

Magicien

Vêtue d'une robe d'argent qui dénote son rang, une elfe ferme les yeux pour s'éloigner des distractions du champ de bataille et commence son chant. Les doigts croisés face à elle, elle achève son sort et lance une petite perle de feu vers les rangs ennemis, laquelle éclate lorsqu'elle arrive à son but et engloutit les soldats lors de son explosion. Vérifiant et revérifiant son travail, un humain dessine à la craie sur le sol de pierre un cercle magique intrigant, puis saupoudre le long de chaque ligne et chaque courbe de la limaille de fer. Une fois le travail accompli, il se lance dans une longue incantation. Un trou s'ouvre alors dans l'espace à l'intérieur du cercle, libérant une bouffée de soufre provenant du plan d'un autre monde. Accroupi au sol à l'intersection de deux couloirs d'un donjon, un gnome jette une poignée de petits os gravés de symboles mystiques, tout en murmurant quelques mots de pouvoir. Il ferme alors ses yeux pour voir les visions plus clairement, hoche la tête lentement, puis ouvre les yeux et pointe le passage à sa gauche.

Les magiciens sont de puissants utilisateurs de la magie, définis et unis en tant que classe par les sorts qu'ils lancent. S'appuyant sur la vague de magie qui se répand dans le cosmos, les magiciens lancent des sorts de feu qui explose, d'arc de foudre, d'illusion trompeuse et de contrôle des esprits. Leur magie évoque des monstres d'autres plans d'existence, entrevoit l'avenir ou transforme des ennemis en zombies. Leurs plus puissants sorts peuvent changer une substance en une autre, faire tomber des météores du ciel ou bien encore ouvrir des portails sur d'autres mondes.

Érudits en arcanes

Sauvage et énigmatique, divers en forme et en fonction, le pouvoir de la magie attire les étudiants qui cherchent à surmonter ses mystères. Certains aspirent à devenir comme les dieux, changeant la réalité elle-même. Bien que lancer un sort typique exige simplement l'énonciation de quelques mots étranges, des gestes brefs et parfois une pincée ou un morceau de matière exotique, ces composantes visibles laissent à peine entrevoir l'expertise atteinte après les années d'apprentissage et les heures innombrables d'étude. Les magiciens vivent et meurent par leurs sorts. Tout le reste est secondaire. Ils apprennent de nouveaux sorts en expérimentant et en gagnant de l'expérience. Ils peuvent aussi les apprendre d'autres magiciens, de tomes ou d'écrits antiques ou encore de créatures (comme les fées) qui baignent dans la magie.

L'attrait de la connaissance

Les vies des magiciens sont rarement banales. Le plus proche d'une vie ordinaire pour un magicien sera probablement de travailler comme un sage ou un conférencier dans une bibliothèque ou une université, enseignant à d'autres les secrets du multivers. D'autres magiciens vendent leurs services comme devins, servent dans des forces militaires, ou poursuivent des vies dans le crime ou la domination. Mais l'attrait pour la connaissance et le pouvoir appelle même les magiciens les moins audacieux hors de la sécurité de leurs bibliothèques et laboratoires pour explorer ruines effondrées et cités perdues. La plupart des magiciens croient que leurs homologues dans des civilisations antiques connaissaient des secrets de magie perdus depuis des âges et que la découverte de ces secrets pourrait ouvrir la voie à un pouvoir plus grand que n'importe quelle magie disponible dans l'âge présent.

Créer un magicien

Créer un magicien demande un historique dominé par au moins un événement extraordinaire. Comment votre personnage est-il entré en contact avec la magie ? Comment avez-vous fait pour vous découvrir une aptitude pour la magie ? Avez-vous un talent naturel, ou avez-vous tout simplement étudié durement et sans relâche ? Avez-vous rencontré une créature magique ou un vieux grimoire qui vous a appris les rudiments de la magie ? Qu'est-ce qui vous a attiré durant vos études ? Avez-vous soif de plus de connaissances magiques ? Avez-vous eu vent d'un lieu secret rempli de connaissances et jamais pillé par un autre magicien ? Mais peut-être êtes-vous simplement désireux de mettre vos nouvelles compétences magiques à l'épreuve du danger.

Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un magicien en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, l'Intelligence devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution ou la Dextérité. Ensuite, choisissez l'historique sage. Enfin, choisissez les sorts mineurs *lumière*, *main de mage* et *rayon de givre* en plus des sorts de niveau 1 *armure de mage*, *bouclier*, *charme-personne*, *maines brûlantes*, *projectile magique* et *sommeil* pour votre grimoire.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d6 par niveau de magicien

pv au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : dague, fléchettes, fronde, bâton, arbalète légère

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) un bâton ou (b) une dague
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur
- un grimoire

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts										
			mineurs connus	- Emplacements de sorts -									
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Incantation, Restauration arcanique	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Capacité de la tradition arcanique	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10	+4	Capacité de la tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14	+5	Capacité de la tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

Incantation

En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, vous possédez un grimoire qui contient des sorts qui montrent les premières lueurs de votre véritable pouvoir.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs de magicien de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Grimoire

Au niveau 1, vous possédez un grimoire qui contient six sorts de magicien de niveau 1 de votre choix. Votre grimoire est le gardien des sorts de magicien que vous connaissez, à exception des sorts mineurs qui sont eux fixés dans votre esprit.

Préparer et lancer des sorts

La table du magicien montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de magicien de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts de magicien qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez dans votre grimoire un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Intelligence de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison, sélectionnés depuis votre grimoire. Si vous préparez le sort de niveau 1 *projectile magique*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de magicien nécessite du temps pour étudier votre grimoire et mémoriser les incantations et les gestes que vous devez faire pour lancer le sort : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

L'intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

VOTRE GRIMOIRE

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire lorsque vous gagnez des niveaux reflètent la recherche des arcanes que vous effectuez vous-même, ainsi que des découvertes que vous faites sur le multivers. Vous trouverez aussi peut-être d'autres sorts lors de vos aventures. Vous pourriez ainsi découvrir un sort copié sur un parchemin dans le coffre d'un magicien maléfique par exemple, ou à l'intérieur d'un livre poussiéreux dans une ancienne bibliothèque.

Copier un sort dans le grimoire. Lorsque vous trouvez un sort de magicien de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous avez le temps de le déchiffrer et de le copier.

Copier un sort dans votre grimoire consiste à reproduire la forme de base du sort, puis à déchiffrer le système unique de notation utilisé par le magicien qui l'a écrit. Vous devez pratiquer le sort jusqu'à ce que vous compreniez les sons ou les gestes nécessaires, puis le transcrire dans votre grimoire en utilisant votre propre notation. Pour chaque niveau du sort, le processus prend 2 heures et coûte 50 po. Le coût représente les composantes matérielles que vous dépensez lors de vos expériences pour maîtriser le sort, ainsi que les fines encres dont vous avez besoin pour écrire. Une fois que vous avez passé le temps et dépensé l'argent, vous pouvez préparer le sort comme vos autres sorts.

Remplacer le grimoire. Vous pouvez copier un sort de votre grimoire sur un autre, pour faire une copie de votre grimoire par exemple. C'est comme copier un nouveau sort dans votre grimoire, mais plus rapidement et plus facilement, car vous connaissez votre propre notation et savez déjà comment lancer le sort. Vous devez passer seulement 1 heure et 10 po pour chaque niveau du sort à copier.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez utiliser la même procédure pour recopier les sorts que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Pour remplir le reste de votre grimoire, vous devrez trouver de nouveau les sorts qu'il vous manque. Pour cette raison, de nombreux magiciens gardent une copie de leur grimoire dans un endroit sûr.

Apparence du grimoire. Votre grimoire est une compilation unique de sorts, avec ses propres fioritures décoratives et notes en marge. Cela peut être un gros volume en cuir que vous avez reçu comme cadeau de votre maître, un livre finement relié que vous avez trouvé dans une ancienne bibliothèque, ou bien même plusieurs

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de magicien en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez le sort dans votre grimoire. Vous n'avez pas besoin d'avoir préparé le sort.

~~feuilles de notes rassemblées ensemble~~

après avoir perdu votre grimoire précédent lors d'un accident.

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Apprendre des sorts de niveau 1 et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien de votre choix à votre grimoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts, comme indiqué sur la table ci-dessus. Lors de vos aventures, vous trouverez peut-être d'autres sorts que vous pourrez ajouter à votre grimoire (voir l'encadré "Votre Grimoire").

Restauration arcanique

Vous avez appris à regagner une partie de votre énergie magique par l'étude de votre grimoire. Une fois par jour, lorsque vous terminez un repos court, vous pouvez choisir des emplacements de sorts dépensés à récupérer. Les emplacements de sorts peuvent avoir un niveau combiné égal ou inférieur à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi au supérieur), et aucun de ces emplacements ne peut être de niveau 6 ou supérieur.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à l'équivalent de deux niveaux d'emplacements de sorts. Vous pouvez récupérer soit un emplacement de sort de niveau 2 ou deux emplacements de sorts de niveau 1.

Tradition arcanique

Au niveau 2, choisissez une tradition arcanique, qui forgera votre pratique de la magie à travers une des huit écoles : abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie ou transmutation. Votre choix vous accorde des capacités spéciales au niveau 2 puis de nouvelles aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Maîtrise des sorts

Au niveau 18, vous avez atteint une telle maîtrise sur certains sorts que vous pouvez les lancer à volonté. Choisissez un sort de magicien de niveau 1 et un sort de magicien de niveau 2 de votre grimoire. Vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans dépenser un emplacement de sort lorsque vous les avez préparés. Si vous voulez lancer l'un de ses sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale. En passant 8 heures à étudier, vous pouvez échanger l'un ou les deux sorts que vous avez choisis par d'autres sorts de même niveau.

Sorts de prédilection

Au niveau 20, vous gagnez la maîtrise de deux sorts puissants et pouvez les lancer avec peu d'effort. Choisissez deux sorts de magicien de niveau 3 de votre grimoire qui seront vos sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous avez préparé, et vous pouvez lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. Si vous voulez lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

➡Traditions arcaniques

L'étude des arcanes est ancienne et remonte aux premières découvertes de la magie par des mortels. Elle est fermement établie dans les univers de D&D, et diverses traditions sont dédiées à son étude complexe. Les traditions arcaniques les plus communes du multivers tournent autour des écoles de magie. Les magiciens, à travers les âges, ont classé des milliers de sorts et les ont regroupés en huit catégories appelées écoles. Dans certaines régions, ces

traditions sont littéralement des écoles, un magicien étudiant à l'école d'illusion alors qu'un autre étudie à l'école d'enchantement. Ailleurs, elles sont connues comme des académies, avec des facultés rivales qui se retrouvent en compétition pour attirer les étudiants et trouver des financements. Même les magiciens qui forment des apprentis dans la solitude de leurs tours utilisent la division de la magie en écoles comme dispositif d'apprentissage, les sorts de chaque école nécessitant la maîtrise de différentes techniques.

➔École d'abjuration

L'école d'abjuration se focalise sur la magie qui bloque, bannit ou protège. Les détracteurs de cette école disent que sa tradition porte sur le déni et la négation plutôt que sur l'affirmation positive. Vous comprenez, cependant, que mettre fin à des effets nocifs, protéger les faibles et bannir les mauvaises influences est tout sauf un vide philosophique. C'est une vocation fière et respectée. Appelés abjurateurs, les membres de cette école sont recherchés lorsque des esprits maléfiques requièrent un exorcisme, quand des lieux importants doivent être protégés contre l'espionnage magique, et quand des portails vers d'autres plans d'existence doivent être fermés.

Abjurateur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'abjuration dans votre grimoire est divisé par deux.

Protection arcanique

À partir du niveau 2, vous pouvez tisser la magie autour de vous pour vous protéger. Lorsque vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, vous pouvez utiliser simultanément un brin de la magie du sort pour créer un sceau arcanique sur vous-même qui dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Le sceau possède des points de vie égaux à deux fois votre niveau de magicien + votre modificateur d'Intelligence. Chaque fois que vous subissez des dégâts, le sceau prend les dommages à votre place. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, vous prenez les dommages restants.

À 0 point de vie, le sceau ne peut plus absorber les dégâts, mais sa magie persiste. Chaque fois que vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, le sceau récupère un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau du sort. Une fois que vous créez un sceau, vous ne pouvez pas en créer d'autres jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

Protection projetée

À partir du niveau 6, quand une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction et absorber ses dommages grâce à votre Protection arcanique. Si ces dommages réduisent le sceau à 0 point de vie, la créature protégée prend les dommages restants.

Abjuration améliorée

À partir du niveau 10, quand vous lancez un sort d'abjuration et que celui-ci vous oblige à faire un jet de caractéristique (comme avec *contresort* ou *dissipation de la magie*), vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet de caractéristique.

Résistance aux sorts

À partir du niveau 14, vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts. En outre, vous avez la résistance contre les dégâts des sorts.

➔École de divination

Les conseils d'un devin sont recherchés par la royauté comme par les roturiers, car tous cherchent à comprendre le passé, le présent et le futur. En tant que devin, vous vous efforcez de retirer les voiles de l'espace, du temps et de la conscience, afin de pouvoir voir clairement. Vous travaillez à maîtriser les sorts de discernement, de visualisation à distance, de connaissance surnaturelle et de prévoyance.

Devin érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de divination dans votre grimoire est divisé par deux.

Présage

À partir du niveau 2, des aperçus du futur commencent à germer dans votre conscience. Lorsque vous terminez un repos long, lancez deux d20 et notez les résultats. Vous pouvez remplacer n'importe quel jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique, qu'il soit lancé par vous ou par une créature que vous pouvez voir, par l'un de ces jets anticipés. Vous devez choisir de faire cela avant de lancer le dé, et vous ne pouvez remplacer qu'un seul jet par tour. Chaque jet anticipé ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsque vous terminez un repos long, vous perdez tous les jets anticipés non-utilisés.

Divination experte

À partir du niveau 6, lancer des sorts de divination vous devient si facile que vous ne dépensez qu'une fraction de vos efforts pour cela. Lorsque vous lancez un sort de divination de niveau 2 ou plus, en utilisant un emplacement de sort, vous récupérez un emplacement de sort dépensé. L'emplacement que vous regagnez doit être d'un niveau inférieur au sort que vous venez de lancer et ne peut pas être d'un niveau supérieur à 5.

Troisième œil

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter vos pouvoirs de perception. Dans ce cas, choisissez l'un des avantages suivants, lequel dure jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir ou que vous preniez un repos, court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité jusqu'à ce que vous terminiez un repos.

Compréhension supérieure. Vous pouvez lire toutes les langues.

Vision dans le noir. Vous gagnez vision dans le noir à 18 mètres.

Vision éthérée. Vous pouvez voir dans le plan éthéré dans un rayon de 18 mètres autour de vous.

Voir l'invisible. Vous pouvez voir les créatures et les objets invisibles dans un rayon de 3 mètres autour de vous et dans votre ligne de mire.

Présage supérieur

À partir du niveau 14, les visions de vos rêves s'intensifient et brossent un tableau plus précis dans votre esprit de ce qui va se passer. Vous lancez 3 dés, au lieu de 2, pour votre capacité de Présage.

➔École d'enchantement

En tant que membre de l'école d'enchantement, vous avez aiguisé votre capacité à séduire magiquement d'autres personnes et monstres. Certains enchanteurs sont des artisans de la paix qui ensorcellent le violent pour qu'il dépose les armes et charment le cruel pour sa miséricorde. D'autres sont des tyrans qui forcent par la magie les récalcitrants à leur service. Mais la plupart des enchanteurs se situent quelque part entre ces deux extrêmes.

Enchanteur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'enchantement dans votre grimoire est divisé par deux.

Regard hypnotique

À partir du niveau 2, vos paroles apaisantes et votre regard envoûtant peuvent captiver votre auditoire. Par une action, vous choisissez une créature que vous pouvez voir située à 1,50 mètre ou moins de vous. Si la cible peut vous voir ou vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de vos sorts de magicien, ou vous la charmez jusqu'à la fin de votre prochain tour. La vitesse de la créature charmée est réduite à 0, elle est incapable d'agir, et visiblement étourdie. À chaque tour suivant, vous pouvez utiliser votre action pour maintenir cet effet, prolongeant alors sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cependant, cet effet se termine si vous vous déplacez à plus de 1,50 mètre de la créature, si celle-ci ne peut plus ni vous voir ni vous entendre, ou si elle subit des dégâts. Une fois que l'effet prend fin, ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre cet effet, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre cette créature jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

Charme instinctif

À partir du niveau 6, quand une créature que vous pouvez voir et située à 9 mètres ou moins de vous réalise un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier l'attaque, à condition qu'une autre créature se trouve à portée de l'attaque. L'attaquant doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de

vos sorts de magicien. En cas d'échec, l'attaquant doit cibler la créature la plus proche de lui, autre que vous ou lui-même. Si plusieurs créatures se trouvent en position de cibles potentielles, l'attaquant choisit celle qu'il cible. En cas de jet de sauvegarde réussi, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre l'attaquant jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Vous devez choisir d'utiliser cette capacité avant de savoir si l'attaque vous touche ou vous manque. Les créatures ne pouvant être charmées sont immunisées à cet effet.

Partage d'enchantement

À partir du niveau 10, lorsque vous lancez un sort d'enchantement de niveau 1 ou plus ayant pour cible une seule créature, vous pouvez choisir de cibler avec ce sort une seconde créature.

Altération mémorielle

À partir du niveau 14, vous gagnez la capacité d'influencer par magie une créature sans que celle-ci s'en rende compte. Lorsque vous utilisez un sort d'enchantement pour charmer une ou plusieurs créatures, vous pouvez altérer l'entendement de l'une d'entre elles pour qu'elle ignore le fait d'être charmée. De plus, une fois avant l'expiration du sort, vous pouvez utiliser votre action pour faire que la créature choisie oublie une partie du temps durant lequel elle a été charmée. La créature doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence contre le DD de sauvegarde de vos sorts de magicien ou oublier ses souvenirs sur un nombre d'heures passées égal à 1 + votre modificateur de Charisme (minimum 1 heure). Vous pouvez choisir de diminuer cette durée, et ce temps ne peut pas excéder la durée de votre sort d'enchantement.

→École d'évocation

Vous concentrez vos études sur la magie qui crée des effets élémentaires puissants telles qu'un froid glacial, une flamme brûlante, un roulement de tonnerre, une foudre qui crépite ou bien encore de l'acide brûlant. Certains évocateurs se font employer par les forces militaires, servant d'artillerie pour faire sauter les armées ennemies de loin. D'autres utilisent leurs pouvoirs spectaculaires pour protéger les faibles, tandis que d'autres servent leur propre intérêt comme des bandits, des aventuriers ou des tyrans en herbe.

Évocateur érudit

Au niveau 2, l'or et le temps que vous devez passer pour copier un sort d'évocation dans votre grimoire sont réduits de moitié.

Façonneur de sorts

À partir du niveau 2, vous pouvez créer des poches de relative sécurité dans les effets de vos sorts d'évocation. Lorsque vous lancez un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures que vous pouvez voir, vous pouvez choisir un nombre d'entre elles égal à 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort, et ne prennent pas de dégâts si elles devraient normalement prendre la moitié des dégâts sur un jet de sauvegarde réussi.

Sort mineur puissant

À partir du niveau 6, vos sorts mineurs qui provoquent des dégâts affectent même les créatures qui évitent leurs effets. Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre un de vos sorts mineurs, la créature prend la moitié des dégâts du sort (le cas échéant), mais ne souffre pas d'effet supplémentaire du sort.

Évocation améliorée

À partir du niveau 10, si vous lancez un sort de magicien d'évocation, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à un (et un seul) jet de dégâts.

Surcharge magique

À partir du niveau 14, vous pouvez augmenter la puissance de vos sorts les plus simples. Lorsque vous lancez un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, vous pouvez infliger le maximum de dégâts avec ce sort. La première fois que vous le faites, vous ne souffrez d'aucun effet indésirable. Si vous utilisez à nouveau cette capacité avant la fin d'un repos long, vous subissez 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort,

immédiatement après l'avoir lancé. Et chaque fois que vous utilisez à nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long, les dégâts nécrotiques par niveau des sorts augmentent de 1d12. Ces dégâts ignorent la résistance et l'immunité.

➔École d'illusion

Vous concentrez vos études sur la magie qui éblouit les sens, embrouille l'esprit et trompe même les plus sages. Votre magie est subtile, mais les illusions fabriquées par votre esprit vif rend réel ce qui semble impossible. Quelques illusionnistes, dont de nombreux gnomes magiciens, sont de petits filous qui n'utilisent leurs sorts que pour divertir. D'autres sont les plus sinistres maîtres de la tromperie, utilisant leurs illusions pour effrayer et tromper les autres afin d'obtenir un gain personnel.

Illusionniste érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'illusion dans votre grimoire est divisé par deux.

Illusion mineure améliorée

Au niveau 2, vous apprenez le sort mineur *illusion mineure*. Si vous connaissez déjà ce sort mineur, vous apprenez un autre sort mineur de magicien de votre choix. Le sort mineur ne compte pas dans votre nombre de sorts mineurs connus. Quand vous lancez *illusion mineure*, vous pouvez créer à la fois un son et une image avec un seul sort.

Illusions malléables

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort d'illusion qui possède une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez utiliser votre action pour changer la nature de cette illusion (en respectant les paramètres normaux du sort pour l'illusion), à condition que vous puissiez voir l'illusion.

Double illusoire

À partir du niveau 10, vous pouvez créer une copie illusoire de vous-même en un instant, comme un réflexe instinctif face à un danger. Quand une créature fait un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour interposer ce double illusoire entre l'attaquant et vous-même. L'attaque vous manque automatiquement, et l'illusion se dissipe. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Réalité illusoire

Au niveau 14, vous avez appris le secret pour tisser la magie des ombres dans vos illusions et leur donner une semi-réalité. Lorsque vous lancez un sort d'illusion de niveau 1 ou plus, vous pouvez choisir un objet inanimé non magique qui fait partie de l'illusion et en faire un objet réel. Vous pouvez le faire à votre tour par une action bonus lorsque le sort est en cours. L'objet reste réel pendant 1 minute. Par exemple, vous pouvez créer l'illusion d'un pont au-dessus d'un abîme, puis en faire une réalité assez longtemps pour que vos alliés puissent le traverser. L'objet ne peut pas infliger de dégâts ou nuire directement à quiconque.

➔École d'invocation

En tant qu'invocateur, vous privilégiez les sorts qui produisent des objets et des créatures. Vous pouvez faire apparaître des nuages de brouillard mortels ou invoquer des créatures venues d'ailleurs pour se battre à votre place. Au fur et à mesure que votre maîtrise grandit, vous apprenez des sorts de transport et pouvez vous téléporter sur de grandes distances, voire même sur d'autres plans d'existence, en un instant.

Invocateur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort d'invocation dans votre grimoire est divisé par deux.

Invocation mineure

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action pour invoquer un objet inanimé dans votre main ou au sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Cet objet ne peut être supérieur à 1 mètre de côté et ne peut peser plus de 5 kg, et sa forme doit être celle d'un objet non magique que vous

avez déjà vu. L'objet est visiblement magique, rayonnant une lumière tamisée sur 1,50 mètre. L'objet disparaît après 1 heure, lorsque vous utilisez cette capacité à nouveau, ou s'il prend ou inflige des dommages.

Permutation

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre action pour vous téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir. Vous pouvez également choisir un espace à portée qui est occupé par une créature de taille P ou M. Si cette créature est consentante, vous vous téléportez tous les deux, en échangeant vos places. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos long ou que vous lanciez un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

Invocation consciencieuse

À partir du niveau 10, lorsque vous vous concentrez sur un sort d'invocation, votre concentration ne peut être brisée par le fait de prendre des dégâts.

Convocations coriaces

À partir de niveau 14, une créature que vous invoquez ou créez avec un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

➔École de nécromancie

L'école de nécromancie explore les forces cosmiques de la vie, de la mort et de la non-vie. Si vous concentrez vos études sur cette tradition, vous apprendrez à manipuler l'énergie qui anime tous les êtres vivants. Plus tard, vous apprendrez même à détruire le corps d'une créature en absorbant sa force de vie, transformant l'énergie vitale en pouvoir magique que vous pouvez manipuler. La plupart des personnes voient des nécromanciens comme des personnes menaçantes, voire même infâmes, en raison de leur association avec le thème de la mort. Mais tous les nécromanciens ne sont pas mauvais, même si les forces qu'ils manipulent sont considérées comme tabou par beaucoup de sociétés.

Nécromancien érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de nécromancie dans votre grimoire est réduit de moitié.

Sinistre moisson

Au niveau 2, vous gagnez la possibilité de récolter l'énergie de la vie des créatures que vous tuez avec vos sorts. Une fois par tour, quand vous tuez une ou plusieurs créatures avec un sort de niveau 1 ou plus, vous regagnez un nombre de points de vie égal au double du niveau de sort, ou au triple du niveau si le sort appartient à l'école de nécromancie. Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous tuez des artificiels ou des morts-vivants.

Serviteurs morts-vivants

Au niveau 6, vous ajoutez le sort *animation des morts* à votre grimoire s'il n'y est pas déjà. Quand vous lancez *animation des morts*, vous pouvez cibler un cadavre ou un tas d'os supplémentaire, créant un autre zombi ou squelette, le cas échéant. Chaque fois que vous créez un mort-vivant en utilisant un sort de nécromancie, il obtient des avantages supplémentaires :

- Le maximum de points de vies de la créature est augmenté d'un montant égal à votre niveau de magicien.
- La créature ajoute votre bonus de maîtrise à ses jets de dégâts avec une arme.

Insensibilité à la non-vie

À partir du niveau 10, vous avez la résistance aux dégâts nécrotiques, et votre maximum de points de vie ne peut être réduit. Vous avez passé tant de temps face à des morts-vivants que les forces qui les animent vous ont habitué à certains de leurs pires effets.

Contrôle des morts-vivants

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser la magie pour contrôler des morts-vivants, même ceux créés par d'autres magiciens. En dépensant une action vous pouvez choisir un mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres autour de vous et que vous pouvez voir. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde

de vos sorts. Si elle réussit, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité de nouveau sur elle. Si elle échoue, elle devient amicale envers vous et obéit à vos ordres jusqu'à ce que vous utilisiez cette capacité de nouveau.

Les morts-vivants intelligents sont plus difficiles à contrôler de cette façon. Si la cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle a un avantage à son jet de sauvegarde. Si elle échoue au jet de sauvegarde et possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque heure, jusqu'à ce qu'elle réussisse et se libère.

➡École de transmutation

Vous êtes un étudiant des sorts qui modifient l'énergie et la matière. Pour vous, le monde n'est pas une chose fixe ; il est au contraire éminemment modifiable, et vous éprouvez un grand plaisir à être un agent de son changement. Vous maniez l'étoffe brute de la création et apprenez à modifier à la fois les formes physiques et les qualités mentales. Votre magie vous donne les outils pour devenir un forgeron sur la forge de la réalité. Certains transmutateurs sont des bricoleurs et des farceurs qui transforment les gens en crapauds et le cuivre en argent, pour le plaisir ou un occasionnel profit. D'autres poursuivent leurs études magiques avec un grand sérieux, cherchant à atteindre la puissance des dieux pour faire et défaire le monde.

Transmutateur érudit

Au niveau 2, lorsque vous choisissez cette école, l'or et le temps que vous devez dépenser pour copier un sort de transmutation dans votre grimoire est réduit de moitié.

Alchimie mineure

À partir du niveau 2 vous pouvez altérer temporairement les propriétés physiques d'un objet non magique, transformant sa substance en une autre. Vous exécutez un processus alchimique spécial sur un objet composé entièrement de bois, de pierre (non-précieuse), de fer, de cuivre ou d'argent, pour le transmuter en un autre de ces matériaux. Pour chaque tranche de 10 minutes passée à exécuter le processus, vous pouvez transformer un cube de 30 cm d'arête de matériaux. Au bout de 1 heure, ou si vous perdez votre concentration (de la même manière que si vous vous concentriez sur un sort), la matière retrouve sa substance originale.

Pierre du transmutateur

À partir du niveau 6, vous pouvez passer 8 heures pour créer une pierre du transmutateur capable de contenir de la magie de transmutation. Vous pouvez utiliser la pierre vous-même ou la donner à une autre créature. Une créature gagne un avantage de votre choix tant que la pierre est en sa possession. Quand vous créez la pierre, choisissez son avantage parmi les options suivantes :

- Augmentation de la vitesse de 3 mètres quand la créature n'est pas encombrée
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance à l'acide, au feu, à la foudre, au froid ou au tonnerre (à choisir en même temps que l'avantage)
- Vision dans le noir à une distance de 18 mètres, telle que décrit dans le chapitre Partir à l'aventure

Chaque fois que vous lancez un sort de transmutation de niveau 1 ou plus, vous pouvez changer l'effet de votre pierre si celle-ci est en votre possession. Si vous créez une nouvelle pierre du transmutateur, celle précédemment créée cesse de fonctionner.

Métamorphe

Au niveau 10, vous ajoutez le sort *métamorphose* dans votre livre de sorts, s'il n'y est pas déjà inscrit. Vous pouvez lancer *métamorphose* sans dépenser d'emplacement de sort. En lançant le sort de cette manière, vous ne pouvez que vous cibler vous-même et vous transformer en une bête dont le facteur puissance est de 1 ou moins. Après avoir lancé *métamorphose* de cette manière, vous ne pouvez plus le faire jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long, bien que vous puissiez le lancer normalement en utilisant un emplacement de sort disponible.

Maître transmutateur

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour consommer la réserve de magie de transmutation stockée dans votre pierre du transmutateur en une seule explosion d'énergie. En agissant ainsi, choisissez l'un des effets suivants. Votre pierre du transmutateur est alors détruite et ne peut être recrée avant que vous ne terminiez un repos

long.

Jouvence. Vous touchez avec la pierre du transmutateur une créature consentante, et l'âge apparent de cette créature est réduit de 3d10 années, jusqu'à un minimum de 13 ans d'âge. Cet effet n'augmente pas l'espérance de vie de la créature.

Panacée. Vous mettez fin à toutes les maladies, malédictions et poisons qui affectent une créature en contact avec la pierre du transmutateur. La créature regagne également tous ses points de vie.

Restitution de vie. Vous lancez le sort *rappel à la vie* sur une créature que vous touchez au moyen de la pierre du transmutateur, sans avoir besoin d'utiliser un emplacement de sort ou d'avoir le sort écrit dans votre livre de sorts.

Transformation majeure. Vous pouvez transmuter un objet non-magique (pas plus grand qu'un cube de 1,50 mètre d'arêtes) en un autre objet non-magique d'une taille et d'une masse similaires et d'une valeur égale ou inférieure. Vous devez passer 10 minutes à manipuler l'objet pour pouvoir le transformer.