

ENSORCELEUR

Contrairement aux mages, les ensorceleurs n'ont pas besoin de mentors ou de livres, ils façonnent l'énergie magique pure, lui donnant forme selon leurs envies et leurs besoins. Certains prétendent que du sang démoniaque ou draconique coule dans leurs veines, à voir leur singulière beauté et leur étrange magnétisme beaucoup de gens y croient, mais ce ne sont sûrement que des histoires diffusées par les nombreux envieux que font leurs extraordinaires talents. La magie des ensorceleurs est un don inné, et non un potentiel révélé à force de travail. Elle est plus intuitive que logique. Ils connaissent moins de sorts que les magiciens et la puissance de leurs incantations croît moins rapidement, mais ils possèdent le double avantage de lancer plus de sorts chaque jour et de ne pas avoir à les préparer à l'avance.



Compétences et Attributs

Race : toutes non naines.

Lignage: un ensorceleur est lié de par ses ancêtres à un lignage. Ce lignage est déterminé aléatoirement et sera à la source des pouvoirs de l'ensorceleur.

1. Lignage Abyssal.
2. Lignage Céleste.
3. Lignage Draconique.
4. Lignage Élémentaire.
5. Lignage Féérique.
6. Lignage Infernal.
7. Lignage Mort-vivant.
8. Lignage Sarruk.

Alignement : au choix.

Compétences:

Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (Mystère) (Int), Duperie (Cha), Estimation (Int), Langue (Int), Profession (Sag), Utilisation d'objets magiques (Int)

Compétences en bonus en fonction du lignage :

Lignage Abyssal :	Connaissances [Cosmologie] (Int)
Lignage Céleste :	Premiers secours (Sag)
Lignage Draconique :	Perception (Sag)
Lignage Élémentaire :	Connaissances [Cosmologie] (Int)
Lignage Féérique :	Connaissances [Nature] (Int)
Lignage Infernal :	Diplomatie (Cha)
Lignage Mort-vivant :	Connaissances [Religion] (Int)
Lignage Sarruk :	Natation (Force)

Dés de Combativité : D4.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

Richesse de départ: 3d4 x 10 po.

Points de sorts: les points de sorts sont l'équivalent des points de confession du prêtre, ou les points psy du psycker. Pour lancer un sort, l'ensorceleur dépense des points de magie, dont le nombre dépend du niveau de sort lancé. Pour récupérer les points de magie utilisés, l'ensorceleur doit dormir. Chaque tranche de 2 heures consécutives de sommeil permet de récupérer 25% du total des points de magie. Ainsi 8 heures de sommeil lui permettent de récupérer l'ensemble de ses points. Toute interruption conséquente durant ce sommeil empêche toute récupération.

Fatigue et sacrifice: canaliser l'énergie profane est une chose éprouvante pour l'esprit comme pour le corps. Un ensorceleur qui a dépensé 50% de ses points de magie journalier a beaucoup plus de difficulté à contrôler les énergies de Toile. A partir de cet instant, il doit réussir un jet de *Concentration* DD10+ Niveau de sort pour réussir son incantation. En cas d'échec, il ne parvient pas à lancer le sort et il perd la moitié des points de magie qu'il aurait dépensés en cas de réussite. En cas d'échec critique, un hiatus se produit.

Un ensorceleur, ayant épuisé son quotas de points de magie, peut sacrifier une partie de son essence vitale afin de canaliser l'énergie magique. Le coût du sort est multiplié par 1,5 et est retiré des points de vie du personnage (Non pas des points de combativité). Ce sacrifice ne nécessite pas de test de concentration pour réussir à lancer le sort, quand bien même l'ensorceleur n'a plus de point de magie. Suite à l'incantation, le lanceur de sort est fatigué pour un nombre de tour, égal au nombre de points de sort dépensés. L'ensorceleur ne peut recourir qu'une fois par jour à une action de sacrifice.

Aptitudes de classe

Niveau 1

Maniement des armes courantes [Général]

Sorts Profanes : les ensorceleurs et les magiciens utilisent la même liste de sorts. Ils ne préparent pas leurs sorts à l'avance et n'ont pas besoin de livres de sorts, mais n'en connaissent qu'un nombre limité. Ils doivent, par contre, préparer leur esprit à jeter de nouveaux sorts. Un ensorceleur commence sa carrière avec 4 sorts profanes de niveau 0 et 2 sorts profanes de niveau 1, au choix du joueur. Chaque niveau, il acquiert automatiquement les "sorts connus" qui lui manquent.

Repos : 8 heures.

Sorts en bonus : basés sur le Charisme.

Lancer un Sort : Charisme minimum = 10 + niveau du sort.

Jets de Sauvegarde : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme de l'ensorceleur.



Appel de Familier [Général]: l'obtention d'un familier dure une journée entière et coûte 100 po (composantes matérielles). Ce n'est pas un animal, mais une créature magique. Il sert à la fois de compagnon et de serviteur. Le magicien choisit le type de familier qui répond à son appel. Au fur et à mesure que le magicien devient puissant, il en va de même pour son familier. Lorsque celui-ci vient à mourir, ou si le magicien le renvoie, le magicien doit effectuer un jet de Vigueur (DD 15). [Echec : Perte de 200 PX par niveau de magicien. Réussite : Perte de 100 PX par niveau de magicien. Le familier peut être remplacé au bout d'un an et un jour, ou bien ramené à la vie (sans perte de niveau, ni de points de Constitution)]

Dispense de composantes [Général] : l'ensorceleur obtient le don *dispense de composante* en tant que don supplémentaire.

Niveau 2

Sort supplémentaire : ce sort vient s'ajouter à la liste des sorts qu'il connaît. L'ensorceleur ne peut pas le remplacer par un autre sort par la suite, ni en choisir un autre s'il le connaît déjà.

Lignage Abyssal :	Frayeur.
Lignage Céleste :	Protection contre le mal.
Lignage Draconnique :	Armure de mage.
Lignage Élémentaire :	Mains brûlantes.
Lignage Féérique :	Enchevêtrement.
Lignage Infernal :	Protection contre le bien.
Lignage Mort-vivant :	Contact glacial
Lignage Sarruk :	Agrandissement.

Niveau 4

Don supplémentaire : l'ensorceleur reçoit un don en bonus en fonction de son lignage. S'il le possède déjà, il ne peut pas en sélectionner un autre.

Lignage Abyssal :	Vigueur surhumaine.
Lignage Céleste :	Empathie.
Lignage Draconnique :	Robustesse.
Lignage Élémentaire :	Endurance.
Lignage Féérique :	Sciences de l'initiative.
Lignage Infernal :	Beau parleur.
Lignage Mort-vivant :	Résistance vitale.
Lignage Sarruk :	Magie de guerre.

Niveau 6

Sort supplémentaire : ce sort vient s'ajouter à la liste des sorts qu'il connaît. L'ensorceleur ne peut pas le remplacer par un autre sort par la suite, ni en choisir un autre s'il le connaît déjà.

Lignage Abyssal :	Force de taureau.
Lignage Céleste :	Résistance aux énergies destructives.
Lignage Draconnique :	Résistance aux énergies destructives.
Lignage Élémentaire :	Rayon ardent.
Lignage Féérique :	Fou rire.
Lignage Infernal :	Rayon ardent.
Lignage Mort-vivant :	Simulacre de vie.
Lignage Sarruk :	Détection de l'invisibilité.

Niveau 8

Sort supplémentaire : ce sort vient s'ajouter à la liste des sorts qu'il connaît. L'ensorceleur ne peut pas le remplacer par un autre sort par la suite, ni en choisir un autre s'il le connaît déjà.

Lignage Abyssal :	Rage.
Lignage Céleste :	Cercle magique contre le Mal.
Lignage Draconnique :	Vol.
Lignage Élémentaire :	Protection contre les énergies destructives.
Lignage Féérique :	Empoisonnement.
Lignage Infernal :	Suggestion.
Lignage Mort-vivant :	Baiser du vampire.
Lignage Sarruk :	Don des langues.

Niveau 10

Don supplémentaire : l'ensorceleur peut choisir un don, en tant que don supplémentaire. Ce don doit être un don de type [Metamagie]

Niveau 12

Sort supplémentaire : ce sort vient s'ajouter à la liste des sorts qu'il connaît. L'ensorceleur ne peut pas le remplacer par un autre sort par la suite, ni en choisir un autre s'il le connaît déjà.

Lignage Abyssal :	Peau de pierre.
Lignage Céleste :	Délivrance des malédictions.
Lignage Draconnique :	Terreur.
Lignage Élémentaire :	Corps élémentaire.
Lignage Féérique :	Empoisonnement.
Lignage Infernal :	Charme-monstre.
Lignage Mort-vivant :	Animation des morts.
Lignage Sarruk :	Tentacules noirs.

Niveau 14



Sort supplémentaire : ce sort vient s'ajouter à la liste des sorts qu'il connaît. L'ensorceleur ne peut pas le remplacer par un autre sort par la suite, ni en choisir un autre s'il le connaît déjà.

Lignage Abyssal :	Renvoi.
Lignage Céleste :	Colonne de feu.
Lignage Draconique :	Résistance à la magie.
Lignage Élémentaire :	Corps élémentaire 2.
Lignage Féérique :	Voyage par les arbres.
Lignage Infernal :	Téléportation.
Lignage Mort-vivant :	Vagues de fatigue.
Lignage Sarruk :	Débilité.

Niveau 16

Don supplémentaire : l'ensorceleur peut choisir un don, en tant que don supplémentaire. Ce don doit être un don de type [Metamagie]

Niveau 18

Sort supplémentaire : ce sort vient s'ajouter à la liste des sorts qu'il connaît. L'ensorceleur ne peut pas le remplacer par un autre sort par la suite, ni en choisir un autre s'il le connaît déjà.

Lignage Abyssal :	Animation d'objets.
Lignage Céleste :	Dissipation suprême.
Lignage Draconique :	Forme draconique 1.
Lignage Élémentaire :	Corps élémentaire 3.
Lignage Féérique :	Double illusoire.
Lignage Infernal :	Domination.
Lignage Mort-vivant :	Annihilation de mort-vivant.
Lignage Sarruk :	Voile.

Niveau 20

Don supplémentaire : l'ensorceleur peut choisir un don, en tant que don supplémentaire. Ce don doit être un don de type [Metamagie]

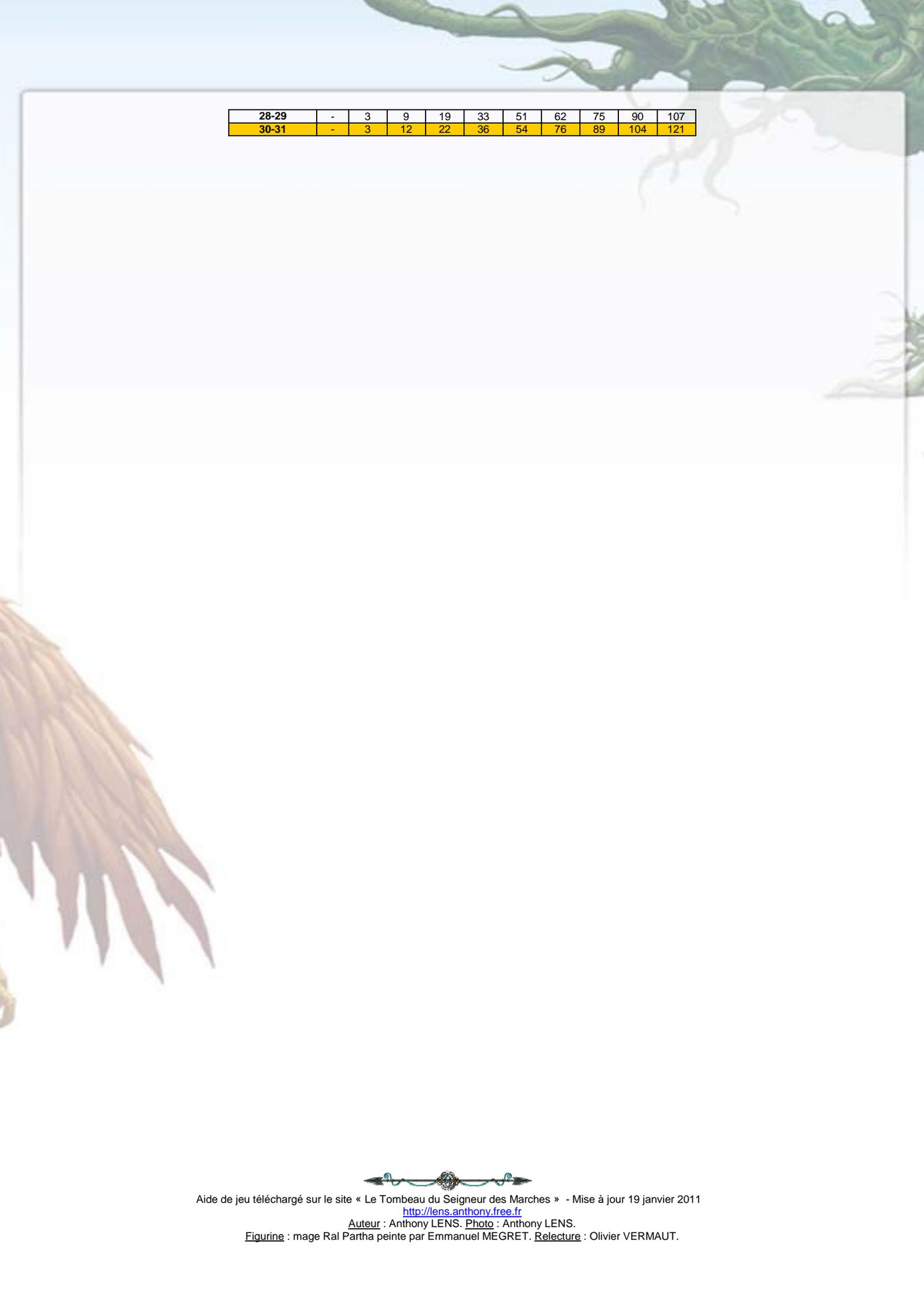
Table de progression

Niv	Bonus Att	Bonus Ref	Bonus Vig	Bonus Vol	Pouvoirs	Point de magie	Tours Connus	Sorts Connus	Niveau de sort maximal
1	+0	+0	+0	+2	Dispense de composante. Appel de Familier.	3	4	2	1
2	+1	+0	+0	+3	Sort supplémentaire.	5	5	2	1
3	+1	+1	+1	+3		8	5	3	1
4	+2	+1	+1	+4	Sort supplémentaire	14	6	4	2
5	+2	+1	+1	+4		19	6	6	2
6	+3	+2	+2	+5	Sort supplémentaire	29	7	7	3
7	+3	+2	+2	+5		37	7	10	3
8	+4	+2	+2	+6	Sort supplémentaire	51	8	11	4
9	+4	+3	+3	+6		63	8	14	4
10	+5	+3	+3	+7	Don de métamagie	81	9	15	5
11	+5	+3	+3	+7		97	9	19	5
12	+6 / +1	+4	+4	+8	Sort supplémentaire	115	10	20	6
13	+6 / +1	+4	+4	+8		131	10	23	6
14	+7 / +2	+4	+4	+9	Sort supplémentaire	149	10	24	7
15	+7 / +2	+5	+5	+9		165	10	27	7
16	+8 / +3	+5	+5	+10	Don de métamagie	183	10	28	8
17	+8 / +3	+5	+5	+10		199	10	30	8
18	+9 / +4	+6	+6	+11	Sort supplémentaire	217	10	31	9
19	+9 / +4	+6	+6	+11		233	10	33	9
20	+10 / +5	+6	+6	+12	Don de métamagie	249	10	34	9

Points de magie en bonus.

Valeurs de Charisme	Points de magie en bonus (en fonction du niveau maximum des sorts)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12-13	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14-15	-	1	4	4	4	4	4	4	4	4
16-17	-	1	4	9	9	9	9	9	9	9
18-19	-	1	4	9	16	16	16	16	16	16
20-21	-	2	5	10	17	26	26	26	26	26
22-23	-	2	8	13	20	29	40	40	40	10
24-25	-	2	8	18	25	34	45	58	58	58
26-27	-	2	8	18	32	41	52	65	80	80





28-29	-	3	9	19	33	51	62	75	90	107
30-31	-	3	12	22	36	54	76	89	104	121

