

Sorcier

Un pseudodragon lové sur ses épaules, un jeune elfe vêtu d'une robe dorée sourit chaleureusement, tissant la trame d'un sortilège avec ses paroles mielleuses tout en incitant les sentinelles du palais à se plier à sa volonté. Alors que les flammes surgissent de sa main, une humaine flétrie susurre le nom secret de son patron démoniaque, insufflant à son sort une magie diabolique. Balayant son regard entre un livre vétuste et l'étrange alignement des astres, un tieffelin éperdu psalmodie un rituel mystique qui ouvrira un portail vers un monde distant.

Les sorciers sont des chercheurs de la connaissance dissimulée dans la trame du multivers. Par l'entremise de pactes conclus avec de mystérieux êtres dotés de pouvoirs surnaturels, les sorciers libèrent des effets magiques à la fois subtiles et spectaculaires. Tirant parti du savoir ancien d'êtres tels que les nobles fées, les démons, les diables, les sorcières et les entités extraplanaires du Royaume lointain, les sorciers rassemblent les secrets arcaniques pour renforcer leur propre puissance.

Sous serment et redevables

Un sorcier est défini par un pacte conclu avec un être surnaturel. Parfois, la relation entre sorcier et patron est semblable à celle d'un clerc avec une divinité, bien que les êtres qui servent de patrons aux sorciers ne soient pas des dieux. Un sorcier pourrait diriger un culte dédié à un prince-démon, à un archidiable ou à une entité totalement étrangère. Ces êtres ne sont normalement pas servis par des clercs. Plus souvent, cependant, l'entente est similaire à celle d'un maître avec son apprenti. Le sorcier apprend et grandit en puissance, au prix d'un occasionnel service rendu au nom de son patron.

La magie octroyée au sorcier varie d'une altération mineure mais durable du sorcier lui-même (comme la faculté de voir dans le noir ou de lire tous les langages) à l'accès à de puissants sorts. Contrairement aux magiciens livresques, les sorciers suppléent leur magie par une certaine facilité au combat corps à corps. Ils sont à l'aise dans une armure légère et savent manier les armes courantes.

Fouilleurs de secrets

Les sorciers sont motivés par un besoin insatiable de connaissances et de puissance, ce qui les oblige envers leurs pactes et façonne leur existence. Par ailleurs, cette soif motive les sorciers à honorer leurs pactes et façonne leur vie.

Les récits de sorciers qui se lient à des félonns sont largement connus. Mais plusieurs sorciers sont au service de patrons qui ne sont pas diaboliques ou démoniaques. Parfois, un voyageur parviendra jusqu'à une tour d'une étrange beauté, y rencontrera un seigneur ou une dame féerique, et se retrouvera lié par un pacte sans vraiment s'en rendre compte. Et quelquefois, alors qu'il parcourt des livres relatant des traditions oubliées, l'esprit brillant mais excentrique d'un étudiant est ouvert aux réalités qui transcendent le monde matériel et aux êtres étranges qui habitent au-delà du néant.

Une fois le pacte conclu, la soif de connaissances et de puissance du sorcier ne peut pas être étanchée par l'étude et la recherche. Personne ne conclut un pacte avec d'aussi puissants patrons sans l'intention de faire emploi des pouvoirs ainsi obtenus. Au contraire, la grande majorité des sorciers passent leurs journées à poursuivre activement leurs buts, ce qui signifie habituellement une vie d'aventure. De surcroît, les requêtes de leurs patrons poussent les sorciers sur le chemin de l'aventure.

Créer un sorcier

Lorsque vous concevez votre personnage sorcier, attardez vous sur l'identité de votre patron et les obligations que votre pacte vous imposera. Qu'est-ce qui vous a incité à conclure ce pacte ? Comment avez-vous rencontré votre patron ? Avez-vous été séduit par l'invocation d'un diable, ou avez-vous débusqué un rituel qui vous permet de contacter un ancien dieu ? Avez-vous cherché votre patron ou est-ce plutôt lui qui vous a trouvé ? Les obligations de votre pacte vous causent-elles de la souffrance ou servez-vous joyeusement dans l'anticipation des récompenses promises ?

Discutez avec votre MD pour établir l'importance que prendra votre pacte dans la carrière d'aventurier de votre personnage. Les demandes de votre patron pourraient vous mener à l'aventure ou elles pourraient consister à réaliser de petites faveurs entre les aventures. Quelle est la nature de la relation avec votre patron ? Est-elle amicale, hostile, inquiétante ou romantique ? Quelle importance votre patron vous accorde-t-il ? Quel rôle occupez-vous dans les plans de votre patron ? Connaissez-vous d'autres serviteurs de votre patron ?

Comment votre patron communique-t-il avec vous ? Si vous possédez un familier, il pourrait s'adresser à vous avec la voix de votre patron. Certains sorciers trouvent des messages de la part de leur patron gravés sur les arbres, entremêlés dans des feuilles de thé ou dérivant parmi les nuages. Des messages que seul le sorcier peut distinguer. D'autres sorciers s'entretiennent avec leur patron par l'entremise de rêves ou de visions éveillées, ou bien font affaire avec des intermédiaires.

Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un sorcier 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 charlatan. Enfin, choisissez les sorts mineurs *décharge occulte* et *contact glacial*, en plus des sorts de niveau 1 *charme-personne* et *éclair de sorcière*.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de sorcier

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, 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'érudit ou (b) un sac d'exploration souterraine
- une armure de cuir, n'importe quelle arme courante, et deux dagues

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts		Emplacements de sorts	Niveau d'emplacement	Invocations connues
			mineurs connus	Sorts connus			
1	+2	Patron d'Outremonde, Magie de pacte	2	2	1	1	-
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Faveur de pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Capacité de patron d'Outremonde	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Capacité de patron d'Outremonde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Capacité de patron d'Outremonde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	-	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

Patron d'Outremonde

Au niveau 1, vous avez conclu un marché avec un être d'Outremonde de votre choix : l'archifée, le félon ou le Grand Ancien. Celui-ci vous accorde des faveurs au niveau 1 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Magie de pacte

Vos recherches arcaniques et la magie qui vous est conférée par votre patron vous ont donné des facilités avec les sorts.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs de sorcier de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Emplacements de sorts

La table du sorcier montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de sorcier de niveau 1 à 5. Elle montre aussi quel est le niveau de ces emplacements. Tous vos emplacements sont du même niveau. Pour lancer un sort de sorcier de niveau 1 ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement. Vous regagnez tous vos emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.

Par exemple, au niveau 5 vous avez deux emplacements de sorts de niveau 3. Pour lancer le sort de niveau 1 *éclair de sorcière*, vous devez dépenser un de ces emplacements, et le sort est lancé comme un sort de niveau 3.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts de sorcier de niveau 1 de votre choix. La colonne Sorts connus de la table indique à quels niveaux vous apprendrez plus de sorts de niveau 1 et supérieur. Un sort choisi ne peut être supérieur au niveau indiqué dans la colonne Niveau d'emplacement correspondant à votre niveau. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 6, vous apprenez un nouveau sort de sorcier, qui pourra être de niveau 1, 2 ou 3.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir de remplacer un sort que vous connaissez par un autre de la liste de sorts de sorcier, lequel doit toutefois être aussi d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements.

Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de sorcier. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère 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 de sorcier que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

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

Invocations occultes

Durant vos recherches, vous avez exhumé des invocations occultes, fragments d'un savoir interdit qui vous confère une capacité magique permanente.

Au niveau 2, vous gagnez deux invocations occultes de votre choix. Les **invocations** sont présentées à la fin de la description de cette classe. Lorsque vous gagnez certains niveaux de sorcier, vous gagnez d'autres invocations de votre choix, comme indiqué dans la table ci-dessus. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir de remplacer une invocation déjà connue par une autre que vous pouvez apprendre à ce niveau.

Faveur de pacte

Au niveau 3, votre patron vous gratifie d'une aptitude pour votre loyauté. Vous gagnez une des capacités suivantes de votre choix.

Pacte de la Chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier* et pouvez le lancer sous forme de rituel. Ce sort n'est pas comptabilisé comme un sort connu. Lorsque vous lancez le sort, vous pouvez choisir une forme normale pour votre familier (voir le sort) ou bien une des formes spéciales suivantes : esprit follet, diabolotin, pseudodragon ou quasit.

En outre, quand vous choisissez l'action Attaquer, vous pouvez renoncer à une de vos attaques pour permettre à votre familier d'attaquer. Lorsque vous laissez votre familier attaquer, il le fait avec sa réaction.

Pacte de la Lame

Vous pouvez utiliser une action pour créer une arme de pacte dans votre main libre. Vous pouvez choisir la forme que prend cette arme de corps à corps à chaque fois que vous la créez. Vous maîtrisez cette arme tant que vous la tenez en main. Cette arme est considérée comme magique au regard des résistances et des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle se trouve à plus de 1,50 mètre de vous pendant une minute ou plus. Elle disparaît également si vous utilisez à nouveau cette aptitude, si vous congédiez l'arme ou si vous mourrez.

Vous pouvez transformer une arme magique pour en faire votre arme de pacte en effectuant un rituel spécial si vous tenez l'arme en main. Vous réalisez le rituel en 1 heure, ce qui peut être fait durant un repos court. Vous pouvez alors congédier l'arme, la déplaçant dans un espace extra dimensionnel, pour la faire réapparaître à chaque fois que vous créez votre arme de pacte par la suite. Vous ne pouvez affecter un artefact ou une arme intelligente par ce procédé. Cette arme cesse d'être votre arme de pacte si vous mourrez, si vous vous liez avec une arme différente ou si vous réalisez le rituel de 1 heure pour briser le lien vous unissant à elle. L'arme apparaît alors à vos pieds si elle se trouve dans l'espace extra dimensionnel quand le lien est brisé.

Pacte du Grimoire

Votre patron vous offre un grimoire appelé un Livre des Ombres. Dès lors que vous bénéficiez de cette capacité, choisissez trois sorts mineurs dans la liste de sorts de n'importe quelles classes. Tant que vous portez le grimoire sur vous, vous pouvez lancer ces sorts mineurs à volonté. Ils ne comptent pas dans votre nombre de sorts mineurs connus. Même s'ils ne sont pas sur la liste de sorts de sorcier, vous pouvez les considérer comme des sorts de sorcier.

Si vous perdez votre Livre des Ombres, vous pouvez réaliser une cérémonie de 1 heure pour en recevoir un nouveau de la part de votre patron. Cette cérémonie détruit le grimoire précédent et peut être réalisée durant un repos court ou long. Le grimoire se transforme en cendre quand vous mourrez.

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.

Arcanum mystique

Au niveau 11, votre patron vous gratifie d'un secret magique appelé Arcanum. Choisissez un sort de niveau 6 dans la liste du sorcier, lequel sera votre Arcanum. Vous pouvez lancer votre Arcanum une fois sans utiliser un emplacement de sort. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

BÉNÉFICE DU PACTE

Chaque Faveur de pacte produit une créature spéciale ou un objet qui reflète la nature de votre patron.

Pacte de la Chaîne. Votre familier est plus rusé qu'un familier typique. Son apparence peut être le reflet de votre patron, les esprits-follets et les pseudos dragons étant liés à l'archifée, et les diabolotins et les quasits étant liés au fiélon. De par la nature inimaginable du Grand Ancien, les familiers qui lui sont liés peuvent être de toutes les formes.

Pacte de la Lame. Si votre patron est l'archifée, votre arme pourrait être une fine lame enveloppée de feuille de vigne. Si vous servez le fiélon, votre arme peut être une hache de métal noir ornée de flammes. Si votre patron est le Grand Ancien, votre arme pourrait être une lance d'ancienne facture avec une pierre précieuse enchâssée à son extrémité, sculptée pour représenter un œil écarquillé terrifiant.

Pacte du Grimoire. Votre Livre des Ombres pourrait être un bel ouvrage enluminé comportant de nombreux enchantements et sorts d'illusions octroyés par votre archifée. Ce pourrait être un lourd grimoire relié de cuir démoniaque clouté de fer, contenant des sorts d'invocation ainsi qu'une mine sur les us et les coutumes interdites relatifs à de sinistres régions du cosmos, présent d'un fiélon. Ou ce pourrait être le journal en lambeaux d'un lunatique rendu fou par le contact avec le Grand Ancien, renfermant des fragments de sorts que seule votre folie naissante vous permet de comprendre et de lancer.

Aux niveaux supérieurs, vous bénéficiez d'autres sorts de sorcier de votre choix qui peuvent être utilisés de cette façon : un sort de niveau 7 au niveau 13, un sort de niveau 8 au niveau 15 et un sort de niveau 9 au niveau 17. Vous regagnez l'usage de tous vos Arcanums après un repos long.

Maître de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos réserves mystiques internes pour supplier votre patron afin de récupérer vos emplacements de sorts dépensés. Vous pouvez passer 1 minute à supplier votre patron pour regagner tous vos emplacements de sorts dépensés de votre Magie de pacte. Une fois que vous avez récupéré les emplacements de sorts par ce biais, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le faire à nouveau.

↳ Patrons d'Outremonde

Les êtres qui servent de patrons aux sorciers sont de puissants habitants d'autres plans d'existence. Ce ne sont pas des dieux, mais presque, si l'on se réfère à leurs pouvoirs. Divers patrons donnent à leurs sorciers accès à différents pouvoirs et invocations, et en attendent en retour d'importantes faveurs. Certains collectionnent les sorciers, distillant relativement librement des connaissances mystiques ou se vantant de leur capacité à lier les mortels à leur volonté. Et d'autres n'accordent leur pouvoir qu'à contrecœur, ne faisant de pacte qu'avec un seul sorcier. Des sorciers qui servent le même patron peuvent se considérer comme des alliés, des frères et sœurs, mais aussi comme des rivaux.

↳ L'archifée

Votre patron est un seigneur ou une dame fée, une créature de légende qui détient des secrets oubliés d'une époque où les races mortelles n'étaient pas encore nées. Les motivations de cet être sont souvent impénétrables, parfois fantasques, et peuvent impliquer une envie d'acquérir plus de puissance magique ou la décantation de rancunes séculaires. Des exemples d'êtres de ce genre sont le Prince du givre ; la Reine de l'air et des ténèbres, souveraine de la Cour du Crépuscule ; Titania, de la Cour d'été ; son époux Obéron, le Seigneur vert ; Hyrsam le Prince des fous ; et d'anciennes guenaudes.

Liste de sorts étendue

L'archifée vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau de sort	Sorts
1	<i>lueurs féeriques, sommeil</i>
2	<i>apaisement des émotions, force fantasmagorique</i>
3	<i>clignotement, croissance végétale</i>
4	<i>domination de bête, invisibilité supérieure</i>
5	<i>apparence trompeuse, domination d'humanoïde</i>

Présence féerique

À partir du niveau 1, votre patron vous donne la capacité de projeter la séduisante et redoutable présence des fées. Par une action, vous pouvez obliger toute créature dans un cube de 3 mètres prenant origine à partir de vous-même à réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier. Vous charmez ou effrayez (selon votre choix) les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Échappatoire brumeuse

À partir du niveau 6, vous pouvez disparaître dans un nuage de brume en réponse à un préjudice. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir invisible et vous téléporter jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir. Vous restez invisible jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez ou lanciez un sort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Défenses séduisantes

À partir du niveau 10, votre patron vous enseigne à retourner contre eux la magie de vos ennemis qui affecte l'esprit. Vous êtes immunisé aux charmes, et lorsqu'une créature tente de vous charmer, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter de retourner son charme contre elle. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier, ou vous la charmez pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la créature subisse des dégâts.

Sombre délire

À partir du niveau 14, vous pouvez plonger une créature dans un univers illusoire. Par une action, choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Celle-ci doit réaliser un jet de protection de Sagesse contre le DD de vos sorts de sorcier. En cas d'échec, vous la charmez ou l'effrayez (selon votre choix) pendant 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration soit brisée (comme si vous vous concentriez sur un sort). Cet effet se termine plus tôt si la créature subit des dégâts. Jusqu'à ce que cette illusion se termine, la créature pense qu'elle est perdue dans un royaume brumeux dont vous choisissez l'apparence. La créature ne peut voir et entendre qu'elle-même, vous, et l'illusion. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

↳ Le fiélon

Vous avez conclu un pacte avec un démon des plans inférieurs de l'existence, un être aux objectifs maléfiques, même si vous luttez contre ces objectifs. Ces êtres désirent la corruption ou la destruction de toutes choses, de vous y compris. Des fiélons assez puissants pour forger un pacte comprennent les seigneurs démons (CM) tels que Démogorgon, Orcus, Fraz'Urb-Luu et Baphomet ; des archidiabls (LM) tels qu'Asmodée, Dispater, Méphistophélès et Bélial ; des diantrefosses et des balors particulièrement puissants ; et des ultraloths et autres seigneurs yugoloths.

Liste de sorts étendue

Le fiélon vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau	de sort	Sorts
1		<i>injonction, mains brûlantes</i>
2		<i>cécité/surdité, rayon ardent</i>
3		<i>boule de feu, nuage puant</i>
4		<i>bouclier de feu, mur de feu</i>
5		<i>colonne de flamme, sanctification</i>

Bénédiction du ténébreum

À partir du niveau 1, lorsque vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (minimum 1).

Chance du ténébreum

À partir du niveau 6, vous pouvez appeler votre patron afin qu'il modifie le sort en votre faveur. Lorsque vous effectuez un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette capacité pour ajouter un d10 à votre jet. Vous pouvez décider de le faire après avoir lancé le dé initial, mais la décision doit être prise avant que l'effet ne se produise. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Résistance fiélonne

À partir du niveau 10, vous pouvez choisir un type de dégâts lorsque vous terminez un repos court ou long. Vous gagnez alors la résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en choisissiez un autre grâce à cette capacité. Les dégâts causés par des armes magiques ou des armes en argent ignorent cette résistance.

Traversée des enfers

À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette capacité pour transporter instantanément la cible vers les plans inférieurs. La créature disparaît et passe par un paysage de cauchemar. À la fin de votre prochain tour, la cible revient dans l'espace qu'elle occupait précédemment, ou dans l'espace libre le plus proche. Si la cible n'est pas un fiélon, elle prend 10d10 dégâts psychiques lorsqu'elle revient de son horrible expérience. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

↳ Le Grand Ancien

Votre patron est une entité mystérieuse dont la nature est tout à fait étrangère au tissu de la réalité. Il peut venir du Royaume lointain, l'espace au-delà de la réalité, ou peut être l'un des anciens dieux dont parlent les légendes. Ses motivations sont incompréhensibles au commun des mortels, et sa connaissance si ancienne et immense que même les plus grandes bibliothèques font pâles figures en comparaison avec les vastes secrets qu'il détient. Le Grand Ancien peut ne pas être au courant de votre existence ou vous être totalement indifférent, mais les secrets que vous avez appris vous permettent d'en tirer votre magie. Des entités de ce type comprennent Ghaunadar, Celui qui est tapis ; Tharizdun, le Dieu enchaîné ; Dendar, le Serpent de nuit ; Zargon, le Revenant ; le grand Cthulhu ; et d'autres êtres insondables.

Liste de sorts étendue

Le Grand Ancien vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau	de sort	Sorts
1		<i>fou rire de Tasha, murmures dissonants</i>
2		<i>détection des pensées, force fantasmagorique</i>
3		<i>clairvoyance, communication à distance</i>
4		<i>domination de bête, tentacules noirs d'Evard</i>
5		<i>domination d'humanoïde, télékinésie</i>

Esprit éveillé

À partir du niveau 1, votre connaissance extraterrestre vous donne la possibilité de toucher les esprits d'autres créatures. Vous pouvez parler télépathiquement à toute créature que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous n'avez pas besoin de partager une langue avec la créature pour qu'elle comprenne vos paroles télépathiques, mais la créature doit être capable de comprendre au moins une langue.

Protection entropique

À partir du niveau 6, vous apprenez à vous protéger magiquement contre les attaques et à retourner en votre faveur l'échec d'un ennemi. Lorsqu'une créature fait un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer un désavantage à ce jet. Si l'attaque échoue, votre prochain jet d'attaque contre cette créature a un avantage si vous l'attaquez avant la fin de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Bouclier mental

À partir du niveau 10, vos pensées ne peuvent pas être lues par télépathie ou par d'autres moyens, sauf si vous le permettez. Vous avez également la résistance aux dégâts psychiques, et chaque fois qu'une créature vous inflige des dégâts psychiques, elle prend la même quantité de dégâts que vous.

Asservissement

Au niveau 14, vous gagnez la capacité d'infecter l'esprit d'un humanoïde par la magie extraterrestre de votre patron. Vous pouvez utiliser votre action pour toucher un humanoïde incapable d'agir. Vous charmez alors cette créature jusqu'à ce qu'un sort de *délivrance des malédictions* lui soit lancé, que la condition charmé lui soit retirée, ou que vous utilisiez cette capacité à nouveau. Vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature charmée aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence.

↳ Le génie

Vous avez conclu un pacte avec une des plus rares sortes de génie, un génie noble. De telles entités règnent sur de vastes territoires des plans élémentaires et ont une grande influence sur les génies mineurs et les créatures élémentaires. Les génies nobles ont des motivations variées mais la plupart sont arrogants et porteurs d'une puissance digne de rivaliser avec celle de divinités mineures. Ils se délectent de renverser la donne face aux mortels qui aiment asservir les génies, concluant volontiers des pactes afin d'étendre leur influence.



Vous choisissez le type de votre patron ou le déterminez de manière aléatoire, en utilisant la table ci-dessous.

d4	Type	Élément
1	Dao	Terre
2	Djinn	Air
3	Éfrit	Feu
4	Marid	Eau

Liste de sorts étendue

Capacité de génie de niveau 1

Le génie vous laisse choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. La table ci-dessous indique les sorts de génies qui sont ajoutés à votre liste de sorts de sorcier, ainsi que les sorts de la table associés à votre type de génie : dao, djinn, éfrit ou marid.

Niveau de sort	Sorts de génie	Sorts de dao	Sorts de djinn	Sorts d'éfrit	Sorts de marid
1	<i>détection du mal et du bien</i>	<i>sanctuaire</i>	<i>onde de choc</i>	<i>mains brûlantes</i>	<i>nappe de brouillard</i>
2	<i>force fantasmagorique</i>	<i>croissance d'épines</i>	<i>bourrasque</i>	<i>rayon ardent</i>	<i>flou</i>
3	<i>création de nourriture et d'eau</i>	<i>fusion dans la pierre</i>	<i>mur de vent</i>	<i>boule de feu</i>	<i>tempête de neige</i>
4	<i>assassin imaginaire</i>	<i>façonnage de la pierre</i>	<i>invisibilité supérieure</i>	<i>bouclier de feu</i>	<i>contrôle de l'eau</i>
5	<i>création</i>	<i>mur de pierre</i>	<i>apparence trompeuse</i>	<i>colonne de flamme</i>	<i>cône de froid</i>
9	<i>souhait</i>	-	-	-	-

Catalyseur de génie

Capacité de génie de niveau 1

Votre patron vous offre un catalyseur magique qui vous donne une mesure de la puissance du génie. Le catalyseur est un objet de taille TP que vous pouvez utiliser en tant que focaliseur arcanique pour vos sorts de sorcier. Vous décidez de l'objet ou le déterminez de manière aléatoire en utilisant la table ci-dessous.

d6	Catalyseur
1	Lampe à huile
2	Urne
3	Anneau avec compartiment
4	Bouteille scellée
5	Statuette creuse
6	Lanterne ornée

Tant que vous touchez le catalyseur, vous pouvez l'utiliser de ces façons :

Répît en bouteille. Par une action, vous pouvez disparaître magiquement et entrer dans votre catalyseur, qui reste dans l'espace que vous venez de quitter. L'intérieur du catalyseur est un espace extra-dimensionnel de la forme d'un cylindre de 6 m de rayon et 6 m de haut, qui ressemble à votre catalyseur. L'intérieur est confortablement aménagé avec des coussins et des tables basses et il y règne une température agréable. Tant que vous êtes dedans, vous pouvez entendre les environs autour du catalyseur comme si vous y étiez. Vous pouvez rester à l'intérieur du catalyseur jusqu'à un nombre d'heures égal au double de votre bonus de maîtrise. Vous quittez le catalyseur prématurément si vous utilisez une action bonus pour partir, si vous

mourez, ou si le catalyseur est détruit. Quand vous quittez le catalyseur, vous apparaissez à l'endroit inoccupé le plus proche de celui-ci. Tous les objets laissés dans le catalyseur y restent jusqu'à ce qu'il en soient retirés, et si le catalyseur est détruit, tous les objets stockés dedans apparaissent dans les espaces inoccupés les plus proches de là où était le catalyseur. Une fois que vous entrez dans le catalyseur, vous ne pouvez y rentrer à nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Colère du génie. Une fois à chacun de vos tours quand vous touchez avec un jet d'attaque, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires à la cible égaux à votre bonus de maîtrise. Le type de ces dégâts est déterminé par votre patron : contondant (dao), tonnerre (djinn), feu (éfrit) ou froid (marid).

La Classe d'Armure du catalyseur est égale au DD de sauvegarde de vos sorts. Ses points de vie sont égaux à votre niveau de sorcier plus votre bonus de maîtrise, et il est immunisé aux dégâts psychiques et de poison. Si le catalyseur est détruit ou que vous le perdez, vous pouvez réaliser une cérémonie d'une heure pour en recevoir un autre en remplacement par votre patron. La cérémonie peut être réalisée pendant un repos court ou long, et le catalyseur précédent est détruit s'il existe toujours. Le catalyseur disparaît dans un éclat de puissance élémentaire lorsque vous mourez.

Oadeau élémentaire

Capacité de génie de niveau 6

Vous commencez à prendre des caractéristiques du type de votre patron. Vous avez maintenant une résistance au type de dégâts déterminé par votre patron : contondants (dao), tonnerre (djinn), feu (éfrit) ou froid (marid). De plus, par une action bonus, vous pouvez vous donner une vitesse de vol de 9 m pour une durée de 10 minutes, avec la possibilité de faire du vol stationnaire. Vous pouvez utiliser cette action bonus un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, et vous regagnez toutes les utilisations quand vous terminez un repos long.

Catalyseur sanctuaire

Capacité de génie de niveau 10

Quand vous entrez dans le catalyseur de votre génie via la capacité Répit en bouteille, vous pouvez maintenant choisir jusqu'à cinq créatures consentantes que vous pouvez voir dans un rayon de 9 m autour de vous, et les créatures choisies sont amenées dans le catalyseur avec vous. Par une action bonus, vous pouvez éjecter n'importe quel nombre de créatures de votre catalyseur, et tout le monde est éjecté si vous quittez le catalyseur ou s'il est détruit. De plus, toute personne (vous y compris) restant dans le catalyseur pendant au moins 10 minutes gagne les bénéfices d'un repos court, et tout le monde peut ajouter son bonus de maîtrise au nombre de points de vie regagnés en dépensant un ou plusieurs Dés de vie pendant ce repos court.

Souhait limité

Capacité de génie de niveau 14

Vous implorez votre patron de vous accorder un petit souhait. Par une action, vous pouvez énoncer votre désir au catalyseur de votre génie, demandant l'effet d'un sort de niveau 6 ou moins avec un temps d'incantation de 1 action. Le sort peut être dans la liste de sorts de n'importe quelle classe, et vous n'avez pas besoin de composantes pour ce sort, composantes matérielles coûteuses incluses. Le sort prend simplement effet dans le cadre de l'action. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé 1d4 repos longs.

➔ Invocations occultes

Si une invocation possède des conditions, vous devez les remplir pour l'apprendre. Vous pouvez apprendre l'invocation dès le moment où vous remplissez ses conditions. Une condition de niveau pour une invocation réfère au niveau de sorcier, pas au niveau total du personnage.

Ci-dessous les invocations de D&D 5, par ordre alphabétique. Notez que vous pouvez également les **filtrer**, **trier** et **générer votre propre PDF** à l'aide de l'application **INVOCATIONS OCCULTES**.

- A -

Arme de pacte améliorée - Armure des ombres - Aspect de la lune

- B -

Beveuse de vie

- C -

Chaînes des Carcères

- D -

Décharge répulsive - *Don des immortels - Don des profondeurs*

- E -

Étreinte de Hadar - Explosion insoutenable

- F -

Frappe occulte - Fuite de l'escroc

- L -

Lame assoiffée - *Lance de léthargie* - Lance occulte - Langage animal - Lenteur de l'esprit - Livre des secrets anciens

- M -

Maître des mille formes - Maître des ombres - *Maléfice accablant - Maléfice implacable* - Masque aux mille visages - Mauvais présage - Mot d'effroi -

Murmures de la tombe - Murmures ensorcelants

- O -

Oeil du gardien des runes

- P -

Pas aérien

- R -

Regard de deux esprits - *Regard fantomatique*

- S -

Saut d'Outremonde - Spires du chaos - Sculpteur de chair - Séduction

- T -

Tombe de Levistus

- V -

Vigueur fiélonne - Vision de royaumes lointains - Vision de sorcier - Vision du diable - Vision occulte - Visions embrumées - *Voile d'ombres* - *Voile de mouches* - Voix du maître des Chaînes - Voleur des cinq destinées

Noms en italique : contenu hors Player's Handbook