

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LE SORCIER DE DEXTRE

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire

Une aide de jeu officielle proposée par Marco Conti

dans *Signs & Portents 45*

Traduit par Christophe INSA

Relecture : Emmanuel Luc, Eric Dubourg, zaoutir, Rodolphe Leroy

Illustrations : Brian Williams

LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Le Sorcier de Dextre

Comme beaucoup d'érudits le savent, le principe de dualité du monde d'Aon implique que rien ne peut exister sans son contraire. Ce principe est un fait établi pour tous les magiciens du Magnamund. La magie se divise en deux Voies, dénommées Voie de la Magie de dextre (dextromancie) et Voie de la Magie de sénestre (sénestromancie). D'après les Frères de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, leurs pouvoirs magiques viennent des étoiles et seuls les hommes au cœur pur peuvent en canaliser la puissance. Alors d'où peut bien provenir la Magie de Dextre ?

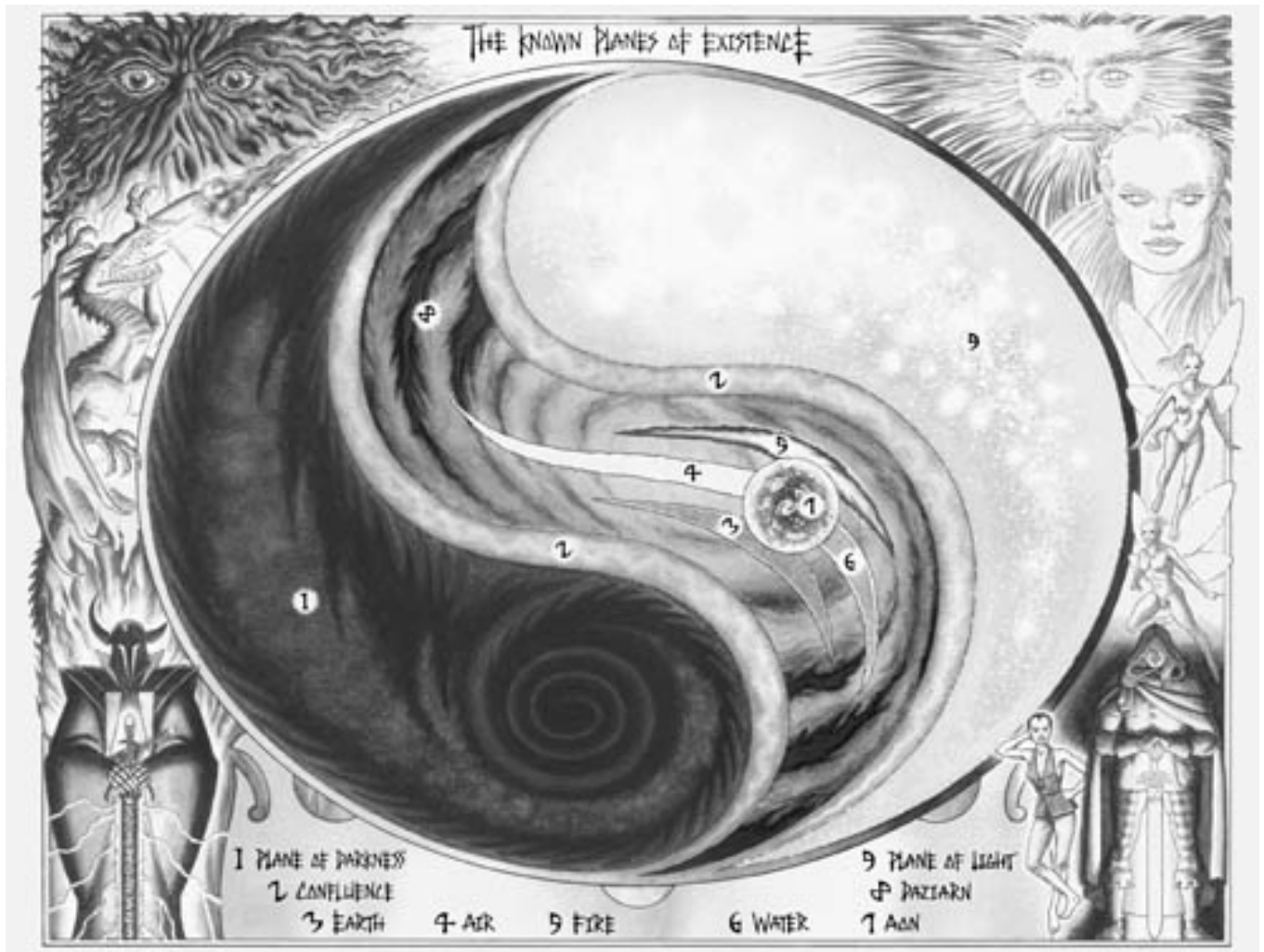
Les Nadziranim sont probablement les seuls à pouvoir répondre à cette question (si l'on excepte le Maître des Ténèbres Gnaag), mais leurs esprits sont si étrangers à la pensée humaine que toute réponse de leur part serait d'une utilité douteuse. Il peut être établi que la Magie de Dextre est liée à l'énergie brute du Plan des Ténèbres ; sa terrifiante puissance est si importante que le corps humain est trop fragile pour l'endurer sans assistance, étude et connaissances.



Malgré sa nature maléfique, il existe toujours des gens pour se laisser entraîner par la puissance séduisante qu'offre la Magie de dextre ; des hommes et des femmes qui décident, pour diverses raisons, que le prix exorbitant pour un tel pouvoir en vaut la chandelle. On appelle ces individus, par peur et haine, des Sorciers de Dextre.

Il existe deux catégories de Sorciers. Premièrement, il y a les Nadziranim. Le pouvoir de la Magie de dextre s'écoule en eux comme une rivière, leur corps étant insensible à son influence. Les Nadziranim peuvent apprendre et lancer les sorts de dextre avec aisance, et nombreux sont ceux qui mêlent leur adoration des Dieux des Ténèbres et l'étude de la sombre sorcellerie. Les frères sorciers humains sont moins puissants, car leur corps et leur âme doivent souffrir pour canaliser la magie noire.

Ce qui suit ne concerne que les Sorciers humains, mais les Nadziranim (voir le Grimoire du Magnamund page 280) peuvent prendre des niveaux de cette classe de personnage sans malus.



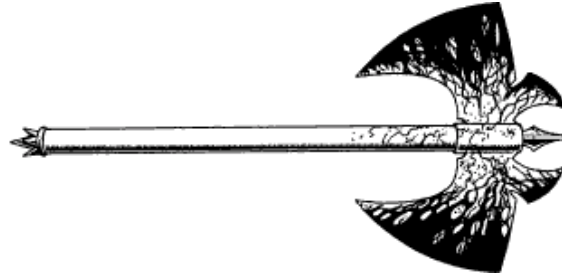
Les Sorciers humains de n'importe quel type et race (Durenorais, Drakkarim, etc...) consacrent leurs vies à l'étude de la Magie Noire. Personne ne devient spontanément un Sorcier de Dextre. Il faut qu'un Maître les prenne pour esclaves et les corrompe, donnant vie à des parodies blasphématoires de la Confrérie, souvent infiltrées parmi les classes populaires.

L'objectif principal d'un Sorcier de Dextre est de trouver le moyen le plus efficace d'utiliser ses pouvoirs magiques pour perturber les forces des fidèles à Ishir et Kai ; le second objectif est de s'incorporer au cœur de la haute société des Pays Libres, pour la corrompre et ainsi permettre d'accélérer la conquête des Maîtres des Ténèbres.

Quand ces Sorciers partent en voyage, c'est généralement pour une raison bien précise : certains se dirigeront vers les Royaumes des Ténèbres pour apprendre auprès des Nadziranim tandis que d'autres partiront à la recherche de reliques et d'anciens grimoires.

Profil. Alors que les Adorateurs des Ténèbres œuvrent à l'accroissement du nombre d'âmes dévouées aux Dieux des Ténèbres, les Sorciers de Dextre consacrent leur temps à rechercher de nouveaux outils ou sorts dans le but d'accroître leur pouvoir personnel. Les Sorciers de Dextre sèment la peur, la haine et le mensonge dans le cœur des hommes et des femmes des Pays Libres.

Un Sorcier de Dextre peut tout autant se mettre à la recherche d'artefacts antiques créés par les serviteurs des Ténèbres dans des temps reculés que chercher à localiser un artefact de la Lumière dans l'intention de le détruire une fois pour toute. La quête la plus courante (et jusqu'à présent inachevée) est naturellement la recherche des Pierres Maudites et des Runes d'Agarash le damné.



Allégeance. Un Sorcier de Dextre est dévoué au Mal sans rémission possible. Ceux qui peuvent suivre la Voie de la Magie de dextre sans être totalement dévoué au Mal sont une espèce très rare. Parfois ceux qui renoncent à avancer dans la classe sont considérés comme des traîtres par les autres Sorciers de Dextre et comme des renégats par les serviteurs de la Lumière, ils mènent alors une vie très difficile.

Religion. Les Sorciers de Dextre sont plus des chercheurs que des dévots, mais leur foi pour les Cinq Dieux des Ténèbres (Karaushnith la charnelle, Tharrayn le fou, Vurnos le pestiféré, Xhagvash le sanguinaire et Naar le corrupteur) est assurément forte. Naar reste le dieu qu'ils vénèrent le plus.

Antécédents. Les Nadziranim sont les Sorciers de Dextre les plus puissants qui soient dans le Magnamund : leur potentialité et leur liberté d'exploitation de cette magie dépasse de beaucoup celles des simples mortels. Néanmoins, ils ont enseigné à beaucoup de gens les Voies de la Magie Noire, qu'il s'agisse de Drakkarim ou d'humains des Peuples Libres. Des rumeurs affirment que même des Gloks ont appris quelques pouvoirs de la Magie de dextre, mais le seul à connaître la vérité sur ce sujet est le Maître des Ténèbres Gnaag lui-même. Un Sorcier de Dextre originaire d'un pays autre que les Royaumes des Ténèbres garde tous les bénéfices de son pays d'origine.

Autres classes. Un Sorcier de Dextre ne peut attendre d'aide que des partisans des Ténèbres ou bien de personnes ignorantes de la noirceur de son âme. Les alliés naturels des Sorciers de Dextre sont les Adorateurs des Ténèbres, les Guerriers des Ténèbres et très occasionnellement les Druides de Céner. S'ils ont des buts communs, une alliance temporaire peut être conclue avec les Sorcières Chadakines ou les Assassins de Rhem.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Sorciers de Dextre.

Caractéristiques. Intelligence, Sagesse, Charisme et Constitution sont les caractéristiques primordiales pour libérer la puissance de la Magie de dextre. Seul un esprit acéré avec une grande conscience et une personnalité forte peut manipuler la force corruptrice et horrible de la Magie de dextre. Néanmoins, sans un corps sain, le Sorcier est condamné à une mort certaine.

Dé d'Endurance : d6

Vitesse de base : 9 mètres

Compétences de classe

Les compétences de classe du Sorcier de Dextre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Langue (-), Perception (Sag), Profession (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Sag), Psychologie (Sag), Soins (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : (5 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 5 + modificateur d'Int

SORCIERS DE DEXTRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Bonus de base de l'attaque magique	Dégât magique de base	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	+1	1d6	Combat Magique, Volonté, Premier Pacte des Ténèbres, Sorts de dextre (Degré I)
2	+1	+0	+0	+3	+2	1d6	Baguette Ténébreuse (Rafale Magique), Dissimulation d'Aura +2
3	+1	+1	+1	+3	+3	1d6	Conscience Psychique (Créer un Bouclier)
4	+2	+1	+1	+4	+4	1d8	Conscience Psychique (Focaliser 1 fois/jour)
5	+2	+1	+1	+4	+5	1d8	Cristal de pouvoir, Baguette Ténébreuse (Affaiblissement)
6	+3	+2	+2	+5	+6/+1	1d8	Second Pacte des Ténèbres, Conscience Psychique (Attaque), Sorts de dextre (Degré II)
7	+3	+2	+2	+5	+7/+2	1d8	
8	+4	+2	+2	+6	+8/+3	1d10	Conscience Psychique (Focaliser 2 fois/jour), Baguette Ténébreuse (Peur)
9	+4	+3	+3	+6	+9/+4	1d10	Conscience Psychique (Assommer)
10	+5	+3	+3	+7	+10/+5	1d10	Dissimulation d'Aura +4
11	+5	+3	+3	+7	+11/+6/+1	1d10	Troisième Pacte des Ténèbres, Baguette Ténébreuse (Aveuglement), Sorts de dextre (Degré III)
12	+6/+1	+4	+4	+8	+12/+7/+2	2d6	Conscience Psychique (Focaliser 3 fois/jour), Conscience Psychique (Bouclier Instinctif)
13	+6/+1	+4	+4	+8	+13/+8/+3	2d6	
14	+7/+2	+4	+4	+9	+14/+9/+4	2d6	Baguette Ténébreuse (Terreur)
15	+7/+2	+5	+5	+9	+15/+10/+5	2d6	
16	+8/+3	+5	+5	+10	+16/+11/+6/+1	2d8	Conscience Psychique (Focaliser 4 fois/jour)
17	+8/+3	+5	+5	+10	+17/+12/+7/+2	2d8	Baguette Ténébreuse (Paralysie)
18	+9/+4	+6	+6	+11	+18/+13/+8/+3	2d8	Dissimulation d'Aura +6
19	+9/+4	+6	+6	+11	+19/+14/+9/+4	2d8	
20	+10/+5	+6	+6	+12	+20/+15/+10/+5	2d10	Creuset de Pouvoir Maléfique, Conscience Psychique (Focaliser 5 fois/jour)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de classe du Sorcier de Dextre.

Armes et armures. Le Sorcier de Dextre est formé au port des armures légères et au maniement des armes suivantes : dague, gourdin, fouet, glaive et épée bâtarde.

Dissimulation d'Aura. Grâce à cette aptitude, le Sorcier de Dextre acquiert une forme de Résistance à la magie contre les sorts ou les disciplines Kaï capables de révéler son allégeance maléfique. Si cette Résistance à la magie contre le sort ou le pouvoir de détection est efficace, le Sorcier apparaît comme un Adepté d'une puissance modérée, avec pour allégeance l'Équilibre. Ce pouvoir est actif même si le Sorcier est inconscient ou s'il ne sait pas qu'on essaie de lire son aura, et cela s'applique aussi bien à lui qu'aux objets qu'il porte.



Pactes des Ténèbres. Pour devenir un Sorcier de Dextre, un mortel doit dédier son corps et son esprit aux cinq Dieux des Ténèbres, le Quintumvirat. Le rituel doit être célébré lors de la nouvelle lune, lorsque le pouvoir d'Ishir est le plus faible. Cette cérémonie est appelée Premier Pacte, et elle est accomplie au premier niveau. Par la suite, le Sorcier de Dextre renouvelle son pacte avec les Ténèbres aux niveaux 6 et 11.

Un Nadziranim acquérant des niveaux de Sorcier de Dextre n'a pas besoin de pratiquer les cérémonies des Pactes des Ténèbres. Il gagne directement les bénéfiques liés à ces aptitudes spéciales au niveau où elles sont normalement acquises sans en encourir les désavantages. Toutefois, nombreux sont ceux qui se font tatouer les symboles du Quintumvirat sans que cela ne leur soit véritablement nécessaire.

Premier Pacte des Ténèbres. Le premier rituel, qui a lieu au niveau 1, est très simple. Avec l'assistance d'un Adorateur des Ténèbres de Naar, l'apprenti Sorcier de Dextre doit se faire tatouer sur le corps les symboles représentant les cinq Dieux des Ténèbres. Si l'un des Dieux refuse qu'il ne devienne un serviteur des Ténèbres, le pauvre apprenti meurt dans d'abominables souffrances. Si le Quintumvirat estime le candidat valable, le nouveau sorcier acquiert le sous-type Rejeton des Ténèbres, la connaissance du Sombre Langage parlé et écrit, et surtout la capacité de manipuler les forces de la Magie de dextre.



À l'achèvement du Premier Pacte, les tatouages agissent comme de petits portails ouverts sur le Plan des Ténèbres, source de la Magie de dextre. Porter en soi l'essence du Plan des Ténèbres est un acte dangereux : au niveau 1, le Sorcier de Dextre doit déterminer aléatoirement ses points d'Endurance de départ par un jet de dé, contrairement aux autres types de personnages qui obtiennent le maximum de leur dé d'Endurance au niveau 1. Le Sorcier de Dextre ajoute tout de même son modificateur de Constitution au résultat obtenu au jet de dé, pour gagner au minimum un point d'Endurance.

Combat Magique. Un Sorcier de Dextre emploie son niveau de classe comme bonus de base à l'attaque magique lors de ses attaques avec ses sorts de dextre (voir colonne Bonus de base à l'attaque magique). Cette aptitude représente l'entraînement reçu pour canaliser les énergies magiques lors des combats. Si un Sorcier de Dextre obtient des niveaux dans d'autres classes, il n'ajoute ces niveaux de classe à son bonus de base à l'attaque magique que si ces autres classes bénéficient de l'aptitude Combat Magique.

Volonté. La volonté de fer du Sorcier de Dextre et les pouvoirs qui lui sont accordés par les Pactes des Ténèbres sont la source d'une force mentale presque surnaturelle. En termes de jeu, chaque Sorcier de Dextre possède une caractéristique supplémentaire appelée Volonté. Au niveau 1, le score de Volonté du sorcier est égal à son score de Sagesse. À chaque niveau suivant, son score de Volonté augmente d'un nombre de points égal à son modificateur de Sagesse (avec un minimum de 1 point). Le Sorcier de Dextre récupère en 24 heures un nombre de points de Volonté perdus égal à son score de Charisme. S'il tombe à 0 point de Volonté, il n'est plus capable de lancer aucun sort de dextre jusqu'à ce qu'il regagne au moins 1 point de Volonté.

Baguette Ténébreuse. A partir du niveau 2, le Sorcier de Dextre devient capable de fabriquer une Baguette Ténébreuse. Cela nécessite d'utiliser une quantité d'un matériau spécifique appelé Nyneril d'un montant équivalent à 1 000 Couronnes d'or. Il doit réussir un test d'Artisanat (Alchimie) avec un DD de 20 pour donner forme à la baguette ainsi qu'une semaine de travail acharné durant laquelle le Sorcier ne peut lancer aucun de ses sorts car tous ses pouvoirs magiques doivent être concentrés sur la fabrication de l'objet. À la fin de la semaine le Sorcier doit réussir un test de Concentration avec un DD de 20 et doit dépenser 1 000 PX. Le Sorcier ne peut pas perdre de niveau en créant la baguette et s'il n'a pas suffisamment de PX, cette perte se transforme en une pénalité pour atteindre le niveau suivant.

Par exemple : Zar est un Sorcier de Dextre de niveau 2 avec 1 500 PX. Il veut créer sa première Baguette Ténébreuse. Zar fait les jets et dépense les 1 000 PX. Pour cela, il perd 500 PX et atteint les 1 000 PX minimum pour être au niveau 2 et en outre, il doit atteindre 2 500 PX au lieu de 2 000 PX pour atteindre le niveau 3 : il s'agit des 500 PX qu'il n'a pas pu dépenser et qui ont été transformés en pénalité.

Un Sorcier ne peut fabriquer qu'une seule baguette par niveau d'expérience.

Une baguette est trop fragile et trop courte pour servir d'arme de corps à corps. Une fois forgée, le Nyneril de la baguette perd ses propriétés de transparence et de brillance car la magie noire s'est diffusée dans la cristal qui devient par la suite plus noire que la nuit et qui semble absorber toute lumière alentour.

Une Baguette Ténébreuse peut être utilisée par tout personnage possédant la caractéristique Volonté pour produire une rafale magique. Le personnage utilise son bonus de base à l'attaque magique pour frapper ses cibles avec cette rafale, comme tout autre type d'attaque magique. Seuls les Sorciers de Dextre apprennent des effets plus perfectionnés lorsque leur niveau progresse.

Pour une même attaque avec sa baguette, le Sorcier ne peut dépenser un nombre de points de Volonté supérieur à son niveau, mais plusieurs effets peuvent être combinés selon son bon vouloir.



Rafale Magique – Cette rafale magique inflige 1d6 points de dégâts par point de Volonté dépensé. Elle peut être contrée par la magie : le DD est égal au résultat du jet d'attaque magique. Lorsqu'un Sorcier de Dextre utilise ce pouvoir, la rafale inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Affaiblissement - Si la rafale d'affaiblissement touche une cible vivante, celle-ci perd 1 point de Force par point de Volonté dépensé par le Sorcier de Dextre. Les points perdus sont récupérés selon le rythme habituel.

Peur – Une rafale de peur est un effet magique mental. Toute cible touchée par cet éclair doit faire un test de Volonté avec un DD égal à 10 + la moitié du niveau de classe du Sorcier + le modificateur de Sagesse de celui-ci. Si elle rate son jet de sauvegarde, la cible est secouée pendant deux rounds par point de Volonté dépensé du Sorcier.

Aveuglement - Une cible touchée par une rafale d'aveuglement doit faire un test de Vigueur avec un DD égal à 10 + la moitié du niveau de classe du Sorcier + son modificateur de Sagesse. Si elle rate son jet de sauvegarde, la cible est aveuglée pendant un round par point de Volonté dépensé par le Sorcier.

Terreur - Identique à la rafale de peur, si ce n'est que la victime est effrayée pendant un round par tranche de deux points de Volonté dépensés.

Paralyse - Une cible touchée par une rafale paralysante doit faire un test de Volonté avec un DD égal à 10 + la moitié du niveau de classe du Sorcier + le modificateur de Sagesse de celui-ci. Si elle rate son jet de sauvegarde, la cible est paralysée pendant un round par tranche de deux points de Volonté dépensés.

Conscience Psychique (Sur). À partir du niveau 3, l'expérience du Sorcier de Dextre lui permet de se défendre efficacement dans les Combats Psychiques. Et lorsque son expérience augmente, il acquiert les actions de Focaliser, Attaque et Assommer. À partir du niveau 12, il n'a plus besoin de dépenser de points de Volonté pour maintenir un bouclier mental, cette défense devient instinctive.

Cristal de Pouvoir. À partir du niveau 5, le Sorcier de Dextre devient capable de fabriquer des Cristaux de Pouvoir. Le matériau de base est, là encore, le Nyneril, et la procédure de fabrication est similaire à celle des baguettes ténébreuses. Une valeur de 2 500 Couronnes d'or doit être investie en matériau de base. Des tests réussis en Artisanat (Alchimie) et

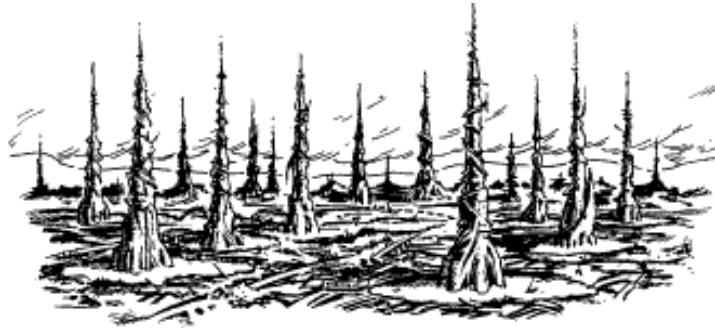
Concentration avec un DD égal à 25 ainsi qu'une semaine de travail exclusivement dédiée à la tâche seront nécessaires. Le Sorcier devra y sacrifier 500 points d'expérience.

À la différence des Cristaux de Pouvoir créés par les Nadziranim, ceux fabriqués par les Sorciers humains peuvent seulement emmagasiner un nombre de Degrés égal au niveau du créateur +5. Une fois créé, un Cristal de Pouvoir ne peut être modifié, mais le sorcier peut en fabriquer autant qu'il le souhaite tant qu'il dispose de suffisamment d'argent et d'expérience. Pour plus de détails sur les Cristaux de Pouvoir, voir la page 260 du Grimoire du Magnamund »

Second Pacte. Pour atteindre le niveau 6 de cette classe, le Sorcier de Dextre doit renouveler son lien avec les Ténèbres. Il doit pour cela accomplir un second rituel, de nouveau avec l'assistance d'un Adorateur des Ténèbres de Naar pendant une nuit de nouvelle lune. Le Sorcier doit absorber une mixture combinant sang humain, essence de Rejeton des Ténèbres et les fragments du premier Cristal de Pouvoir fabriqué par le Sorcier. Ce breuvage mortel inflige une perte permanente de 3 points au score de Force du Sorcier (en plus de la perte due à l'essence de Rejeton des Ténèbres ; voir page 199 du livre de base Loup Solitaire), et oblige le personnage à ne gagner qu'un seul point d'Endurance pour son passage au niveau 6, quel que soit son score de Constitution. De plus, le Sorcier gagne un nombre de points de Corruption égal à 6 + son modificateur de Constitution. Ce nombre devient le nouveau score de Corruption minimum du personnage. Toutefois, la puissance magique du Plan des Ténèbres coule désormais avec facilité dans les veines du Sorcier, lui permettant de lancer des sorts de dextre de Degré II.

Troisième Pacte. À partir du niveau 11, le corps du Sorcier de Dextre est prêt à recevoir pleinement les énergies de la Magie de dextre. Pour progresser du niveau 10 au niveau 11 de cette classe, le personnage doit mener un pèlerinage vers l'un des lieux maudits du Magnamund, là où la puissance des Ténèbres est presque sans limite. Les endroits les plus visités sont les Ruines de Naaros et les Gorges de Maaken. Une fois sa destination atteinte, le Sorcier doit dessiner sur le sol, par une nuit de nouvelle lune, un cercle magique spécifique comportant de nombreux symboles. Ce dessin doit être réalisé à l'aide d'une mixture faite du sang du sorcier auquel sont ajoutés les os réduits en poudre d'au moins onze nouveaux-nés. Pour mener à bien cette phase du rituel, le sorcier doit réussir un test de Connaissances (arcanes) avec un DD de 30. Puis, il doit prier et méditer à l'intérieur du cercle encore frais pendant au moins une heure, ce qui requiert un test de Concentration avec un DD de 25. S'il réussit ces deux tests, l'énergie brute de la Magie de dextre qui imprègne le lieu du rituel ouvre en grand les "portes spirituelles" qui ont été entrouvertes par le Premier Pacte des Ténèbres. Désormais, le Sorcier est en mesure de lancer des sorts de dextre de Degré III, et il ne souffre plus de l'environnement hostile des Royaumes des Ténèbres ou du Plan des Ténèbres. Avec ce Troisième Pacte, le Sorcier a rompu les derniers liens qu'il avait avec le monde du Magnamund et les Dieux de la Lumière. Cependant, le corps humain ne peut endurer cette mutation sans souffrances. Avec l'achèvement du Troisième Pacte, les scores de Corruption courant et minimum du Sorcier sont accrus de la même manière que lors du Second Pacte, le score d'Endurance n'augmente pas de la valeur du dé d'Endurance (quelle que soit la valeur de Constitution du personnage) avec le passage au niveau 11, ce score d'Endurance maximum diminue au contraire de 1d6 points.

Creuset de Pouvoir Maléfique. En atteignant le niveau 20, le Sorcier apprend les derniers secrets de la Magie de dextre et se transforme en conduit vivant pour les énergies des Ténèbres. Lorsqu'il y fait appel, l'aptitude de Creuset de Pouvoir Maléfique accorde au Sorcier un bonus de Constitution de +4, un bonus à tous ses jets de sauvegarde de +4, double ses dégâts magiques de base et lui octroie une réserve de 24 points de sorts qui peut être utilisée en lieu et place des points d'Endurance pour lancer des sorts. Cette apothéose maléfique dure 20 rounds, et peut être employée deux fois par jour.



Sorts de dextre. À partir du niveau 1, le sorcier peut apprendre un nombre de sorts de dextre de Degré I égal à son modificateur de Sagesse +2. À partir du niveau 6, il apprend un nombre de sorts de Degré II égal à son modificateur de Sagesse +1. A partir du niveau 11, il apprend un nombre de sorts de Degré III égal à son modificateur de Sagesse -1 (avec un minimum de 1). A chaque niveau supplémentaire, le sorcier apprend un nouveau sort de dextre de son choix. Voir le paragraphe ci-après pour plus de détails sur les sorts de dextre.

Anciens Sorciers de Dextre

Il est impossible de quitter la voie que l'on a initiée avec le Premier Pacte. Quiconque s'y essaierait, mourrait de façon horrible.

Sorciers de Dextre multiclassés

Bien que les Adorateurs des Ténèbres soient souvent initiés aux rudiments de la sorcellerie, les seuls autres habitants du Magnamund susceptibles d'apprendre la Magie de dextre sont les Druides de Céner et encore cela est-il extrêmement rare.

Sorts de dextre

La Magie de dextre est l'essence même du Plan des Ténèbres canalisée avec les outils adéquats, à savoir les gestes et les paroles qui composent les sorts des sorciers. Certains objets peuvent également canaliser l'énergie brute du Plan des Ténèbres, et les exemples les plus connus sont sans doute les Pierres Maudites. La raison pour laquelle les Sorciers de Dextre doivent réaliser les divers pactes est que la quantité d'énergie maléfique présente dans le corps humain est bien trop ténue pour alimenter les sorts de dextre et donc le Sorcier doit accroître son potentiel magique. La puissance apportée par la magie noire vaut largement les dégâts subis par le corps du sorcier. Les véritables créatures des Ténèbres, comme les Nadziranim, les Maîtres des Ténèbres et toutes les créatures intelligentes ayant le sous-type Rejeton des Ténèbres, ne sont pas affectées de la même manière que les humains par la Magie de dextre et peuvent donc prendre des niveaux dans cette classe sans pénalité.

Un Sorcier de Dextre peut lancer les sorts de dextre de Degré I qu'il connaît autant de fois par jour qu'il le souhaite. En revanche, il ne peut lancer de sorts de Degré II qu'un nombre de fois par jour égal à la somme de ses modificateurs d'Intelligence et de Sagesse. Quant aux sorts de Degré III, il ne peut en lancer quotidiennement qu'un nombre égal à la moitié de la somme de ses modificateurs d'Intelligence et de Sagesse.

Lorsqu'un Sorcier lance un sort de dextre, il doit réussir un jet d'Art de la magie avec un DD égal à $15 + 5$ fois le Degré du sort. Un résultat naturel de 1 à ce jet indique un échec automatique, alors qu'un résultat naturel de 20 indique une réussite automatique et permet de lancer le sort sans qu'il ne coûte aucun point d'Endurance.

Tout sort de dextre a une chance de Corruption ; celle-ci est égale, en pourcentage, à 5 fois le Degré du sort. Chaque fois qu'un sort de dextre est lancé, il faut faire un jet de 1d100. Si le résultat obtenu est inférieur à la chance de Corruption, le Sorcier ajoute 1 à son score de Corruption.

Lancer un sort de dextre est une action simple, à moins que la description du sort donne une indication différente.

Un Sorcier dont le score de Volonté est tombé à 0 ne peut plus lancer aucun sort de dextre. Tous les sorts de dextre ont un coût en points de Volonté égal à la moitié de leur coût en points d'Endurance (arrondi au supérieur). Lancer un sort de dextre coûte au moins 1 point de Volonté même si son coût en points d'Endurance est nul (sur un 20 naturel par exemple).

Lorsqu'un Sorcier lance un sort de dextre, son total d'Endurance ne peut devenir négatif. Si tel devait être le cas, le sort est perdu et le Sorcier tombe inconscient, mais dans un état stable (0 point d'Endurance).

Lorsqu'un sort de dextre permet un jet de sauvegarde, le DD est égal à 10 + le Degré du sort + le modificateur d'Intelligence du Sorcier + la moitié du niveau de classe du Sorcier.

Plusieurs sorts de dextre comportent des Degrés comme Evocation Abjecte. Un Sorcier ne peut apprendre la version de Degré supérieur d'un sort sans avoir auparavant appris toutes les versions de Degré inférieur.

Règle optionnelle

Si la cible d'un sort de dextre possède des points de Corruption et si son allégeance est le Bien ou l'Équilibre, elle subit un malus à son jet de sauvegarde contre la Magie de dextre égale à -1 par tranche de 2 points de Corruption qu'elle possède.



Sorts de dextre de Degré I

Rage funeste (coût : 3 points d'Endurance)

Si la cible de ce sort rate son jet de Volonté, elle est submergée par une terrible frénésie meurtrière, la poussant à attaquer les personnes les plus proches d'elle. Ce sort dure un nombre de rounds égal à 1 + le niveau de classe du Sorcier. La rage qui frappe la cible du sort lui donne un bonus de +4 en Force, Dextérité et Constitution.



Feu Noir (coût : 2 points d'Endurance par attaque)

Ce sort est similaire au Degré I du sort de la Confrérie de l'Étoile de Cristal " Main de Feu ", mais sa portée est de 18 mètres. Feu Noir peut être lancé autant de fois que le permet le bonus de base à l'attaque magique du sorcier. Au choix, le Sorcier peut générer des éclairs visuellement identiques à ceux du sort de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, ou bien des éclairs d'énergie noire accompagné d'étincelles bleues. Chaque attaque inflige les dégâts magiques de base du Sorcier.

Tentacules Noires (coût : 5 points d'Endurance)

Le Sorcier fait apparaître une masse de tentacules noirs grouillants et accompagnés d'étincelles pourpres, qu'il peut diriger pour enchevêtrer son ennemi. La cible doit se trouver à moins de 18 mètres et peut tenter un jet de Réflexes pour échapper aux effets du sort. Si le jet de sauvegarde échoue, la victime est enchevêtrée pendant 5 rounds et subit la moitié des dégâts magiques de base du Sorcier à chaque round. Toute forme de Réduction des dégâts ou une Résistance à l'électricité annule les dégâts magiques, mais la victime reste enchevêtrée.

Briser la volonté (coût : 2 points d'Endurance ou +)

Les Sorciers de Dextre utilisent ce sort pour affaiblir les défenses de leurs victimes.

La cible du sort subit un malus à ses jets de Volonté égal à -1 par tranche de 2 points d'Endurance dépensés par le Sorcier pour alimenter le sort. Ce malus dure un nombre de rounds égal à 1 + le niveau de classe du Sorcier. Il n'y a pas de jet de sauvegarde possible pour échapper à ce sort, mais les victimes qui possèdent la caractéristique Volonté peuvent dépenser des points de Volonté pour diminuer le malus au jet de sauvegarde sur la base de 1 contre 1.

Coma (coût : 3 points d'Endurance)

Avec ce sort simple et fort utile, le Sorcier peut provoquer le sommeil chez ses ennemis. Coma ne peut être lancé que sur des créatures vivantes qui ont normalement besoin de dormir pour récupérer. Ce sort a une portée de 18 mètres et peut être lancé à plusieurs reprises pour affecter plusieurs cibles. Si elle rate son jet de Vigueur, la cible tombe endormie pendant un nombre d'heures égal à 1 + la moitié du niveau de classe du Sorcier. Le Sorcier ne peut utiliser ce sort contre des cibles ayant un nombre de dés d'Endurance supérieur à son propre niveau de classe. Le sommeil provoqué par le sort est identique à l'effet d'une potion d'herbe à gilet. Lancer ce sort est une action complexe. Les Seigneurs Kai possédant la discipline Bouclier Psychique peuvent ajouter leur Degré de maîtrise dans cette discipline en bonus à leur jet de Volonté pour résister au sort.

Corrompre le faible (coût : 4 points d'Endurance par jour)

Avec ce sort, le Sorcier peut charmer une créature vivante avec au moins 1 point d'Intelligence. Ce sort est inefficace sur les animaux magiques et les créatures venant des plans, cependant il fonctionne sur les Rejets des Ténèbres. Ce sort peut être lancé sur un nombre de cibles égal au modificateur en Charisme du Sorcier +1 (minimum 1) par jour. Les cibles doivent se trouver à moins de 9 mètres du Sorcier. Si les cibles échouent à leurs jets de sauvegarde en Volonté, elles considèrent le Sorcier comme un ami de longue date et ne l'attaqueront pas. Ce sort dure un nombre de jour égal au modificateur en Charisme du Sorcier (minimum 1). La cible du sort fera tout pour aider le Sorcier, aussi longtemps qu'il ne demande rien d'autodestructeur ou en contraste avec le code moral de la cible. Si le Sorcier traite la cible avec égard et amitié, elle ne pourra pas réaliser ce qui lui arrive sans aide.

Faveur Ténébreuse (coût : 1 point d'Endurance)

(cf. sort de même nom dans le Grimoire du Magnamund page 280)

Perception Obscure I (coût : 1 point d'Endurance par round)

À ce Degré, Perception Obscure permet au Sorcier d'étendre ses sens (vue, ouïe, odorat) jusqu'à une portée de 90 mètres. Pour cela, il doit réussir, après son jet d'Art de la magie, un jet de Concentration avec un DD égal à 10 + 2 par tranche de 9 mètres entre son corps et le lieu où il souhaite étendre ses sens. Ce sort ne peut être bloqué que par des moyens magiques.

Pendant la durée du sort, le Sorcier voit, entend et sent comme s'il se trouvait à l'endroit visé. Cependant, son corps tombe dans le coma et se trouve sans défense jusqu'à ce qu'il décide d'interrompre le sort et de recouvrer ses sens initiaux.

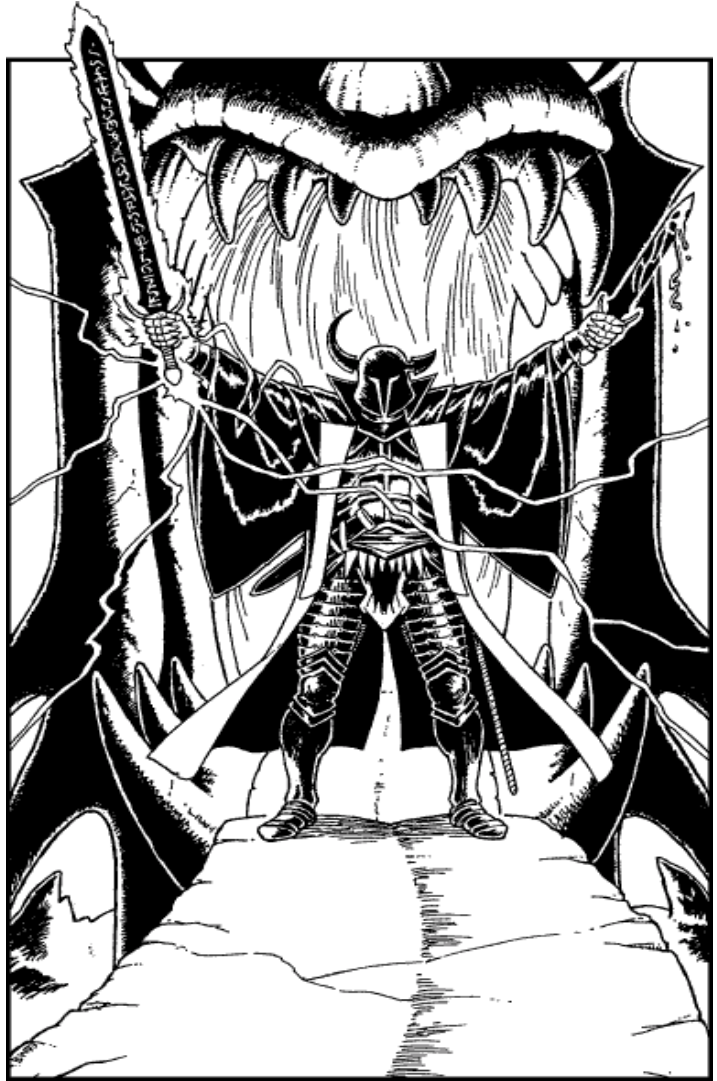
Manteau de Ténèbres (coût : 3 points d'Endurance)

(cf. sort de même nom dans le Grimoire du Magnamund page 281)

Façonner la matière (coût : 2 points d'Endurance)

Le pouvoir de la Magie de dextre corrompt aussi bien le monde physique que le monde spirituel. Un Sorcier ayant la connaissance de ce sort peut créer des objets matériels par la seule force de son esprit, bien qu'il ne puisse créer que des objets qui lui sont suffisamment familiers. S'il réussit un test d'Artisanat approprié avec un DD de 25, le Sorcier peut créer un objet de qualité de maître. Avec un DD de 30, l'objet créé sera de qualité supérieure. Si le Sorcier a un niveau de classe supérieur ou égal à 10 et qu'il réussit son test d'Artisanat avec un DD de 30, alors l'objet sera de qualité sublime.

(L'objet créé avec l'aide de ce sort ne peut avoir un volume supérieur à 0,3 x 0,3 x 0,3 m³ par niveau et dure tant que le Sorcier lui consacre un point de Volonté. Essentiellement, cela diminue le score maximum de Volonté du Sorcier tant qu'il maintient cet objet.



Il existe une chance en pourcentage « égale » au niveau du Sorcier que l'objet ainsi créé ne possède pas d'aura de Magie de dextre. Dans le cas contraire, cet objet donne un point de Corruption par mois à son possesseur. Un Sorcier saura toujours si un objet dégage une énergie maléfique. Il peut en revanche tenter de masquer cette émission magique en réussissant un test d'Art de la Magie de DD 15 + le niveau du Sorcier. Si le Sorcier réussit, l'objet obtient le même bonus que le Sorcier dans son aptitude dissimulation d'Aura.

Bien des Sorciers s'amuse à créer et entretenir des pièces de monnaie sans grande valeur qui circulent parmi les populations en y répandant la Corruption.

Sentir sa proie (coût : 1 point d'Endurance pour 2 rounds)

Pendant toute la durée de ce sort, le Sorcier acquiert la capacité spéciale Odorat, identique à celle que possèdent les animaux. Cette nouvelle capacité de perception accrue peut être utilisée en conjonction avec le sort Perception Obscure.

Exsanguination I (coût : 4 points d'Endurance)

Si la cible du sort rate son jet de Vigueur, son sang jaillit de son corps par une nouvelle blessure et s'engouffre dans la bouche du Sorcier. Cet effet inflige à la victime les dégâts magiques de base du sorcier, et ce dernier guérit du même montant de points d'Endurance.

Quiconque est témoin de ce sinistre sort, à l'exception du sorcier lui-même, doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être secoué durant un round.

Le sort a une portée égale à 1,5 mètres multiplié par 1 + le niveau de classe du Sorcier. Il ne fonctionne que sur les créatures vivantes ayant du sang ; les morts-vivants, les créatures artificielles, les élémentaires et certaines autres créatures sont immunisés aux effets de ce sort.

Dérober les pensées (coût : 2 points d'Endurance par round)

Pendant la durée du sort, le Sorcier peut lire les pensées superficielles de sa cible jusqu'à une distance de 18 mètres. La victime peut faire un jet de Volonté pour résister au sort, et si elle réussit de 5 points ou plus, elle est alors consciente que quelqu'un essaie de lire ses pensées. Ce sort peut être utilisé en conjonction avec le sort Perception Obscure.

Les Seigneurs Kaï possédant la discipline Magnakaï Écran Psychique sont immunisés contre ce sort, mais peuvent faire un jet de Volonté pour savoir s'ils décèlent l'intrusion.

Terroriser I (coût : 4 points d'Endurance)

Le Sorcier peut instiller la peur dans le cœur de ses ennemis à l'aide de ce sort. La portée est de 18 mètres. La cible du sort doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouée pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du Sorcier. De plus, en cas d'échec au jet de sauvegarde, la victime subit des dégâts de froid égaux aux dégâts magiques de base du Sorcier. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle ne subit aucun dégât de froid et n'est secouée que pendant un seul round.

Évocation Abjecte I (coût : 6 points d'Endurance)

Pour lancer efficacement ce sort, le Sorcier doit psalmodier des vers impies en Sombre Langage. Ces paroles ont le pouvoir d'invoquer les morts pour les assujettir à la volonté du Sorcier. À ce Degré, l'incantation du sort est une action complexe et permet d'invoquer un Esprit inférieur des Morts au service du Sorcier pendant un nombre de minutes égal à la somme de ses modificateurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.



Animation des morts I (coût : 4 points d'Endurance)

A ce Degré, le Sorcier est capable de créer un squelette ou un zombie à partir du corps d'une personne décédée depuis une semaine au plus. Le mort-vivant créé par ce sort obéira aux ordres du Sorcier jusqu'à sa destruction et, en son absence, suivra le dernier ordre qui lui a été donné. Chaque jour, le Sorcier peut créer un nombre de morts-vivants égal à son modificateur de Charisme +1 (avec un minimum de 1), mais il ne peut exercer un contrôle simultané que sur un nombre de créatures égal à deux fois son niveau de classe à tout instant.

Murmures Obscurs I (coût : 1 point d'Endurance par round)

À ce Degré, Murmures Obscurs permet au sorcier de manifester sa voix à l'endroit qu'il visite par le biais du sort Perception Obscure I.

Feu Flétrissant (coût : 2 points d'Endurance)

(cf. sort de même nom dans le Grimoire du Magnumund page 280)

Esprit inférieur des Morts

Mort-vivant de taille Moyenne (Intangible)

Dés d'Endurance : 2d12 (13 points d'Endurance)

Initiative : +1

Vitesse de base : Vol 9 m (parfaite)

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex, +2 parade), pris au dépourvu : 12

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : Toucher Intangible +2 (1d4 points de Sagesse)

Espace occupé / allonge : 1,5 m / 1,5 m

Attaques spéciales : -

Particularités : Intangible, Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig + 0, Vol +3

Caractéristiques : For 8, Dex 12, Con -, Int -, Sag 10, Cha 14

Compétences : -

Facteur de Puissance : 2

Sorts de dextre de Degré II

Artefacts Maléfiques (coût : spécial)

Dès qu'il a appris ce sort, le Sorcier est en mesure de créer des objets magiques en suivant les règles décrites dans le Grimoire du Magnamund page 137 au sujet de la compétence Joaillerie. Chaque fois qu'un Sorcier produit un objet magique, son score d'Endurance maximum est diminué de 6 points pendant une période de 6 semaines.

Texte Blasphématoire (coût : spécial)

Dès qu'il a appris ce sort, le Sorcier est en mesure de créer des parchemins magiques en suivant les règles décrites dans le Grimoire du Magnamund page 134 au sujet de la compétence Inscription. Chaque fois qu'un Sorcier écrit un parchemin magique, son score d'Endurance maximum est diminué de 6 points pendant une période de 6 jours. De plus, il peut produire jusqu'à trois parchemins par jour.

Perception Obscure II (coût : 4 points d'Endurance par minute)

Les effets de ce sort sont similaires à ceux de Perception Obscure I, sauf que sa portée maximum est de 900 mètres et que le jet de Concentration a un DD égal à 10 + 2 par tranche de 90 mètres de distance.



Horrible Mutation (coût : 7 points d'Endurance)

Avec ce sort, le Sorcier peut transformer son aspect physique en un autre de son choix. Le lancer du sort est une action complexe. Le son et l'odeur produits par le sort sont si dégoûtants que ceux qui assistent au processus doivent faire un jet de Vigueur contre un DD de 20 pour éviter d'être écœurés pendant un nombre de rounds égal au modificateur en Constitution du Sorcier. Le Sorcier peut donc se transformer lui-même en une créature de son choix, mais il ne peut devenir un mort-vivant, un élémentaire ou un extérieur. Les Dés d'Endurance de la nouvelle forme ne peuvent être supérieurs au niveau du Sorcier. Le Sorcier gagne les scores de Force, Constitution et Dextérité de la nouvelle forme, ainsi que toutes les aptitudes physiques, extraordinaires et les attaques naturelles. Les aptitudes surnaturelles et magiques sont hors de portée du sort. Horrible Mutation dure 10 minutes par niveau du Sorcier et avec un test de Concentration contre un DD de 25, le Sorcier peut lancer ce sort sur une cible à moins de 9 mètres. La cible a droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour éviter les effets. Le Sorcier garde l'aptitude de lancer des sorts dans cette nouvelle forme, mais les cibles du sort sont forcées d'utiliser seulement les compétences et aptitudes de cette nouvelle forme.

Illusion Mortelle (coût : 4 points d'Endurance)

Ce sort crée une illusion qui n'existe que dans l'esprit de la cible unique du Sorcier et doit se trouver à 18 mètres ou moins. La victime doit réussir un jet de Volonté pour ne pas avoir ses sens entièrement contrôlés par le Sorcier pendant un nombre de rounds égal au niveau de classe du Sorcier + son modificateur de Charisme. À l'aide de ce sort, le Sorcier peut choisir de dissimuler ses alliés à la perception de sa cible ; ils sont alors considérés comme des attaquants invisibles. Le Sorcier doit réussir un test de Concentration avec un DD de 15 à

chaque nouveau round pour maintenir le sort ; il ne peut donc pas lancer d'autre sort pendant qu'il se concentre sur cette Illusion Mortelle.



Œil de Méduse (coût : 6 points d'Endurance)

Ce sort confère au Sorcier une attaque magique de regard avec une portée maximum de 9 mètres. Si une personne rencontre le regard du Sorcier (voir livre de base Loup Solitaire page 298), elle doit réussir un jet de Vigueur avec un DD égal à 10 + la moitié du niveau de classe du Sorcier + le modificateur de Charisme du Sorcier sous peine d'être complètement paralysée pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de classe du Sorcier + son modificateur de Charisme.

Exsanguination II (coût : 8 points d'Endurance)

Le Degré de ce sort a des effets identiques à ceux du Degré I, sauf que les dégâts occasionnés sont doublés et que les points perdus par la cible sont transmis au Sorcier non comme des soins mais comme des points d'Endurance temporaires. Quiconque est témoin de ce sinistre sort, à l'exception du sorcier lui-même, doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être secoué durant deux rounds.



Terroriser II (coût : 6 points d'Endurance)

Ce sort est identique au sort de Degré I, sauf que les victimes sont effrayées et non plus secouées.

Nuage empoisonné (coût : 6 points d'Endurance)

L'incantation de ce sort est une action complexe. Le Sorcier expire des volutes de gaz verdâtre empoisonné dans un rayon de 1,5 mètre. Le DD pour le jet de sauvegarde contre le poison est identique au DD normal pour résister à un sort. Le poison occasionne 1d6 points de dégâts initiaux et secondaires au score de Force. Le nuage empoisonné reste efficace pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du Sorcier et toute victime se tenant à l'intérieur du rayon d'effet du poison doit faire un nouveau jet de sauvegarde à chaque round d'exposition. Les créatures maléfiques et les Rejetons des Ténèbres, ce qui inclut le Sorcier, sont immunisés contre les effets du poison.

Beauté Artificielle (coût : 2 points d'Endurance et +)

Pour chaque tranche de 2 points d'Endurance dépensés pour alimenter ce sort, le Sorcier bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests de compétences basées sur le Charisme. Ce sort dure une heure par point de bonus conféré.

Conjuration abjecte (coût: 8 points d'Endurance)

L'incantation de ce sort est une action complexe. À ce Degré, le Sorcier peut faire se matérialiser un Rejeton des Ténèbres d'un genre existant déjà sur le Magnamund (tel un Kraan). Cette créature servira de manière complètement loyale le Sorcier. Le Sorcier peut conjurer autant de créatures que son modificateur de Charisme (au minimum 1).

Les dés d'Endurance d'une créature ainsi conjurée ne peut dépasser le niveau de classe de Sorcier. Ces créatures resteront aux ordres du Sorcier jusqu'à leur mort. Celui-ci ne peut créer que des créatures qu'il connaît. Par conséquent, il ne peut conjurer ni les créatures invoquées par les pouvoirs des Maîtres de la Chair, ni les monstres fabriqués par les Nadziranim ni les abominations mises au point par les Cénériens qui seraient restés inconnus du Sorcier.

Évocation Abjecte II (coût : 12 points d'Endurance)

L'incantation de ce sort est une action complexe, qui ne peut être entreprise que si le Sorcier a tué une créature durant le round précédent le début de l'incantation. L'esprit de la victime est arraché à sa dépouille mortelle pour être lié à un lieu ou un objet choisi par le Sorcier. L'esprit est obligé d'obéir aux ordres du Sorcier, mais il ne peut se manifester que dans un rayon de 36 mètres autour de l'objet ou du lieu auquel il est lié. Il ne peut aller au-delà de cette distance. L'esprit reste lié jusqu'à sa destruction ou bien jusqu'à la mort du Sorcier qui l'a lié. Voir la description de l'esprit torturé ci-après.

Esprit torturé

Mort-vivant de taille Moyenne (Intangible)

Dés d'Endurance : 6d12 (39 points d'Endurance)

Initiative : +1

Vitesse de base : Vol 9 m (parfaite)

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex, +2 parade), pris au dépourvu : 12

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : Toucher Intangible +4 (1d4 points de Dextérité)

Espace occupé / allonge : 1,5 m / 1,5 m

Attaques spéciales : Lamentation d'Épouvante, Aspect Terrifiant

Particularités : Intangible, Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig + 2, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con -, Int -, Sag 10, Char 14

Compétences : -

Facteur de Puissance : 7

Lamentation d'Épouvante (Sur). L'esprit torturé peut pousser un gémissement terrifiant dans le cadre d'une action simple. Toutes les créatures vivantes dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté avec un DD de 15 pour ne pas être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet mental de Peur de type nécromancie. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent pas être affectées par les gémissements de l'esprit torturé pendant une journée entière.

Aspect Terrifiant (Sur). Toute créature vivante distante de 18 mètres ou moins et voyant l'esprit torturé doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir immédiatement une diminution

de 1d4 points de Force, Dextérité et Constitution. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir de l'esprit torturé pendant une journée entière.



Animation des morts II (coût : 6 points d'Endurance)

À ce niveau, le Sorcier peut animer des morts-vivants plus puissants qu'au Degré I. Les corps animés à ce Degré auront des caractéristiques identiques à celles d'un Vordak sauf qu'ils seront dépourvus d'Intelligence (Int : -), n'auront pas la capacité de participer à un combat psychique et ne retourneront pas à l'état de gemme lorsqu'ils seront détruits. Un Sorcier peut exercer simultanément un contrôle sur un nombre de créatures de ce type égal à la moitié de son niveau de classe.

Si le Sorcier a accès aux ingrédients adéquats, que l'on ne trouve normalement qu'à Helgedad, il pourra créer de véritables Vordaks voire même, avec le sacrifice permanent de 1 point d'Endurance, des Monstres d'Enfer. Cependant, de telles créatures intelligentes ne peuvent être directement contrôlées et il faudra les intimider ou négocier avec elles pour les faire obéir.

Murmures Obscurs II (coût : 2 points d'Endurance par round)

Le Sorcier doit utiliser ce Degré du sort Murmures Obscurs pour manifester sa voix en conjonction avec le sort Perception Obscure II à une portée supérieure à 90 mètres. En deçà de cette distance, il peut très bien utiliser le Degré I du sort Murmures Obscurs.

Sorts de dextre de Degré III

Pluie Acide (coût : 10 points d'Endurance + 5 points par round)

Sort de dextre parmi les plus redoutés, la Pluie Acide frappe toutes les cibles présentes dans un cercle de 6 mètres de diamètre centré sur le Sorcier. Toutes les victimes, quelles soient vivantes ou non, subissent les dégâts d'acide égaux aux dégâts magiques de base du Sorcier. La pluie acide ignore la dureté des objets mais le Sorcier devra vaincre la Résistance à la magie de la cible si elle en possède une. De plus, le sort génère une puissante émanation de peur qui paralysera toute victime ratant un jet de Volonté. Les victimes du sort ne peuvent échapper aux dégâts par un jet de sauvegarde : la seule échappatoire est de sortir de la zone d'effet. Le sort dure tant que le Sorcier l'alimente en dépensant des points d'Endurance : le premier round demande 10 points d'Endurance pour initier le sort, puis chaque nouveau round coûte 5 points d'Endurance.



Enchaînement spirituel (coût : 8 points d'Endurance par 24 heures et par créature dominée)

Ce sort permet au Sorcier de dominer entièrement l'esprit d'une cible située à 9 mètres ou moins. La cible peut faire un jet de Volonté pour tenter d'échapper à l'attaque mentale. Les Seigneurs Kai ayant développé au moins le Degré III de la discipline Magnakai Écran Psychique sont immunisés contre les effets de ce sort. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle sera entièrement sous le contrôle du Sorcier et obéira à tous ses ordres du mieux qu'elle le pourra. Le Sorcier peut exercer un contrôle mental simultané sur un nombre de cibles égal à son modificateur de Charisme.

Perception Obscure III (coût : 8 points d'Endurance par tranche de 10 minutes)

Les effets de ce sort sont similaires à ceux de Perception Obscure I, sauf que sa portée maximum est de 16 kilomètres et que le jet de Concentration a un DD égal à 10 + 2 pour chaque 1,6 km de distance.

Tourbillon de Mort (coût : 8 points d'Endurance)

Ce sort génère une petite tornade noire et rouge dans les mains du Sorcier, qu'il peut lancer sur toute cible de son choix jusqu'à une distance de 9 mètres. Si la cible rate un jet de Vigueur, elle subit des dégâts à son score de Constitution égaux aux dégâts magiques de base du Sorcier.

Invincibilité (coût : 4 points d'Endurance par round)

Pendant la durée d'effet du sort, le Sorcier bénéficie d'une Réduction des dégâts égale à son niveau de classe. Cette Réduction des dégâts n'est annulée que pour les armes magiques et d'Allégeance Bien. Le sorcier gagne également une Résistance aux éléments égale à la moitié de son niveau de classe.

Intangibilité (coût : 2 points d'Endurance par minute)

Grâce à ce sort, le Sorcier peut bénéficier des avantages des créatures intangibles comme les fantômes. Il est complètement immunisé contre les attaques non magiques et les attaques magiques ont 50% de chance de n'infliger aucun dégât. Lorsque le Sorcier attaque avec une arme, ou même sans arme, il utilise son bonus de base à l'attaque magique et inflige des dégâts directement à la Force ou à la Sagesse de sa cible (au choix du Sorcier à chaque nouvelle attaque). Il peut également traverser tout obstacle dont l'épaisseur ne dépasse pas 1,5 mètres sans être affecté ou arrêté. Ses sorts continuent de fonctionner normalement. Lorsque le Sorcier prend une forme intangible, tout l'équipement qu'il porte le devient également mais il ne pourra en acquérir d'autre jusqu'à ce qu'il mette fin à la magie avec une action libre.

Exsanguination III (coût : 8 points d'Endurance)

Le Degré de ce sort a des effets identiques à ceux du Degré I, sauf que les dégâts occasionnés sont triplés et que les points perdus par la cible sont transmis au Sorcier non comme des soins mais comme des points d'Endurance temporaires. De plus, tout témoin des effets du sort qui auront raté leur jet de Volonté sera considéré comme écoeuré plutôt que secoué.

Terroriser III (coût : 8 points d'Endurance)

Ce sort est identique au sort de Degré I, sauf que les victimes sont paniquées et non plus secouées.

Évocation Abjecte III (coût : 10 points d'Endurance)

Ce sort peut être utilisé de deux manières. La première est similaire au sort Évocation Abjecte I sauf que deux Entremorts sont invoqués et non plus un Esprit inférieur des Morts. La seconde manière consiste à invoquer un nombre de Rejetons des Ténèbres au choix du Sorcier et dont le Facteur de Puissance cumulé est inférieur ou égal à son niveau de classe ; cette invocation est une action libre. Les deux formes de ce sort durent un nombre de rounds égal à la somme des modificateurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme du Sorcier.

Animation des morts III (coût : 8 points d'Endurance)

A ce Degré, le Sorcier est capable de créer tout type de mort-vivant tangible qu'il connaît suffisamment, à condition d'avoir les matières premières nécessaires. Il peut produire en une seule incantation un nombre de morts-vivants dont le Facteur de Puissance cumulé est inférieur ou égal à son propre niveau de classe. Il peut désormais exercer un contrôle simultané sur un nombre de squelettes et de zombies égal à 4 fois son niveau de classe, ou sur un nombre de morts-vivants non intelligents plus puissants égal à son niveau de classe. Les morts-vivants intelligents, comme d'habitude, ne peuvent être contrôlés directement et il faudra les intimider ou négocier avec eux pour les faire obéir.

Murmures Obscurs III (coût : 4 points d'Endurance par minute)

Le Sorcier doit utiliser ce Degré du sort Murmures Obscurs pour manifester sa voix en conjonction avec le sort Perception Obscure III à une portée supérieure à 900 mètres. En deçà de cette distance, il peut très bien utiliser le Degré I ou le Degré II du sort Murmures Obscurs.

