

Ensorceleur

Avec son regard éclatant d'une lumière dorée, une humaine tend sa main et libère le feu du dragon qui lui brûle les veines. Alors que l'enfer engouffre ses ennemis, une paire d'ailes émerge de son dos, puis elle prend son envol. Sa longue chevelure battue par un vent invoqué, un demi-elfe écarte les bras et lève les yeux au ciel. Le soulevant momentanément du sol, une vague de magie se décharge en lui, à travers lui et par lui, en une puissante explosion foudroyante. Accroupie derrière une stalagmite, une halfeline pointe du doigt un troglodyte qui charge. Une déflagration de feu surgit de son doigt pour atteindre la créature. Elle se replie derrière le rocher avec le sourire, inconsciente du fait que sa magie sauvage a coloré sa peau d'un bleu éclatant.

Les ensorceleurs sont les porteurs d'une magie innée qui prend sa source dans un lignage exotique, une quelconque influence d'Outremonde ou une exposition à une force cosmique inouïe. On ne peut pas étudier la sorcellerie comme on apprend un langage, pas plus qu'on ne peut apprendre à vivre une vie de légende. Personne ne choisit la sorcellerie ; le pouvoir choisit l'ensorceleur.

Magie brute

La magie fait partie intégrante de tout ensorceleur. Elle insuffle au corps et à l'esprit une puissance latente qui n'attend que d'être éveillée. Certains ensorceleurs manient une magie qui prend sa source dans un lignage ancien, imprégné par la magie des dragons. D'autres portent une magie brute et incontrôlable, un tempête chaotique qui se manifeste de manière inattendue.

L'apparition des pouvoirs de sorcellerie est totalement imprévisible. Certaines lignées draconiques génèrent exactement un ensorceleur à chaque génération, mais pour d'autres lignages, chaque individu est ensorceleur. La plupart du temps, les talents pour la sorcellerie sont le fruit d'un hasard manifeste. Certains ensorceleurs ne peuvent déterminer l'origine de leur puissance, alors que d'autres font un lien avec des événements étranges de leur passé. Le contact d'un démon, la bénédiction d'une dryade lors de la naissance d'un enfant ou une gorgée d'eau puisée dans une mystérieuse source pourrait éveiller le don de la sorcellerie. Tout comme pourrait le faire un cadeau de la part d'une divinité de la magie, l'exposition aux forces élémentaires des Plans Intérieurs ou du chaos affolant des Limbes, ou bien un regard dans les engrenages de la réalité.

Les ensorceleurs, contrairement aux magiciens, ne font pas usage de grimoires ou d'anciens tomes de magie. Ils ne comptent pas non plus sur un patron pour leur accorder des sorts, à la manière des sorciers. En apprenant à maîtriser et canaliser leur propre magie intrinsèque, ils peuvent découvrir des manières nouvelles et stupéfiantes de libérer leur puissance.

Pouvoirs inenpliqués

Les ensorceleurs se font rares dans le monde, et il est inhabituel de rencontrer un ensorceleur qui ne s'adonne pas à une vie d'aventures. Les personnes avec une telle puissance magique bouillonnante dans leurs veines découvrent rapidement que cette puissance n'apprécie pas la quiétude. La magie d'un ensorceleur veut être maniée et elle a tendance à jaillir de manière imprévisible si on ne l'interpelle pas.

Les ensorceleurs se lancent souvent à l'aventure pour des motifs obscurs ou chimériques. Certains cherchent à mieux comprendre la force magique qui les habite ou la réponse au mystère de son origine. D'autres espèrent trouver un manière de s'en défaire ou d'en exploiter le plein potentiel. Quels que soient leurs buts, les ensorceleurs sont tout aussi utiles à une compagnie d'aventuriers que peut l'être le magicien. Ils compensent leurs lacunes en connaissances magiques par une impressionnante flexibilité lors de l'usage de leurs sorts.

Créer un ensorceleur

La plus importante considération lors de la création de votre ensorceleur est l'origine de sa puissance. En tant que personnage débutant, vous choisirez une origine qui vous connecte à un lignage draconique ou à l'influence d'une magie sauvage. Cependant, c'est à vous de décider de la source exacte de votre puissance. Une malédiction familiale vous a-t-elle été transmise par un lointain ancêtre ? Ou un événement extraordinaire vous a-t-il béni d'une magie inhérente tout en vous stigmatisant à jamais ?

Comment vous sentez-vous alors qu'une puissance magique vous habite ? L'embrassez-vous, tentez-vous de la maîtriser ou savourez-vous sa nature imprévisible ? Est-ce une bénédiction ou une malédiction ? L'avez-vous cherchée ou vous a-t-elle trouvée ? Avez-vous eu l'option de la refuser ou auriez-vous aimé l'avoir ? Qu'avez-vous l'intention d'en faire ? Peut-être que vous sentez qu'on vous a accordé cette puissance pour une noble raison. Ou vous pourriez décider que cette puissance vous donne le droit de faire ce qui vous plaît, de prendre ce qui vous tente de ceux qui sont dépourvus d'une telle puissance. Possiblement votre puissance vous connecte à de puissants individus de ce monde comme la créature féérique qui vous a béni à votre naissance, le dragon qui a déposé une goutte de son sang dans vos veines, la liche qui vous a créé à titre d'expérience ou la divinité qui a fait de vous le porteur de son pouvoir.

Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un ensorceleur en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, le Charisme devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique ermite. Enfin, choisissez les sorts mineurs *lumière*, *poigne électrique*, *prestidigitation* et *rayon de givre* en plus des sorts de niveau 1 *bouclier* et *projectile magique*.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d6 par niveau d'ensorceleur

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, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Intimidation, Perspicacité, Persuasion, Religion et Tromperie

Équipement

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

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- deux dagues

Niv	Bonus de maîtrise	Points de sorcellerie	Capacités	Sorts									
				mineurs connus	Sorts connus	- Emplacements de sorts -							
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	-	Incantation, Origine magique	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Source de magie	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Amélioration de caractéristiques	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-
6	+3	6	Capacité de l'origine magique	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-
8	+3	8	Amélioration de caractéristiques	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-
12	+4	12	Amélioration de caractéristiques	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-
14	+5	14	Capacité de l'origine magique	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1
16	+5	16	Amélioration de caractéristiques	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1
18	+6	18	Capacité de l'origine magique	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1
19	+6	19	Amélioration de caractéristiques	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1
20	+6	20	Restauration magique	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1

Incantation

Un événement dans votre passé, ou dans la vie d'un parent ou un ancêtre, vous a laissé une marque indélébile, en vous insufflant la magie des arcanes. Cette source de magie, quelle que soit son origine, alimente vos sorts.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts d'ensorceleur. 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.

Emplacements de sorts

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts d'ensorceleur de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts d'ensorceleur, 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. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *mains brûlantes* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez lancer deux fois ce sort.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez deux sorts de niveau 1 de votre choix dans la liste des sorts d'ensorceleur. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts d'ensorceleur de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort d'ensorceleur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts d'ensorceleur, celui-ci devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur, car la puissance de votre magie repose sur votre capacité à projeter votre volonté dans le monde. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort fait référence à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'ensorceleur que vous lancez et quand vous effectuez un jet d'attaque.

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme}$$

Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur de sort pour vos sorts d'ensorcelleur.

Origine magique

Choisissez une origine d'ensorcelleur, qui décrit la source de votre pouvoir magique inné : lignée draconique ou magie sauvage, lesquelles sont détaillées à la fin de la description de la classe.

Source de magie

Au niveau 2, vous puisez dans une source profonde de magie en vous. Cette source est représentée par des points de sorcellerie qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

Points de sorcellerie

Vous avez 2 points de sorcellerie, et vous en gagnez plus à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne de Points de sorcellerie de la table ci-dessus. Vous ne pouvez jamais avoir plus de points de sorcellerie que ce que vous permet votre niveau dans la table ci-dessus. Vous récupérez tous les points de sorcellerie utilisés lorsque vous terminez un repos long.

Flexibilité des sorts

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprenez d'autres façons d'utiliser vos points de sorcellerie lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés. Tout emplacement de sort créé de cette manière disparaît lorsque vous terminez un repos long.

Création d'emplacements de sorts. Vous pouvez transformer des points de sorcellerie inutilisés en un emplacement de sort par une action bonus à votre tour. La table ci-dessous indique le coût pour créer un emplacement de sort d'un niveau donné. Vous ne pouvez pas créer d'emplacements de sorts d'un niveau supérieur à 5.

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un emplacement de sort en points de sorcellerie. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez dépenser un emplacement de sort et gagner un nombre de points de sorcellerie égal au niveau d'emplacement.

Métamagie

Au niveau 3, vous gagnez la possibilité d'altérer vos sorts en fonction de vos besoins. Vous gagnez deux des options de métamagie suivantes de votre choix. Vous en gagnez une autre aux niveaux 10 et 17. Sauf indication contraire, vous ne pouvez utiliser sur un sort qu'une seule option de métamagie lorsque vous le lancez.

Sort accéléré

Lorsque vous lancez un sort qui a un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour changer le temps d'incantation à 1 action bonus pour lancer ce sort.

Sort distant

Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort. Si le sort a une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour faire passer sa portée à 9 mètres.

Sort étendu

Lorsque vous lancez un sort qui a une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler sa durée (maximum 24 heures).

Sort intense

Lorsque vous lancez un sort qui oblige une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à une cible du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

Sort jumeau

Quand vous lancez un sort qui a pour cible une seule créature et qui n'a pas une portée personnelle, vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour viser une deuxième créature à portée avec le même sort (1 point de sorcellerie si le sort est un sort mineur).

Pour pouvoir utiliser cette option de métamagie, le sort doit être incapable de cibler plus d'une créature au niveau auquel il est lancé. Par exemple, *rayon de givre* fonctionne avec cette option mais pas *projectile magique* ni *rayon ardent*.

Sort prudent

Lorsque vous lancez un sort qui force les autres créatures à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez libérer de cette obligation du sort certaines de ces créatures. Pour ce faire, dépensez 1 point de sorcellerie et choisissez un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1 créature). Chaque créature choisie réussie automatiquement sur son jet de sauvegarde contre le sort.

Sort puissant

Lorsque vous lancez les dégâts pour un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer un nombre de dés de dégâts ne dépassant pas votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous devez forcément utiliser les nouveaux dégâts. Vous pouvez utiliser Sort puissant même si vous avez déjà utilisé une option différente de métamagie lors du lancer de ce sort.

Sort subtil

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le lancer sans composantes somatiques ou verbales.

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.

Restauration magique

Au niveau 20, vous regagnez 4 points de sorcellerie dépensés chaque fois que vous terminez un repos court.

↳ Origines magiques

Différents ensorceleurs se réclameront de différents lignages en ce qui concerne l'origine de leur magie innée. Mais si de nombreuses variantes existent, la plupart de ces origines se répartissent en deux grandes catégories : la lignée draconique et la magie sauvage.

↳ Lignée draconique

Votre magie innée vient de la magie draconique qui a été mêlé avec votre sang ou celui de vos ancêtres. Le plus souvent, la généalogie des ensorceleurs de cette origine remonte jusqu'à un puissant ensorceleur des temps anciens qui a fait un pacte avec un dragon, ou qui pourrait même avoir un dragon comme parent. Certaines de ces lignées sont bien établies dans le monde, mais la plupart sont obscures. Tout ensorceleur donné pourrait être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite d'un pacte ou d'une autre circonstance exceptionnelle.

Ancêtre dragon

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon comme votre ancêtre. Le type de dégât associé à chaque dragon est utilisé par les capacités que vous gagnerez plus tard.

Dragon	Type de dégâts
Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Noir	Acide
Rouge	Feu
Vert	Poison
Airain	Feu
Argent	Froid
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Or	Feu

Vous pouvez parler, lire et écrire la draconique. De plus, chaque fois que vous faites un jet de Charisme pour interagir avec des dragons, votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique au jet.

Résistance draconique

La magie qui coule à travers votre corps fait émerger des traits physiques de vos ancêtres dragons. Au niveau 1, vos points de vie maximums augmentent de 1 et également de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe. En outre, des parties de votre peau sont couvertes d'un mince reflet d'écailles de dragon. Lorsque vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Affiinité élémentaire

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts du type associé à votre ascendance draconique, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet. Dans le même temps, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour gagner une résistance à ce type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes de dragon

Au niveau 14, vous obtenez la possibilité de faire pousser une paire d'ailes de dragon dans votre dos et gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse actuelle. Vous pouvez créer ces ailes en une action bonus à votre tour. Elles durent jusqu'à ce que vous les rejetiez par une action bonus à votre tour. Vous ne pouvez pas faire apparaître vos ailes si vous portez une armure, sauf si l'armure est faite pour les accueillir. De même, des vêtements non

prévus pour accueillir vos ailes pourraient être détruits lorsque vous les faites apparaître.

Présence draconique

À partir du niveau 18, vous pouvez canaliser la présence effrayante de votre ancêtre dragon, causant autour de vous la terreur ou la fascination. En une action, vous pouvez dépenser 5 points de sorcellerie pour déclencher ce pouvoir et dégager une aura de fascination ou de peur (à votre choix) sur une distance de 18 mètres. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme lorsqu'on lance un sort avec concentration), chaque créature hostile qui commence son tour dans cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée (si vous avez choisi la fascination) ou effrayée (si vous avez choisi la peur) jusqu'à ce que l'aura se termine. Une créature qui réussit sur ce jet de sauvegarde est immunisée de votre aura pendant 24 heures.

↳ Magie sauvage

Votre magie innée provient des forces sauvages du chaos, à l'origine de l'ordre de la création. Vous pourriez avoir subi une exposition à une quelconque forme de magie brute, peut-être par le biais d'un portail vers Limbo, les Plans Élémentaires ou encore le mystérieux Royaume lointain. Peut-être avez-vous été béni par une puissante fée ou marqué par un démon. Ou votre magie pourrait être un don à la naissance sans aucune raison apparente. Quelle qu'en soit l'origine, cette magie chaotique vit en vous et ne demande qu'à sortir.

Sursaut de magie sauvage

Dès lors que vous choisissez cette origine au niveau 1, vos sorts peuvent déclencher des poussées de magie incontrôlables. Une fois par tour, le MD peut vous demander de lancer un d20, immédiatement après que vous ayez lancé un sort d'ensorceleur du niveau 1 ou plus. Si vous obtenez un 1, vous déclenchez un effet magique aléatoire. Reportez-vous au tableau ci-dessous de Sursauts de magie sauvage pour déterminer les effets du résultat. Si l'effet de la magie sauvage est un sort, celui-ci est trop violent pour être affecté par votre métamagie. S'il demande normalement de la concentration, dans ce cas il n'en demande pas ; le sort persiste pour sa durée totale.

Vague de chaos

À partir du niveau 1, vous pouvez manipuler les forces du hasard et du chaos pour gagner un avantage à un jet d'attaque, un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde. Lorsque vous le faites, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Tant que vous n'avez pas récupéré l'usage de cette capacité, si vous lancez un sort d'ensorceleur de niveau 1 ou plus, le MD peut vous demander de faire un jet de Sursaut de magie sauvage (d100). Quel qu'en soit le résultat, vous récupérez ensuite cette capacité.

Chance forcée

À partir du niveau 6, vous obtenez la capacité d'altérer le destin en utilisant votre magie sauvage. Lorsqu'une créature que vous voyez fait un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser 2 points de sorcellerie pour jeter 1d4 et appliquer le chiffre comme bonus ou malus (au choix) au résultat de la créature. Vous pouvez faire ceci après que la créature ait jeté les dés mais avant que l'effet du jet ne soit annoncé.

Chaos contrôlé

Au niveau 14, vous commencez à contrôler vos Sursauts de magie sauvage. Chaque fois que vous faites un jet de Sursaut de magie sauvage (d100), vous pouvez lancer 2 fois les dés et conserver le résultat que vous souhaitez.

Bombardement de sort

À partir du niveau 18, l'énergie néfaste de vos sorts s'intensifie. Lorsque vous faites un jet de dégâts pour un sort et que vous obtenez la plus haute valeur possible sur au moins un des dés, choisissez l'un de ces dés, relancez-le et ajoutez le résultat au total des dégâts. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

d100	Effet
01-02	Au début de vos prochains tours, refaites un jet de Sursaut de magie sauvage (ignorez ce résultat sur des jets consécutifs). Cet effet dure une minute.
03-04	Pendant une minute, vous pouvez voir toutes les créatures invisibles tant qu'elles sont dans votre champs de vision.
05-06	Un modron (créature artificielle) choisi et contrôlé par le MD apparaît dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de vous. Il disparaît une minute plus tard.
07-08	Vous lancez le sort <i>boule de feu</i> de niveau 3 centré sur vous.
09-10	Vous lancez un sort <i>projectile magique</i> de niveau 5.
11-12	Lancez un d10. Votre taille varie de 2,50 cm x le résultat du jet. Si le résultat est paire vous grandissez, s'il est impair, vous rapetissez.
13-14	Vous lancez le sort <i>confusion</i> centré sur vous-même.
15-16	Pendant une minute, vous regagnez 5 points de vie au début de chacun de vos tours.
17-18	Une longue barbe faite de plumes vous pousse soudainement. Celle-ci s'évanouit dans un nuage de plumes lorsque vous éternuez.
19-20	Vous lancez le sort <i>graisse</i> centré sur vous-même.
21-22	Les créatures ont un désavantage à leur jets de sauvegarde contre le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit.
23-24	Votre peau devient bleu. Un sort de <i>délivrance des malédictions</i> peut mettre fin à cet effet.
25-26	Un oeil apparaît sur votre front pendant une minute. Pendant cette durée, vous avez un avantage à vos jets de Sagesse (Perception) qui se basent sur la vue.
27-28	Pendant une minute, tout vos sorts dont le temps d'incantation est d'1 action ont un temps d'incantation d'1 action bonus.
29-30	Vous vous téléportez à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

31-32	Vous êtes transporté dans le Plan Astral jusqu'à la fin de votre prochain tour, après quoi vous retournez à votre position d'origine, dans l'espace inoccupé le plus proche.
33-34	Le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit fait le maximum de dégâts.
35-36	Lancez un d10. Votre âge varie d'un nombre d'années équivalent au résultat du jet. Si le résultat est pair, vous vieillissez, sinon vous rajeunissez (minimum 1 an).
37-38	1d6 flumphs contrôlés par le MD apparaissent dans un périmètre de 18 mètres et ont peur de vous. Ils disparaissent au bout d'une minute.
39-40	Vous regagnez 2d10 points de vie.
41-42	Vous vous transformez en plante en pot jusqu'au début de votre prochain tour. Sous cette forme, vous êtes incapable d'agir et avez la vulnérabilité à tous les types de dégâts. Si vous tombez à 0 point de vie, votre pot casse et vous retrouvez votre forme d'origine.
43-44	Pendant une minute, vous pouvez utiliser à chaque tour votre action bonus pour vous téléporter dans un rayon de 6 mètres.
45-46	Vous lancez le sort <i>lévitation</i> sur vous.
47-48	Une licorne contrôlée par le MD apparaît à 1,50 mètre de vous puis disparaît une minute plus tard.
49-50	Vous ne pouvez plus parler pendant une minute. Chaque fois que vous essayez, des bulles roses sortent de votre bouche.
51-52	Un bouclier spectral vous entoure pendant une minute, vous faisant bénéficier d'une bonus de +2 à la CA et de l'immunité au sort <i>projectile magique</i> .
53-54	Vous êtes immunisé à l'intoxication par l'alcool pour les 5d6 prochains jours.
55-56	Vos cheveux tombent puis repoussent progressivement durant les prochaines 24 h.
57-58	Pour la prochaine minute, tout objet inflammable que vous touchez qui n'est ni porté ni équipé par une autre créature prend feu.
59-60	Vous regagnez votre emplacement de sort dépensé le plus faible.
61-62	Pendant une minute, vous criez lorsque vous essayez de parler.
63-64	Vous lancez le sort <i>nappe de brouillard</i> centré sur vous-même.
65-66	Jusqu'à 3 créatures, que vous choisissez, situées à 9 mètres ou moins de vous, prennent 4d10 dégâts de foudre.
67-68	Vous êtes effrayé par la créature la plus proche de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
69-70	Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres deviennent invisibles pendant une minute. L'invisibilité prend fin lorsque la créature attaque ou lance un sort.
71-72	Vous obtenez la résistance à tous les dégâts pendant une minute.
73-74	Une créature aléatoire située dans un rayon de 18 mètres est empoisonnée pendant 1d4 heures.
75-76	Vous vous mettez à briller dans un rayon de 9 mètres pendant une minute. Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre de vous est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.
77-78	Vous lancez le sort <i>métamorphose</i> sur vous-même. Si vous ratez votre jet de sauvegarde, vous vous transformez en mouton pour la durée du sort.
79-80	Des illusions de papillons et de pétales de fleur flottent autour de vous dans un rayon de 3 mètres pendant une minute.
81-82	Vous obtenez 1 action supplémentaire immédiatement.
83-84	Toutes les créatures à 9 mètres ou moins prennent 1d10 de dégâts nécrotiques. Vous regagnez autant de points de vie que de dégâts infligés.
85-86	Vous lancez le sort <i>image miroir</i> .
87-88	Vous lancez le sort <i>vo</i> sur une créature aléatoire dans un rayon de 18 mètres.
89-90	Vous devenez invisible pendant une minute. Pendant ce temps, les autres créatures ne peuvent pas vous entendre. L'invisibilité prend fin lorsque vous attaquez ou lancez un sort.
91-92	Si vous mourrez dans la minute qui suit, vous revenez immédiatement à la vie comme si vous étiez touché par le sort <i>résurrection</i> .
93-94	Votre taille augmente d'une catégorie pendant une minute.
95-96	Vous et toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres obtenez la vulnérabilité aux dégâts perforants pendant une minute.
97-98	Vous êtes entouré d'une faible musique éthérée pendant une minute.
99-100	Vous regagnez tous vos points de sorcellerie.