

Voilà un profil que j'ai créé sur une inspiration furtive, une sorte d'expérimentation sur un mage capable de lancer des projectiles magiques toute la journée. Je l'ai sérieusement étoffé le jour où j'ai trouvé par hasard une classe de prestige pour D&D 3.5 équivalente dans le Dragon magazine n°328 : le "Mage du missile de force". Le Savant artilleur est un profil spécial car il remplace un des profils de base du jeu : l'Invocateur.

Profil de mage (invocateur) : Savant Artilleur

Le sort Projectile magique est une des icônes représentatives de la magie arcanique, un bon exemple de magie brute et un des sorts favoris de la plupart des jeunes mages. Il n'est donc pas étonnant que certains mages focalisent leurs études sur ce sort, déterminés à le perfectionner plus que tout autre. Le Savant Artilleur fait parti de ceux là, passionné par ce sort pour son infaillibilité à impacter la cible.

Explorant obsessionnellement toutes les runes et les symboles magiques composant le sort pour en briser les limites, il finit par développer la capacité d'en pervertir l'énergie originale pour créer de nouveaux effets. Incrustant chaque facette du sort dans son esprit il en devient un véritable expert, capable de transcender le dweomer pour en faire un outil de dévastation majeur.

Usant et abusant de ce sort, il en oublie les principes de son école et gagne un nouveau titre : il devient un Savant Artilleur.

Avantages :

- Au niveau 3, il peut s'entourer une fois par jour d'un bouclier magique qui reproduit les effets du sort "Bouclier" et qui dure trois rounds par niveau.
- Au niveau 6, il peut restructurer le sort Projectile magique pour en faire un sort élémentaire. Ce sort personnalisé ne peut plus être arrêté par le sort Bouclier.
- Au niveau 8, il apprend automatiquement le sort "Projectiles de force de Mordenkainen".
- Au niveau 9, il brise la limite du sort Projectile magique : +1 missile tous les trois niveaux suivants jusqu'au 8ème missile, +1 missile tous les 4 niveaux ensuite.
- Au niveau 11, son bouclier évolue et peut bloquer les projectiles magiques venus de baguettes, pièges, capacités spéciales, etc....
- Au niveau 14, il améliore le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" pour qu'il ne soit plus arrêté par le sort Bouclier et qu'il impose -2 au jet de sauvegarde contre l'explosion.
- Au niveau 15, son sort Projectile magique pénètre plus facilement les résistances magiques : chaque projectile a 5% de chance de percer la résistance à la magie de la cible.
- Au niveau 16, il gagne une utilisation gratuite de Projectile magique en tant que capacité spéciale une fois par jour. D'autres utilisations sont gagnées aux niveaux 21, 27 et 33.
- Au niveau 18, son bouclier renvoie tous les projectiles magiques dont il est la cible.
- Au niveau 20, il améliore encore le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" : la zone d'impact de l'explosion est augmentée de 15%, et si le jet de sauvegarde est raté, les cibles impactées restent sonnées pendant 1D2 rounds.
- Au niveau 25, il brise la limite du sort Projectiles de force de Mordenkainen : +1 missile tous les 4 niveaux suivants jusqu'au 11ème missile.

Inconvénients :

- Il a les mêmes restrictions qu'un invocateur : école d'enchantement interdite. (Sous IWDEE il a deux écoles interdites : divination et conjuration.)
- Il n'a pas la faculté de mémorisation améliorée normalement accordée à un mage spécialisé.
- Il n'utilise pas de parchemin ou baguette de Projectile magique. Ce serait du gâchis, il n'a aucun contrôle sur ces sorts préenregistrés.

Notes :

S'il est installé sur BGEE ou BGT, ce profil remplace celui de Dynahéir.

L'installation du kit ajoute dans le jeu le sort "Projectiles de force de Mordenkainen", sélectionnable par un ensorceleur et dont plusieurs parchemins sont trouvables (visitez vos magasins de sorts habituels).

Note sur les évolutions des deux principaux sorts du profil :

Projectile magique :

Niveau du savant artilleur :	1	3	5	7	9	12	15	18	22	26	30
Projectiles créés :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Projectiles de force de Mordenkainen :

Niveau du savant artilleur :	7	10	13	16	19	22	25	29	33	37	41
Projectiles créés :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11