

Sorcier

Les sorciers jouent un jeu dangereux. Ils prêtent allégeance à des êtres surnaturels en échange de leur instruction dans les arts occultes et de l'accès à des connaissances interdites ou par ailleurs inaccessibles. Mais si les bénéfices que le sorcier en retire sont grands, le prix à payer est fort. Les entités qui prennent des sorciers sous leur tutelle sont des êtres d'une grande puissance, qui souhaitent disposer d'agents dévoués capables d'agir à leur place et d'œuvrer à l'accomplissement de leurs plans. Les raisons qui les motivent sont rarement claires ou même compréhensibles pour le commun des mortels et la plupart considèrent les créatures impliquées dans leur machination comme de simples pions. Les sorciers ont ainsi le privilège et la malédiction d'officier comme pièces maîtresses des jeux de leurs suzerains. Souvent charismatiques, ces individus savent convaincre les faibles d'esprit de les rejoindre au service de leur maître. Ce sont aussi des combattants qui passent plus de temps sur le terrain qu'à étudier dans des bibliothèques.

Un pacte lourd de sens

Plus que la nature de son maître, les raisons qui poussent un sorcier à conclure un tel pacte en disent long sur lui. La soif de pouvoir ou l'impatience pousse les étudiants en magie à prendre des chemins détournés et interdits pour puiser le pouvoir à sa source. Certains désespérés en quête de vengeance ou de salut contactent des forces au-delà de leur compréhension et vendent leur âme en échange d'une seconde chance et d'un pouvoir emprunté. Il y a aussi ceux qui sont manipulés par de puissantes créatures magiques qui leur font signer des contrats dont ils n'apprennent les termes qu'une fois l'accord scellé. D'autres encore décident de dédier leur vie au service du Bien et tentent d'entrer en contact avec des entités bienfaisantes.

Une quête sans fin

Quelle que soit la raison du pacte, les enseignements occultes de leurs précepteurs deviennent vite addictifs pour les praticiens de la sorcellerie. Constamment à la recherche de connaissances oubliées, de nouveaux rituels et de sorts interdits, les sorciers sont habités par une soif de magie et de mystère à laquelle bon nombre de leurs mécènes spirituels aiment leur faire croire qu'ils sont le seul remède.

Sorcier dissident

Il arrive que des sorciers agissent à l'encontre des inclinations de leur maître ; cas de figure plus fréquent qu'on ne le pense. De nombreux sorciers aux propensions bienfaisantes ont passé un pacte avec un être haineux, et considèrent les missions occasionnelles qu'ils doivent accomplir comme un mal nécessaire leur permettant d'acquérir le pouvoir qui leur permet de bien œuvrer. Les créatures quasi divines et puissantes comme les hospodars diaboliques ou les membres de la noblesse féérique ne se préoccupent généralement que peu des sorciers sous leur emprise, à moins que ceux-ci ne deviennent de réelles menaces.

Une réputation sulfureuse

Les sorciers entretiennent de mauvaises relations avec les autres utilisateurs de magie, qui les considèrent comme des tricheurs ayant usurpé leur pouvoir magique. Les choses ne se passent guère mieux avec le peuple en général, qui voit d'un mauvais œil les pactes avec les démons. Pour cette raison, les sorciers dissimulent leur vraie nature la plupart du temps, à l'instar de leurs enseignants. Dans certaines contrées, les sorciers sont traqués et leur art interdit.

Le chant des ténèbres

Bien sûr, il existe des exceptions. Mais il faut se rendre à l'évidence : la majorité des sorciers se vouent à des diables ou des démons qui les utilisent pour arriver à leurs ignobles fins, dissimulant leur véritable nature pour mieux manipuler leurs disciples. Les êtres infernaux sont particulièrement friands de serviteurs, et les diables puissants cherchent activement des sorciers potentiels pour grossir les rangs de leurs fidèles, n'hésitant pas à se faire passer pour ces créatures du Bien afin de mieux duper leur prochaine victime. Certaines créatures magiques puissantes existant dans le monde matériel, comme les aboleths, les nagas ou les coatl peuvent aussi accorder leur patronage à des sorciers. Ainsi, même avec les meilleures intentions, frayer avec la magie des sorciers n'est jamais sans risque, et peu résistent à ce que certains sages nomment « le chant des ténèbres ».

Magie de l'informe

Sur Eana, le Chancre est une force corruptrice insidieuse qui apparaît à de nombreux sorciers potentiels comme un maître peu exigeant. Il offre une source intarissable de pouvoir sans rien demander en retour, mais l'usage de la magie qu'il confère est addictif et corrupteur. Plus le sorcier utilise ses pouvoirs et plus il étudie le Chancre, plus son âme se flétrit tandis que son corps est consumé de l'intérieur par la dégénérescence du Chancre. De nombreux malheureux ont cru pouvoir dompter ce pouvoir pour le combattre, mais rares sont ceux qui peuvent lui résister. Bien souvent, lorsque le sorcier est devenu assez puissant pour s'opposer aux armées de son maître, il lui est déjà acquis corps et âme.



« Contempler les abysses ne suffit pas. Vous devez vous y plonger. Vous en imprégner. Alors seulement vous en sortirez grandi », Arzhan Na'Uh'Lrud, le Chantre des Ombres, s'adressant à ses disciples. Ce drow est considéré comme l'un des plus puissants sorciers de l'Inframonde.

Aptitudes de classe

Tous les sorciers acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de sorcier

Points de vie au niveau 1 : 8+ votre modificateur de Constitution

Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

Ⓐ (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante au choix

Ⓑ (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique

Ⓒ (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur

Ⓓ Une armure de cuir, une arme courante au choix et deux dagues

Le sorcier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sort	Niveau d'emplacement	Manifestations Connues
1	+2	Suzerain, Magie de pacte	2	2	1	1 ^{er}	-
2	+2	Manifestations occultes	2	3	2	1 ^{er}	2
3	+2	Faveur du pacte	2	4	2	2 ^e	2
4	+2	Augmentation de caractéristique	3	5	2	2 ^e	2
5	+3	-	3	6	2	3 ^e	3
6	+3	Aptitude de Suzerain	3	7	2	3 ^e	3
7	+3	-	3	8	2	4 ^e	4
8	+3	Augmentation de caractéristique	3	9	2	4 ^e	4
9	+4	-	3	10	2	5 ^e	5
10	+4	Aptitude de Suzerain	4	10	2	5 ^e	5
11	+4	Arcane (6 ^e niveau)	4	11	3	5 ^e	5
12	+4	Augmentation de caractéristique	4	11	3	5 ^e	6
13	+5	Arcane (7 ^e niveau)	4	12	3	5 ^e	6
14	+5	Aptitude de Suzerain	4	12	3	5 ^e	6
15	+5	Arcane (8 ^e niveau)	4	13	3	5 ^e	7
16	+5	Augmentation de caractéristique	4	13	3	5 ^e	7
17	+6	Arcane (9 ^e niveau)	4	14	4	5 ^e	7
18	+6	-	4	14	4	5 ^e	8
19	+6	Augmentation de caractéristique	4	15	4	5 ^e	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5 ^e	8

☒ Suzerain

Au niveau 1, vous avez pactisé avec un être d'outre monde de votre choix : le seigneur fiélon ou le seigneur sauvage, détaillés chacun à la fin de la description de cette classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 1, 6, 10 et 14.



Magie de pacte

Vos recherches occultes et les faveurs que vous octroie l'entité qui veille sur votre personne font désormais de vous un lanceur de sorts.



Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du sorcier. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de sorcier au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **Le sorcier**.

Emplacements de sort

La table **Le sorcier** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez. Elle précise en plus le niveau de ces emplacements, sachant qu'ils sont tous du même. Pour lancer un de vos sorts de sorcier du 1^{er} niveau ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos court ou long.

Quand vous êtes au niveau 5, par exemple, vous disposez de deux emplacements de sort du 3^e niveau. Si vous lancez le sort du 1^{er} niveau réprimande maléfique, il vous faut dépenser l'un de ces emplacements et le sort est alors lancé au 3^e niveau.



Sorts connus de 1^{er} niveau et plus

Vous connaissez deux sorts du 1^{er} niveau de la liste des sorts de sorcier, que vous choisissez.

La colonne Sorts connus de la table **Le sorcier** indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts de sorcier. Chacun de ces sorts doit être

d'un niveau inférieur ou égal à ce qui est indiqué dans la colonne Niveau d'emplacement à la ligne de votre niveau. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 6 de sorcier, vous apprenez un nouveau sort, qui peut être du 1^{er}, 2^e ou 3^e niveau.

Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de sorcier, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de sorcier que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts de sorcier (le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort).

Caractéristique magique

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts de sorcier, c'est pourquoi vous recourez à cette caractéristique chaque fois qu'un sort de sorcier fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Charisme lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de sorcier que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de sorcier.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur de vos sorts de sorcier.

☒ Manifestations occultes

Au fil de vos études occultes, vous avez exhumé des bribes de savoir interdit qui, une fois assimilées, peuvent déclencher l'Éveil à des facultés magiques impérissables.

Au niveau 2, vous recevez deux manifestations occultes de votre choix. Lorsque vous acquérez certains niveaux de sorcier, vous sélectionnez d'autres manifestations, comme indiqué à la colonne Manifestations connues de la table **Le sorcier**.

Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau dans cette classe, vous pouvez sélectionner l'une des manifestations que vous connaissez pour la remplacer par une autre, à condition d'en remplir les prérequis.



Faveur du pacte

Au niveau 3, votre Suzerain vous récompense pour votre loyauté. Vous recevez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

Pacte de la chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier*, que vous pouvez en plus lancer comme un rituel. Le sort n'est pas décompté du nombre de sorts que vous connaissez.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez choisir l'une des formes animales classiques ou l'une des suivantes : diablotin, esprit follet, pseudo-dragon ou quasit.

En outre, lorsque vous entrepenez l'action **Attaquer**, vous pouvez renoncer à l'une de vos propres attaques pour permettre à votre familier d'en effectuer une des siennes en jouant sa réaction.

Pacte de la lame

Au prix de votre action, vous pouvez faire apparaître une arme de pacte dans votre main libre. Vous choisissez chaque fois la forme prise par cette arme de corps à corps, sachant que vous disposez automatiquement de sa maîtrise quand vous la maniez. Cette arme est considérée comme magique pour ce qui est de passer outre à une résistance ou une immunité s'appliquant aux dégâts et attaques non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle passe plus de 1 minute à plus de 1,50 m de vous, si vous la renvoyez (aucune action requise), si vous recourez de nouveau à cette aptitude ou si vous mourez.

Vous pouvez transformer une arme magique en arme de pacte par l'intermédiaire d'un rituel spécial accompli alors que vous tenez l'arme. L'opération vous demande 1 heure et peut s'exécuter durant un repos

court. Vous pouvez ensuite renvoyer l'arme, qui repart dans un espace extradimensionnel. Après cela, l'arme réapparaît chaque fois que vous créez votre arme de pacte. Cette option ne peut s'appliquer à un artefact ou une arme intelligente. L'arme cesse d'être votre arme de pacte si vous mourez, si vous accomplissez le rituel d'une heure sur une autre arme magique ou si vous recourez à la forme inverse du rituel, permettant de briser le lien avec l'arme en 1 heure. Si le pacte qui vous unit à l'arme est rompu alors qu'elle se trouve dans un espace extradimensionnel, elle réapparaît à vos pieds.

Pacte du tome

Votre Suzerain vous confie un grimoire appelé *Livre des Ombres*. Lorsque vous recevez cette aptitude, choisissez trois sorts mineurs issus de n'importe quelles listes de classes, éventuellement différentes. Tant que vous portez l'ouvrage sur vous, vous pouvez lancer ces sorts mineurs à volonté. Ils ne sont pas décomptés du nombre de sorts mineurs que vous connaissez. S'ils n'apparaissent pas sur la liste de sorts du sorcier, ils n'en sont pas moins considérés comme tels dans votre cas.

Si vous perdez votre *Livre des Ombres*, vous pouvez accomplir une cérémonie d'une heure pour obtenir un exemplaire de rechange de la part de votre Suzerain. L'opération peut être menée durant un repos court ou long, et détruit l'exemplaire précédent. Le livre est réduit en cendres à votre mort.

Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.



Arcane

Quand vous atteignez le niveau 11, votre Suzerain vous confie un secret magique que l'on appelle arcane. Choisissez un sort du 6^e niveau de la liste du sorcier pour en faire un sort d'arcane.

Vous pouvez lancer votre sort d'arcane une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette option.

Vous recevez d'autres sorts d'arcane au fil de votre progression en niveaux de sorcier : un sort du 7^e niveau au niveau 13, un sort du 8^e niveau au niveau 15 et un sort du 9^e niveau au niveau 17. Vous récupérez toutes les utilisations dépensées de l'aptitude Arcane en terminant un repos long.



Maître de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos propres réserves mystiques pour implorer votre Suzerain afin de récupérer des emplacements de sort. Vous pouvez ainsi passer 1 minute à solliciter votre protecteur pour qu'il vous permette de regagner tous les emplacements dépensés de votre aptitude de Magie de pacte. Une fois que vous avez récupéré des emplacements grâce à cette aptitude, vous ne pouvez pas la réutiliser avant d'avoir terminé un repos long.



Manifestations occultes

Quand une manifestation occulte affiche un ou plusieurs prérequis, vous devez les remplir pour pouvoir l'ap-prendre. Quand un niveau est prérequis, il s'agit de votre niveau de sorcier.

Armure d'ombres

Vous pouvez lancer *armure de mage* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Avachissement

Prérequis : niveau 5

Vous pouvez lancer *lenteur* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Bond surnaturel

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *saut* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Buveur de vie

Prérequis : niveau 12, aptitude de pacte de la lame

Lorsque vous touchez une créature avec votre arme de pacte, vous lui infligez des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme (minimum de 1).

Chaînes invisibles

Prérequis : niveau 15, aptitude de pacte de la chaîne

Vous pouvez lancer *immobilisation de monstre*, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles, à condition de cibler un céleste, un fiélon, un ravageur du Chancré ou un élémentaire. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette manifestation sur une même créature.

Décharge déchirante

Prérequis : sort mineur décharge occulte

Lorsque vous lancez *décharge occulte*, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts infligés en cas d'attaque réussie.

Décharge répulsive

Prérequis : sort mineur décharge occulte

Lorsque vous touchez une créature avec *décharge occulte*, vous pouvez repousser la créature de 3 m en ligne droite.

Discours bestial

Vous pouvez lancer *communication avec les animaux* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Façonneur de chair

Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *métamorphose* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Foulée ascensionnelle

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *lévitation* sur votre propre personne, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Fusion ombreuse

Prérequis : niveau 5

Lorsque vous vous trouvez dans une zone d'obscurité ou faiblement éclairée, vous pouvez au prix de votre action devenir invisible jusqu'à ce que vous vous déplacez, entrepreniez une action ou jouiez votre réaction.

Lame assoiffée

Prérequis : niveau 5, aptitude de pacte de la lame

Chaque fois que vous entreprenez l'action **Attaquer** à votre tour de jeu, vous pouvez effectuer deux attaques avec votre arme de pacte au lieu d'une seule.

Lance occulte

Prérequis : sort mineur décharge occulte

Lorsque vous lancez *décharge occulte*, la portée correspondante est de 90 m.

Livre des secrets ancestraux

Prérequis : aptitude de pacte du tome

Vous pouvez désormais inscrire des rituels magiques dans votre *Livre des Ombres*. Choisissez deux sorts du 1^{er} niveau qui affichent le mot-clé « rituel », tirés de n'importe quelles listes de classe (éventuellement différentes). Ces sorts apparaissent dans le livre et ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous connaissez. Tant que vous tenez votre *Livre des Ombres*, vous pouvez lancer les sorts choisis comme rituels. Si vous ne les avez pas appris par un autre intermédiaire, vous ne pouvez lancer ces sorts qu'en tant que rituels.

Vous pouvez également jeter tout sort de sorcier que vous connaissez comme rituel s'il présente le mot-clé « rituel ». Vous pourrez ajouter d'autres sorts rituels à votre *Livre des Ombres* au fil de vos aventures. Lorsque vous trouvez un tel sort, vous pouvez le retrancrire dans l'ouvrage si son niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de sorcier arrondie au supérieur et si vous y consacrez le temps nécessaire. Cette opération demande 2 heures et 50 po d'encre rares par niveau du sort.

Maître des formes

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer *modification d'apparence*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Mille visages

Vous pouvez lancer *déguisement*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Murmures d'outre-tombe

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *communication avec les morts*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Murmures impérieux

Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *compulsion* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Perception transférée

Vous pouvez au prix de votre action toucher un humanoïde consentant pour percevoir par l'intermédiaire de ses sens jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que la créature reste sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez entretenir ce lien à chaque tour consécutif, au prix de votre action, les effets persistant alors jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que vous profitez ainsi de la perception d'une autre créature, tous ses sens spéciaux vous sont accessibles, mais vous êtes vous-même considéré comme aveuglé et assourdi en ce qui concerne votre environnement direct.

Présence captivante

Vous recevez la maîtrise des compétences Persuasion et Tromperie.

Royaumes lointains

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer *œil du mage*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Sbires du Chaos

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *invocation d'élémentaire* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Sombre présage

Prérequis : niveau 5

Vous pouvez lancer *malédiction* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Verbe du cauchemar

Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *confusion* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Vigueur fiélonne

Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur votre propre personne comme sort du 1^{er} niveau, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Vision du diable

Vous voyez normalement dans l'obscurité, qu'elle soit d'origine magique ou non, jusqu'à une distance de 36 m.

Vision occulte

Vous pouvez lancer *détection de la magie*, à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Vision sorcière

Prérequis : niveau 15

Vous discernez la forme véritable de toute créature métamorphe ou dissimulée par un effet magique d'illusion ou de transmutation si elle se trouve dans un rayon de 9 m et qu'elle est en vue, c'est-à-dire qu'aucun obstacle ne la cache entièrement.

Visions brumeuses

Vous pouvez lancer *image silencieuse*, à volonté, sans dépenser ni emplacement de sort ni composantes matérielles.

Voix du maître des chaînes

Prérequis : aptitude de pacte de la chaîne

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier et percevoir par le biais de ses sens tant que vous êtes tous deux sur le même plan d'existence. Par ailleurs, tant que vous profitez des sens de votre familier, vous pouvez vous exprimer avec votre propre voix par son intermédiaire, même s'il n'est pas doué de parole.

Volceur de destinées

Vous pouvez lancer *imprécation* une fois en dépensant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez attendre d'avoir terminé un repos long pour pouvoir le refaire.

Yeux du gardien des runes

Vous êtes capable de déchiffrer tout ce qui est écrit. La marque de Mort, dieu des secrets, peut vous mettre en échec. Dans ce cas, vous devez trouver un moyen, soit de lever l'interdit surnaturel, soit de déchiffrer le texte par des moyens non magiques.

« Histoires de sorciers... »

Dans une crypte décorée de riches tentures cramoisies, une sorcière au visage anguleux scande des incantations face aux ténèbres. Elle brandit une dague recourbée et fait courir la lame en travers de sa paume, les mains tendues au-dessus d'un brasero.

Elle laisse le sang couler et goutter dans les flammes dans un grésillement sifflant. Face à elle, les ombres semblent s'agglomérer en une silhouette plus sombre que la nuit elle-même. Elle se prosterne tandis que les braises devant elle se mettent à fumer abondamment et que les flammes s'éteignent comme étouffées.

Une jeune femme aux yeux blancs et vitreux, comme gelés dans leurs orbites, se tient face à une bande de pillards orcs dans un blizzard hurlant. Les sauvages se ruent vers elle tandis qu'elle murmure une invocation au roi de l'hiver dans une langue depuis longtemps oubliée. Le givre s'empare des jambes de ses assaillants, puis de leurs corps entiers. Elle entend un rire carnassier résonner dans son esprit alors que les orcs se figent, le visage déformé par la terreur et la douleur.

Un gnome en riches habits déambule parmi les chemins de planches d'un site archéologique. Il se penche pour ramasser un jeton de pierre blanche polie sur lequel est gravé le dessin d'un œil à la pupille fendue. Il y reconnaît un objet de pouvoir. Dans les mois qui suivront, ces jetons et tout ce qui y a trait deviendront son obsession. Il apprendra tout ce qu'il y a à savoir à leur sujet, comment et où les trouver, comment utiliser leur pouvoir. Ce savoir est précieux, mais quelque essence imémoriale souhaite aussi que toutes ces pièces soient réunies.



Les puissances d'Eana

Les entités susceptibles de devenir le suzerain d'un sorcier sont nombreuses. Les plus puissantes peuvent avoir plusieurs sorciers à leur service, d'autres ne sont capables d'avoir qu'un seul agent, et suivent donc de très près ses agissements. Ci-dessous un aperçu des principales puissances envisageables, en gardant à l'esprit que cette liste n'est qu'indicative et non exhaustive.

◆ **Puissances du Bien** : un djinn, un vénérable coatl, un naga gardien.

◆ **Puissances Neutres** : un roi ou une reine des fées ; un puissant géant des tempêtes ou des nuages.

◆ **Puissances du Mal** : le Chancre, le kraken, les aboleths, les princes démons, les hospodars diaboliques, un roi efrit, un esprit naga.

Les entités avec lesquelles les sorciers peuvent pactiser sont souvent de puissants êtres venus d'autres mondes. Il ne s'agit pas de dieux, mais de puissances, c'est-à-dire des êtres ayant la faculté de prêter une partie de leurs aptitudes, de créer un canal d'énergie arcanique. Plusieurs entités octroient ainsi leurs manifestations et facultés aux sorciers, en contrepartie de faveurs non négligeables.

Certaines collectionnent les sorciers, que ce soit pour partager leur savoir mystique ou pour pouvoir se targuer de soumettre facilement des mortels à leur volonté. D'autres distillent leur pouvoir au compte-gouttes et ne concluent de pacte qu'avec une poignée d'individus, voire un seul. Des sorciers qui servent le même Suzerain peuvent se considérer comme des alliés ou des frères et sœurs, mais également dans certains cas comme des rivaux.

☒ Le seigneur fiélon

Vous avez conclu un pacte avec un fiélon, un être des Plans Inférieurs aux desseins foncièrement mauvais alors que vos intentions ne le sont pas forcément. Ces entités ne souhaitent qu'une chose : corrompre et détruire toute chose, y compris vous-même.

Les fiélons se répartissent essentiellement entre démons et diables. Les premiers sont chaotiques mauvais, les seconds sont loyaux mauvais. Ci-dessous vous trouverez un aperçu des plus célèbres seigneurs des ténèbres. Les diables ont tous le titre d'hospodar qui correspond à leur rang supérieur dans la hiérarchie diabolique, tandis que pour les démons, on parle souvent de « prince »..

☒ **Akhlitôl la vengeresse.** Princesse démon serpentine, Akhlitôl soutient ceux qui ont été victimes d'injustice ou d'oppression, et sont déterminés à se faire justice eux-mêmes.

☒ **Gegaôr la bête furieuse.** Pure furie bestiale, Gegaôr prône la domination des plus forts et des plus aptes. Il encourage à se libérer de l'hypocrisie et d'être entier, franc et instinctif.

☒ **Liridem l'amer.** Artiste, créateur et poète, Liridem est un prince démon d'une grande beauté, mais hanté par le désir d'absolu. Tout ce qui n'est pas parfait mérite d'être détruit. Il soutient ceux qui ne peuvent se satisfaire d'une existence médiocre et ceux qui prennent simplement plaisir à regarder le monde brûler.

☒ **Nisgrîph le prince des mensonges.** Courtisan, séducteur et moqueur, Nisgrîph le masqué se plaît à pointer les failles, à dénoncer les facilités et paresse. Il soutient ceux qui désirent gagner du pouvoir au cœur d'un système corrompu, tout autant que ceux qui veulent semer les graines d'une distrayante discorde au milieu d'un paradis de bons sentiments.

☒ **Hospodar Askinos le buveur de douleur.** Maître des géomancies, le plan pénitentiaire glacé, et lié par un pacte à Givreuse, Askinos n'aime rien tant que recevoir de nouveaux prisonniers, de préférence d'essences puissantes et variées.

☒ **Hospodar Ntadadiph le cauchemar.** Horreur à l'état pur de l'abîme, il est le maître de l'épouvante et des illusions. Ses serviteurs préférés sèment la terreur de par le monde.

☒ **Hospodar Karathaan le seigneur de guerre.** Général conquérant, il rêve d'armées dédiées à son œuvre, envahissant Eana. Il est vénéré par les hobgobelins et ceux qui aspirent à se tailler un royaume à l'épée. Tout sorcier qui vénérerait également Karathaan a des chances de pouvoir s'entendre avec ces gobelinoïdes.

☒ **Hospodar Methridanou le modeleur.** La passion de ce diable est la création, mais elle est toujours pervertie, cruelle ou malsaine. Il soutient les êtres à la curiosité malsaine et leur permet d'aller toujours plus loin dans cette voie faite d'expériences blasphematoires, de magie corruptrice, de domination et de tortures.

Liste étendue de sorts

Votre seigneur fiélon vous donne accès à une liste étendue de sorts quand vous sélectionnez un nouveau sort de sorcier. Les sorts suivants s'ajoutent ainsi dans votre cas à la liste de sorts du sorcier. Selon le seigneur fiélon auquel vous avez juré allégeance, vous aurez accès à des pouvoirs différents.

Sorts spéciaux d'Askinos

Niveau de sort	Sorts
1 ^{er}	<i>Injonction, rire affreux</i>
2 ^e	<i>Immobilisation de personne, toile d'araignée</i>
3 ^e	<i>Malédiction, tempête de neige</i>
4 ^e	<i>Tempête de grêle, tentacules noirs</i>
5 ^e	<i>Cône de froid, domination de personne</i>

Sorts spéciaux de Methridanou

Niveau de sort	Sorts
1 ^{er}	<i>Injonction, simulacre de vie</i>
2 ^e	<i>Croissance d'épines, métal brûlant</i>
3 ^e	<i>Animation des morts, glyphes de garde</i>
4 ^e	<i>Façonnage de la pierre, métamorphose</i>
5 ^e	<i>Animation d'objets, main du mage</i>

Sorts spéciaux des Seigneurs fiélons Líridem, Nisgríph, Ntadadiph

Niveau de sort	Sorts
1 ^{er}	<i>Déguisement, injonction</i>
2 ^e	<i>Détection de pensées, modification d'apparence</i>
3 ^e	<i>Communication à distance, malédiction</i>
4 ^e	<i>Assassin imaginaire, confusion</i>
5 ^e	<i>Domination de personne, modification de mémoire</i>

Sorts spéciaux des Seigneurs fiélons Akhlítôl, Gegaôr, Karathaan

Niveau de sort	Sorts
1 ^{er}	<i>Héroïsme, marque du chasseur</i>
2 ^e	<i>Agrandissement/rapetissement, arme magique</i>
3 ^e	<i>Protection contre l'énergie, rapidité</i>
4 ^e	<i>Insecte géant, métamorphose</i>
5 ^e	<i>Brume mortelle, fléau d'insectes</i>



Votre Faveur du pacte

Chaque Faveur du pacte engendre une créature ou un objet spécial qui reflète le tempérament de votre Suzerain.

⦿ **Pacte de la chaîne.** Votre familier est plus rusé que la normale. Sa forme de base peut également rappeler ses origines (diablotin ou quasit par exemple pour le seigneur fiélon).

⦿ **Pacte de la lame.** Si vous servez un seigneur fiélon, votre arme pourrait avoir l'aspect d'une hache en métal noir orné de motifs ignés. Liée à un seigneur sauvage, votre arme pourrait être en permanence enveloppée d'un souffle, une légère brise.

⦿ **Pacte du tome.** Votre Livre des Ombres pourrait être un lourd tome relié en fer et peau de démon. Le seigneur fiélon vous aura fait don des invocations qu'il recèle et de secrets interdits sur les contrées les plus funestes du cosmos. En vous liant au seigneur sauvage, votre ouvrage pourrait s'ouvrir comme agité par un vent invisible, et arriver directement à la bonne page tandis que les mots pourraient paraître changer de forme tant qu'on ne fixe pas son regard dessus.



Faveur de l'obscur

Dès le niveau 1, lorsque vous faites tomber une créature hostile à 0 point de vie, vous recevez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (minimum de 1).



Fortune de l'obscur

À partir du niveau 6, vous pouvez invoquer votre Suzerain pour qu'il influe sur le destin en votre faveur. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette aptitude pour ajouter 1d10 au résultat du jet. Vous pouvez attendre d'avoir lancé le dé, mais devez prendre votre décision avant que le jet n'entraîne la moindre conséquence. Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir y recourir de nouveau.



Résistance fiélonne

À partir du niveau 10, vous pouvez désigner un type de dégâts quand vous terminez un repos court ou long. Vous bénéficiez alors d'une résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en désigniez un autre dans le cadre de cette aptitude. Les dégâts infligés par les armes magiques ou en argent passent outre à cette résistance.



Voyage infernal

À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette aptitude pour la transporter aussitôt vers les Plans Inférieurs. La créature disparaît alors et se retrouve projetée dans un environnement cauchemardesque.

À la fin de votre tour de jeu suivant, la cible revient dans l'espace qu'elle occupait précédemment ou l'espace inoccupé le plus proche. Si son type n'est pas fiélon, elle subit 10d10 dégâts psychiques, profondément ébranlée par ce qu'elle vient de vivre.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.