appartenant à une de ses écoles opposées mais il doit alors utiliser deux emplacements de sort du même niveau.

Par exemple, un magicien dont une des écoles d'opposition est l'Évocation doit utiliser deux emplacements de sort de 3e niveau pour préparer une boule de feu. De plus, le spécialiste subit un malus de -4 à tous les tests de compétence pour fabriquer un objet magique dont la création nécessite un sort appartenant à une de ses écoles d'opposition.

Un magicien généraliste peut préparer des sorts de n'importe quelle école sans aucune restriction.

Les magiciens spécialistes reçoivent un certain nombre de pouvoirs d'école dépendant de leur spécialité. Ils obtiennent également un emplacement de sort supplémentaire pour chacun des niveaux de sorts auxquels ils ont accès (sauf le niveau 0). Chaque jour, le magicien peut utiliser cet emplacement supplémentaire pour préparer un sort appartenant à son école de spécialisation et figurant sur son grimoire. Le magicien peut choisir de préparer un sort modifié par un don de métamagie dans un de ces emplacements supplémentaires mais il devra alors utiliser un emplacement de niveau plus élevé. Les magiciens généralistes ne reçoivent pas d'emplacements de sort supplémentaires.

Liste des écoles de magie

- Abjuration
- Divination
- Enchantement
- Évocation
- Illusion
- Invocation
- Nécromancie
- Transmutation
- École universelle

Chacune de ces écoles comprend des champs d'étude magiques qui leur sont propres.

Liste des écoles de magie élémentaire

Au lieu de se spécialiser dans l'une des huit écoles de magie standard, un magicien peut se focaliser sur l'étude d'une des quatre écoles de magie élémentaires. Comme les écoles ordinaires, ces quatre nouvelles options octroient un certain nombre de pouvoirs d'école et un emplacement de sort en bonus pour chaque niveau de sorts auquel le magicien a accès (à partir du 1^{er} niveau). Contraire-

ment aux écoles ordinaires, une école élémentaire impose au magicien de choisir son élément opposé comme école d'opposition (l'Air contre la Terre, l'Eau contre le Feu). Le magicien ne doit pas choisir de seconde école d'opposition. Pour pouvoir préparer un sort appartenant à son école d'opposition, il doit utiliser deux emplacements de sort, conformément aux règles normales.

- Air
- Eau
- Feu
- Terre

Certains philosophes affirment que la structuration de la réalité selon quatre éléments (l'air, la terre, le feu et l'eau) est une croyance erronée. Ils prétendent qu'il n'y a pas quatre éléments mais cinq : la terre, le feu, le métal, l'eau et le bois. Les magiciens qui croient en cette théorie sont capables de puiser dans des sources élémentaires comme le métal et le bois et gagnent des pouvoirs habituellement réservés à d'autres lanceurs de sorts.

Les cinq éléments Dans certains pays, les érudits affirment que les choses matérielles se composent de cinq éléments et non de quatre : le feu, la terre, le métal, l'eau et le bois. Au lieu de s'opposer directement les uns aux autres, ils se contrent et se donnent naissance selon un motif en forme de roue : le bois est plus fort que la terre qui est plus forte que l'eau qui est plus forte que le feu qui est plus fort que le métal qui est plus fort que le bois. Certains magiciens se spécialisent dans les écoles du métal ou du bois, comme dans les quatre écoles de magie élémentaires. Comme les écoles ordinaires, les écoles élémentaires accordent des pouvoirs d'école et un emplacement de sort supplémentaire de chaque niveau accessible au magicien, à partir du 1. Cet emplacement supplémentaire doit obligatoirement servir à préparer un sort de l'école élémentaire choisie (voir la liste donnée plus loin). Contrairement aux écoles habituelles, c'est au magicien de choisir son école élémentaire d'opposition mais, pour un adepte de la théorie des cinq éléments, il faut choisir l'élément qui surpasse celui choisi (un élémentaliste du métal devra donc choisir le feu comme école d'opposition car le feu est plus fort que le métal). Il doit dépenser deux emplacements de sort pour préparer un sort de cette école, comme à l'accoutumée.

- Bois
- Métal

L'école d'Abjuration

Les abjurateurs retournent la magie contre elle-même et se spécialisent dans les sorts qui protègent ou bloquent les assaillants.

Résistance (Ext). L'abjurateur gagne une résistance de 5 points à un type d'énergie qu'il choisit lorsqu'il prépare ses sorts et qui peut être différente d'un jour à l'autre. Au niveau 11, cette résistance passe à 10 points. Au niveau 20, elle se transforme en une immunité au type d'énergie choisi.

Champ de protection (Sur). Par une action simple, l'abjurateur peut créer un champ de protection magique de 3 m (2 cases) de rayon. Ce champ est centré sur lui et persiste pendant un nombre de rounds égal à son modificateur d'Intelligence. Tous les alliés de l'abjurateur se trouvant dans ce champ (y compris l'abjurateur lui-même) gagnent un bonus de parade de +1 à leur CA. Ce bonus s'accroît de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien. Chaque jour, l'abjurateur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Absorption d'énergie (Sur). Au niveau 6, l'abjurateur acquiert la capacité d'absorber chaque jour une certaine quantité d'énergie égale à trois fois son niveau de magicien. Chaque fois qu'il subit des dégâts d'énergie, son immunité, sa vulnérabilité ou sa résistance éventuelle s'appliquent en premier lieu puis le reste des dégâts est déduit de son total d'absorption quotidien. Si tous les dégâts ne peuvent pas être absorbés, ceux en excès s'appliquent normalement à l'abjurateur.

Champs d'étude magiques.

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

BANNISSEMENT

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Champ de protection* et *Absorption d'énergie*.

Liens instables (Sur). Au niveau 1, d'un simple toucher, le magicien peut défaire les liens qui retiennent une créature convoquée (ou appelée) au plan où elle a été invoquée. Par une attaque de contact au corps à corps, il peut rendre une créature convoquée (ou appelée) à la fois secouée et chancelante pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de magicien (au minimum 1 round). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Aura de bannissement (Sur). Au niveau 8, le magicien peut émettre une aura de bannissement de 9 m (6 c) de rayon pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien (ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs). Toutes les créatures convoquées (ou appelées) au sein de l'aura doivent réussir un jet de Volonté chaque round pour ne pas être chancelantes. En cas d'échec, elles restent chancelantes jusqu'à ce qu'elles quittent la zone de l'aura. Les créatures qui ratent un second jet de Volonté sont immédiatement renvoyées vers leur plan d'origine et le sort qui les a invoquées prend fin immédiatement. Si ce sort a invoqué plus d'une créature, seule celle qui a raté son jet de sauvegarde est affectée.

CONTRESORT

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Champ de protection* et *Absorption d'énergie*.

Perturbation (Sur). Au niveau 1, le magicien peut perturber une incantation d'un simple toucher. Par une attaque de contact au corps à corps, il peut placer un champ perturbateur autour de la cible. Tant que ce champ reste en place, la cible doit effectuer un test de concentration pour lancer un sort ou utiliser une capacité (ce test de concentration vient en plus des autres tests de concentration éventuellement nécessaires). Le DD de ce test est égal à 15 + deux fois le niveau du sort. En cas d'échec, le sort est perdu. Le champ perturbateur reste en place pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du magicien (minimum 1 round). Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Maîtrise du contresort (Sur). Au niveau 6, le magicien reçoit Science du contresort en tant que don supplémentaire. Une fois par jour, il peut tenter de contrer le sort d'un adversaire par une action immédiate (au lieu d'une action préparée). Il doit utiliser

un sort appartenant à un niveau strictement supérieur à celui du sort contré pour tirer parti de cette capacité. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 6, plus une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite.

L'école élémentaire de l'Air

L'élémentaliste de l'Air manipule les forces du vent, du ciel, des nuages et des éclairs pour semer la confusion et la destruction chez ses ennemis tout en volant dans les airs.

Suprématie aérienne (Sur). Le magicien gagne un bonus d'altération de +2 aux tests de Vol. Ce bonus augmente de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien. De plus, il peut lancer *feuille morte* à volonté sur lui-même. Au niveau 5, le magicien peut lancer *lévitation* à volonté sur lui-même. Au niveau 10, il peut lancer *vol* à volonté sur lui-même. Au niveau 20, chaque fois qu'il effectue un test de Vol, le magicien peut considérer que le dé indique un 20 naturel.

Décharge d'éclair (Sur). Par une action simple, le magicien peut lancer une décharge d'électricité qui inflige 1d6 points de dégâts + 1 point par tranche de deux niveaux de magicien à toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 m (1 c) autour de lui et qui les éblouit pendant 1d4 rounds. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler l'éblouissement et de diviser les dégâts par deux. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du magicien + son modificateur d'Intelligence. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Cyclone (Sur). Au niveau 8, le magicien peut s'entourer de vents violents par une action simple. Ce cyclone a un rayon pouvant aller jusqu'à 3 m (2 c) et une hauteur maximale de 3 m (2 c) par niveau de magicien. Les attaques à distance qui passent à travers lui échouent automatiquement. Toutes les créatures volantes qui traversent le cyclone doivent effectuer un test de Vol pour éviter de tomber et de subir des dégâts de chute (la créature ne peut pas tenter un test de Volonté pour annuler ou réduire ces dégâts). Les créatures au sol ne peuvent pas traverser le cyclone sans d'abord réussir un test de Force contre un DD égal à 10 + le NLS du magicien. Le cyclone est légèrement visible et peut être repéré avec un test de Perception de DD 15. Le magicien peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

L'école élémentaire du Bois

Le bois représente la flexibilité, la chaleur, le vent, la générosité, la coopération et l'idéalisme. Les adeptes de cette magie élémentaire ressemblent souvent à des druides, autant au niveau de leur personnalité que de leur magie.

Magie du bois : Au niveau 1, le personnage ajoute les sorts suivants à sa liste de sorts de magicien : 3- *forme d'arbre*, 4- *croissance végétale*, 5- *empire végétal*, 6- *voyage par les arbres*, 7- *chêne animé*, 8- *transmutation du métal en bois*, 9- *contrôle des plantes*

Altération flexible (Sur). Un maître du bois est capable de ployer comme un roseau sous la contrainte et de reprendre sa place initiale d'un geste. Il gagne un bonus d'altération de +1 à la Dextérité, la Constitution ou la Sagesse. Ce bonus augmente de +1 tous les cinq niveaux de magicien, avec un maximum de +5 au niveau 20. Le magicien peut attribuer ce bonus à une nouvelle caractéristique quand il prépare ses sorts. Au niveau 20, ce bonus s'applique à deux de ces caractéristiques, au choix.

Lance brisée (Sur). Le magicien peut, par une action simple, créer un épieu de bois adapté à sa taille. Il fait une attaque à distance pour le lancer contre toute cible située dans les 30 mètres (20c) (il faut appliquer les malus de distance) et utilise son bonus d'Intelligence comme bonus d'attaque au lieu de son modificateur de Force ou de Dextérité. L'épieu inflige les dégâts requis pour sa taille avant de se briser en milliers d'échardes. La cible reçoit 1 point de saignement par round à son tour. Au niveau 6 puis tous les six niveaux, l'épieu gagne un bonus d'altération de +1 et les dégâts de saignement augmentent de +1. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur d'Intelligence.

Défense coopérative (Sur). Au niveau 8, quand le magicien et un ou plusieurs alliés situés à moins de 9 mètres (6c) sont visés par un sort ou un effet, le magicien peut utiliser ce pouvoir pour que les alliés se servent de son jet de sauvegarde à la place du leur. Chaque allié doit faire ce choix individuellement avant de lancer les dés. Ce pouvoir s'active par une action immédiate. Le magicien peut se servir de ce pouvoir une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus tous les quatre niveaux de magicien au-delà du 8ème.

L'école de Divination

Les devins maîtrisent les sorts qui permettent d'espionner à distance, de formuler des prophéties ou d'explorer le monde.

Mis en garde (Sur). Le devin peut toujours agir au cours du round de surprise, même s'il échoue lors du test de Perception visant à repérer ses ennemis. Il reste cependant pris au dépourvu jusqu'à ce qu'il puisse agir. De plus, il bénéficie d'un bonus aux tests d'initiative égal à la moitié de son niveau de magicien (au minimum +1). Au niveau 20, chaque fois que le devin doit déterminer son initiative, on considère qu'il obtient un 20 naturel sur le dé.

Chance du devin (Mag). En une action simple, le devin peut toucher une créature et lui conférer un bonus d'intuition à tous ses jets d'attaque, tests de compétence, tests de caractéristique et jets de sauvegarde. Ce bonus est égal à la moitié de son niveau de magicien (au minimum +1) et persiste pendant 1 round. Chaque jour, le devin peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Adeptes de la scrutation (Sur). Au niveau 8, lorsque quelqu'un l'observe par magie, le devin en est automatiquement conscient, comme s'il était sous l'effet d'un sort permanent de *détection de la scrutation*. De plus, chaque fois que le devin espionne une créature par magie, on considère que la connaissance qu'il a de cette créature est meilleure (d'une catégorie) que ce qu'elle est normalement. Les cibles dont le personnage a « une grande connaissance », quant à elles, subissent un malus de -10 au jet de sauvegarde pour résister à la tentative de scrutation.

Champs d'étude magiques.

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

PREDICTION

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Chance du devin* et *Adeptes de la scrutation*.

Prescience (Sur). Au début de son tour, le magicien peut utiliser une action libre pour lancer un d20. À n'importe quel moment avant son prochain tour, il peut utiliser le résultat obtenu pour remplacer le résultat d'un lancer de d20 qu'il doit effectuer. S'il n'utilise pas le résultat du lancer initial avant le début de son prochain tour, cette utilisation de la capacité de *Prescience* est perdue. Le magicien peut utiliser *Prescience* un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Prédiction (Sur). Au niveau 8, le magicien peut prononcer une prédiction au sujet du futur imminent. Tant que sa prédiction agit, il émet une aura de 9 m (6 c) de rayon qui aide ses alliés ou affaiblit ses ennemis (il choisit l'une de ces options au moment où il réalise la prédiction). S'il choisit la première option, lui et ses alliés gagnent un bonus de chance de +2 aux tests de caractéristiques, jets d'attaque, tests de NLS, jets de sauvegarde et tests de compétences. S'il choisit la seconde option, ses ennemis subissent un malus de -2 sur ces mêmes jets. Le magicien peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

SCRUTATION

Pouvoirs remplacés. Le pouvoir d'école suivant remplace *Chance du devin*.

Sens à distance (Mag). Par une action simple, le magicien place un senseur magique à une portée intermédiaire (30 m (20 c) + 3 m (2 c) par niveau de magicien), dans un endroit situé dans son champ de vision et vers lequel il dispose d'une ligne d'effet. Il peut voir ou entendre (mais pas les deux) à travers ce senseur pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de magicien (minimum 1 round). À part cela, le senseur fonctionne comme un sort de *clairaudience/clairvoyance* avec un NLS égal à son niveau de magicien. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

L'école élémentaire de l'Eau

L'élémentaliste de l'Eau tire sa magie des grands fonds marins. Il peut écraser ses ennemis sous d'immenses vagues ou les avoir à l'usure en érodant leurs forces petit à petit.

Suprétie aquatique (Sur). Le magicien gagne un bonus d'altération de +2 aux tests de Natation. Ce bonus augmente de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien. De plus, il peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de devoir commencer à effectuer des tests contre la noyade. Au niveau 10, il gagne une vitesse de nage égale à sa vitesse de déplacement de base. Au niveau 20, chaque fois qu'il effectue un test de Natation, il peut considérer que le dé indique un 20 naturel.

Explosion de froid (Sur). Par une action simple, le magicien peut libérer un souffle de froid glacial qui inflige 1d6 points de dégâts + 1 point par tranche de deux niveaux de magicien à toutes les créatures dans un rayon de 1,50 m (1 c) autour de lui et les rend chancelantes pendant 1 round. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler l'état chancelant et de diviser les dégâts par deux. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du magicien + son modificateur d'Intelligence. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Vague (Sur). Au niveau 8, le magicien peut créer une vague d'eau qui apparaît où il se trouve et se déplace de 9 m (6 s:c) par round en s'éloignant de lui dans une direction qu'il choisit. Les créatures frappées par la vague peuvent être jetées au sol et repoussées. Le magicien effectue un test de NLS contre le DMD de

chacune des créatures frappées. En cas de réussite, la créature est mise à terre. Si le test de NLS dépasse le DMD de la créature de 5 points ou plus, celle-ci est emportée par la vague tout au long du mouvement qu'elle effectue ce round là. Si, au début du tour du magicien (c'est-à-dire lorsque la vague se déplace), la cible occupe le même emplacement que la vague, il reçoit un bonus de +5 sur son test de NLS. Les créatures emportées par la vague peuvent sortir de la vague lors de leur tour de jeu si elles réussissent un test de Force contre un DD de 10 + la moitié du NLS du magicien + son modificateur d'Intelligence. Par contre, elles ne peuvent pas respirer (de l'air) tant qu'elles occupent le même espace que la vague. La vague a une hauteur de 6 m (4 c) et peut faire jusqu'à 1,50 m (1 c) de long par niveau de magicien. Les feux non magiques touchés par la vague sont automatiquement éteints. Les effets de feu magiques ne sont pas affectés. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau de magicien.

L'école d'Enchantement

Les enchanteurs utilisent la magie pour contrôler et manipuler l'esprit de leurs victimes.

Sourire enchanteur (Sur). L'enchanteur gagne un bonus d'altération de +2 aux tests de Bluff, de Diplomatie et d'Intimidation. Ce bonus augmente de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien, jusqu'à un maximum de +6 au niveau 20. Au niveau 20, chaque fois que l'enchanteur réussit un jet de sauvegarde contre un sort de l'école d'Enchantement, ce sort est renvoyé vers la créature qui l'a lancé comme par le sort renvoi des sorts.

Toucher hébétant (Mag). L'enchanteur peut rendre une créature hébétée pendant 1 round en réussissant une attaque de contact au corps à corps à son encontre. Les créatures possédant un nombre de DV supérieur au niveau de magicien de l'enchanteur ne peuvent pas être affectées. Chaque jour, l'enchanteur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Aura de désespoir (Sur). Au niveau 8, l'enchanteur peut s'entourer d'une aura de désespoir de 9 m (6 cases) de rayon chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de magicien. Les ennemis pris dans cette aura subissent un malus de -2 aux tests de caractéristiques, jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Champs d'étude magiques

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

CONTROLE

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Sourire enchanteur* et *Aura de désespoir*.

Force de caractère (Sur). Le personnage peut envoyer des pensées et des instructions télépathiques à n'importe quelle créature située à 18 m (12 c) ou moins de lui et ayant été charmée ou dominée par lui, comme si la créature et lui avaient un langage en commun. Au niveau 11, les créatures affectées peuvent lui répondre en utilisant le même lien télépathique. Au niveau 20,

même si une créature réussit son jet de sauvegarde contre un sort d'Enchantement que le magicien vient de lancer, elle est tout de même affectée pendant 1 round si la durée du sort est supérieure à 1 round.

Exigence irrésistible (Mag). Au niveau 8, le magicien peut forcer les autres à obéir à ses ordres. Par une action simple, il peut tenter de dominer une créature comme s'il utilisait un sort de *domination universelle*, à ceci près que le nombre de DV de la cible doit être inférieur ou égal à son niveau de magicien. La cible reçoit un jet de Volonté chaque round pour annuler l'effet. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du magicien + son modificateur d'Intelligence. Le magicien peut ainsi dominer des créatures pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Il doit se concentrer (ce qui nécessite une action simple) pour maintenir le contrôle sur une créature dominée.

MANIPULATION

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Toucher hébétant* et *Aura de désespoir*.

Toucher captivant (Mag). Le magicien peut charmer une créature vivante en la touchant. Les créatures qui possèdent un nombre de DV supérieur au niveau du magicien ne sont pas affectées, tout comme les créatures qui sont en combat et celles qui ont une attitude hostile envers le magicien. La cible reçoit un jet de Volonté pour annuler l'effet. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du magicien + son modificateur d'Intelligence. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées par un sort de charme-monstre pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du magicien (minimum 1 round). Il s'agit d'un effet mental. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Façonnage des émotions (Sur). Au niveau 8, le magicien peut émettre une aura de 9 m (6 c) qui va faciliter ou empêcher les influences émotionnelles pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien (ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs). Si le magicien choisit d'empêcher les influences émotionnelles, lui et ses alliés situés dans l'aura reçoivent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets mentaux et tous les effets de terreur qui ciblent l'un d'entre eux sont réduits d'une catégorie (« secoué » est annulé, « effrayé » devient « secoué » et « paniqué » devient « effrayé »). Si le magicien choisit de faciliter les influences émotionnelles, les ennemis situés dans l'aura reçoivent un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets mentaux.

L'école d'Évocation

Les évocateurs s'intéressent à la puissance brute de la magie et parviennent à l'utiliser pour créer ou détruire avec une aisance déconcertante.

Sorts intenses (Sur). Chaque fois qu'un évocateur lance un sort infligeant des points de dégâts, ceux-ci sont augmentés de la moitié de son niveau de magicien (au minimum +1). Ce bonus aux dégâts ne s'applique qu'une seule fois par sort (pas une fois par projectile ou par rayon) et ne peut être divisé entre plusieurs projectiles ou rayons. Les dégâts supplémentaires sont du même type que ceux du sort. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas augmentés par l'application du don Extension d'effet ou d'une capacité similaire. Au niveau 20, chaque fois que l'évocateur lance un sort d'Évocation et doit réussir un test pour vaincre la résistance à la magie de sa cible, il peut réaliser deux jets et choisir le meilleur résultat des deux.

Projectile de force (Mag). Par une action simple, l'évocateur peut créer un projectile de force qui touche automatiquement sa cible, comme un *projectile magique*. Le projectile de force inflige 1d4 points de dégâts en plus du bonus découlant du pouvoir de sorts intenses. Il s'agit d'un effet de force. Chaque jour, l'évocateur peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Mur élémentaire (Mag). Au niveau 8, l'évocateur peut créer un mur d'énergie qui existe, chaque jour, pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Le mur inflige des dégâts d'acide, d'électricité, de feu ou de froid, au choix de l'évocateur au moment de sa création. Le mur élémentaire fonctionne par ailleurs comme un *mur de feu*.

Champs d'étude magiques

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

GENERATION

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Projectile de force* et *Sorts intenses*.

Évocations persistantes (Sur). Tous les sorts d'Évocation lancés par le magicien et comportant une durée plus longue que « instantané » durent un nombre de rounds supplémentaires égal à la moitié de son niveau de magicien (minimum +1 round). Au niveau 20, tous les tests de dissipation contre les sorts d'Évocation du magicien doivent être lancés deux fois. Seul le résultat le moins favorable à l'ennemi du magicien s'applique.

Serviteur aérien (Mag). Par une action simple, le magicien peut créer un souffle d'air qui projette un objet abandonné (ou plusieurs objets abandonnés) en ligne droite sur une distance maximale de 9 m (6 c). S'il a une main libre, il peut attraper un objet projeté vers lui. Il peut déplacer des objets pesant jusqu'à 500 g par niveau de magicien. Les objets ne sont pas propulsés avec une force suffisante pour infliger des dégâts, mais les objets fragiles comme les armes alchimiques se brisent s'ils entrent en contact avec une créature ou une surface dure. Pour toucher une créature avec un objet, le magicien doit réussir une attaque de contact à distance. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

MELANGE

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Projectile de force* et *Mur élémentaire*.

Évocation versatile (Sur). Lorsque le magicien lance un sort d'Évocation qui inflige des dégâts d'acide, de froid, d'électricité ou de feu, il peut changer le type des dégâts. Cela modifie également le registre du sort, qui devient celui associé au nouveau type de dégâts. Les effets qui n'infligent pas de dégâts ne sont pas affectés, à moins que le nouveau type de dégâts ne les autorise pas (une *tempête de grêle* infligeant des dégâts de feu peut encore imposer une pénalité aux tests de Perception à cause de la fumée mais elle ne rend pas le terrain difficile). Les conséquences du changement de type sur ces effets sont laissées à l'appréciation du

MJ. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Manipulation élémentaire (Sur). Au niveau 8, le magicien peut activer une aura de 9 m (6 c) qui transforme les énergies magiques. Il choisit un type d'énergie parmi acide, froid, électricité et feu et un second type dans lequel l'énergie sera transformée. Toutes les sources magiques d'énergie correspondant au premier type choisi et possédant un NLS inférieur ou égal au niveau du magicien sont modifiées en le second type d'énergie choisi. Cela inclut les effets surnaturels des créatures qui possèdent un nombre de DV inférieur ou égal au niveau du magicien. Par exemple, le magicien pourrait transformer le *souffle glacial* d'un dragon blanc (une capacité surnaturelle) mais pas l'attaque spéciale de combustion de l'élémentaire du Feu (une capacité extraordinaire). Si un effet n'est que partiellement inclus dans l'aura, seule la portion qui s'y trouve est transformée. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

L'école élémentaire du Feu

L'élémentaliste du Feu voit autour de lui un monde qui est destiné à brûler et il peut manipuler ce feu pour qu'il consume ses ennemis. Il a également appris que le feu peut purifier et protéger s'il est bien contrôlé.

Suprématie ignée (Sur). Le magicien gagne une résistance au feu de 5 points. Au niveau 10, celle-ci passe à 10 points. Au niveau 20, il est immunisé contre le feu. De plus, chaque fois qu'il se trouve à 1,50 m (1 c) d'un feu au moins aussi grand qu'un feu de camp, il peut attirer le feu tout autour de lui pendant 1 round par une action rapide. Toutes les créatures qui attaquent le magicien avec une arme de corps à corps ou une arme naturelle subissent des dégâts de feu égaux à la moitié de son niveau de magicien (minimum 1). Les armes à allonge permettent d'éviter ces dégâts.

Jet de flammes (Sur). Par une action simple, le magicien peut projeter une ligne de 6 m (4 c) de feu. Toutes les créatures situées sur cette ligne subissent 1d6 points de dégâts de feu + 1 point par tranche de deux niveaux de magicien. Un jet de Réflexes réussi permet de diviser les dégâts par deux. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du magicien + son modificateur d'Intelligence. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde prennent feu et subissent 1d6 points de dégâts de feu lors du round suivant. Les créatures qui prennent feu peuvent utiliser une action complexe pour tenter d'éteindre les flammes, ce qui nécessite un jet de Réflexes de DD 15. Le fait de se rouler sur le sol donne un bonus de circonstances de +2 sur ce test. Si la créature est arrosée d'eau, les flammes sont automatiquement éteintes. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Flammes dansantes (Sur). Au niveau 8, le magicien peut sculpter le feu selon ses désirs. Une utilisation de cette capacité permet de déplacer n'importe quel feu non magique sur une distance d'au plus 9 m (6 c). Au lieu de cela, le magicien peut utiliser cette capacité pour modifier un sort de feu de durée instantanée au moment où il le lance et ainsi retirer n'importe quel nombre de cases de sa zone d'effet. Si le sort de feu possède une durée autre que « instantané », le magicien peut utiliser cette capacité pour repositionner le sort au sein de sa portée originale (cela fonctionne comme si le magicien venait de relancer le sort, mais la durée n'est pas réinitialisée). Le magicien ne peut pas utiliser cette capacité pour affecter un sort qu'il n'a pas lancé lui-même. S'il déplace un feu non magique, celui-ci doit atteindre une nouvelle source combustible. Si ce n'est pas le cas, il s'éteint après un

round. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau de magicien.

L'école d'Illusion

Les illusionnistes se servent de la magie pour créer des images trompeuses, des chimères et des faux-semblants destinés à dérouter et à duper leurs ennemis.

Illusions durables (Sur). Lorsque l'illusionniste lance une illusion dont la durée dépend de la concentration du lanceur de sorts, celle-ci persiste pendant un nombre de rounds supplémentaires égal à la moitié de son niveau de magicien (au minimum +1 round) après la fin de sa concentration. Au niveau 20, l'illusionniste peut rendre permanente une illusion qui requiert normalement de la concentration. Il ne peut cependant rendre permanente qu'une seule illusion à la fois : s'il choisit de rendre permanente une autre illusion nécessitant de la concentration, la première prend fin.

Rayon aveuglant (Mag). Par une action simple, l'illusionniste peut lancer un rayon scintillant sur un ennemi distant d'au plus 9 m (6 cases) en réussissant une attaque de contact à distance. Le rayon aveugle la cible pendant 1 round. Les créatures possédant un nombre de DV supérieur au niveau de magicien de l'illusionniste ne sont pas aveuglées mais éblouies pendant 1 round. Chaque jour, l'illusionniste peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Champ d'invisibilité (Mag). Au niveau 8, l'illusionniste peut se rendre invisible chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Ce pouvoir, qui s'active par une action rapide, fonctionne par ailleurs comme le sort d'*invisibilité suprême*.

Champs d'étude magiques

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

OMBRES

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Rayon aveuglant* et *Champ d'invisibilité*.

Ténèbres enchevêtrantes (Mag). Par une action simple, le magicien lance une toile d'ombres sur n'importe quel ennemi situé à au plus 9 m (6 c) en réussissant un jet d'attaque de contact à distance. Ces ombres enchevêtrent la cible pendant 1 round plus 1 round par tranche de cinq niveaux de magicien. Sous une lumière vive, cette durée est divisée par deux (minimum 1 round). Une créature enchevêtrée par ces ombres bénéficie d'un camouflage contre ceux qui ne disposent pas de la capacité de vision dans le noir ou de celle de vision dans les ténèbres et les autres créatures bénéficient également d'un camouflage contre les attaques de la créature enchevêtrée. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Pas dans l'ombre (Mag). Au niveau 8, le magicien peut utiliser cette capacité pour voyager à travers le plan des Ombres et en ressortir par une action simple. Il peut ainsi voyager sur une distance maximale de 9 m (6 c) par niveau de magicien chaque jour, soit en une seule fois soit en plusieurs pas dans l'ombre corres-

pondant à des multiples de 1,50 m (1 c). Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le voyage à travers le plan des Ombres est plutôt imprécis. Lorsque le magicien ressort des ombres, il arrive à une case de distance de sa destination (le point d'arrivée précis est déterminé en utilisant les règles pour les armes à impact). Si la destination déterminée aléatoirement est occupée, le magicien est déplacé vers l'endroit sûr le plus proche. Lorsqu'il sort du plan des Ombres, le magicien est recouvert d'ombres qui lui donnent un camouflage similaire à celui du sort de *fou* pendant 1 round. Le magicien peut emmener d'autres créatures volontaires avec lui mais le coût en terme de distance parcourue est multiplié par le nombre de personnes qui voyagent. Ces autres créatures réapparaissent elles aussi à une case d'écart de la destination choisie (lancer le dé pour chacune d'elles) et elles sont elles aussi recouvertes d'ombres.

PHANTASMES

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Rayon aveuglant* et *Champ d'invisibilité*.

Terreur (Sur). Par une action simple, le magicien peut effectuer une attaque de contact au corps à corps contre une cible qui, en cas de réussite de l'attaque, est assaillie de cauchemars qu'elle seule peut voir. La cible provoque une attaque d'opportunité de la part du magicien ou d'un de ses alliés (celui que le magicien choisit). Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau du magicien ne sont pas affectées. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Aura perturbante (Sur). Au niveau 8, le magicien peut émettre une aura de 9 m (6 c) de rayon qui embrouille l'esprit de ses ennemis en leur faisant voir des assaillants illusoire. Les ennemis situés dans l'aura se déplacent à mi-vitesse, sont incapables de porter des attaques d'opportunité et sont considérés comme pris en tenaille. Il s'agit d'un effet mental. Le magicien peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

L'école d'Invocation

L'invocateur étudie principalement les sorts qui lui permettent de conjurer des monstres et de les soumettre à sa volonté.

Maîtrise des invocations (Sur). Chaque fois que l'invocateur lance un sort d'invocation (convocation), la durée de celui-ci augmente d'un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de magicien (au minimum +1 round). Au niveau 20, l'invocateur peut changer la durée de n'importe quel sort de convocation de monstres en « permanente ». Il ne peut cependant maintenir qu'un seul sort de convocation de monstres permanent à la fois. S'il lance un autre sort de convocation de monstres en décidant de le rendre permanent, le sort précédent prend immédiatement fin.

Fléchette d'acide (Mag). Par une action simple, l'invocateur peut envoyer une fléchette d'acide sur un ennemi distant de 9 m (6 cases) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. La fléchette d'acide inflige 1d6 points de dégâts d'acide + 1 point par deux niveaux de magicien. Chaque jour, l'invocateur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Cette attaque ignore la résistance à la magie.

Pas interdimensionnels (Mag). Ce pouvoir permet à un invocateur de niveau 8 de se téléporter chaque jour sur une distance totale de 9 m (6 cases) par niveau de lanceur de sorts. Chaque utilisation de ce pouvoir nécessite une action simple, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et doit correspondre à une distance exprimable sous

la forme d'un multiple de 1,50 m (1 case). L'invocateur peut emmener d'autres créatures avec lui (pour autant qu'elles soient d'accord) mais il doit alors décompter plusieurs fois la distance parcourue de son quota journalier (une fois pour lui et une fois de plus pour chaque personne qui l'accompagne).

Champs d'étude magiques

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

CREATION

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Fléchette d'acide* et *Pas interdimensionnels*.

Création d'équipement (Sur). Au niveau 1, le magicien peut créer n'importe quel objet pesant moins de 500 g par niveau de magicien. Cela nécessite une action simple et l'objet continue d'exister pendant 1 minute avant de disparaître, à moins qu'il ne quitte le magicien, auquel cas il ne survit qu'un seul round avant de disparaître. Créer un objet qui répond à des critères précis peut nécessiter un test d'Artisanat (à la discrétion du MJ). L'objet doit être composé de matériaux simples comme la pierre, le bois, le verre ou le métal et il ne peut pas comporter de parties mobiles. Cette capacité permet par exemple de créer une dague mais pas une fiole de feu grégeois. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Volonté du créateur (Mag). Au niveau 8, le magicien peut lancer *création mineure* en tant que pouvoir magique. Il ne peut avoir qu'une seule *création mineure* active à la fois : s'il fait appel à ce pouvoir magique une seconde fois, le résultat de l'utilisation précédente disparaît. Au niveau 12, cette capacité s'améliore et imite *création majeure*. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau.

TELEPORTATION

Pouvoirs remplacés. Le pouvoir d'école suivant remplace *Fléchette d'acide*.

Déplacement (Sur). Au niveau 1, le magicien peut se téléporter vers un espace proche par une action rapide comme s'il utilisait *porte dimensionnelle*. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Il doit être capable de voir sa destination et ne peut pas emmener d'autres créatures avec lui (à l'exception d'un familier). Le magicien peut se déplacer de 1,50 m (1 c) par tranche de deux niveaux de magicien (minimum 1,50 m (1 c)). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

L'école élémentaire du Métal

Le métal représente la solidité, la rigidité, la persévérance, la force, la détermination et l'électricité. Sous ses formes les plus pures, il est souvent représenté par l'or et l'argent mais les magies inférieures liées au fer et à l'acier appartiennent également à l'école du métal.

Magie du métal : Au niveau 1, le personnage ajoute les sorts suivants à sa liste de sorts de magicien : 3- *métal brûlant*, *métal gelé*, 5- *rouille*, 9- *éloignement du métal et de la pierre*

Métal déchirant (Sur). Quand le magicien lance un sort qui inflige des points de dégâts, il blesse plus profondément les créatures faites de métal et celles qui portent des armures intermédiaires ou lourdes. Les créatures affectées reçoivent des dégâts supplémentaires égaux à 1/2 niveau du magicien. L'Extension d'effet et autres effets similaires n'augmentent pas ces dégâts supplémentaires. Ce bonus ne s'applique qu'une fois au sort dans son ensemble, pas une fois par projectile, rayon ou autre. Il est impossible de le répartir entre plusieurs projectiles ou plusieurs rayons. Ces dégâts sont de même type que ceux du sort.

Au niveau 20, quand le magicien lance un sort sur une créature faite de métal ou qui porte une armure intermédiaire ou lourde, il lance deux fois les dés pour vaincre sa résistance à la magie et prend le meilleur résultat.

Peau de fer (Sur). Le personnage gagne un bonus d'armure de +2 à la CA pendant 10 minutes. Il augmente de +1 tous les cinq niveaux de lanceur de sorts (+6 au maximum au niveau 20). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur d'Intelligence.

Éclats de ferraille (Sur). Au niveau 8, le magicien peut, par une action rapide, faire jaillir des débris de métal tranchants de son corps. Ils infligent 1d6 points de dégâts perforants par tranche de deux niveaux de magicien (1d6 au minimum) à toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres (2c). Jet de Réflexes 1/2 dégâts. De plus, les débris métalliques rendent le terrain difficile jusqu'au prochain tour du personnage (ils disparaissent ensuite). Le magicien peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 13 et au niveau 18. Au niveau 10, les éclats ignorent la réduction de dégâts, comme des armes magiques.

L'école de Nécromancie

Les nécromanciens sont des magiciens terrifiants et souvent craints qui commandent aux morts-vivants et utilisent les sombres pouvoirs de la non-vie contre leurs ennemis.

Emprise sur les morts-vivants (Sur). Le nécromancien reçoit Contrôle des morts-vivants ou Renvoi des morts-vivants comme don supplémentaire. Chaque jour, il peut canaliser de l'énergie un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence, mais seulement pour utiliser le don choisi. Il peut acquérir d'autres dons permettant d'améliorer ce pouvoir (comme Canalisation supplémentaire et Science de la canalisation) mais pas ceux qui le modifient (comme Canalisation alignée et Canalisation élémentaire). Le DD du jet de sauvegarde contre ces dons est égal à 10 + la moitié du niveau de magicien du nécromancien + le modificateur de Charisme du nécromancien. Lorsque le nécromancien atteint le niveau 20, les morts-vivants ne peuvent plus ajouter leur résistance à la canalisation à leur jet de sauvegarde contre ce pouvoir.

Toucher du tombeau (Mag). Par une action simple, le nécromancien peut porter une attaque de contact au corps à corps visant à secouer une créature vivante pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de magicien (1 round au minimum). S'il touche à nouveau une créature déjà secouée par ce pouvoir, elle devient effrayée pour 1 round si elle possède un nombre de DV inférieur au niveau de magicien du nécromancien. Chaque jour, le nécromancien peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Perception de la vie (Sur). Au niveau 8, le nécromancien peut acquérir le pouvoir de vision aveugle avec une portée de 3 m (2 cases) chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de magicien. Ce pouvoir lui permet seulement de détecter et de distinguer les créatures vivantes et les morts-vivants. Les créatures artificielles et les autres créatures qui ne sont ni vivantes

ni mortes-vivantes ne sont pas visibles. La portée de ce pouvoir augmente de 3 m (2 cases) au niveau 12, ainsi que tous les quatre niveaux au-delà du niveau 12. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Champs d'étude magiques

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

MORTS-VIVANTS

Pouvoirs remplacés. Le pouvoir d'école suivant remplace *Toucher du tombeau*.

Renforcement d'un mort-vivant (Mag). Par une action simple, le magicien peut toucher une créature morte-vivante et lui transmettre de l'énergie négative. Elle gagne un bonus impie de +1 aux jets d'attaque et jets de sauvegarde ainsi que 1 point de vie temporaire par DV et un bonus de +2 à sa résistance à la canalisation. Le bonus aux jets d'attaque et jets de sauvegarde augmente de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien. Ces bonus persistent pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du magicien (minimum 1 round). Les bonus et les points de vie temporaires sont immédiatement dissipés si la créature pénètre dans la zone d'un sort de *consécration*. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

VIE

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Emprise sur les morts-vivants* et *Toucher du tombeau*.

Magie de vie (Sur). Chaque fois que le magicien lance un sort visant plusieurs cibles, affectant les créatures au sein d'une zone ou nécessitant un jet d'attaque, il peut guérir les créatures affectées par le sort d'un total de 1 point de vie par niveau du sort. Ces points de vie peuvent être distribués entre les cibles du sort au gré du magicien. S'il désigne un mort-vivant comme « bénéficiaire » d'une partie de ces soins, celui-ci subit 1 point de dégât par point de vie assigné. Au niveau 11, le total de points de vie guéris passe à 2 points par niveau du sort. La guérison se produit au moment où le sort est lancé et ne produit aucun effet sur les créatures qui pénètrent dans la zone une fois que le sort est déjà en place. Au niveau 20, le total de points de vie guéris passe à 3 points par niveau du sort.

Partage d'essence (Mag). Par une action simple, le magicien peut choisir de partager son énergie vitale avec une créature vivante qu'il touche. Il subit 1d6 points de dégâts non létaux + 1 point par tranche de deux niveaux de magicien. Cette quantité ne peut toutefois jamais égaler ni dépasser le nombre de points de vie qu'il lui reste (les points de dégât excédentaires sont annulés). Le bénéficiaire du sort gagne un nombre de points de vie temporaires égal à la quantité de dégâts que le magicien a effectivement subis. Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure. Le magicien ne peut pas utiliser cette capacité pour s'octroyer des points de vie temporaires à lui-même. Il peut l'utiliser un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Cette capacité n'a aucun effet si le magicien est immunisé aux dégâts non létaux.

L'école élémentaire de la Terre

L'élémentaliste de la Terre tire ses pouvoirs de la pierre qui l'entoure. Il la façonne, la brise et la soumet à sa volonté. Il peut l'utiliser pour se défendre ou la soulever pour écraser ses ennemis.

Suprématie terrestre (Sur). Le magicien gagne un bonus d'altération de +2 à son DMD contre les tentatives de bousculade, de croc-en-jambe, de renversement et de repositionnement ainsi que contre les attaques spéciales attirer et repousser tant qu'il touche le sol. Ce bonus augmente de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien. De plus, il gagne un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque et de dégâts au corps à corps chaque fois que lui et son adversaire touchent le sol. Au niveau 20, la terre et la pierre ne bloquent plus les lignes d'effet de ses sorts, même si elles continuent à limiter sa vision.

Nuage acide (Sur). Par une action simple, le magicien peut créer un nuage de vapeurs acides de 1,50 m (1 c) de rayon à une distance maximale de 9 m (6 c). Ce nuage, qui perdure pendant 1 round, inflige 1d6 points de dégâts d'acide + 1 point par tranche de deux niveaux de magicien à toutes les créatures situées dans sa zone et les rend fiévreuses pendant 1 round. Un jet de Vigueur réussi permet d'annuler l'effet fiévreux et de diviser les dégâts par deux. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du magicien + son modificateur d'Intelligence. Les créatures qui commencent leur tour au sein du nuage peuvent en sortir sans problème, mais celles qui y pénètrent sont affectées. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Nage dans la pierre (Sur). Au niveau 8, le magicien devient capable de se déplacer à travers la terre, la poussière et la pierre pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de magicien (ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs). Il ne peut pas traverser les zones de terre ou de pierre ouvragée, seulement les substances à l'état naturel. Si la durée totale de cette capacité expire avant que le magicien ne sorte de la terre, il est renvoyé vers l'endroit où il a pénétré dans la pierre, subit 4d6 points de dégâts et est étourdi pendant 1 round. Le passage du magicien ne laisse pas de tunnel ni de trace de sa présence (il peut cependant être détecté par les créatures capables de perception des vibrations).

L'école de Transmutation

Les transmutateurs utilisent la magie pour modifier le monde qui les entoure.

Amélioration physique (Mag). Le transmutateur acquiert un bonus d'altération de +1 à une de ses valeurs de caractéristiques physiques (Force, Dextérité ou Constitution). Ce bonus s'accroît de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien, jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20. Le transmutateur peut choisir de changer la caractéristique physique à laquelle ce bonus s'applique lorsqu'il prépare ses sorts. Au niveau 20, ce bonus s'applique à deux scores de caractéristiques physiques de son choix.

Poing télékinétique (Mag). Par une action simple, le transmutateur peut envoyer un poing télékinétique frapper une cible distante de 9 m (6 cases) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. Le poing télékinétique inflige 1d4 points de dégâts de type contondant + 1 point par deux niveaux de magicien. Chaque jour, le transmutateur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Changement de la forme (Mag). Au niveau 8, le transmutateur peut modifier la forme de son corps chaque jour pendant un nombre de rounds total égal à son niveau de magicien. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. En dehors de cela, ce pouvoir fonctionne comme *forme bestiale II* ou *corps élémentaire*.

I. Au niveau 12, ce pouvoir fonctionne comme *forme bestiale III* ou *corps élémentaire II*.

Champs d'étude magiques

Les magiciens qui se spécialisent dans une école de magie peuvent choisir de restreindre davantage encore leur domaine d'étude. Les magiciens qui choisissent un champ d'étude magique conservent les sorts en bonus de leur école de spécialisation et doivent toujours sélectionner deux écoles opposées mais certains de leurs pouvoirs d'école de magie sont modifiés ou remplacés. Ils doivent accepter toutes les modifications imposées par leur champ d'étude. Une fois un champ d'étude choisi, cette décision ne peut plus être modifiée.

AMELIORATION

Pouvoirs remplacés. Les pouvoirs d'école suivants remplacent *Poing télékinétique* et *Changement de la forme*.

Amélioration (Mag). Par une action simple, le magicien peut toucher une créature et lui accorder soit un bonus d'altération de +2 à une caractéristique de son choix ou un bonus de +1 qui vient s'ajouter à l'armure naturelle de la créature. Au niveau 10, le bonus d'altération à une caractéristique passe à +4. Le bonus d'armure naturelle augmente de +1 par tranche de cinq niveaux de magicien, jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20. L'amélioration persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau du magicien (minimum 1 round). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Amélioration personnelle (Sur). Au niveau 8, par une action rapide, le magicien peut se donner à lui-même un bonus d'altération à une des caractéristiques. Ce bonus vaut la moitié de son niveau de magicien (au plus +10) et fait effet pendant 1 round. Le magicien peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à son niveau de magicien.

CHANGEMENT DE FORME

Pouvoirs remplacés. Le pouvoir d'école suivant remplace *Poing télékinétique*.

Forme martiale (Sur). Par une action rapide, le magicien peut doter son corps d'une arme naturelle. Celle-ci persiste pendant 1

round et bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de quatre niveaux de magicien. Le magicien peut ainsi se doter d'une attaque de griffe, de morsure ou de corne. Ces attaques infligent des dégâts normaux pour une créature de sa taille. Au niveau 11, le magicien peut créer deux armes naturelles. Cette capacité ne lui permet pas de s'octroyer des membres supplémentaires ni une queue. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

École universelle

Les magiciens qui ne se spécialisent pas dans une école de magie (les universalistes) sont les plus polyvalents de tous les lanceurs de sorts.

Main de l'apprenti (Sur). L'universaliste peut faire s'envoler l'arme de corps à corps qu'il tient et l'envoyer frapper un ennemi avant de la faire revenir instantanément dans sa main. Il peut utiliser une action simple pour attaquer un ennemi distant de 9 m (6 cases) ou moins avec son arme de corps à corps. On considère qu'il s'agit d'une attaque à distance avec une arme de jet mais c'est le modificateur d'Intelligence du personnage (et non son modificateur de Dextérité) qui s'applique au jet d'attaque (les dégâts, eux, restent basés sur la Force). Ce pouvoir ne permet pas de tenter une manœuvre offensive. Chaque jour, l'universaliste peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Maîtrise de la métamagie (Sur). Au niveau 8, l'universaliste peut choisir d'appliquer les effets d'un don de métamagie qu'il connaît à un sort qu'il est sur le point de lancer et ce, sans en modifier le niveau ni le temps d'incantation. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les deux niveaux de magicien suivants. Si l'universaliste choisit d'appliquer les effets d'un don de métamagie qui élève normalement le niveau du sort affecté de plus d'une unité, il doit sacrifier un nombre d'utilisations de ce pouvoir égal au nombre de niveaux que le don ajoute au sort. Même si ce pouvoir ne modifie pas le niveau effectif du sort, l'universaliste ne peut pas l'employer pour lancer un sort dont le niveau modifié serait supérieur au plus haut niveau de sorts auquel il a accès.

Les familiers

Un familier est un animal adopté par un lanceur de sorts dans le but de l'aider dans son étude de la magie. Il conserve l'apparence, les dés de vie, le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde, les compétences et les dons de l'animal normal qu'il était autrefois mais est désormais considéré comme une créature magique lorsqu'il s'agit de lui appliquer des effets qui dépendent du type de créature. Seul un animal normal sans modification spéciale peut devenir un familier. Un animal ne peut être à la fois compagnon animal et familier.

Un familier octroie certaines capacités spéciales à son maître, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ces capacités spéciales

ne fonctionnent que lorsque le maître et le familier se trouvent à moins de 1,5 km l'un de l'autre.

Les niveaux des différentes classes qui donnent droit à un familier se cumulent pour déterminer les pouvoirs spéciaux du familier qui dépendent du niveau de son maître.

Si un personnage perd son familier ou que celui-ci meurt, il peut le remplacer une semaine plus tard en accomplissant un rituel spécifique qui coûte 200 po par niveau du maître et prend huit heures.

Les familiers et les capacités spéciales

Familier	Capacité spéciale
Araignée écarlate ^{UM}	Le maître gagne un bonus de +3 aux tests d'Escalade
Belette	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes.
Chat	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Discrétion.
Chauve-souris	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Vol.
Chèvre ^{UM B3}	Le maître obtient un bonus de +3 aux jets de Survie.
Chouette	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception opposés ou dépendant de la vue dans l'obscurité ou les zones d'ombres.
Cochon ^{UM B3}	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Diplomatie.
Corbeau *	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Estimation.
Crapaud	Le maître obtient +3 points de vie.
Écureuil volant ^{B3}	Le maître gagne un bonus de +3 aux tests de Vol
Faucon	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception opposés ou dépendant de la vue sous une lumière vive.
Grive ^{UM **}	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Diplomatie
Hérisson ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Volonté.
Lézard	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Escalade.
Loutre ^{B3}	Le maître gagne un bonus de +3 aux tests de Vol
Mille-pattes domestique ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +3 aux jets de Discrétion.
Pieuvre à anneaux bleus ^{UM}	Le maître obtient +3 aux jets de Natation.
Rat-âne ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Vigueur.
Raton laveur ^{UM}	Le maître obtient un bonus de +3 aux jets de Escamotage.
Renard ^{UM B3}	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes.
Scorpion vert	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets d'Initiative.
Singe	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Acrobaties.
Tortue ^{UM}	Le maître gagne un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA.
Tourteau ^{UM}	Le maître gagne un bonus de +2 aux tests de BMO pour démarrer et maintenir une lutte
Vipère	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Bluff.

(*) Un familier corbeau peut parler une langue (choisie par son maître). C'est un pouvoir surnaturel.
 (***) Une grive peut apprendre une des langues de son maître comme pouvoir surnaturel

Profil des familiers

Pour déterminer le profil du familier, partez de celui d'une créature de la même espèce (comme présenté dans le *Bestiaire*) puis apportez-y les modifications suivantes.

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de DV, substituez le niveau du maître au nombre de DV du familier (ou conservez le nombre de DV de la créature s'il est plus élevé).

Points de vie. Quel que soit son nombre de DV, le familier a la moitié des points de vie de son maître (en arrondissant à l'entier inférieur et sans compter les points de vie temporaires).

Attaques. Utilisez le bonus de base à l'attaque du maître (en tenant compte de toutes ses classes) et ajoutez-y le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux) pour déterminer les bonus d'attaque au corps à corps correspondant aux attaques naturelles du familier. Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un animal de l'espèce du familier.

Jets de sauvegarde. Pour chaque catégorie de jet de sauvegarde, le familier utilise soit le bonus de base de son maître (en tenant compte de toutes les classes de celui-ci) soit le sien (Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté +0) s'il est plus élevé. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde. Il ne profite pas des autres bonus aux jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître.

Compétences. Pour chaque compétence dans laquelle le maître ou le familier a reçu une formation, utilisez soit le degré de maîtrise du maître soit celui d'un animal ordinaire de la même espèce que le familier si celui-ci est plus élevé. Dans tous les cas, le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux tests de compétence. Cependant, le familier reste physiquement incapable d'utiliser certaines compétences et ce quel que soit le modificateur associé. Les compétences suivantes sont considérées comme des compétences de classe pour le familier : Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception et Vol.

Description des pouvoirs spéciaux des familiers

Tous les familiers possèdent des pouvoirs spéciaux ou accordent des capacités spéciales à leur maître en fonction du niveau total de celui-ci dans les différentes classes qui donnent droit à un familier. Tous ces pouvoirs sont cumulatifs.

Capacités des familiers			
Niveau de classe du maître	Ajustement d'armure naturelle	Int	Spécial
1-2	+1	6	Esquive extraordinaire, transfert de sorts, lien empathique, vigilance
3-4	+2	7	Conduit
5-6	+3	8	Communication avec le maître
7-8	+4	9	Communication avec les animaux de la même espèce
9-10	+5	10	-
11-12	+6	11	Résistance à la magie
13-14	+7	12	Scrutation sur le familier
15-16	+8	13	-
17-18	+9	14	-
19-20	+10	15	-

Ajustement d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle que le familier possède déjà.

Int. La valeur d'Intelligence du familier.

Esquive surnaturelle(Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi. Si le jet de sauvegarde échoue, l'attaque ne lui inflige que la moitié des dégâts normaux.

Transfert de sorts. Lorsque le magicien lance un sort dont la cible est « le jeteur de sorts », il peut choisir d'en appliquer les effets à son familier plutôt qu'à lui-même, comme s'il s'agissait d'un sort de contact. Cette capacité fonctionne même pour les sorts qui ne s'appliquent normalement pas aux créatures du type du familier (créature magique).

Lien empathique (Sur). Le maître dispose d'un lien empathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 km. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer de manière empathique avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis. En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet.

Vigilance (Ext). Tant que le familier se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie des effets du don Vigilance.

Conduit (Sur). Le familier d'un maître de niveau 3 peut placer les sorts de contact à sa place. Quand le personnage lance un sort de contact, il peut décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact à la place de son maître. Comme d'habitude, si le personnage lance un autre sort avant que le familier ait eu le temps d'effectuer l'attaque de contact, l'énergie du premier sort se dissipe instantanément.

Communication avec le maître (Ext). Un maître de niveau 5 et son familier peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage que tous deux comprenaient. Les autres créatures ne peuvent cependant pas les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les animaux de la même espèce (Ext). Le familier d'un maître de niveau 5 peut communiquer avec les animaux d'une espèce similaire à la sienne (y compris les versions

sanguinaires) : ainsi, les belettes peuvent s'entretenir avec les animaux de la famille des mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, mouffettes, putois et zibelines), les chats avec les félins, les chauves-souris avec les chauves-souris, les crapauds avec les amphibiens, les faucons, les corbeaux et les chouettes avec les oiseaux, les lézards et les serpents avec les reptiles, les rats avec les rongeurs, et les singes avec les autres simiens. Les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.

Résistance à la magie (Ext). À partir du moment où son maître atteint le niveau 11, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du maître + 5. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide d'un sort, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du familier.

Scrutation sur le familier (Mag). Une fois par jour, un maître de niveau 13 peut observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*.

Les familiers de petite taille et les familiers vermines

Les familiers TP et plus petits utilisent leur modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation.

Les familiers de petite taille menacent les cases autour d'eux comme des créatures de taille P. On peut les utiliser pour prendre un ennemi en tenaille, mais le familier et son maître rechignent à le faire car ce genre de tactique se termine souvent par la mort du familier. Il est également plus difficile pour le maître de garder sur lui un familier de P plutôt que TP ou moins et pour cela, il doit souvent recourir à un sac sans fond.

Le processus qui permet de faire passer une vermine au rang de familier lui donne une valeur d'Intelligence et la débarrasse de la particularité *dépourvue d'intelligence*. Les familiers vermines peuvent communiquer avec leur maître et avec les autres vermines de leur type (les scorpions verts avec les autres scorpions, les mille-pattes domestiques avec les autres mille-pattes et les araignées écarlates avec les autres araignées) grâce à une étrange combinaison de signes comportementaux, de légers changements de couleur et même d'odeurs, subtiles ou non. Comme pour tous les autres familiers, les autres créatures ne peuvent pas comprendre cette forme de communication sans recourir à la magie.

Araignée écarlate

Les araignées écarlates sont de petits arachnides au corps rouge vif et aux pattes noires. Comme ce sont des chasseresses, elles n'ont pas d'attaque de toile.

FP 1/4	Source : Art de la Magie p.117	PX 100
Vermine de taille TP, N		
Init +5 ; Sens vision dans le noir à 18 m (12 c) ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 18, contact 17, dépourvu 13 (Dex +5, naturelle +1, taille +2)		
pv 4 (1d8)		
Réf +5, Vig +2, Vol +0		
Immunité effets mentaux		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)		
Corps à corps morsure +7 (1d3-4 et poison)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Attaque spéciale poison		
<u>Caractéristiques</u>		
For 3, Dex 21, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2		
BBA +0, BMO +3, DMD 9 (21 contre le croc-en-jambe)		
Dons Attaque en finesse ^B		

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +17, Escalade +21, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +8, Discrétion +4, Escalade +8, Perception +4

Écologie

Environnement n'importe

Organisation sociale solitaire, couple ou colonie (3-8)

Capacités spéciales

Poison (Ext). Morsure — blessure ; JS Vigueur DD 10 ; fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effets 1 For ; guérison 1 JS réussi

Belette

Les belettes sont des prédateurs qui se contentent d'attaquer les poulaillers ou les animaux domestiques lorsqu'elles entrent en contact avec la civilisation.

FP 1/2 Source : Bestiaire p.135 PX 200

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +1

Défense

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +1, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c)

Corps à corps morsure +4 (1d3-4 et fixation)

Espace 1/2 ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 3, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre le croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10, Évasion +3 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +8, Discrétion +4

Écologie

Environnement collines tempérées

Organisation sociale solitaire

Capacités spéciales

Fixation (Ext). Après une attaque de morsure réussie, la belette agrippe automatiquement son ennemi et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round.

Chat

Un chat adulte pèse généralement entre 2,5 et 7,5 kg.

FP 1/4 Source : Bestiaire p.135 PX 100

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

Défense

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

Attaque

VD 9 m (6 c)

Corps à corps 2 griffes +4 (1d2-4), morsure +4 (1d3-4)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 3, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre le croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +14, Escalade +6, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** Escalade +4, Discrétion +4

Écologie

Environnement plaines tempérées ou chaudes ou ville

Organisation sociale solitaire, couple ou groupe (3-12)

Chauve-souris

La plupart des chauves-souris mangent des insectes ou des fruits mais une espèce au moins se repaît de sang.

FP 1/8 Source : Bestiaire p.135 PX 50

Animal de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** perception aveugle 6 m (4 c), vision nocturne ; Perception +6

Défense

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)

pv 2 (1d8-2)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +2

Attaque

VD 1,50 m (1 c), vol 12 m (8 c) (bonne)

Corps à corps morsure, +6 (1d3-4)

Espace 0,30 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, **Dex** 15, **Con** 6, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** -2, **DMD** 3

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +6, Vol +16 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4

Écologie

Environnement forêts ou déserts, climat tempéré ou chaud

Organisation sociale colonie (10-400)

Chèvre

Les chèvres mangent à peu près tout ce qui peut se digérer et se montrent extrêmement déterminées quand elles cherchent à s'emparer d'une nourriture appétissante comme une armure de cuir ou une corde. Elles peuvent fournir du lait et de la laine.

FP 1/3 ; Sources : Art de la Magie p.117 ; Bestiaire 3 p.116 PX 135

Animal de taille P, N

Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +0

Défense

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +1, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Réf +3, **Vig** +3, **Vol** +0

Attaque

VD 9 m (6 c)

Corps à corps corne +2 (1d4+1)

Caractéristiques

For 12, **Dex** 13, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 11 (15 contre le croc-en-jambe)

Dons Aisance

Compétences Acrobaties +1 (saut +5), Escalade +5, Survie +0 (+4 pour trouver de la nourriture) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 lors d'un saut, Survie +4 pour trouver de la nourriture

Écologie

Environnement n'importe

Organisation sociale solitaire, couple ou troupeau (3-12)

Chouette

Les chouettes sont des oiseaux nocturnes très silencieux en vol qui se nourrissent de rongeurs.

FP 1/3 Source : Bestiaire p.135 PX 135

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2

Attaque

VD 3 m (2 c), vol 18 m (12 c) (moyenne)

Corps à corps 2 serres, +5 (1d4-2)

Espace 0,75 (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 6, **Dex** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 9

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +15, Perception +10, Vol +7 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Perception +4

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Cochon

On peut apprendre de nombreuses tâches à cet animal intelligent et sociable.

FP 1/3 ; *Sources* : Art de la Magie p.117, Bestiaire 3 p.116 **PX** 135

Animal de taille P, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

Défense

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +1, taille +1)

pv 6 (1d8+2)

Réf +3, **Vig** +6, **Vol** +1

Attaque

VD 9 m (6 c)

Corps à corps morsure +1 (1d4)

Caractéristiques

For 11, **Dex** 12, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 10 (14 contre le croc-en-jambe)

Dons Vigueur surhumaine

Compétences Perception +5

Écologie

Environnement tous

Organisation sociale solitaire, couple ou troupeau (3-12)

Corbeau

Le corbeau est un charognard omnivore qui se repaît de cadavres, d'insectes, de déchets de nourriture, de baies et même de petits animaux.

FP 1/6 *Source* : Bestiaire p.136 **PX** 65

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +6

Défense

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +2

Attaque

VD 3 m (2 c), vol 12 m (8 c) (moyenne)

Corps à corps morsure +4 (1d3-4)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 2, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6

Dons Attaque en finesse, Talent (Perception)

Compétences Perception +6, Vol +6

Écologie

Environnement climat tempéré

Organisation sociale solitaire, couple, vol (3-12) ou volée (13-100)

Crapaud

Les crapauds sont des amphibiens inoffensifs à la peau rugueuse.

FP 1/8 *Source* : Bestiaire p.136 **PX** 50

Animal de taille Min, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 14 (Dex +1, taille +4)

pv 2 (1d8-2)

Réf +3, **Vig** +0, **Vol** +2

Attaque

VD 1,50 m (1 c)

Espace 0,30 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, **Dex** 12, **Con** 6, **Int** 1, **Sag** 15, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** -3, **DMD** 2 (6 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +21, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4

Écologie

Environnement forêts tempérées ou chaudes

Organisation sociale solitaire, couple ou groupe (3-100)

Écureuil volant

Même s'il ne vole pas vraiment, l'écureuil volant est pourvu d'une membrane duveteuse qui se tend entre ses poignets et ses chevilles, lui permettant de planer sur de longues distances.

FP 1/3 *Source* : Bestiaire 3 p.116 **PX** 135

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

Défense

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c), vol 12 m (déplorable) (8 c)

Corps à corps morsure, +4 (1d3-4)

Espace occupé 75 cm (1/2 c) ; **Allonge** 0 m

Caractéristiques

For 3, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 6 (10 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse, Voltigeur

Compétences Acrobaties +8 (+12 pour le saut), Escalade +10, Vol +4 ; **Modificateurs raciaux** +11 en Acrobaties (+12 pour le saut), +8 en Escalade

Particularité planer

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Pouvoirs Spéciaux

Planer (Ext). L'écureuil volant ne peut pas utiliser sa vitesse de vol pour le vol stationnaire. Lorsqu'il vole, il doit terminer son déplacement au moins 1,50 mètre (1 c) en-dessous de la hauteur de laquelle il est parti.

Faucon

Les fauconniers accordent beaucoup de valeur à ces oiseaux majestueux qui peuvent devenir des compagnons de chasse efficaces s'ils reçoivent l'entraînement adéquat dès leur naissance.

FP 1/3 *Source* : Bestiaire p.136 **PX** 135

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +14

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2

Attaque

VD 3 m (2 c), vol 18 m (12 c) (moyenne)

Corps à corps 2 serres, +5 (1d4-2)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 14, Cha 7

BBA +0, BMO +1, DMD 9

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +14, Vol +7

Modificateurs raciaux Perception +8

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Grive

Les grives sont de petits oiseaux dodus qui mangent des fruits et des insectes. Elles sont connues pour leurs chants mélodieux et celles qui servent de familier savent aussi parler.

FP 1/3 Source : Art de la Magie p.118 **PX 135**

Animal de taille Min, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +5

Défense

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 14 (Dex +2, taille +4

pv 2 (1d8-2)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +2

Attaque

VD 3 m (2 c) ; **vol** 12 m (8 c) (moyenne)

Corps à corps morsure -1 (1d2-5)

Espace 0,3 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, Dex 15, Con 6, Int 2, Sag 15, Cha 6

BBA +0, BMO -2, DMD 3

Dons Talent (Perception)

Compétences Perception +5 , Vol +12

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple ou vol (3-12)

Hérisson

Les hérissons sont des mammifères insectivores hérissés de piquants. Quand le hérisson se sent menacé, il se roule en une petite boule de piquants, comme un mécanisme de défense.

FP 1/8 Source : Art de la Magie p.118 **PX 50**

Animal de taille Min, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

Défense

CA 18, contact 17, pris au dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +1, taille +4

pv 2 (1d8-2)

Réf +5, **Vig** +0, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c) ; **nage** 6 m (4 c)

Espace 0,3 m (1/5 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, Dex 16, Con 6, Int 2, Sag 12, Cha 7

BBA +0, BMO -1, DMD 4 (8 contre le croc-en-jambe)

Dons Athlétisme

Compétences Discrétion +19, Escalade +5, Natation +5

Écologie

Environnement forêts tropicales ou tempérées

Organisation sociale solitaire ou couple

Capacités spéciales

Défense épineuse (Ext). Par une action de mouvement, le hérisson peut se rouler sur lui-même. Quand il se roule en boule, il gagne un bonus d'altération de +1 à son armure naturelle. De plus, toute créature qui lutte contre le hérisson reçoit 1d3 points de dégâts quand il fait le test de lutte. Quand le hérisson est en boule, il ne peut pas entreprendre une action autre que de quitter cet état. Il peut le faire par une action de mouvement.

Lézard

On peut trouver des lézards sous tous les climats tempérés et tropicaux. Lorsqu'ils se retrouvent confrontés à des prédateurs, les lézards fuient et se cachent.

FP 1/6 Source : Bestiaire p.137 **PX 65**

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

Défense

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Réf +4, **Vig** +1, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c)

Corps à corps morsure, +4 (1d4-4)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 3, Dex 15, Con 8, Int 1, Sag 12, Cha 2

BBA +0, BMO +0, DMD 6 (10 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10 ;

Modificateurs raciaux Acrobaties +8

Écologie

Environnement climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire, couple ou nid (3-8)

Loutre

Les loutres sont des créatures curieuses et taquines qui adorent étudier les objets nouveaux, dévaler les rochers trempés et s'adonner à toutes sortes de jeux simples.

FP 1/4 Source : Bestiaire 3 p.117 **PX 100**

Animal de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

Défense

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +1

Attaque

VD 6 m (4 c), nage 9 m (6 c)

Corps à corps morsure, +5 (1d3-4)

Espace occupé 75 cm (1/2 c) ; **Allonge** 0 m

Caractéristiques

For 3, Dex 16, Con 10, Int 2, Sag 13, Cha 5

BBA +0, BMO +1, DMD 7 (11 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Évasion +4 Natation +10

Écologie

Environnement eaux

Organisation sociale solitaire ou famille (2-16)

Mille-pattes domestique

Les mille-pattes domestiques vivent presque n'importe où et possèdent entre 20 et 300 pattes. Ils ont une morsure empoisonnée et peuvent hébéter les imprudents.

FP 1/8 Source : Art de la Magie p.119 **XP 50**

Vermine de taille TP, N

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

Défense

CA 17, contact 15, pris au dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +2, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** +0

Immunités effets mentaux

Attaque

VD 12 m (8 c), escalade 12 m (8 c)

Espace 0,8 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Attaques spéciales poison

Caractéristiques

For 1, **Dex** 17, **Con** 10, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 6 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse^B

Compétences Discrétion +19, Escalade +11, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion, +4 en Escalade, +8 en Perception

Écologie

Environnement déserts ou souterrains chauds ou tempérés

Organisation sociale solitaire, couple ou colonie (3-6)

Capacités spéciales

Poison (Ext). Morsure-blessure ; *JS* Vigueur DD10 ; *fréquence* 1/round pendant 2 rounds ; *effet* hébètement 1 round ; *guérison* 1 *JS* réussi.

Pieuvre à anneaux bleus

Les pieuvres à anneaux bleus sont des animaux aquatiques qui se montrent incroyablement rusés. Ils ne peuvent pas survivre hors de l'eau.

FP ½ Source : *Art de la Magie* p.119 **PX** 200

Animal (aquatique) de taille TP, N

Init +5 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

Défense

CA 17, contact 17, pris au dépourvu 12 (Dex +5, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +7, **Vig** +2, **Vol** +1

Capacités défensives nuage d'encre

Attaque

VD 6 m (4 c), nage 9 m (6 c), propulsion 18 m (12 c)

Corps à corps morsure, +7 (1d2-1 et poison), tentacules, +5 (étreinte)

Espace 0,8 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 8, **Dex** 21, **Con** 10, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 3

BBA +0, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 12 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse, Attaques multiples^B

Compétences Discrétion +25, Évasion +15, Natation +13 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +8, Évasion +10

Écologie

Environnement aquatique, tempéré ou froid

Organisation sociale solitaire

Capacités spéciales

Nuage d'encre (Ext). Quand la pieuvre est dans l'eau, elle peut émettre un nuage d'encre dans une sphère de 1,50 mètre (1 c) de rayon et ce une fois par minute, par une action libre. L'encre offre un camouflage total et reste une minute.

Poison (Ext). Morsure - blessure ; *JS* Vigueur DD 10 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1 For ; *guérison* 1 *JS* réussi.

Propulsion (Ext). La pieuvre peut se propulser sur une ligne droite de 18 mètres (12 c) par une action complexe. Ceci ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Rat-âne (Mara)

Les maras, appelés aussi rats-ânes entre autres, sont des rongeurs bruns ou blancs de la taille d'un petit chien, avec de grandes pattes et une courte queue poilue.

FP ¼ Source : *Art de la Magie* p.119 **PX** 100

Animal de taille P, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

Défense

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +1

Attaque

VD 9 m (6 c), nage 6 m (4 c)

Corps à corps morsure, +0 (1d3-2)

Caractéristiques

For 6, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +0, **BMO** +1, **DMD** 9 (13 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +15, Natation +11, Perception +4

Écologie

Environnement forêt côtière ou tempéré

Organisation sociale solitaire, couple ou nid (3-12)

Ces statistiques s'appliquent aussi aux capybaras (les maras et les capybaras sont très proches physiquement et tout deux en tête des plus grands rongeurs).

Raton laveur

Les ratons laveurs sont des créatures curieuses et rusées qui, souvent, ont des manies d'humains comme, par exemple, nettoyer la nourriture dans un cours d'eau.

FP ½ Source : *Bestiaire* 3 p.117 **PX** 200

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +3

Défense

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +1, taille +2)

pv 4 (1d8)

Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +3

Attaque

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c)

Corps à corps morsure, +4 (1d3-1)

Espace occupé 75 cm (1/2 c) ; **Allonge** 0 m

Caractéristiques

For 8, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sag** 16, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 9 (13 contre croc-en-jambe)

Dons Attaque en finesse

Compétences Escalade +7, Escamotage +3

Écologie

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire ou groupe (2-4)

Renard

Cet animal rusé et néanmoins méfiant bondit sur ses proies.

FP ¼ ; Sources : *Art de la Magie* p.120 ; *Bestiaire* 3 p.117 **PX** 100

Animal de taille TP, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

Défense

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 5 (1d8+1)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +1

Attaque

VD 12 m (8 c)

Corps à corps morsure, +1 (1d3-1)

Espace 0,8 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

Caractéristique

For 9, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 9 (13 contre croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +2 (+10 saut), Discrétion +10, Perception +8, Survie +1 (+5 pour le pistage olfactif) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 lors d'un saut, Survie +4 pour le pistage à l'odeur

Écologie

Environnement tous

Organisation sociale solitaire, couple ou meute (3-12)

Scorpion vert

Les scorpions verts vivent habituellement dans les forêts mais on en trouve presque partout. Ils ont des pinces trop petites pour représenter un danger pour des créatures autres que les insectes, mais leur dard empoisonné rend fiévreux, même les êtres de grande taille.

FP ¼	Source : Art de la Magie p.120	PX 100
Animal de taille TP, N		
Init +3 ; Sens vision dans le noir à 18 m (12 c) ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 18, contact 15, pris au dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +3, taille +2)		
pv 4 (1d8)		
Réf +3, Vig +2, Vol +0		
Immunités effets mentaux		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c)		
Corps à corps dard, +5 (1d2-4 plus poison)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Attaques spéciales poison		
<u>Statistiques</u>		
For 3, Dex 16, Con 10, Int — , Sag 10, Cha 2		
BBA +0 ; BMO +1 ; DMD 7 (19 contre croc-en-jambe)		
Dons Attaque en finesse ^B		
Compétences Discrétion +15, Escalade +7, Perception +4 ;		
Modificateurs raciaux +4 en Discrétion, +4 en Escalade, +4 en Perception		
<u>Écologie</u>		
Environnement déserts, forêts, plaines, souterrains chauds ou tempérés		
Organisation sociale solitaire ou colonie (3-12)		
<u>Pouvoirs spéciaux</u>		
Poison (Ext). Dard — blessure ; JS Vigueur DD 10 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet fiévreux 1 round ; guérison 1 JS.		

Singe

Les singes sont des créatures très sociales. Ils consacrent la majorité de leurs journées à la recherche de nourriture.

FP ¼	Source : Bestiaire p.137	PX 100
Animal de taille TP, N		
Init +2 ; Sens vision nocturne ; Perception +5		
<u>Défense</u>		
CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)		
pv 4 (1d8)		
Réf +4, Vig +2, Vol +1		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)		
Corps à corps morsure +4 (1d3-4)		
Espace 0,75 m (1/2 c) ; Allonge 0		
<u>Caractéristiques</u>		
For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5		
BBA +0, BMO +0, DMD 6		
Dons Attaque en finesse		
Compétences Acrobaties +10, Escalade +10, Perception +5 ;		
Modificateurs raciaux Acrobaties +8		
<u>Écologie</u>		
Environnement forêts chaudes		
Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3-9) ou troupe (10-40)		

Tortue

Les tortues sont des reptiles très lents dotés d'une solide carapace dans laquelle elles peuvent se retirer quand elles se sentent menacées. Beaucoup de tortues possèdent des nageoires et sont plus à

l'aise dans l'eau que sur terre. On peut également utiliser ce profil pour une tortue terrestre qui a des pattes au lieu de nageoires et vit dans les régions arides.

FP 1/6	Source : Art de la Magie p.120	PX 65
Animal de taille TP, N		
Init -2 ; Sens vision nocturne ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16 (Dex -2, naturelle +6, taille +2)		
pv 3 (1d8-1)		
Réf +0, Vig +1, Vol +1		
<u>Attaque</u>		
VD 1,50 m (1 c), nage 6 m (4 c)		
Corps à corps morsure, -2 (1d3-4)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Statistiques		
For 3, Dex 6, Con 8, Int 2, Sag 12, Cha 3		
BBA +0 ; BMO -4 ; DMD 2 (6 contre croc-en-jambe)		
Dons Talent (Perception)		
Compétences Natation] +10, Perception +4		
<u>Écologie</u>		
Environnement forêts tempérées ou tropicales, océans, rivières		
Organisation sociale solitaire		
<u>Pouvoirs spéciaux</u>		
Carapace protectrice (Ext) . Une tortue peut se retirer dans sa carapace par une action rapide, ce qui lui donne un bonus de +2 à l'armure naturelle. Tant que la tortue est dans sa carapace, elle ne peut entreprendre aucune action à part en sortir, ce qu'elle peut faire à son tour par une action libre.		

Tourteau

Les tourteaux sont de petits crustacés avec huit pattes et deux pinces. Ce sont des charognards aquatiques qui peuvent survivre quelque temps sur terre mais ils doivent retourner dans l'eau s'ils ne veulent pas suffoquer.

FP ¼	Source : Art de la Magie p.118	PX 100
Vermine (aquatique) de taille TP, N		
Init +2 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4		
<u>Défense</u>		
CA 18, contact 14, pris au dépourvu 16 (Dex +2, naturelle +4, taille +2)		
pv 5 (1d8+1)		
Réf +2, Vig +3, Vol +0		
Immunité effets mentaux		
<u>Attaque</u>		
VD 9 m (6 c) ; nage 6 m (4 c)		
Corps à corps 2 griffes +0 (1d2-2 + plus étirement)		
Espace 0,8 m (1/2 c) ; Allonge 0		
Attaques spéciales Étirement (1d2-2)		
<u>Caractéristiques</u>		
For 7, Dex 15, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 2		
BBA +0, BMO +0 (étirement +4), DMD 8 (20 contre le croc-en-jambe)		
Compétences Natation +10, Perception +4 ; Modificateur racial Perception +4		
Part Dépendance à l'eau		
<u>Écologie</u>		
Environnement aquatique		
Organisation sociale solitaire ou colonie (2-12)		
<u>Capacités spéciales</u>		
Dépendance à l'eau (Ext) . Les crabes peuvent survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution. Au-delà de cette limite, le crabe risque de suffoquer, comme s'il se noyait.		

Note : Suite à des erreurs dans les premières V.O. et V.F. le tourteau avait été nommé par méprise Crabe Royal, alors qu'il s'agit du véritable nom du crabe géant de taille M. Cela a été corrigé depuis dans les dernières versions.

Vipère

Les vipères ne sont pas des serpents spécialement agressifs mais leur morsure venimeuse peut être fatale.

FP ½	Source : Bestiaire p.137	PX 200
Animal de taille TP, N		
Init +3 ; Sens odorat, vision nocturne ; Perception +9		
<u>Défense</u>		
CA 16, contact 15, pris au dépourvu 13 (Dex +3, naturelle +1, taille +2)		
pv 3 (1d8-1)		
Réf +5, Vig +1, Vol +1		
<u>Attaque</u>		

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c)

Corps à corps morsure +5 (1d2-2 et poison)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; Allonge 0

Caractéristiques

For 4, Dex 17, Con 8, Int 1, Sag 13, Cha 2

BBA +0, BMO +1, DMD 8 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +15, Escalade +11, Natation +11, Perception +9 ; Modificateurs raciaux Discrétion +4, Perception +4

Écologie

Environnement climat tempéré ou chaud

Organisation sociale solitaire

Capacités spéciales

Poison (Ext). Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 9 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 Con ; guérison 1 réussite.

Découvertes arcaniques

Les magiciens passent une grande partie de leur existence à chercher de grandes vérités et à traquer les connaissances comme si leur vie en dépendait. Le pouvoir du magicien ne réside pas forcément dans ses sorts, ce ne sont que des manifestations extérieures visibles de ce pouvoir. La véritable puissance du magicien réside dans son intelligence indomptable, dans sa dévotion à son art et dans ses capacités à dépasser les vérités superficielles pour comprendre les fondements cachés de l'existence. Un magicien passe une grande partie de son temps à faire des recherches sur les sorts et préfère découvrir une bibliothèque inconnue plutôt qu'une salle pleine de pièces d'or. Les magiciens ne sont pas forcément des rats de bibliothèque reclus mais ils brûlent de curiosité face à l'inconnu. Les découvertes arcaniques résultent de cette obsession pour la magie. Le magicien peut apprendre une découverte magique au lieu de choisir un don normal ou un don de magicien supplémentaire.

Baguette bâton. Les recherches du personnage lui ont permis de découvrir un nouveau pouvoir à utiliser avec sa baguette. Comme pour un bâton, le magicien utilise sa valeur d'Intelligence et les dons adéquats pour déterminer le DD des jets de sauvegarde contre les sorts qu'il lance avec une baguette. Il peut utiliser son niveau de lanceur de sorts quand il active le pouvoir de la baguette, même s'il est supérieur à celui de son créateur. Le magicien doit être au moins de niveau 11 et disposer du don Création de bâtons magiques avant de faire cette découverte.

Diviser un emplacement. Une fois par jour, quand le personnage prépare ses sorts, il peut utiliser un emplacement comme s'il s'agissait en fait de deux emplacements de deux niveaux de sort de moins. Par exemple, un magicien de niveau 9 peut diviser un emplacement de sort de niveau 5 en deux emplacements de sort de niveau 3 et préparer ainsi boule de feu et éclair. Pour tout le reste, les deux emplacements sont considérés comme de niveau inférieur (l'emplacement de niveau 5 divisé pour lancer boule de feu a le même DD qu'un sort de niveau 3 normal). Si le personnage divise un emplacement de sort de niveau 2, il peut préparer deux tours de magie de plus (qu'il peut lancer encore et encore, comme des tours de magie normaux). Cette découverte n'a aucun effet sur les tours de magie et les sorts de niveau 1. Le magicien peut faire cette découverte à plusieurs reprises, ce qui lui permet à chaque fois de diviser un nouvel emplacement de sort. Il ne peut pas diviser un emplacement obtenu par division. Le magicien doit être au moins de niveau 5 avant de faire cette découverte.

Études accélérées. Normalement, un magicien doit, chaque jour, consacrer une heure à la préparation de ses sorts, ou moins s'il ne les prépare pas tous, avec un minimum de 15 minutes. Grâce à sa discipline mentale et à ses astuces mnémotechniques, il peut préparer l'intégralité de ses sorts en 15 minutes et son temps de préparation minimal passe à 1 minute s'il n'en prépare que quelques-uns. Le magicien doit être au moins de niveau 5 avant de choisir cette découverte.

Fabricant arcanique. Le personnage possède un don particulier pour comprendre la théorie de la fabrication des objets magiques. Il choisit un type d'objet magique (potion, objet merveilleux, etc.) qu'il pourra fabriquer 25% plus vite que la normale. Il gagne un bonus de +4 aux tests d'Art de la magie (ou autres, comme il convient) qui entrent dans la fabrication de cet objet. Il peut choisir cette découverte à plusieurs reprises mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à un nouveau type d'objet.

Fabricant de golems. Le personnage a appris l'art de fabriquer un unique type de golem (comme des golems de pierre ou des golems de fer). Quand il crée un golem de ce type, on considère qu'il possède les dons Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques et Création de créatures artificielles. Le personnage doit remplir toutes les autres conditions requises pour fabriquer le golem. Il peut choisir ce don à plusieurs reprises mais il s'applique à chaque fois à une sorte de golem différent. Il doit avoir au moins un niveau 9 de magicien avant de choisir cette découverte.

Immortalité (Ext). Le personnage a découvert un remède contre le vieillissement et, à partir de ce moment, il ne reçoit pas de malus de vieillissement aux valeurs de caractéristiques physiques. Si certaines l'affectaient déjà, elles disparaissent. Le personnage doit être un magicien de niveau 20 pour faire cette découverte.

Langage sauvage (Sur). Cette découverte permet au magicien de parler à n'importe quel animal et de comprendre sa réponse, comme avec communication avec les animaux, mais à chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, il doit choisir s'il veut parler à des amphibiens, des oiseaux, des poissons, des mammifères ou des reptiles. Il ne comprendra et ne sera compris que de ces créatures. Il peut se faire comprendre aussi loin que porte sa voix. Ce maléfice ne prédispose pas les animaux à réagir d'une manière ou d'une autre. Au niveau 12, il peut aussi utiliser ce pouvoir pour communiquer avec la vermine. Le magicien doit être au moins de niveau 5 avant de choisir cette découverte.

Multimorphe (Sur). Les études de transformation du magicien l'ont aidé à mieux contrôler les sorts de changement de forme. Quand il lance un sort de la branche de la métamorphose sur sa personne, il peut dépenser 1 minute de sort, par une action simple, pour prendre une autre forme autorisée. Il peut le faire aussi souvent qu'il le désire, dans la limite de la durée du sort. Il doit avoir atteint le niveau 5 de magicien avant de pouvoir faire cette découverte.

Recherches sur l'opposition. À force d'études acharnées, le personnage a brisé les barrières mentales qui l'empêchaient de préparer facilement des sorts issus de l'une de ses écoles d'opposition. Le magicien choisit l'une de ses écoles d'opposition. À présent, il n'a plus qu'à dépenser un emplacement de sort du niveau requis de plus au lieu de deux et il ne souffre plus du malus de -4 aux tests d'Art de la magie quand il fabrique des objets basés sur cette école. Il faut être au moins magicien de niveau 9 avant de choisir cette découverte.

Véritable nom (Mag). Le magicien a fait des recherches dans d'anciens ouvrages et ses études sur les esprits liés lui ont permis de découvrir l'un des secrets les mieux cachés du multivers : le véritable nom d'un extérieur, le nom qui définit son essence et permet à celui qui le prononce de le contrôler. Cet extérieur ne peut pas avoir plus de 12 DV. Une fois par jour, le personnage peut prononcer le nom par lequel on connaît cet extérieur qui se rend alors auprès de lui, comme si le magicien avait lancé contrat intermédiaire. Il fait de son mieux pour obéir au magicien, sans marchander ses services ni demander de paiement tant il a peur que le magicien ne révèle son véritable nom au monde entier. Même les extérieurs les plus récalcitrants courbent alors l'échine.

Si la créature se trouve dans les 30 mètres (20c), le magicien peut la punir par une action de mouvement en se trompant délibérément dans la prononciation de son véritable nom. Il sème alors le désordre dans son essence même et le rend fiévreux et chancelant pendant 1 round (même s'il est normalement immunisé contre ces conditions). Le magicien ne peut pas utiliser le pouvoir du véritable nom dans une zone de silence mais la créature n'a pas besoin de l'entendre pour être blessée.

Dans son propre intérêt, le magicien ne devrait faire que rarement appel à l'extérieur et le récompenser à l'occasion, afin d'apaiser sa colère. S'il ne lui offre pas de récompense associée à son type et à son éthique, la créature risque de se mettre à chercher un moyen de détruire le lien qui les unit, soit en créant un incident qui devrait anéantir le souvenir de son nom, soit en s'employant à rendre la vie du magicien impossible, jusqu'à ce qu'il jure de ne plus jamais faire appel à elle, soit en cherchant activement à le tuer par ses propres moyens ou via ses sbires. Si la créature est Loyale et que le magicien viole ses principes, ses supérieurs peuvent décider de la détruire ou de détruire le magicien plutôt que de le laisser contaminer leur serviteur. Pire, ils peuvent provoquer des situations dans lesquelles le magicien aura besoin d'invoquer l'extérieur afin d'ouvrir des portails laissant passer des interférences angéliques ou infernales, afin d'avoir un pied dans le monde Matériel.

Le personnage peut choisir cette découverte à plusieurs reprises. Elle s'applique à chaque fois à un extérieur différent. Le magicien doit être au moins de niveau 11 avant de faire cette découverte. S'il la choisit au niveau 15 ou plus, la créature peut avoir jusqu'à 18 DV et ce pouvoir fonctionne comme *contrat suprême* au lieu de *contrat intermédiaire*.

Liste des sorts de magicien

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 de magicien 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

Hébétement. 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

Aspersions 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 de magicien 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 de magicien 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.

Lévitacion. 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 de magicien 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.

Sangsue 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 de magicien 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 de magicien 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.

Geysier (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 de magicien 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 combatifs (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 extraplanares 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 de magicien de 7e niveau

Abjuration

Bannissement. Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanares.

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 de magicien 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 de magicien 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 magicien

Mage de siège

Le mage de siège mêle la maîtrise magique et un lien surnaturel avec les armes de siège.

Ingénieur de siège. Au niveau 1, le mage de siège gagne Ingénieur de siège comme don supplémentaire, même s'il ne remplit pas les conditions requises. Ce pouvoir remplace écriture de parchemin.

Lien avec un engin de siège (Sur). Au niveau 1, le mage de siège peut se lier à un engin de siège en vue situé dans les 9 mètres (6 c), par une action simple. Il peut utiliser la puissance de ce lien pour viser et tirer de loin avec cette arme (tant qu'il reste à moins de 9 mètres (6 c) mais il faut toujours une équipe pour recharger la machine. Au niveau 10, il peut recharger, viser et tirer par la seule force de sa volonté et n'a pas besoin d'équipe pour contrôler l'engin de siège. Il met autant de temps que la normale pour contrôler ainsi la machine. Ce pouvoir remplace pacte magique. Le mage de siège peut briser le lien par une action libre. Chaque jour, il peut se lier un nombre de fois égal à son modificateur d'Intelligence (1 au minimum) mais ne peut se lier qu'à un engin à la fois.

Renforcer un engin de siège (Sur). Par une action rapide, le mage de siège peut sacrifier un sort pour améliorer la prochaine attaque qu'il fait (avant la fin de son tour) avec un engin de siège auquel il s'est lié. L'engin gagne alors un bonus d'attaque ou de visée égal au niveau du sort sacrifié et un bonus aux dégâts égal à $3 \times$ niveau du sort. Ce pouvoir remplace les tours de magie mais le mage connaît tout de même *détection de la magie* et *lecture de la magie* et les ajoute à son grimoire. Il peut les lancer comme des sorts de niveau 1.

École des sièges. Les étranges rituels à accomplir pour améliorer les armes de siège exigent une dévotion et une persévérance qui empêchent le magicien de passer assez de temps à percer les autres mystères de la magie profane. Au niveau 1, il renonce à trois écoles de magie. Il ne peut plus en changer par la suite. S'il prépare un sort issu de l'une de ces écoles, il doit dépenser deux emplacements de sort de son niveau. De plus, il subit un malus de -4 aux tests de compétences quand il fabrique un objet magique à l'aide d'un sort de l'une de ces écoles. Ce pouvoir remplace écoles de magie.

Maître des parchemins

Pour certains magiciens, les parchemins ne sont pas seulement des sorts sous forme écrite, ce sont des armes physiques à utiliser au combat, comme une épée ou un bouclier. Ces étranges magiciens engagent la bataille armés de leurs parchemins, souvent un dans chaque main, et pratiquent des techniques de combat qui ressemblent aux arts martiaux des moines.

Lame de parchemin (Sur). Le maître des parchemins peut brandir n'importe quel type de parchemin, qu'il soit en papier, en peau ou en tissu comme s'il s'agissait d'une arme de corps à corps. Dans ses mains, le parchemin se comporte comme une épée courte dotée d'un bonus d'altération de 1/2 niveau du sort le plus puissant qui figure dessus. Un parchemin qui contient seulement un tour de magie ou un sort de niveau 1 compte comme une épée courte de maître. Le maître des parchemins est formé au maniement de cette arme et lui applique tous les dons et pouvoirs qui affectent les épées courtes (comme Arme de prédilection). Un maître ne peut pas manier deux lames de parchemin à la fois.

Ce pouvoir s'active par une action libre. La lame de parchemin perd ses propriétés si elle quitte la main du magicien. Elle a une solidité de 0 et un nombre de points de vie égal au niveau du sort le plus puissant qui figure dessus. Chaque coup réussi réduit ses points de vie de 1. On ne peut pas réparer ces dégâts mais ils n'empêchent pas de lancer des sorts à l'aide du parchemin. Quand les points de vie tombent à 0, le parchemin est détruit.

Si le parchemin contient un sort affecté par un don de métamagie, ce pouvoir utilise le niveau originel du sort (un parchemin de boule de feu à extension d'effet compte comme un sort de niveau 3).

Au niveau 3, quand le magicien utilise une lame de parchemin de niveau 4 ou plus, il peut réduire son bonus d'altération de 1 (il doit garder un bonus d'altération minimum de 1) pour en faire une arme à allonge. Il peut, par exemple, utiliser un parchemin de *charme-monstre* (sort de magicien de niveau 4) comme une épée courte +2 ou comme une épée courte +1 à allonge.

Au niveau 5, quand il utilise une lame de parchemin de niveau 4 ou plus, il peut réduire son bonus d'altération de 1 (il doit garder un bonus d'altération minimum de 1) pour lui donner l'une des propriétés suivantes : *acérée, de foudre, de foudre intense, de froid, de froid intense, gardienne, focalisation ki, de rapidité*. L'ajout de ces propriétés consomme un nombre de points d'altération égal au prix de la propriété. Le maître des parchemins doit connaître le ou les sort(s) requis pour créer la propriété choisie (il doit par exemple connaître le sort *rapidité* pour donner la propriété *de rapidité* à sa lame de parchemin). Ce pouvoir remplace le pacte magique du magicien.

Bouclier de parchemin (Sur). Le maître des parchemins peut brandir n'importe quel type de parchemin, qu'il soit en papier, en peau ou en tissu comme s'il s'agissait d'une rondache de bois. Dans ses mains, le parchemin se comporte comme une rondache dotée d'un bonus d'altération de 1/2 niveau du sort le plus puissant qui figure dessus. Un parchemin qui contient seulement un tour de magie ou un sort de niveau 1 compte comme une rondache de maître. Le bouclier de parchemin n'impose pas de malus d'armure aux tests, de risque d'échec des sorts profanes ni de maximum au bonus de Dextérité. Le maître des parchemins est formé au maniement de ce bouclier. Il peut utiliser une lame de parchemin dans une main et un bouclier de parchemin dans l'autre.

Ce pouvoir s'active par une action libre. Le bouclier de parchemin perd ses propriétés s'il quitte la main du magicien. Il a une solidité de 0 et un nombre de points de vie égal au niveau du sort le plus puissant qui figure dessus. Chaque coup réussi contre le magicien réduit les points de vie du bouclier de 1. On ne peut pas réparer ces dégâts mais ils n'empêchent pas de lancer des sorts à l'aide du parchemin. Quand les points de vie tombent à 0, le parchemin est détruit.

Au niveau 5, quand le magicien utilise un bouclier de parchemin de niveau 3 ou plus, il peut réduire son bonus d'altération de 1 (il doit garder un bonus d'altération minimum de 1) pour lui donner l'une des propriétés suivantes : de défense légère, de défense intermédiaire, spectral. L'ajout de ces propriétés consomme un nombre de points d'altération égal au prix de la propriété. Le maître des parchemins doit connaître le ou les sort(s) requis pour créer la propriété choisie (il doit par exemple connaître le sort *souhait limité* pour donner la propriété de défense à son bouclier de parchemin).

Si le parchemin contient un sort affecté par un don de métamagie, ce pouvoir utilise le niveau originel du sort (un parchemin de *boule de feu* à extension d'effet compte comme un sort de niveau 3).

Science de la magie des parchemins (Sur). Au niveau 10, le maître des parchemins peut lancer un sort de magicien à l'aide d'un parchemin en utilisant son Intelligence et les dons adéquats pour déterminer le DD du sort. Il peut utiliser son propre niveau de lanceur de sorts, même s'il est supérieur à celui du créateur du parchemin (comme s'il lançait le sort à l'aide d'un bâton magique). Le maître des parchemins doit avoir déchiffré le sort qui figure sur le parchemin avant de pouvoir utiliser ce pouvoir qui remplace le don supplémentaire de magicien de niveau 10.

Poseur de bombes

Pour les magiciens, les expériences des alchimistes ont juste un côté pittoresque, voire dangereux ou effrayant. Mais quelques-uns ont appris les secrets des bombes et ajoutent l'alchimie à leurs pouvoirs magiques déjà considérables.

Bombe (Sur). Au niveau 1, le poseur de bombes gagne un pouvoir qui ressemble à celui de l'alchimiste. Contrairement à lui, il choisit le type d'énergie de sa bombe dans la liste suivante : acide, électricité, feu ou froid. Il peut lancer des bombes de ce type mais pas les modifier avec une découverte. Ce pouvoir se cumule avec celui de l'alchimiste quand il s'agit de déterminer le niveau de dégâts de la bombe mais, si un poseur de bombes profanes devient alchimiste, il ne gagne pas le pouvoir de bombe de cette classe et, si un alchimiste devient poseur de bombes, il ne gagne pas le pouvoir de magicien. Ce pouvoir remplace pacte magique.

Bombe à explosion de sort (Sur). Au niveau 1, le poseur de bombes peut, par une action rapide, sacrifier un de ses sorts pour améliorer la prochaine bombe qu'il lance. Dans ce cas, la prochaine bombe qu'il lance avant la fin de son tour bénéficie d'un bonus à l'attaque égal au niveau du sort sacrifié et un bonus aux dégâts égal à deux fois ce niveau. Ce pouvoir remplace les tours de magie mais le poseur de bombes connaît tout de même *détection de la magie* et *lecture de la magie* et les ajoute à son grimoire. Il peut les lancer comme des sorts de niveau 1.

École de la bombe. Souvent, il est si captivant de créer et d'utiliser des bombes, ou cela demande tant de ressources intellectuelles que le poseur de bombes profanes renonce à quatre écoles de magie. Il choisit ces écoles d'opposition au niveau 1 et ne peut plus en changer par la suite. S'il prépare un sort issu de l'une de ces écoles, il doit dépenser deux emplacements de sort de son niveau. De plus, il subit un malus de -4 aux tests de compétences quand il fabrique un objet magique à l'aide d'un sort de l'une de ces écoles. Ce pouvoir remplace écoles de magie.

Sortiléro

Peu de gens contestent l'attrait qu'exerce la maîtrise des arcanes et des pouvoirs occultes, mais certains magiciens sont obsédés par les mystères naturels de la poudre noire. Ils combinent cette technologie émergente à leurs pouvoirs profanes considérables et transforment les armes à feu en puissants focalisateurs.

Pistolet arcanique (Sur). Le sortiléro gagne Maniement des armes exotiques (armes à feu) et une ou deux de ses armes à feu sont des pistolets arcaniques. Ce sont des armes à feu, à une ou deux mains, qui fonctionnent normalement entre les mains d'autrui car c'étaient des armes ordinaires avant que le tireur ne les imprègne de magie. Entre ses mains, elles tirent des munitions (des balles ou des plombs) et envoient de la magie. Au niveau 1, le tireur de sorts doit décider s'il veut avoir un ou deux pistolets arcaniques à la fois. S'il n'en a qu'un, les sorts qu'il tire et qui

nécessitent un jet d'attaque ont un multiplicateur de $\times 3$. Le tireur de sorts peut utiliser son pistolet pour lancer n'importe quel sort de contact à distance, de rayon ou qui affecte une ligne ou un cône. Quand il utilise le pistolet pour lancer un sort, l'éventuel bonus d'altération du pistolet arcanique devient un bonus au jet d'attaque du sort ou au DD du jet de sauvegarde. Mais cette méthode comporte certains dangers. Si un jet d'attaque donne un 1 naturel (long feu), ou que quelqu'un fait un 20 naturel au jet de sauvegarde contre le sort (surcharge), le pistolet arcanique se brise. S'il était déjà brisé, il explose. Dans ce cas, il libère une décharge de force (ou d'acide, de froid, d'électricité ou de son, si le sort appartient à ce type d'énergie). S'il appartient à plusieurs registres, déterminez aléatoirement le type de dégâts de l'explosion. Cette dernière est centrée sur une intersection de la case du tireur (de son choix) et inflige 1d6 points de dégâts d'énergie ou de force par niveau du sort lancé. En dehors du tireur, tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet doivent faire un jet de Réflexes 1/2 dégâts. Le DD se calcule en utilisant le niveau du sort sacrifié. Le tireur de sorts peut harmoniser ses pistolets arcaniques chaque matin. L'harmonisation persiste jusqu'à ce que le tireur harmonise une nouvelle arme, même si l'ancienne est détruite. Ce pouvoir remplace pacte magique.

Armurier. Le tireur de sorts obtient Création d'armes à feu et un vieux pistolet identique à celui que le pistolier obtient au niveau 1. S'il choisit de pouvoir harmoniser deux pistolets, il démarre tout de même avec un seul. Comme le pistolier, il peut utiliser Armurier pour réparer son vieux pistolet. Ce pouvoir remplace écriture de parchemin.

Balles magiques (Sur). Le tireur de sorts sait habilement transférer l'énergie magique des sorts dans les attaques de son pistolet arcanique. Par une action rapide, il peut sacrifier un sort et transformer cette énergie en bonus d'arme égal au niveau du sort, mais sur un seul canon. Grâce à ce bonus, il peut appliquer les propriétés suivantes à son arme : altération (+5 au maximum), dansante, de défense, de feu, de feu intense, de foudre, de foudre intense, de froid, de froid intense, longue portée, de miséricorde, sanglante, spectrale, de stockage de sorts, de tonnerre, traqueuse, vicieuse. Le pistolet ne gagne rien à avoir deux fois la même propriété sur le même canon. Les effets des balles magiques persistent un nombre de minutes égal au niveau du sort sacrifié ou jusqu'à ce que le tireur réutilise ce pouvoir pour assigner d'autres bonus au canon. Ce pouvoir remplace les tours de magie mais le tireur connaît tout de même *détection de la magie* et *lecture de la magie* et les ajoute à son grimoire. Il peut les lancer comme des sorts de niveau 1.

École du pistolet. L'entretien d'un pistolet arcanique demande tant de rigueur et d'attention que le tireur de sorts doit renoncer à quatre écoles de magie dès le niveau 1. Il ne peut plus en changer par la suite. S'il prépare un sort issu de l'une de ces écoles, il doit dépenser deux emplacements de sort de son niveau. De plus, il subit un malus de -4 aux tests de compétences quand il fabrique un objet magique à l'aide d'un sort de l'une de ces écoles. Ce pouvoir remplace école de magie.