

Voilà un profil inspiré par une seule envie : créer un personnage qui use de sorts sans suivre la voie tracée du "divin" ou de l'"arcane". (Au départ il devait être sorcier, mais il n'aurait alors pas pu porter d'armure). Le seigneur de guerre jette des sorts, porte une armure et casse le panel de sorts classique qu'on s'attend à trouver en jouant. S'il ne devait pas mémoriser, il serait tel que je l'ai imaginé : il trouverait la force "en lui" et userait de magie "en la pliant à sa volonté". Mais pour les possibilités limitées qu'offre le moteur du jeu il est un guerrier jumelé mage :

Profil de guerrier humain : GEURRIER EXALTÉ

Il est, parmi les combattants, des fanatiques qui ne vivent que pour se battre, ne jurent que par la guerre et ne rêvent que de victoires. Certains plus fanatique encore cherchent par tous les moyens à gagner en puissance pour écraser les adversaires.

Un tel guerrier, s'il se découvre un potentiel magique innée, peut y voir une nouvelle source de pouvoir et décider d'apprendre à s'en servir : si tel est le cas, il gagne un nouveau statut : il devient un seigneur de guerre.

Avantages :

- Aucun particulier tant qu'il n'a pas embrassé la carrière de mage.
- Pour se jumeler en mage, il n'a besoin que de 17 en intelligence et 12 en sagesse; ses caractéristiques physiques importent peu.

Inconvénients :

- Il ne considère que les vraies armes de guerre dignes d'être étudiées.
- Obsédé par l'idée de gagner en puissance, il ne peut être loyal bon.
- Considérant le combat à distance comme une tactique de lâche, il refuse d'utiliser toute arme de trait.

Pour obtenir la pleine puissance du profil, le joueur doit commencer par créer un guerrier exalté, puis ensuite se jumeler en mage. Il devient alors automatiquement :

Profil de mage humain : SEIGNEUR DE GEURRE

Le seigneur de guerre et un guerrier fanatique qui a vu en ses dons de magie profane un moyen unique de devenir une machine de guerre impitoyable. Continuant à s'entraîner au combat, il axe sa découverte de la magie sur "l'essentiel", tout ce qui lui permettrait de devenir plus puissant au combat ou de faire de lourds dommages dans les rangs adverses. Ignorant la magie traditionnelle il se forme son propre panel de sorts, dont toute l'utilité se démontre au combat.

Fier combattant, il n'utilise pas de techniques de "lâche" tel que se réfugier derrière des invocations ou se battre de loin. Par contre il ne recherche pas la noblesse dans le combat, et n'a donc aucun scrupule à infliger les pires tourments à ses cibles, que ce soit le contrôle mental ou l'annihilation.

Avantages :

- La magie lui venant spontanément, il peut continuer à s'entraîner au combat, et ses capacités guerrières ne sont que partiellement amoindries :
 - * Il gagne 1D3 points de vie supplémentaires par niveau jusqu'au niveau 10, 1 point par niveau suivant.
 - * Son jet de sauvegarde contre la mort augmente de 1 tous les 4 niveaux (maximum +5)
 - * Sa table de Taco commence à 18 et progresse ensuite comme celle d'un clerc.
 - * Il peut porter n'importe quelle armure sans que cela ne le gêne pour incanter (quand il a rattrapé ses niveaux de guerrier).
- Une recherche intérieure pendant les moments de répit lui permet de découvrir régulièrement de nouveaux sorts.
- Ses capacités de mémorisation évoluent plus vite que celles d'un mage traditionnel.

Inconvénients :

- Utilisant des dons de magie innés, il n'entend rien à la magie arcanique, et ne peut ni utiliser ni tirer enseignement des parchemins magiques.
- Consacrant une partie de son temps à son entraînement de combattant, il n'évolue pas pleinement dans sa fonction de magicien. (-15% d'xp)
- Considérant le combat à distance comme une tactique de lâche, il refuse d'utiliser toute arme de trait.

Note :

Sur certaines mega-install, le script qui donne le nouveau profil au personne guerrier exalté ne fonctionne pas. Si c'est le cas pour vous, vous pouvez quand même devenir Seigneur de guerre en attribuant au personnage le script "SCRIPT SPECIALISEUR DU DUKP" par l'option "personnaliser" de la fiche de personnage. Ce système alternatif amène au même résultat mais ne fonctionne que si votre personnage n'a pas évolué en mage au delà du niveau 1. (Utilisez ce script quand vous venez juste de jumeler, c'est plus sur)

Le profil intègre un système de découverte aléatoire des sorts. Chaque fois que le personnage passe un niveau, il obtient un nombre aléatoire de sorts aléatoires pour le niveau de sort auquel il viens d'avoir accès et pour les niveaux inférieurs. La table suivante indique le nombre de sort que le seigneur de guerre a découvert pour chaque niveau de sort. Ce nombre est une moyenne qui peut varier (+/- 1 à 3). Néanmoins, lorsque le tableau indique un T, cela veut dire que le seigneur de guerre connaît tous les sorts possibles pour le niveau correspondant (ceux qui lui manquaient lui sont donnés, et il n'a plus rien à découvrir). Il y a exactement 98 sorts à découvrir.

		Niveaux de sorts								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Niveau										
1	2*									
2	4									
3	-	2								
4	6	4								
5	-	-	3							
6	-	6	5							
7	-	7	-	3						
8	-	9	7	5						
9	T	-	9	-	3					
10	t	-	11	7	5					
11	t	T	-	10	8					
12	t	t	-	-	10	3				
13	t	t	T	12	12	6				
14	t	t	t	-	-	9	3			
15	t	t	t	T	14	11	6			
16	t	t	t	t	T	-	9	3		
17	t	t	t	t	t	13	11	6		
18	t	t	t	t	t	T	13	8	3	
19	t	t	t	t	t	t	T	11	6	
20	t	t	t	t	t	t	t	T	9	

** = sorts pas tout à fait aléatoires, prévus pour un début plus facile.*

21 t t t t t t t t T

Lorsque le profil obtient des sorts, il n'obtient pas d'xp. C'est fait exprès, parce-qu'il découvre ses sorts comme un sorcier, qui n'obtient lui même pas d'xp en obtenant ses sorts.

Les facultés de mémorisation du profil correspondent à celles d'un mage spécialisé, avec tout de même une limite de 5 sorts par niveau de sort, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Niveaux de sorts									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Niveau									
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0
2	3	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	2	0	0	0	0	0	0	0
4	4	3	0	0	0	0	0	0	0
5	5	3	2	0	0	0	0	0	0
6	5	3	3	0	0	0	0	0	0
7	5	4	3	2	0	0	0	0	0
8	5	4	4	3	0	0	0	0	0
9	5	4	4	3	2	0	0	0	0
10	5	5	4	3	3	0	0	0	0
11	5	5	5	4	4	0	0	0	0
12	5	5	5	5	5	2	0	0	0
13	5	5	5	5	5	3	0	0	0
14	5	5	5	5	5	3	2	0	0
15	5	5	5	5	5	3	2	0	0
16	5	5	5	5	5	4	3	2	0
17	5	5	5	5	5	4	4	3	0
18	5	5	5	5	5	4	4	3	2
19	5	5	5	5	5	5	4	4	2
20	5	5	5	5	5	5	4	4	3
21	5	5	5	5	5	5	4	4	3
22	5	5	5	5	5	5	4	4	4
23	5	5	5	5	5	5	4	4	4
24	5	5	5	5	5	5	5	4	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	4
26	5	5	5	5	5	5	5	5	4
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5

(Les sorts de niveau 10 (hlas) sont toujours mémorisés comme des sorts de niveau 9)

Notes diverses :

Le seigneur de guerre développe son propre panel de sorts, et ne peut pas avoir accès aux sorts originaux du jeu (il ne peut pas utiliser les parchemins). Si un événement dans le jeu

vous offre d'apprendre un sort, cela ne sera pas empêché, mais fera tache dans son livre de sort. Dans ce cas veuillez svp me rapporter cet événement, pour que je l'empêche dans une prochaine version.
Cela signifie aussi que quels que soient les sorts que vous choisirez lors de votre jumelage en mage, il seront supprimés pour être remplacés par le panel personnel du SDG. Pas de panique, c'est normal.

Le profil tel qu'il est présenté dans la version actuelle du dulp n'est pas FINI. Tous les sorts devraient inclure une animation et un son unique, et ce n'est pas encore le cas. Il y a également une dizaine d'autres sorts qui sont prévus, mais il leur manque une icône ; ils ne sont donc pas inclus dans cette version. Le profil reste malgré tout parfaitement fonctionnel, et j'espère qu'il vous comblera.

Liste complète des sorts que le Seigneur de guerre peut découvrir :

Niveau 1 : (6 sorts)

- Bouclier de force*
- Grands pas*
- Maîtrise alternative*
- Poing de fer*
- Œil de l'expert*
- Résistance*

Niveau 2 : (9 sorts)

- Armure fantomatique*
- Bonne fortune*
- Choc statique*
- Copie illusoire*
- Flou*
- Force de colosse*
- Frappe instinctive*
- Purge de la magie*
- Réflexes félins*

Niveau 3 : (11 sorts)

- Arme fantomatique*
- Armure de la crainte*
- Célérité*
- Célérité*
- Cercle de givre*
- Champ de dissipation*
- Chaîne d'éclairs*
- Frappe fantomatique*
- Intuition*
- Résistance aux éléments*
- Tornade de fer*

Niveau 4 : (12 sorts)

- Arme élémentaire*
- Bouclier élémentaire*
- Boule de feu*
- Coup de chance*
- Désordre*
- Guérison*
- Liberté de mouvement*
- Mental d'acier*
- Orbe de givre*
- Panacée*
- Stabilisation*
- Rage*

Niveau 5 : (14 sorts)

- Arme chargée*
- Contrôle mental*
- Foudre*
- Héroïsme*
- Hurlement infernal*
- Invisibilité*
- Peau de pierre*
- Poing fantasmagorique*
- Projection multi-élémentaire*
- Puissance draconique*
- Pulvérisation*
- Régénération*
- Résistance à la magie*
- Vision surnaturelle*

Niveau 6 : (13 sorts)

- Arme entropique*
- Armure de vents*
- Bouclier entropique*
- Brume toxique*
- Copie solide*
- Décharge statique*
- Force de Géant*
- Frappe spectrale*
- Frénésie*
- Grêle*
- Main du diable*
- Résurgence guerrière*
- Vigueur surhumaine*

Niveau 7 : (13 sorts)

- Barrière élémentaire*
- Bouclier élémentaire majeur*
- Champ de dissipation suprême*
- Courroux de la terre*
- Désordre majeur*
- Dévastation*
- Exécution*
- Globe d'anti-magie*
- Guérison suprême*
- Magie durable*
- Magie en tout*
- Pluie acide*
- Pointes de lave*

Niveau 8 : (11 sorts)

- Arme tueuse*
- Choc élémentaire*
- Copie miroir*
- Corps de pierre*
- Courroux des cieux*
- Couverture éthérée*
- Désordre de masse*
- Expertise du bourreau*
- Libérer la bête*
- Nuée de météores*
- Roches agressives*

Niveau 9 : (9 sorts)

- Arme du vide*
- Boucliers de l'exalté*
- Camouflage*
- Contrôle de masse*
- Invulnérabilité*
- Nuage incendiaire*
- Sécheresse*
- Transfomigration*
- Vaporisation*

Précisions sur les hlas :

Les hlas du Seigneur de guerre vous proposerons de choisir entre deux voies :

La voie des recherches arcaniques :

- *Vous permet de lire les parchemins de mage.*
- *Change certains sorts en version améliorés/sans défaut.*
- *Vous accorde un sort de contingence et une capacité de combinaison de sort.*
- *Ensuite vous permet de lancer vos sorts bénéfiques sur n'importe quel membre du groupe.*
- *A terme vous permet de lancer vos sort bénéfiques sur le groupe entier.*
- *Optionnellement, vous permet de développer des sorts de niveau "10".*
- *Suffisamment développés, les sorts de niveau 10 vous accordent quelques espaces de mémorisation de sorts de niveau 9 supplémentaires.*

La voie de la recherche intérieure :

- *Vous donne les immunité contre le silence, la magie entropique et le fourvoiemnt magique.*
- *Divise les temps d'incantation de vos sorts par deux.*
- *A terme vous permet de lancer n'importe quel sort à n'importe quel moment, comme un sorcier.*

Note :

Si vous passez plusieurs niveaux de hlas d'un coup (pour les testeurs ou les tricheurs^^), des bugs de "sorts en double" voir "en triple" apparaîtront. Vous pouvez alors faire le ménage avec Shadowkeeper ou EEkeeper.

Ces bugs n'apparaissent pas si les niveaux sont passés normalement, c'est à dire un par un.

Hla "Recheches arcaniques", sorts corrigés :

Chaîne d'éclair : n'affecte plus les alliés

Tornade de fer : plus de malus et plus de chance de rater les sorts

Rage : plus de probabilité de devenir berserk, plus de stress du corps

Arme chargée : plus de probabilité d'explosion

Énergie en tout : plus de probabilité d'effet inverse

Corps de pierre : plus de ralentissement, plus de voix gutturale

Libérer la bête : plus de probabilité de sauvagerie incontrôlée

Hla "Recheches arcaniques", Sort de Niveau "10" à développer :

<i>Annihilation</i>	<i>Bouclier contre-magie</i>	<i>Dernier recours</i>
<i>Frappe majeure du chaos</i>	<i>Hybridation</i>	<i>Nova d'énergie</i>
<i>Miracle</i>	<i>Mort-Magie</i>	<i>Sphère sombre de vengeance</i>
<i>Tempête cryogénique</i>		

Spoiler : détails complets des sorts à effets aléatoires non détaillés dans le texte :

Désordre (ou Désordre de masse) :

7% : berserk, 2 tours
15% : confus, 7 rounds
15% : confus (jet-4), 1 tour
15% : étourdi, 8 rounds
11% : inconscient, 9 rounds
7% : horrifié, 6 rounds
13% : abruti (débile), 7 rounds
17% : migraine (-2 à tous les jets), 2 tours

Désordre lancé au niveau 12 (ou Désordre de masse lancé au niveau 22) :

7% : berserk, 2 tours
10% : confus, 7 rounds
10% : confus (jet-4), 1 tour
10% : fou (confusion), permanent
7% : étourdi, 8 rounds
11% : inconscient, 9 rounds
8% : traumatisé (étourdi), permanent
7% : horrifié, 6 rounds
6% : abruti (débile), 7 rounds
8% : migraine (-2 à tous les jets), 2 tour
9% : autisme (-4 à tous les jets), permanent
7% : débile, permanent

Puissance draconique :

<u>Type de dragon</u>	<u>CA de base</u>	<u>RM</u>	<u>Dés de Vie</u>	<u>Immunité à l'élément</u>
Dragon blanc	1	5%	11	Froid
Dragon noir	1	10%	12	Acide
Dragon de cuivre	-1	10%	13	Acide
Dragon bleu	0	20%	14	Électricité
Dragon de bronze	-2	20%	14	Électricité
Dragon d'argent	-3	25%	15	Froid
Dragon rouge	-3	30%	15	Feu
Dragon d'or	-4	30%	16	Feu

<u>Age de dragon</u>	<u>Bonus à la CA</u>	<u>Bonus à la RM</u>	<u>Bonus aux DVs</u>	<u>Modificateur de combat</u>
Juvenile	aucun	pas de rm	aucun	+2
Jeune adulte	-1	aucun	+1	+2
Adulte	-2	+5%	+2	+3
Age mur	-3	+10%	+3	+3
Vieux	-4	+15%	+4	+4
Très vieux	-5	+20%	+5	+4
Vénérable	-6	+25%	+6	+5
Ver	-7	+30%	+7	+5

Miracle :

2% : Force & Dextérité & Constitution fixés à 25 + Taco fixé à 0 + CA fixée à -5 (1 tour ½)

1% : Taco fixé à 0 + CA fixée à -5 (1 tour ½, toute l'équipe)

2% : +14 à tous les jets de sauvegarde (2 tours, toute l'équipe)

2% : Cumul de "Vigueur surhumaine" + "Panacée" + Guérison suprême + Régénération (2 tours)

1% : Cumul de "Vigueur surhumaine" + "Panacée" + Résurrection (2 tours, toute l'équipe)

2% : Renvoi de tous les sorts (1 tour)

1% : Renvoi de tous sorts jusqu'au niveau 6 (1 tour, toute l'équipe)

3% : Cumul de 4 boucliers élémentaires (70% à toutes les résistances), 4x3D8 dégâts à qui frappe (1 tour)

3% : Boucliers de l'exalté (1 tour, toute l'équipe)

3% : Repos magique (toute l'équipe)

2% : 100% à toutes les résistances élémentaires (2 tours)

1% : 75% à toutes les résistances élémentaires (2 tours, toute l'équipe)

2% : 75% de résistance aux dégâts physiques (1 tour)

1% : 50% de résistance aux dégâts physiques (1 tour, toute l'équipe)

2% : Invulnérabilité (12 rounds)

1% : Invulnérabilité (5 rounds, toute l'équipe)

2% : Critique automatique (4 rounds)

1% : Critique automatique (2 rounds, toute l'équipe)

2% : +10 aux chances de critique (1 tour)

1% : +7 aux chances de critique (1 tour, toute l'équipe)

2% : +100% résistance à la magie (1 tour)

1% : +70% résistance à la magie (1 tour, toute l'équipe)

2% : Image solide x4 (1 tour ½)

1% : Image solide x2 (1 tour ½, toute l'équipe)

2% : Régénération 5 pvs/seconde (1 tour)

1% : Régénération 2 pvs/seconde (1 tour, toute l'équipe)

2% : Enchaînement et temps d'incantation réduits de 4 (4 rounds)

1% : Enchaînement + 2 sorts mémorisés par round (niveau de sort 1D4+5) (5 rounds)

2% : Coups mortels 50% (jet -4) (1 tour)

1% : Coups mortel 33% (jet -4) (1 tour, toute l'équipe)

1% : Arrêt du temps + enchaînement (5 rounds)

2% : Arrêt du temps + tornade de fer (3 rounds)

2% : Peau de pierre x15 (12 heures)

1% : Peau de pierre x11 (12 heures, toute l'équipe)

3% : Frénésie (1 tour, toute l'équipe)

2% : Copie miroir x3 (2 tours)

1% : Copie miroir (2 tours, toute l'équipe)

1% : Arrêt du temps (2 rounds, toute l'équipe)

3% : Camouflage (1 tour, toute l'équipe)

3% : Tornade de fer (5 rounds, toute l'équipe)

2% : -4 niveaux pour tous les ennemis (pas de sauvegarde)

- 2% : Contagion + Poison + Malédiction + Cécité pour tous les ennemis (pas de sauvegarde) (2 tours)
- 2% : Paralysie (effet infaillible) de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -8) (5 rounds)
- 2% : Pétrification de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -6)
- 2% : Dévastation (pas de sauvegarde, pas de RM)(2 tours) + Sort d’assaut + Brèche sur tous les ennemis
- 2% : Destruction de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -6)
- 2% : Vaporisation de tous les ennemis (jet de sauvegarde à -6)
- 2% : Foudre 20D8 sur tous les ennemis (et zone autour) (jet pour ½)
- 1% : Convocation de 1D2+1 Planétaire / Solaire / Déva
- 1% : Convocation de 1D2+1 Balor / Glabrezu / Marilit
- 1% : Convocation de 1D2+1 Diantrefosse / Cornugon ⁽⁺⁾
- 1% : Convocation de 1D2 élémentaires de 16Dvs de chaque élément
- 2% : Gain de 600000 points d'expérience
- 1% : Gain de 200000 points d'expérience par personnage (toute l'équipe) ⁽⁺⁾
- 2% : Gain d'un objet "de pouvoir" (ré-aléatoire)*
- 1% : Caractéristique améliorée (ré-aléatoire)* ⁽⁺⁾
- 1% : Gain d'un pouvoir innée d'origine démoniaque (ré-aléatoire)* ⁽⁺⁾
- 2% : Relancer 2 fois
- 2% : Relancer sans l'inconvénient chance négative

⁽⁺⁾ = +1% dans le cas d'un miracle relancé

*Miracle : objets de pouvoirs	<u>type</u>	<u>origine</u>
2% : Potion étrange	Potion	Gunnm
2% : "Feu céleste"	"Lame" au choix	PST
2% : Marque Du Savant	Dague	PST
2% : Dague de Moorin ^(m)	Dague	PST
3% : Bouclier de Bayle	Casque	PST
3% : Umei Kaihen	Dague	PST
3% : Mort aux innocents ^(m)	Hache	PST
3% : "Oeil de Vecna" ^(m)	Divers	PST
3% : Anneau Zéro ^(m)	Anneau	PST
4% : Anneau de Thex	Anneau	PST
4% : Égide des tourments	Anneau	PST
2% : Écharpe étincelante	Ceinture	IWD
2% : Alamion ^(m)	Épée longue	IWD
3% : Vaillant ^(m)	Cimeterre	IWD
2% : Anneau des Arcanes d'Édion	Anneau	IWD
3% : Mystère des morts ^(m)	Bouclier	IWD
3% : Cape de Mithran	Cape	IWD
4% : Arc de Mithral, le marteleur ^(m)	Arc long	IWD
4% : Contresort ^(m)	Épée courte	IWD
4% : Cape scintillante	Cape	IWD
2% : Ceinture d'Ombre	Ceinture	IWD2
3% : Ogre Nain	Ceinture	IWD2
3% : Froidarmure de Martek ^(m)	Anneau	IWD2

^(m) = modifié par rapport
à l'original

4% : Anneau de défense du Culte Aramite ^(m)	Anneau	IWD2
4% : Cœur de <CHARNAME>	Épée longue	IWD2
4% : Broyeur ^(m)	Marteau	IWD2
4% : Aura céleste	Armure de plates	IWD2
3% : Amulette du nécromancien ^(m)	Amulette	Morrowind
4% : Cuirasse en peau de Sauveur	Armure de cuir	Morrowind
4% : Armure d'Ébène	Armure feuilletée	Morrowind
4% : Poings de Randagulf	Bracelets	Morrowind
4% : Casque d'Oreyn griffedours	Casque	Morrowind

***Miracle : caractéristiques améliorées (permanent) :**

- 10% : +1 en force
- 10% : +1 en dextérité
- 10% : +1 en constitution
- 10% : +1 en intelligence
- 10% : +1 à tous les jets de sauvegarde
- 10% : +3 au jet de sauvegarde contre la mort
- 10% : +5 points de vie
- 10% : +1 à la CA
- 10% : +3% de résistance à la magie
- 5% : Immunité aux poisons
- 5% : Immunité aux maladies

***Miracle : pouvoirs innées d'origine démoniaque (permanent) :**

- 10% : Régénération 1pv/round
- 10% : Immunité aux poisons
- 10% : +25% de résistance à la magie
- 5% : +25% de résistance au feu
- 5% : +25% de résistance à l'électricité
- 10% : Immunité aux armes normales
- 10% : "Portail" 1x/jour
- 10% : "Porte dimensionnelle" 3x/jour
- 4% : "Détection de l'invisible" 3x/jour
- 3% : "Animation des morts" 3x/jour
- 3% : "Charme personne" 3x/jour
- 3% : "Invisibilité majeure" 3x/jour
- 3% : "Boule de feu" 3x/jour
- 4% : "Immobilisation des personnes" 3x/jour
- 3% : "Nuage mortel" 3x/jour
- 3% : "Projection de l'image" 3x/jour
- 4% : "Vision véritable" 3x/jour

Note importante :

Lorsque le seigneur de guerre passe un niveau, il lance plusieurs fois de suite les sorts qui gèrent l'aléa de découverte des sorts. Cela se voit aux mouvements qu'il fait. Il ne faut surtout pas l'interrompre par une demande d'action telle que déplacement ou combat, sinon il va arrêter de lancer ces sorts d'aléa et vous n'aurez pas tous les sorts que vous devriez. Par exemple, dans les test, après une demande de déplacement juste après le passage au niveau 9 je me suis retrouvé sans sorts de niveau 5. Pour évitez cela, passez les niveaux quand vous êtes tranquille.

Lorsque le SDG subit un sort de labyrinthe, il arrive qu'il passe un niveau, parce que son malus à l'xp est ignoré pendant le temps du labyrinthe. Ne lui faites surtout pas passer le niveau à ce moment là, sinon il ne recevra aucun nouveau sort, n'étant pas présent pour lancer les sorts qui gèrent l'aléa de découverte des sorts.