



LE SORCIER

Une sécheresse qui s'éternise, une maladie inattendue, une mort subite, une mauvaise fortune prolongée... Autrefois, dans l'Europe moyenâgeuse, on tenait souvent pour responsable de ces calamités plus ou moins naturelles le « mauvais sort » issu des imprécations et malédictions du Sorcier, l'homme au cœur mauvais. Toujours solitaire (Sorciers et Sorcières ne s'assemblent que pour d'horribles Sabbats), en lutte contre la société et les religions officielles qu'il rejette ou dont il a été exclu, il incarne le mal profond, n'hésitant pas à tirer son pouvoir des puissances démoniaques.

Ce personnage semble devoir être vraiment fondamental dans l'univers des jeux de rôle, tant sa personnalité a été utilisée dans les légendes, puis dans la littérature d'heroic-fantasy : qui ne connaît pas la légende de Baba-Yaga, celle de Morgane ou les imprécations d'Elric et des Mages-sorciers de nos contes modernes ? C'est pourquoi il nous a paru intéressant de créer une nouvelle classe de personnage pour AD&D : le Sorcier.

Le Sorcier est une sous-classe de Magicien dont l'alignement est obligatoirement chaotique mauvais ou neutre mauvais. Il doit posséder au moins 15 en Intelligence et 10 en Sagesse, et ne peut jamais bénéficier d'un bonus de 10 % aux points d'expérience. De même, tout biclassage est impossible.

Le Sorcier peut être Humain (illimité), demi-Elfe (limité au 14^e niveau), Elfe (limité au 10^e niveau), ou Elfe noir (seuls les hommes sont limités, au 14^e niveau).

Le Sorcier attaque sur la table des Magiciens et sauve sur celle des Clercs. Il peut utiliser les armes suivantes : dague, massue, bâton. Il débute avec une compétence, en gagne une seconde au huitième niveau et une troisième au seizième niveau. S'il ne maîtrise pas une arme, il l'utilise avec une pénalité de - 6. Il ne combat jamais avec deux armes en même temps. Il utilise évidemment le poison, mais jamais d'objet magique d'origine divine évidente.

Les débuts

L'apprentissage du Sorcier débute par le déchiffrement de nombreux écrits mauvais, langages oubliés, runes et inscriptions magiques, ce qui lui permettra ensuite de lire aisément les listes de sorts qu'il pourra obtenir. Mais il faudra beaucoup de recherches et d'obstination au Sorcier pour dénicher et décrypter tous les vieux grimoires qui contiennent des connaissances cachées : étude des puissances du mal (Princes-démons, créatures des Abysses, du Tarterus, des Limbes, divinités mauvaises, etc.), étude du mal à travers les âges et les cultures, démonologie, étude des cultes païens et des dieux oubliés....

L'étape finale de l'initiation correspond à l'entrée dans un « Couvent » (cercle de treize Sorciers et Sorcières) et à la participation au premier Sabbat.

Les Sabbats

Alors qu'en dehors des Couvents, les Sorciers s'opposent continuellement, toujours jaloux du pouvoir d'autrui, une trêve totale et jamais violée est observée à l'occasion des Sabbats.

Lors d'une nuit sans lune, au fond d'un bois épais ou dans une grotte noire, ils se rassemblent afin de célébrer une immense fête orgiaque qui durera jusqu'au matin. Aux heures les plus sombres, des sacrifices sont faits et des sorts puissants sont jetés afin de conjurer une des créatures du mal : grand Démon, déité mauvaise, Satan, etc. C'est cette créature qui confiera aux nouveaux initiés ou aux Sorciers expérimentés de nouvelles listes de sorts, et même des renseignements si les sacrifices et sorts de conjuration lancés ont été nombreux et puissants. Tout ce qui sera « donné » le sera en échange de services ou d'objets enchantés. C'est donc lors des Sabbats que sont réalisés les passages de niveau et l'obtention « classique » des nouveaux sorts, sous forme de Phyllums.

Les Phyllums

Un Phyllum est un ensemble de neuf sorts centrés sur le même thème : les Morts-vivants, les Malédiction, les Runes, etc. Ces listes correspondent souvent à la sphère d'influence des créatures invoquées lors des Sabbats qui permettent de les obtenir. Elles sont rédigées de manière cryptique avec de nombreux dessins, signes cabalistiques, et ne peuvent être comprises que par des Sorciers initiés.

L'acquisition des Phyllums

Un Phyllum est accessible en deux parties :

- la Liste de Base : le thème central est explicité dans plusieurs volumes de documentation. Cinq sorts (un de chaque niveau, du premier au cinquième) sont contenus dans un livre séparé.
- la Haute Liste : les livres contiennent une documentation très spécialisée et (dans un ouvrage différent) quatre sorts (un de chaque niveau, du sixième au neuvième).

Le nombre maximum de listes que le Sorcier peut connaître à chaque niveau d'expérience est donné dans la table n° 1. A partir du dixième niveau, il peut acquérir une liste de base par niveau, et, une fois sur deux, une autre liste de base ou une haute liste. L'apprentissage des sorts est long, puisqu'il faut d'abord, à chaque fois qu'une nouvelle liste est acquise, étudier pendant cinq semaines de travail ininterrompu les connaissances contenues dans la documentation. Cette base lui permettra ensuite de comprendre et d'assimiler définitivement les sorts, en une semaine de concentration par niveau de sort. Le Sorcier ne peut bien entendu apprendre que les sorts des niveaux qui lui sont accessibles.

Exemple : en passant au 3^e niveau, le Sorcier possède déjà 3 listes de base (il en avait une au départ, et a pu en apprendre deux autres au 2^e niveau) et il en acquiert une quatrième. Il étudie la documentation accompagnant cette liste et apprend le sort de premier niveau (comme il l'avait fait pour chacune de ses listes jusqu'à maintenant). Mais, ayant accès à un nouveau niveau de sort, il reprend toutes ses listes et peut maintenant apprendre les quatre sorts de niveau 2 qu'elles contiennent, ceci en 4 fois 2 semaines.

A partir du dixième niveau, le Sorcier peut chercher à obtenir les hautes listes qui complètent les listes de base qu'il possède déjà afin de former des Phyllums complets. Le temps d'étude de la documentation l'accompagnant est de 10 semaines, et le temps d'apprentissage des sorts est de deux semaines par niveau de sort...

Grâce à ces débuts longs et difficiles, le Sorcier peut jeter les sorts qu'il a appris sans les mémoriser particulièrement chaque matin, dans la limite indiquée par la table n° 2. Il a toutefois besoin d'une période indispensable de repos chaque nuit afin de se rafraîchir l'esprit : quatre heures pour tous les sorts jusqu'au niveau 2, six heures jusqu'au niveau 5, dix heures jusqu'au niveau 7, et douze heures jusqu'au niveau 9.

Le pourcentage de connaissance de chaque sort est le même que pour les Magiciens (en fonction de l'Intelligence).

TABLE N° 1 : LE SORCIER

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie	Listes de base	Hautes listes
0 - 1 500	1	1	1	
1 501 - 3 000	2	2	+2	
3 001 - 6 000	3	3	+1	
6 001 - 12 000	4	4	+2	
12 001 - 26 000	5	5	+1	
26 001 - 55 000	6	6	+2	
55 001 - 110 000	7	7	+1	
110 001 - 250 000	8	8	+2	
250 001 - 600 000	9	9	+1	
600 001 - 1 000 000	10	9+1	+1 +1 ou 1	
1 000 001 - 1 400 000	11	9+2	+1	+1
1 400 001 - 1 800 000	12	9+3	+1 +1 ou +1	+1
1 800 001 - 2 200 000	13	9+4	+1	+1
2 200 001 - 2 600 000	14	9+5	+1 +1 ou +1	+1
2 600 001 - 3 000 000	15	9+6	+1	+1
+ 400 000 points d'expérience par niveau.				

TABLE N° 2 : NOMBRE DE SORTS (par jour et par niveau)

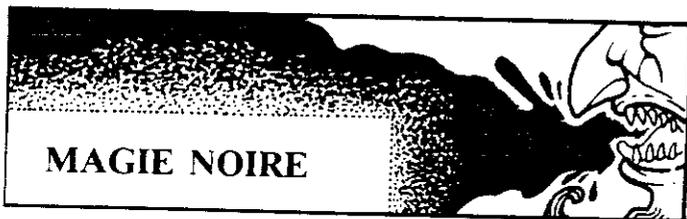
Niveau du Sorcier	Niveau de sorts								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	3	2	1						
6	3	2	2						
7	3	3	2	1					
8	3	3	2	2					
9	3	3	3	2	1				
10	4	3	3	2	2				
11	4	3	3	3	3				
12	4	3	3	3	3	1			
13	4	4	3	3	3	2			
14	4	4	3	3	3	2	1		
15	4	4	4	3	3	2	1		
16	4	4	4	4	3	3	2	1	
17	4	4	4	4	4	3	2	2	
18	4	4	4	4	4	4	3	2	1
19	4	4	4	4	4	4	3	2	2
20	5	5	5	5	4	4	3	3	2
21	5	5	5	5	4	4	4	3	2
etc.									

TABLE N° 3 : LES LISTES

Appels démoniaques	Malédiction
Contacts infernaux	Morts-vivants
Déplacements	Protection
Destruction de la matière	Runes
Froid	Sorcellerie
Magie	



LE SORCIER: listes de base



MAGIE NOIRE

Feu follet

Niveau : 1
Portée : 1''/niveau
Durée : instantanée

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort fait apparaître, autour de la cible désignée par le Sorcier, un cercle de petites flammèches qui causeront 1d4 points de dommages et enflammeront tout ce qui peut brûler.

Familier

Niveau : 2
Portée : 1''
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 2 segments
Jet de protection : oui

Ce sort, qui doit être lancé pendant un Sabbat, permet d'obtenir un familier de la puissante créature conjurée. Ce familier peut être un de ceux décrits dans le sort de Magicien « Invocation d'un familier » ou une créature totalement différente, selon la volonté du Maître de jeu.

Balai volant

Niveau : 3
Portée : 1''
Durée : 6 trs + 1 tr/niveau

Aire d'effet : spécial
Concentration : 3 segments
Jet de protection : non

Un balai volant magique apparaît lorsque ce sort est jeté. Le Sorcier le commande mentalement pour voler à 16'' (classe de manœuvrabilité B). Il peut emporter 20 kg + 5 kg/niveau de matière inanimée, la vitesse et la manœuvrabilité diminuant en cas de charge excessive.

Extension

Niveau : 4
Portée : —
Durée : spécial

Aire d'effet : 1 sort
Concentration : 4 segments
Jet de protection : non

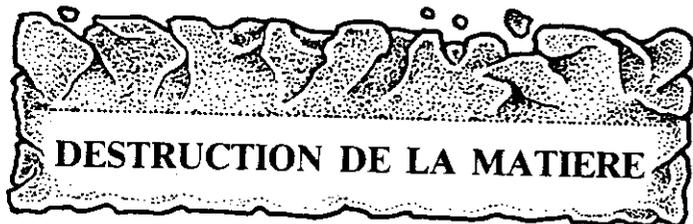
Ce sort accroît la durée de n'importe quel sort qui est ensuite jeté par le Sorcier. Les sorts de niveau 1 à 3 sont allongés de 50 % + 5 % par niveau ; les sorts de niveau 4 à 6, de 20 % + 5 % par niveau ; et les sorts de niveau 7 à 9, de 5 % par niveau.

Légendes sombres

Niveau : 5
Portée : —
Durée : 1 round

Aire d'effet : —
Concentration : 1 à 6 tours
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Mythomancie » (Legend lore), à la différence qu'il ne donne accès qu'aux légendes portant sur le Mal et le Chaos.



DESTRUCTION DE LA MATIERE

Bris

Niveau : 1
Portée : 3''
Durée : permanente

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Fracassement » (Shatter), compte tenu des modifications indiquées plus haut. L'aire d'effet est d'un objet par niveau et l'ensemble ne doit pas dépasser 5 kilos par niveau du Sorcier.

Vibration

Niveau : 2
Portée : 1''/niveau
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : 1 objet
Concentration : 2 segments
Jet de protection : oui

Ce sort détruit la cohésion d'un plafond (de construction ou de caverne) et le fait s'écrouler. Les dommages pour les créatures se trouvant dans l'aire d'effet sont égaux à 1d10 par tranche de 3 mètres entre le sol et le plafond.

Ecrolement

Niveau : 3
Portée : 2''/niveau
Durée : instantanée

Aire d'effet : 9 m de rayon
Concentration : 3 segments
Jet de protection : demi

Ce sort fait entrer un objet (magique ou non) en vibration. S'il est en verre ou en cristal, il doit réussir un jet de protection contre Chute (Fall) pour ne pas se casser. S'il est tenu par une créature, celle-ci a 50 % + 1 % par niveau du Sorcier de chances de le lâcher. S'il s'agit d'une arme et que la créature parvient à la conserver en main, elle frappera avec un malus de - 2 au toucher et aux dommages.

Non-porte

Niveau : 4
Portée : 1''
Durée : permanente

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

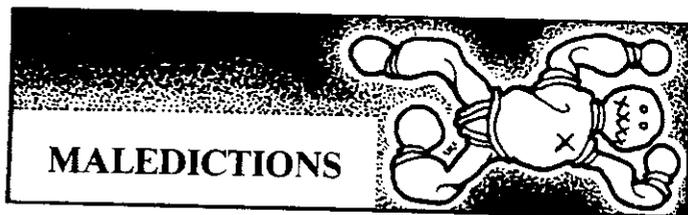
Ce sort permet de détruire (faire disparaître) une porte. Au septième niveau, il affecte les portes de bois ; au neuvième niveau, les portes bardées de fer ; au onzième niveau, les portes métalliques, et au treizième niveau, les portes piégées magiquement.

Non-eau

Niveau : 5
Portée : 3''
Durée : permanente

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

Ce sort permet de détruire (faire disparaître) deux mètres cube par niveau d'eau, ou une créature composée d'eau (comme un Water-Weird ou un Élémental de l'eau) si celle-ci rate son jet de protection contre Mort magique.



MALEDICTIONS

Détection des malédictions

Niveau : 1
Portée : 3''
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : 9 m de rayon
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de connaître toute Malédiction (Curse) ou mauvais sort jeté sur des objets, des endroits ou des créatures. Il a de plus 5 % de chances par niveau de déterminer l'exacte nature de cette malédiction.

Malédiction de Lei

Niveau : 2
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

Cette malédiction empêche la créature affectée de s'approcher de toute masse d'eau et surtout de rentrer dans un liquide, même pour un bain.

Yeux de la mort

Niveau : 3
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

Les yeux de la victime de ce sort deviennent blancs. Il a ensuite une vision parfaite la nuit (nyctalopie), mais ne peut plus supporter la lumière du jour.

Mains tremblantes

Niveau : 4
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

Ce sort donne à la créature maudite une maladresse constante : tout mouvement brusque peut entraîner une chute, les sorts ne peuvent être correctement jetés qu'une fois sur deux, les objets pris en mains tombent à peu près aussi souvent, etc...

Sterilité

Niveau : 5
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

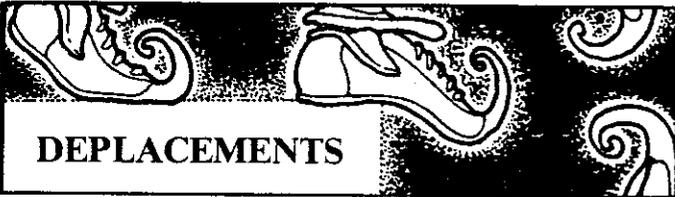
La cible de cette malédiction devient impuissante (ou frigide), et stérile.

Les sorts de Malédiction peut être jetés de 2 façons :

La première, classique, donne droit à un sauvetage : le Sorcier pointe le doigt en direction de la créature et la maudit à haute voix.

La seconde ne donne pas droit à un jet de protection : il faut que le Sorcier fabrique pendant 7 jours de labeur ininterrompu une statuette à l'effigie de la victime, accompagnée d'un objet lui ayant appartenu et d'une partie de son corps (cheveux, sang, etc.).

Une malédiction est permanente jusqu'à ce qu'un Prêtre de niveau supérieur au Sorcier qui l'a jetée l'enlève par un « Désenvoûtement » (Remove curse).



Saut

Niveau : 1
Portée : spécial
Durée : 1 tour

Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Dès que ce sort est jeté, le Sorcier a la possibilité d'effectuer des sauts extrêmes longs, sans effort et sans crainte pour sa réception si celle-ci se fait sur un endroit solide. Les sauts vers l'avant ou le côté ont une longueur maximale de 4 m + 50 cm/niveau, et ceux vers l'arrière ont une longueur maximale de 1,50 m + 50 cm/niveau. La hauteur maximale est égale à la moitié de la longueur. Le Sorcier peut, pendant la durée du sort, effectuer un saut tous les 3 niveaux d'expérience.

Course

Niveau : 2
Portée : toucher
Durée : 1 tour/niveau

Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 2 segments
Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de se déplacer (à pied) beaucoup plus rapidement : sa vitesse est multipliée par deux et il gagne un bonus de + 1 à l'initiative lors des combats en mêlée. Ce sort peut être interrompu à tout moment et le Sorcier doit alors se reposer pendant un nombre de rounds égal au nombre de tours pendant lequel le sort a fonctionné.

Marche-mur

Niveau : 3
Portée : toucher
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 3 segments
Jet de protection : non

Ce sort confère au Sorcier un merveilleux sens de l'équilibre qui lui permet de se mouvoir de façon naturelle sur toutes les surfaces. Au sixième niveau, il peut se déplacer sur des surfaces verticales. Au dixième niveau, il peut marcher au plafond. Au douzième niveau, il peut courir sur des surfaces verticales, et, à partir du quatorzième niveau, il peut courir sur toutes les surfaces, même si sa vitesse est augmentée magiquement.

Saut d'ombre

Niveau : 4
Portée : 2''/niveau
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Porte dimensionnelle » (Dimension door), à la différence que les lieux de départ et d'arrivée doivent se trouver dans l'ombre et que, en cas de problème, le Sorcier et ce qu'il transporte se retrouvent « étourdis » sur le plan « Ombre ». En revanche, le Sor-

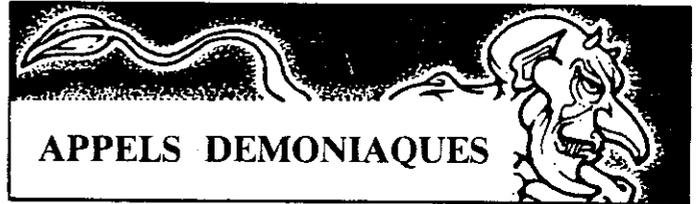
cier n'a pas besoin ensuite d'un temps de récupération et il peut effectuer un saut tous les trois niveaux d'expérience, dans la limite de la durée du sort.

Changement de plan

Niveau : 5
Portée : toucher
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature (spécial)
Concentration : 5 segments
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Prêtre « Changement de plan » (Plane shift), à la différence que pour se rendre sur un plan autre que Astral, Ethéré, Élémentaire ou Inférieur, le Sorcier doit réussir un jet de protection contre Sort avec un malus de - 2. Les créatures non volontaires, touchées par le Sorcier et ayant raté leur jet de protection, se retrouveront automatiquement dans un des Plans inférieurs.



Appel d'un petit servent de la nuit

Niveau : 1
Portée : 3''
Durée : 1 tr/niveau

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

Ce sort fait apparaître une petite créature mauvaise semi-matérielle qui suit les ordres simples que lui donne le Sorcier (ouvrir une porte, tenir un objet, etc.). Elle est d'une Force, d'une Intelligence et d'une rapidité limitées, et elle disparaît dès qu'un coup lui est porté.

Porte infernale mineure

Niveau : 2
Portée : 3''
Durée : 1 rd/niveau

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

Ce sort permet d'ouvrir une porte sur les Abysses. Pour connaître le type de créature qui risque d'en sortir, lancer 1d100 :

0 - 20 : rien
21 - 40 : Démon type 1
41 - 60 : Démon type 2
61 - 80 : Dretch (MM2)
81 - 00 : Rutterkin (MM2)

Le nombre de créatures présentes est égal à 1 dé de vie par niveau du Sorcier. Ce sort ne permet pas de contrôler les créatures appelées.

Contrôle des Démons

Niveau : 3
Portée : 6''
Durée : 1 rd/niveau

Aire d'effet : 20 m de rayon
Concentration : 3 segments
Jet de protection : spécial

Les Démons appelés par le sort « Porte infernale mineure » peuvent être contrôlés par ce sort s'ils ratent leur jet de protection contre Magie. Le Sorcier peut communiquer avec les créatures qu'il contrôle, comme avec un sort de « Charme-personnes ». S'il ne parvient pas à contrôler les Démons, ceux-ci peuvent repartir, attaquer au hasard, monnayer leurs services, etc.

Appel d'un servent de la nuit

Niveau : 4
Portée : 6''
Durée : 1 tr/niveau

Aire d'effet : 20 m de rayon
Concentration : 4 segments
Jet de protection : spécial

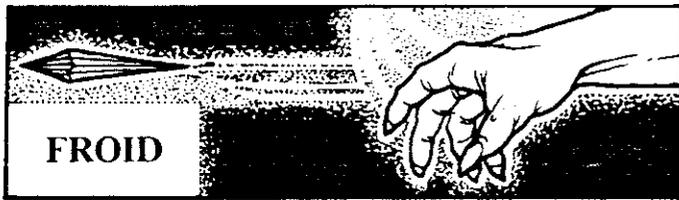
Ce sort fait apparaître un « Drelb » (MM2) que le Sorcier peut contrôler pendant 1 round par niveau. Il peut alors lui demander d'accomplir toutes sortes de tâches, tant que cela ne met pas directement sa vie en danger, qu'il ne s'éloigne pas de plus de 20 mètres et qu'il n'a pas à s'approcher de la lumière du jour.

Maitrise des Démons

Niveau : 5
Portée : 6''
Durée : 2 rounds/niveau

Aire d'effet : 20 m de rayon
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

Ce n'est qu'en réussissant leur Résistance à la magie que les Démons (autres qu'uniques) peuvent éviter le contrôle, équivalent à une Suggestion, que le Sorcier exerce sur eux avec ce sort. Le Sorcier peut affecter 3 dés de vie par niveau. S'il n'a pas appelé ces créatures, il n'a que 50 % + 3 % de chances par niveau de les contrôler.



Missile de froid

Niveau : 1
Portée : 1''/niveau
Durée : instantanée
Aire d'effet : 3 m de rayon
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Quand ce sort est lancé, des petites sphères de froid intense partent du doigt du Sorcier en direction d'une ou plusieurs cibles situées dans l'aire d'effet. Les projectiles touchent automatiquement leurs victimes, causant 1d4 + 1 points de dommages. Le Sorcier envoie un missile tous les 2 niveaux.

Dard de froid

Niveau : 2
Portée : 2 rounds
Durée : 2 rounds/niveau
Aire d'effet : spécial
Concentration : 2 segments
Jet de protection : non

Ce sort fait apparaître dans la main du Sorcier des petits dards de glace qu'il peut jeter comme des dards (voir « armes ») et qui causent chacun 1d6 points de dommages. Le Sorcier crée un dard par niveau, et lui donne un bonus de + 1 au toucher par 3 niveaux d'expérience.

Eclair de froid

Niveau : 3
Portée : 4'' + 1''/niveau
Durée : instantanée
Aire d'effet : spécial
Concentration : 3 segments
Jet de protection : demi

En pointant le doigt dans la direction souhaitée, le Sorcier peut — en lançant ce sort — faire apparaître, à la distance désirée et dans l'axe, un éclair de glace de 1 mètre de long par niveau. Cet éclair cause 1d6 points de dommages par niveau à toutes les créatures présentes dans l'aire d'effet.

Orage de froid

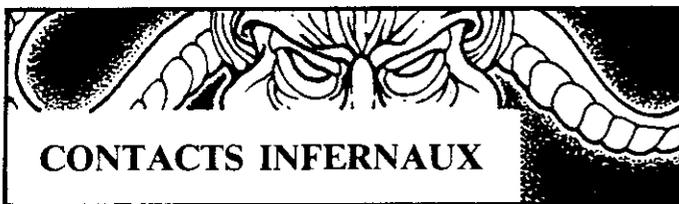
Niveau : 4
Portée : 1''/niveau
Durée : 1 round
Aire d'effet : spécial
Concentration : 4 segments
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Tempête de glace » (Ice Storm).

Cône de froid

Niveau : 5
Portée : 0
Durée : instantanée
Aire d'effet : spécial
Concentration : 5 segments
Jet de protection : demi

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Cône de froid » (Cone of cold).



Analyse

Niveau : 1
Portée : 0
Durée : 1 round
Aire d'effet : 1 objet/2 niveaux
Concentration : 1 tour
Jet de protection : spécial

Par ce sort, le Sorcier tente d'entrer en communication avec une créature des Plans inférieurs afin d'obtenir l'analyse d'un ou plusieurs objets magiques. Il fait une offrande plus ou moins importante selon la puissance de la créature qu'il espère appeler. Le Maître de jeu lance ensuite un dé de pourcentage et décide de la réponse possible.

Recherche

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : 1 round
Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 tour
Jet de protection : non

Ce sort est basé sur le même principe que le sort « Analyse » (Identify), mais il sert à localiser une personne, un objet ou un endroit. Le Sorcier doit chercher à contacter avec un plan ou une créature en particulier. La réussite dépend de son offrande et du d100 lancé par le Maître de jeu.

Epitaphe

Niveau : 3
Portée : 0
Durée : 1 tour
Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 1 tour
Jet de protection : spécial

Ce sort fonctionne de la même manière que les deux précédents, mais il permet de connaître les faits ayant directement précédé la mort d'une créature, et cela d'une manière plus ou moins précise selon l'offrande et le d100 lancé par le Maître de jeu.

Information

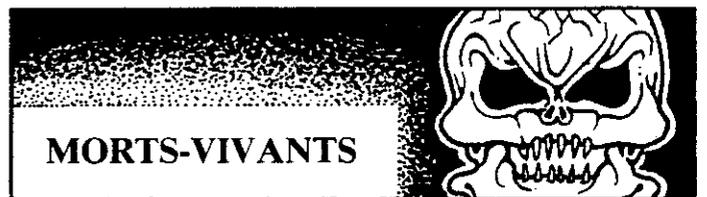
Niveau : 4
Portée : 0
Durée : 1 round
Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

En lançant ce sort (toujours proche des précédents), le Sorcier tente d'obtenir une information sur un sujet particulier. La précision de la réponse dépend énormément des rapprochements qu'il est possible d'établir entre le sujet de la question et le plan auquel on s'adresse.

Communion

Niveau : 5
Portée : 0
Durée : 1 tour
Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 tour
Jet de protection : spécial

Ce sort oblige la créature appelée (par le même principe que les sorts précédents) à répondre par oui ou par non à une question par niveau du Sorcier.



Squelette

Niveau : 1
Portée : 0
Durée : permanente
Aire d'effet : 20 m de rayon
Concentration : 1 jour
Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de transformer un cadavre humanoïde en Squelette s'il avait moins de 1 dé de vie, ou en Zombie s'il avait 1 dé de vie ou plus. Ensuite, le Sorcier peut donner au Mort-vivant des ordres (5 mots + 1 mot/niveau) que celui-ci suivra à la lettre. Les Morts-vivants ainsi créés ne peuvent s'éloigner de plus de 20 mètres de l'endroit où leur sont donnés les ordres.

Invisibilité envers les Morts-vivants

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : 5 rounds/niveau
Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 2 segments
Jet de protection : oui

Ce sort est équivalent au sort de prêtre « Invisibility to undead », à la différence que tous les Morts-vivants peuvent être affectés.

Animation des morts

Niveau : 3
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau
Aire d'effet : 100 m de rayon
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier d'animer des créatures humanoïdes, avec un maximum de dés de vie affectés égal au double de ses niveaux. Les créatures ainsi animées conservent la moitié de leurs dés de vie et toutes leurs attaques physiques. Le Sorcier peut leur donner des ordres simples.

Paralyse

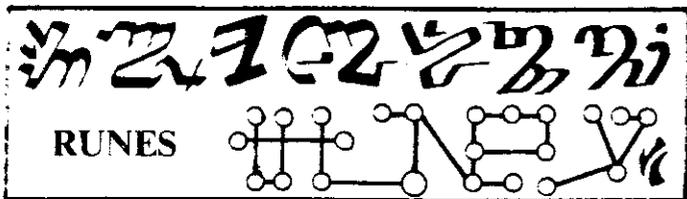
Niveau : 4
Portée : 9''
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 1 à 3 créatures
Concentration : 4 segments
Jet de protection : oui

Ce sort permet au Sorcier de paralyser n'importe quel Mort-vivant. Il affecte 1d6 créatures.

Contrôle

Niveau : 5
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 20 m de rayon
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

Le Sorcier peut, en lançant ce sort, contrôler totalement les Morts-vivants, avec un maximum de dés de vie affectés égal au triple de ses niveaux. Si ces créatures étaient dirigées par un Maître, c'est lui qui tirera le jet de protection. Sinon, les Morts-vivants auront un malus de - 4 à leur jet de protection.



Rune de sommeil

Niveau : 1
Portée : à vue
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Concentration : 1 segment
Jet de protection : oui

Pour ce sort, un jet de protection raté plonge les créatures ayant vu la Rune ou étant passées au travers de la Glyphe dans un sommeil magique.

Rune de peur

Niveau : 2
Portée : à vue
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Concentration : 2 segments
Jet de protection : oui

Ce sort produit sur les créatures affectées un effet de peur magique. Les victimes fuient à leur vitesse maximale et ont 50 % de chances de laisser tomber ce qu'elles tiennent en main. L'effet est stoppé par un sort d'« Apaisement » (Remove fear) ou de « Dissipation de la magie » (Dispel magic) réussi.

Rune d'aveuglement

Niveau : 3
Portée : à vue
Durée : 1 tour/niveau
Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Concentration : 3 segments
Jet de protection : oui

Ce sort produit sur les créatures affectées un effet d'aveuglement magique. Seul un sort de « Guérison de la cécité » (Cure blindness) peut l'annuler.

Rune d'étourdissement

Niveau : 4
Portée : à vue
Durée : 2 à 20 rounds
Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Concentration : 4 segments
Jet de protection : oui

Ce sort entraîne, chez les créatures affectées, un effet d'étourdissement magique : les victimes ont un malus de - 4 au toucher et aux jets de protection, ne peuvent utiliser les Psi et perdent toujours l'initiative.

Rune de paralysie

Niveau : 5
Portée : à vue
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Concentration : 5 segments
Jet de protection : demi

Ce sort produit sur les créatures affectées un effet de paralysie magique pendant lequel les activités mentales ne peuvent avoir lieu. Si le jet de protection est réussi, les créatures sont seulement ralenties, comme par le sort de Magicien « Ralentissement » (Slow).

Pour chacun des sorts de cette liste, il est possible d'inscrire la Rune sous forme de « Symbole » (Sort de Magicien) pendant 1 tour de concentration, ou sous forme de « Glyphe » (sort de Prêtre), la concentration étant alors celle donnée pour le sort dans le Manuel des Joueurs.



Protection contre le bien

Niveau : 1
Portée : toucher
Durée : 5 rounds/niveau
Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Prêtre « Protection contre le bien ».

Invisibilité

Niveau : 2
Portée : toucher
Durée : spécial
Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 2 segments
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Invisibilité ».

Fantômes

Niveau : 3
Portée : toucher
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 2 segments
Jet de protection : non

Ce sort donne au Sorcier un aspect fantomatique et crée ensuite 1d4 + 1 images reproduisant exactement tous les mouvements qu'il exécute comme avec le sort de Magicien « Image-Miroir » (Mirror image) : mais il gagne deux points de Classe d'armure et les images ont une Classe d'armure égale à 6.

Tourne-lames

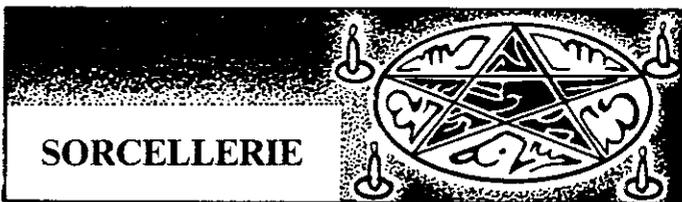
Niveau : 4
Portée : toucher
Durée : 2 rounds/niveau
Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 2 segments
Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de détourner une attaque physique d'un opposant par round en levant la main en direction de cet opposant en début de round.

Trouble-vue

Niveau : 5
Portée : toucher
Durée : 5 rounds/niveau
Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 segments
Jet de protection : non

Ce sort puissant crée un effet similaire à celui d'une Cape de déplacement. De plus, les créatures ne détectant pas ce déplacement par « Vision réelle » (True seeing) ou « Détection des illusions » (Detect Illusion) ont par la suite 2 % de chances par niveau du Sorcier de rater leurs attaques (sauvées à + 4).



Imprécation

Niveau : 1
Portée : 3''
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 9 m de rayon
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort enlève 1 au dé de toucher et de dommages de toutes les attaques des créatures « bonnes » se trouvant dans l'aire d'effet.

Terreur

Niveau : 2
Portée : 6''
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 1 à 3 créatures
Concentration : 2 segments
Jet de protection : oui

Ce sort paralyse 1 à 3 créatures humanoïdes se trouvant dans l'aire d'effet. Le Sorcier choisit ses cibles : les créatures bonnes sauvent à - 2, les mauvaises à + 2. Voir le sort de Prêtre « Paralysie » (Hold Person) pour la liste des victimes potentielles.

Incantation

Niveau : 3
Portée : 6''
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : 9 m de rayon
Concentration : 3 segments
Jet de protection : non

Ce sort donne un bonus de + 1 aux dés de toucher, dommages et sauvetage à toutes les créatures mauvaises, et un malus de - 1 à toutes les autres.

Désacralisation

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : permanente
Aire d'effet : 50 m de rayon
Concentration : 1 tour
Jet de protection : spécial

Le Sorcier peut, par ce sort, désacraliser un Temple ou une Chapelle en les dégradant : il a 50 % + 2 % par niveau de chances d'y parvenir. Le sacrifice de l'un des Prêtres ou Suivants officiant dans ce lieu augmente les chances de 30 % alors que leur présence en vie dans l'aire d'effet diminue ces chances de 50 %.

Quête maudite

Niveau : 5
Portée : 1''
Durée : spécial
Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 1 round
Jet de protection : oui

Ce sort est équivalent au sort de Prêtre « Quête religieuse » (Quest), mais la quête doit servir une cause mauvaise. Les créatures mauvaises sauvent à + 2, les créatures bonnes sauvent à - 2.

LE SORCIER : Hautes listes

Vous trouverez ici les hautes listes correspondant aux listes de sorts de base du Sorcier, parues dans Info-Jeux n° 5. Vous possédez maintenant onze Phyllums complets, qui vous permettront d'apprécier la véritable dimension de votre personnage... En attendant de découvrir, bientôt, de nouveaux Phyllums.

Cette conjuration permet d'appeler un puissant familier. Il s'agit d'un chat noir : Intelligence 16, Dés de vie 6, C.A. 4, Att.2, Dom.2-5/2-5, Invisibilité 1/round, surpris à 1 sur 1d8, 20 % de Résistance à la magie. Ces deux dernières capacités, ainsi que le gain d'un niveau d'expérience, sont transmises au Sorcier lorsque son familier se trouve à moins de 30 mètres de lui. Le lien télépathique qui existe entre eux a une portée de 10 kilomètres.

Hutte

Niveau : 7
Portée : 1''
Durée : 6 tours/niveau

Aire d'effet : 30 m²/niveau
Concentration : 7 rounds
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Mordenkainen's magnificent mansion » (UA). L'aspect peut être altéré à volonté.

Scarabée

Niveau : 8
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

Ce sort fait apparaître un Scarabée de protection (DMG p. 154) qui possède 1d12 charges.

Karma magnifié

Niveau : 9
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

Ce sort permet de doubler tous les paramètres des sorts lancés par le Sorcier : portée, aire d'effet, durée, dommages, niveau (pour la Résistance à la magie), etc.

DESTRUCTION DE LA MATIERE

Non-bois

Niveau : 6
Portée : 3''
Durée : permanente

Aire d'effet : 2 m³/niveau
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

Ce sort détruit 2 m³ de bois (formant un seul objet) par niveau du Sorcier. Seuls les objets magiques ont droit à un jet de protection contre Désintégration. Toute créature principalement composée de bois (Treant, etc.) doit réussir un jet de protection contre Mort magique pour ne pas être détruite.

Non-pierre

Niveau : 7
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 3 m³/niveau
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

Ce sort fonctionne comme le précédent, mais permet de détruire la pierre. Les créatures affectés sont les Golems, les statues animées, etc.

Non-métal

Niveau : 8
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 m³/niveau
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

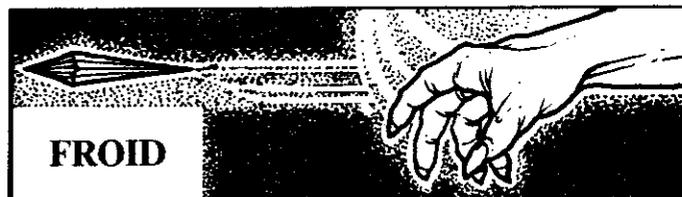
Ce sort fonctionne comme les précédents, mais permet de détruire le métal. Les créatures affectées sont les Golems, etc.

Disjonction maudite

Niveau : 9
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 20 m de rayon
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Mordenkainen's disjunction » (Unearthed Arcana).



FROID

Rayon de froid

Niveau : 6
Portée : 0
Durée : instantanée

Aire d'effet : 3 m de long/niveau
Concentration : 6 segments
Jet de protection : annule

Ce sort permet au Sorcier de faire partir un rayon blanc de son doigt. Toutes les créatures qui se trouvent dans l'aire d'effet et qui ratent leur jet de protection reçoivent 4 points de dommages par niveau du Sorcier et sont ralenties (Slow) pendant 1 à 4 rounds.

Nuage blanc

Niveau : 7
Portée : 1''/niveau
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : 3 m de rayon/niveau
Concentration : 7 segments
Jet de protection : demi

Quand le Sorcier lance ce sort, une température proche du zéro absolu envahit l'aire d'effet, causant aux créatures présentes 1d6 points de dommages par niveau du Sorcier et gelant les doigts, orteils, oreilles, etc.

Hiver

Niveau : 8
Portée : 6'' + 1''/niveau
Durée : instantanée

Aire d'effet : spécial
Concentration : 8 segments
Jet de protection : non

Ce sort permet de faire exploser quatre sphères de 12 mètres de diamètre, en carré à 8 mètres les unes des autres. Chaque sphère cause 6d6 points de dommages. Les créatures qui se trouvent au point de chevauchement de plusieurs sphères reçoivent les dommages de chacune de ces sphères.

MAGIE NOIRE

Chat noir

Niveau : 6
Portée : 1''
Durée : permanente

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 tour
Jet de protection : annule

Blizzard

Niveau : 9
Portée : 3''/niveau
Durée : instantanée

Aire d'effet : 6 m de rayon/niveau
Concentration : 9 segments
Jet de protection : spécial

Ce sort permet de recréer, pendant un dixième de seconde, les conditions de température du plan para-élémentaire de Glace. Les créatures présentes dans l'aire d'effet doivent lancer un jet de protection. S'il est réussi, elles sont blessées pour 1d6 points de dommages par niveau et ont 70 % de chances de perdre une extrémité. S'il est raté, les créatures meurent par Mort magique et perdent une extrémité (main ou pied).



Forme d'ombre

Niveau : 6
Portée : 0
Durée : 2 rounds/niveau

Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 6 segments
Jet de protection : non

Quand il lance ce sort, le Sorcier prend l'apparence d'une Ombre (Wraith). Il peut alors voler à une vitesse de 24'', passer au travers des matériaux inanimés à la vitesse de 1/2'', être invisible dans les ombres et effectuer 1 Saut d'ombre tous les 4 niveaux. Tout son matériel se transforme avec lui, mais il peut encore parler. Le sort s'annule si le Sorcier se trouve dans l'aire d'effet d'une forte lumière.

Téléportation sans erreur

Niveau : 7
Portée : toucher
Durée : instantanée

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Teleport without error » (UA).

Esprit vrai

Niveau : 8
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau

Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 2 segments
Jet de protection : non

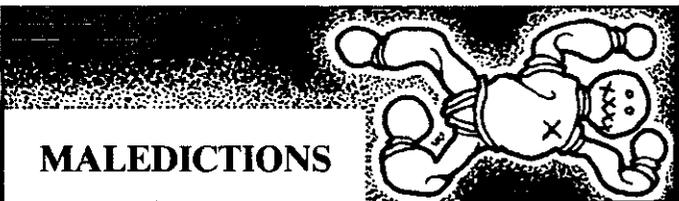
Ce sort transforme le Sorcier en une entité purement psychique : son mouvement est quasiment illimité, il peut passer à travers tous les matériaux, ne peut plus être attaqué physiquement, et seuls les sorts localisant les esprits peuvent le détecter. Sa vision s'étend au minimum à 3''. Seule une extraordinaire concentration permet au Sorcier de maintenir cet état. Il ne peut lancer de sorts ou utiliser de pouvoirs mentaux. Il a un malus de -4 à son jet de protection contre toutes les attaques mentales et, s'il le rate, ces attaques font doubles dommages. Il peut cesser sa concentration quand il le désire, mais il ne retrouvera son état matériel que un round plus tard.

Maîtrise du mouvement

Niveau : 9
Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau

Aire d'effet : le Sorcier
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

En lançant ce sort, le Sorcier peut utiliser une fois par round un sort de cette liste (toujours le même) instantanément. Note : il faut toujours 1 round après chaque utilisation du sort « Esprit vrai » pour que le Sorcier revienne à son état normal.



Course vers la mort

Niveau : 6
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

Ce sort oblige une créature à courir à sa vitesse maximale jusqu'à ce que mort s'ensuive. Rien ne peut l'arrêter tant qu'elle reste consciente.

Hémophilie

Niveau : 7
Portée : 1''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 segments
Jet de protection : spécial

La créature affectée par cette malédiction reçoit 50 % de dommages supplémentaires sur toutes les attaques susceptibles de la faire saigner : coup d'épée, « Barrière de lames » (Blade barrier), etc.

Malédiction d'Elic

Niveau : 8
Portée : 3''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

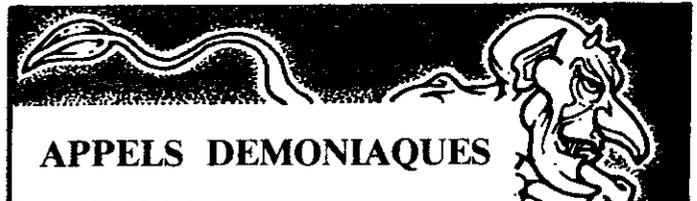
La cible de cette malédiction a 10 % de chances, à chaque round de combat, d'attaquer un de ses camarades. Le jet de protection, lorsqu'il y en a un, se fait avec un malus de -4. Cette malédiction ne peut être enlevée avec un sort de « Désenvoûtement » (Remove curse).

Grande malédiction

Niveau : 9
Portée : 3''/niveau
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

Si le Sorcier lance ce sort sur une créature bonne, celle-ci sera dominée par la première créature du mal d'un niveau supérieur qu'elle rencontrera, et devra exécuter les ordres de cette créature. Le jet de protection s'applique avec un malus de -6, s'il y en a un, sauf pour les Paladins et les Cavaliers. Seul un « Souhait majeur » (Wish) peut stopper cette malédiction.



Appel d'un maître de la nuit

Niveau : 6
Portée : 1''
Durée : spécial

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : spécial
Jet de protection : spécial

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Cacodémon ».

Porte infernale majeure

Niveau : 7
Portée : 1''/niveau
Durée : 2 rounds/niveau

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

Ce sort permet d'ouvrir une porte sur les Abysses. Pour connaître le type de créature qui risque d'en sortir, 1 à 4 rounds plus tard, lancer 1d100 :

01 - 20 : rien
21 - 40 : Babau (MM2)
41 - 60 : Succube
61 - 70 : Démon type 3
71 - 80 : Démon type 4
81 - 90 : Démon type 5
91 - 00 : au choix

Le nombre de créatures présentes est égal à 3 dés de vie par niveau du Sorcier.

Porte vers les Plans inférieurs

Niveau : 8
Portée : 1''/niveau
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

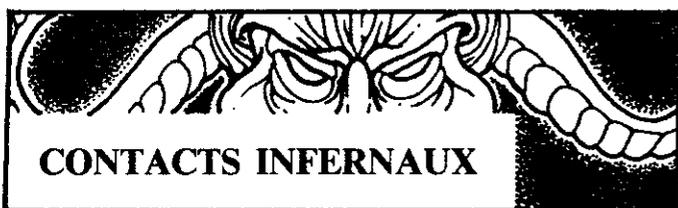
Ce sort permet au Sorcier d'appeler une créature des Plans inférieurs, à condition que cette créature ne soit pas unique. Si le Sorcier en connaît le nom général, cette créature a droit à un jet de protection et à sa Résistance à la magie. En revanche, si le Sorcier en connaît le véritable nom, elle a juste droit à sa Résistance à la magie, en multipliant par deux le niveau du Sorcier. Ce sort ne permet pas de contrôler la créature appelée.

Grande porte

Niveau : 9
Portée : 3''
Durée : spécial

Aire d'effet : spécial
Concentration : 1 round
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Magicien « Seuil » (Gate), mais seules des créatures mauvaises ou des Plans inférieurs peuvent être appelées.



CONTACTS INFERNAUX

Parler avec les esprits

Niveau : 6 Aire d'effet : —
Portée : — Concentration : 1 tour
Durée : 1 tour Jet de protection : non

Ce sort, très puissant, permet d'entrer en contact avec les esprits des morts et d'obtenir des renseignements sur tous les sujets appartenant au passé : légendes, connaissance des reliques, connaissance des peuples oubliés, etc. Le Maître de jeu peut lancer 1d100, modifié à sa guise, pour apprécier la précision des réponses.

Vision

Niveau : 7 Aire d'effet : le Sorcier
Portée : 0 Concentration : 7 segments
Durée : spécial Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort d'Illusionniste « Vision réelle » (True sight), mais la vision est communiquée par une créature supra-naturelle et mauvaise.

Supra-conscience

Niveau : 8 Aire d'effet : le Sorcier
Portée : 0 Concentration : 8 segments
Durée : 2 rounds/niveau Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de contacter une créature qui le guidera et le surveillera : pendant cette courte période, il ne peut plus être surpris, à 50 % de chances de connaître les effets des sorts qu'on lance sur lui, sait si des créatures sont cachées, invisibles, dans le plan éthéral ou le plan astral, ou bien hors de phase. Il voit également les passages secrets et les pièges, ainsi que toute forme de magie.

Grand contact

Niveau : 9 Aire d'effet : —
Portée : — Concentration : 1 tour
Durée : spécial Jet de protection : non

Ce sort permet d'obtenir des renseignements auprès d'une des grandes puissances du mal (Satan, Sauron, etc.). La précision et la profondeur des réponses sont au moins équivalentes à un « Souhait majeur » (Wish), ou même, selon le sujet abordé, à une omniscience limitée. Ce sort n'est utilisable qu'une seule fois par an.



PROTECTION

Aura

Niveau : 6 Aire d'effet : le Sorcier
Portée : 0 Concentration : 6 segments
Durée : 2 rounds/niveau Jet de protection : non

Quand il lance ce sort, le Sorcier se retrouve entouré d'une aura noirâtre d'énergie négative. Tout opposant qui lui porte une attaque physique recevra un choc en retour correspondant au quart des dommages infligés. Les flèches et autres missiles (même magiques) n'atteignent plus le Sorcier. Celui-ci est également immunisé aux sorts de niveau 1 à 3, mais ne peut plus lancer de sorts de ces niveaux.

Immunité

Niveau : 7 Aire d'effet : 1 créature
Portée : toucher Concentration : 1 round
Durée : 2 rounds/niveau Jet de protection : non

Ce sort confère à une créature une des immunités suivantes, et une seule à la fois : feu, froid, électricité, gaz, poison, aveuglement, étourdissement, peur, maladie, insanité, acide, drain d'énergie, armes non magiques, sorts de niveau 1 et 2.

Résiste-magie

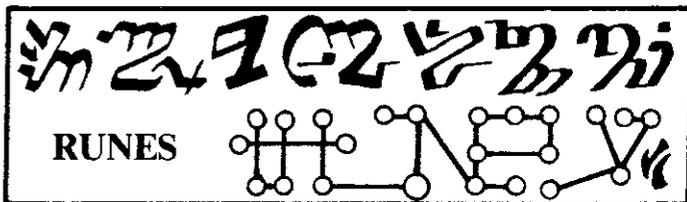
Niveau : 8 Aire d'effet : le Sorcier
Portée : 0 Concentration : 1 round
Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de résister à toute magie. Ses chances de réussite sont de 1d10 + 2 %/niveau (tirer le d10 une seule fois pour toutes, la première fois que ce sort est utilisé).

Absorption

Niveau : 9 Aire d'effet : le Sorcier
Portée : 0 Concentration : 9 segments
Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier d'absorber les sorts qui lui sont directement adressés, jusqu'à deux niveaux de sorts par niveau du Sorcier. Il a connaissance du niveau de chaque sort, peut choisir ceux qu'il absorbe, et lance tous ses jets de protection avec un bonus de +4.



Rune vraie

Niveau : 6 Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Portée : 0 Concentration : 3 tours
Durée : — Jet de protection : spécial

Ce sort permet de faire fonctionner par une Rune (Symbole ou Glyphe) n'importe quel sort d'attaque de niveau 1 à 4. Si ce sort n'affecte qu'un certain nombre de créatures, il faut respecter le maximum de 4 points de vie par niveau. Si, au contraire, il s'agit d'un sort à aire d'effet, celle-ci est centrée sur la première créature affectée par la Rune.

Grande rune

Niveau : 7 Aire d'effet : 1 rune
Portée : 0 Concentration : 1 round
Durée : 1 round Jet de protection : non

En lançant ce sort pendant le round précédant le jet d'un autre sort de Rune, le Sorcier double le nombre de points de vie qui limite l'aire d'effet de ce sort, qui devient 8 points de vie par niveau.

Rune de mort

Niveau : 8 Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Portée : à vue Concentration : 8 segments
Durée : permanente Jet de protection : demi

Ce sort implique la mort magique des créatures affectées. Si celles-ci réussissent leur jet de protection, elles perdent seulement la moitié des points de vie qui leur restent.

Rune maîtresse

Niveau : 9 Aire d'effet : 4 points de vie/niveau
Portée : à vue Concentration : 9 segments
Durée : permanente Jet de protection : spécial

Ce sort implique la mort magique des créatures affectées, mais seul un sort de « Souhait majeur » (Wish) peut ensuite annuler les effets de ce sort. Si les victimes réussissent leur jet de protection, elles perdent seulement un niveau d'expérience et la moitié de leurs points de vie de base. Le Scarabée de protection ne fonctionne contre aucun de ces effets.



MORTS-VIVANTS

Animation des morts II

Niveau : 6 Aire d'effet : 10 km de rayon
Portée : toucher Concentration : 2 jours
Durée : permanente Jet de protection : non

Tout cadavre humanoïde peut être animé par ce sort. Cette créature conserve les points de vie qu'elle possédait et devient un mort-vivant du type correspondant à son niveau. Si cette créature pouvait lancer des sorts et possédait plus de 10 dés de vie, elle est animée sous la forme d'un Vampire très particulier (à l'appréciation du Maître de jeu).

Anti-répulsion

Niveau : 7
Portée : 1''
Durée : 1 heure/niveau

Aire d'effet : 9 m de rayon
Concentration : 1 tour
Jet de protection : non

Le Sorcier peut jeter ce sort sur des créatures qu'il a créées ou dont il a le contrôle pour empêcher les Clercs de pouvoir les contrôler ou les repousser. Ce sort nullifie également les effets des rouleaux de protection. Le Sorcier peut ainsi protéger 2 dés de vie par niveau.

Maîtrise des morts-vivants

Niveau : 8
Portée : 2''/niveau
Durée : 1 tour/niveau

Aire d'effet : 5 m de rayon/niveau
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort permet de contrôler n'importe quel mort-vivant. Si cette créature a droit à un jet de protection spécial, celui-ci se fait avec un malus de -5. Si elle possède de la Résistance à la magie, celle-ci s'applique en doublant le niveau du Sorcier.

Lich

Niveau : 9
Portée : 0
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 archimage
Concentration : 1 an ou plus
Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de faire passer un puissant Archimage mauvais ou neutre au stade de Lich, si celui-ci est volontaire... Ce processus est extrêmement complexe. Chaque Maître du jeu devra donner sa propre version de ce rituel exceptionnel, suivant le cadre de sa campagne.

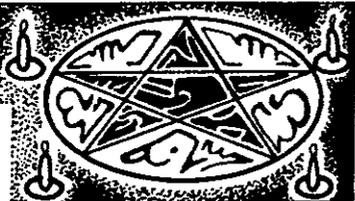
REPONSE AU BARBARE DECHAINE

ET CELUI-LA
IL EST PALICHON?
JP



HUMOUR

SORCELLERIE



Sacrifice

Niveau : 6
Portée : toucher
Durée : permanente

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 5 rounds
Jet de protection : non

Ce sort permet au Sorcier de regagner la moitié des points de vie d'une créature bonne qu'il a tuée, s'il en sacrifie le cœur. Dès qu'il est blessé, le Sorcier perd en premier ces points de vie supplémentaires, qu'il ne pourra plus récupérer. Ce sort a 50 % + 2 %/niveau de chances de fonctionner.

Main de mort

Niveau : 7
Portée : toucher
Durée : 1 round/niveau

Aire d'effet : 1 créature
Concentration : 1 round
Jet de protection : spécial

La victime de ce sort a la sensation que la main du Sorcier lui broie littéralement le cœur. Un jet de protection raté signifie la mort. S'il est réussi, la créature affectée ne peut plus lancer de sorts et a un malus de -4 à ses attaques, à ses jets de protection et à sa classe d'armure. Ce sort n'est pas une attaque purement mentale.

Cri maudit

Niveau : 8
Portée : 0
Durée : spécial

Aire d'effet : 10 m de rayon
Concentration : 1 segment
Jet de protection : non

Ce sort est équivalent au sort de Clerc « Parole maudite » (Unholy word).

Grande demande

Niveau : 9
Portée : -
Durée : spécial

Aire d'effet : spécial
Concentration : spécial
Jet de protection : spécial

Grâce à ce sort, le Sorcier peut, une fois par an, adresser une demande à une des créatures puissantes qu'il connaît, les effets étant équivalents à ce que l'on peut attendre d'un « Souhait majeur » (Wish). Une utilisation plus fréquente est laissée à l'appréciation du Maître de jeu (et de la créature !).

LA NECROPOLE DE GHOSER



La nouvelle Bible du
Jeu de Rôle TRIMESTRIEL 30F