

Magicien



es magiciens naissent souvent sans don apparent pour la magie mais, à force de persévérance, ils apprennent les théorèmes les plus complexes et parviennent à atteindre l'Éveil, ce moment insaisissable leur permettant de manipuler les flux magiques afin d'altérer la réalité comme ils le désirent. La plupart des magiciens estiment que l'Éveil est la quintessence du savoir et vient parachever un parcours d'apprentissage méthodique.

☒ Une discipline rigoureuse

Pour le commun des mortels, la magie est une chose mystérieuse. Même les créatures qui la manient naturellement ou les prêtres et les sorciers qui utilisent celle qui leur est attribuée par des puissances supérieures ne comprennent que rarement les principes qui la régissent. Au pire, la magie est considérée comme un danger et au mieux comme quelque chose de miraculeux dont le fonctionnement ne mérite pas autant d'attention que ses effets. Les magiciens ne se contentent pas de telles platitudes. Pour eux, la magie est une discipline qui demande une pratique et un apprentissage rigoureux. Si les explications quant aux origines de la magie varient selon les écoles, la magie profane ou « arcanique » répond à une méthode stricte et reconnue. Certains gestes et phrases, parfois combinés avec d'autres ingrédients, s'ils ne restent que des théories pour ceux n'ayant pas connu l'Éveil demeurent pour tous des préalables obligatoires pour provoquer des réactions magiques. Les composantes nécessaires à l'obtention d'un résultat sont déterminées par le calcul et l'expérimentation avant d'être couchées sur le papier pour que d'autres mages puissent les étudier. L'alchimie fait souvent partie de l'éducation d'un magicien, car elle répond à des règles similaires et permet d'observer des réactions magiques dans des conditions plus stables pour mieux les analyser.

☒ Comprendre la mécanique essentielle de la magie

Pourtant, il ne suffit pas de mémoriser un sort et de l'exécuter à la lettre pour le lancer. Il faut d'abord en comprendre sa mécanique essentielle, sans quoi l'esprit du mage ne peut simplement pas entrer en résonance avec la magie qu'il tente d'utiliser : voilà comment la majorité des magiciens perçoivent le phénomène de l'Éveil. Cette compréhension profonde serait l'ingrédient final de chaque sort. Pour quelques prodiges, cette compréhension vient naturellement, mais pour la plupart, le processus d'apprentissage et d'étude peut demander des années avant que l'individu puisse lancer ses premiers sorts. Les aspirants magiciens intègrent

parfois des écoles enseignant les arcanes afin de recevoir une instruction formelle et les enfants qui montrent une inclination pour la magie ou les études sont souvent placés dans de tels établissements. Mais ces écoles sont rares et très coûteuses et la manière la plus classique pour apprendre la magie est de trouver un mentor expérimenté qui prendra l'aspirant comme disciple en échange de son assistance. Étant donné le grand nombre de textes et de grimoires qu'écrivent et publient les mages, un autodidacte intelligent, motivé et ayant accès à une bibliothèque occulte bien fournie, serait à même de se former seul, à condition d'être prêt à redoubler d'efforts.

☒ Différentes voies de la magie

Beaucoup de magiciens se consacrent à la recherche et à l'étude de la magie, mais cela ne les confine pas aux laboratoires et de nombreux mages vont sur le terrain, à la recherche de nouvelles applications des arcanes. Ceux qui pratiquent la magie de guerre sont capables de démonstrations de puissance destructrice et œuvrent aux côtés des armées qui louent leurs services. D'autres ne voient pas leurs études magiques comme un but en soi et utilisent leurs pouvoirs pour arriver à d'autres fins, mais la recherche reste souvent une partie importante de leur vie, car il est toujours utile d'apprendre ou de créer de nouveaux sorts et difficile d'abandonner ce pour quoi on a consacré tant d'efforts.

☒ De précieux alliés

Les magiciens qui arrivent au terme de leur formation sont des individus brillants et des érudits au savoir encyclopédique. Connaître l'Éveil leur permet de mettre en œuvre ces connaissances et les rend capables de lancer une grande variété de sorts, des plus spectaculaires aux plus subtils. Au combat, ils comptent souvent sur leurs compagnons pour les protéger, pendant qu'ils infligent des dégâts considérables à l'ennemi ou qu'ils améliorent les performances de leurs alliés par un vaste choix de sorts de protection et de soutien.



☩ L'Éveil et l'intensité de la magie

Les arcanes peuvent être étudiés au même titre que l'histoire, la géographie, la théologie ou les langues, dans toute académie consacrée aux lettres. De tels établissements n'existent que dans les plus grandes villes, à l'instar de la Cité Franche au Cyfandir, ou Varnärello, dans le royaume elfique d'Ellerina.

L'intensité de la magie et la fréquence de l'Éveil à sa pratique déterminent si les lanceurs de sorts sont assez communs ou non. S'ils sont relativement nombreux, il peut exister une faculté des arcanes, des salles d'entraînement spécifiques et un cursus sur mesure pour chaque tradition arcanique. Lorsque vous créez votre personnage magicien, demandez à votre meneur quel niveau de magie il a décidé pour sa campagne.

« Le savoir n'est pas tout. Pour connaître l'Éveil et que votre savoir devienne pouvoir, il faudra transcender la technique. Sans âme, la technique n'est rien qu'une sale manie. » *Propos attribués à la magister Aria Malachai, considérée comme l'une des magiciennes les plus puissantes des Éoliennes. Aria est fondatrice du monastère Azur, école de magie dans laquelle se rendent les étudiants cherchant la voie de l'Éveil.*

Aptitudes de classe

Tous les magiciens acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de magicien

Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : arbalètes légères, bâtons de combat, dagues, fléchettes, frondes

Outil : un au choix parmi le nécessaire de calligraphe, le nécessaire d'alchimiste, le nécessaire de cartographe

Langue : une langue exotique au choix

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : deux au choix entre Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine, Nature et Religion

Équipement

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

- ☉ (a) un bâton ou (b) une dague
- ☉ (a) une sacoche à composants ou (b) un focaliseur arcanique
- ☉ (a) un sac d'érudite ou (b) un sac d'aventurier
- ☉ Un grimoire

Le magicien

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sort par niveau de sort										
				1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e		
1	+2	Sorts, Récupération arcanique	3	2										
2	+2	Tradition arcanique	3	3										
3	+2	-	3	4	2									
4	+2	Augmentation de caractéristique	4	4	3									
5	+3	-	4	4	3	2								
6	+3	Aptitude de Tradition	4	4	3	3								
7	+3	-	4	4	3	3	1							
8	+3	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	2							
9	+4	-	4	4	3	3	3	1						
10	+4	Aptitude de Tradition	5	4	3	3	3	2						
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1					
12	+4	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1					
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1				
14	+5	Aptitude de Tradition	5	4	3	3	3	2	1	1				
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1			
16	+5	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1			
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1		
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	
19	+6	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1	
20	+6	Sorts attitrés	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	

Les connaissances essentielles d'un magicien

La formation de magicien implique nécessairement la fréquentation assidue de livres traitant du surnaturel. Vous pouvez avoir appris Arcanes grâce à votre historique, ou choisir la compétence parmi celles de votre classe.

Les grimoires et traités sont essentiellement écrits dans un nombre limité de langues. Il s'agit là d'un usage bien établi, marque du respect aux Anciens. L'autre raison est plus pratique : les érudits du monde entier communiquent par courrier, s'échangent des ouvrages et comptes-rendus d'expérience. Pour cela, ils utilisent soit les langues des plus grands empires, soit celles des premiers auteurs. En tant que magicien, il peut être utile de connaître les langues suivantes : elfique, kaani et draconique. En matière de magie noire, on compte également beaucoup de textes rédigés en démoniaque ou en diabolique. Le céleste est surtout utilisé dans le domaine sacré et vous concerne donc peu.

Sorts

Disciple de la magie des arcanes, vous ne vous séparez jamais du grimoire qui renferme vos sorts. Au départ, il ne s'agit que des prémices de la puissance véritable que vous acquerez.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du magicien. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de magicien au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **Le magicien**.

Grimoire

Au niveau 1, vous disposez d'un grimoire renfermant six sorts de magicien du 1^{er} niveau, au choix. C'est dans ce livre que vous conservez les sorts de magicien que vous connaissez, à l'exception des sorts mineurs, qui sont définitivement ancrés dans votre esprit.

Préparer et lancer des sorts

La table **Le magicien** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1^{er} niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de magicien que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans votre grimoire un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

Si vous êtes par exemple magicien de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements du 1^{er} niveau et de deux emplacements du 2^e niveau. Si vous êtes doté d'une Intelligence de 16, votre liste de sorts mémorisés et préparés peut compter six sorts du 1^{er} ou 2^e niveau, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort du 1^{er} niveau projectile magique, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1^{er} ou du 2^e niveau. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long. La préparation d'une nouvelle liste de sorts de magicien se fait par l'étude de votre grimoire et la mémorisation des formules et gestes nécessaires pour les lancer, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

Caractéristique magique

L'Intelligence est la caractéristique magique associée aux sorts du magicien. Votre magie dépend directement de votre mémoire et de votre faculté

à étudier de longues heures. Vous recourez à l'Intelligence chaque fois qu'un sort de magicien fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur d'Intelligence lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de magicien que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de magicien.

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

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

Rituels

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de magicien contenus dans votre grimoire qui comportent le mot-clé « rituel ». Il n'est pas nécessaire que vous ayez préparé un tel sort.

focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique (cf. chapitre **Équipement**) comme focaliseur de vos sorts de magicien.

Apprentissage de sorts du 1^{er} niveau et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir deux sorts de magicien que vous ajoutez gratuitement à votre grimoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort (cf. table **Le magicien**). Vous trouverez éventuellement d'autres sorts au fil de vos aventures et pourrez aussi les transcrire dans votre grimoire (cf. encadré **Votre grimoire**).

Si votre meneur a décidé d'utiliser la règle optionnelle Hasard des apprentissages (cf. **Introduction** du chapitre **Classes**), vous obtenez de nouveaux emplacements de sort selon votre niveau, mais pas de nouveaux sorts automatiques : vous devrez les découvrir au fil de vos aventures ou trouver un mentor qui voudra bien vous les apprendre.

Votre grimoire

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire illustrent la nature de vos propres recherches magiques, ainsi que vos découvertes intellectuelles et votre compréhension du multivers.

Vous trouverez peut-être d'autres sorts durant vos aventures, retranscrits sur un parchemin extirpé du coffre d'un mage maléfique, par exemple, ou enfouis dans un volume poussiéreux déniché dans une bibliothèque millénaire.

☞ **Recopier un sort dans son grimoire.** Lorsque vous trouvez un sort de magicien du 1^{er} niveau ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous disposez du temps nécessaire pour le déchiffrer et le retranscrire.

Cette opération vous demande de reproduire le sort sous sa forme de base, puis de décrypter le système de notation propre au magicien qui a rédigé le sort. Il vous faut vous familiariser avec le sort jusqu'à ce que vous intégrez bien tous les sons et gestes demandés, après quoi vous pouvez le retranscrire dans votre grimoire selon votre propre code.

La procédure nécessite 2 heures et 50 po par niveau du sort. Ces coûts représentent les composantes matérielles demandées par vos tâtonnements et les encres spéciales utilisées pour la retranscription. Une fois cet argent dépensé et ce temps consacré, vous pouvez préparer le sort normalement.

☞ **Remplacer le grimoire.** Vous pouvez recopier un sort contenu dans votre grimoire, opération judicieuse si vous souhaitez disposer d'un exemplaire de secours. La procédure est la même que pour la transcription de base, si ce n'est qu'elle s'avère plus rapide et moins complexe, puisque vous n'avez pas besoin de déchiffrer votre notation et que vous savez déjà lancer le sort. Elle ne vous demande ainsi que 1 heure et 10 po par niveau du sort copié.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez recourir à cette même opération pour retranscrire les sorts que vous avez préparés dans un nouveau livre. En revanche, tout autre sort (y compris ceux qui figuraient dans votre grimoire perdu) doit être retrouvé ailleurs avant de pouvoir être retranscrit selon la méthode normale. Cela explique pourquoi de nombreux magiciens ont au moins un exemplaire de rechange qu'ils mettent soigneusement à l'abri.

☞ **L'aspect du grimoire.** Votre grimoire se présente comme une collection unique de sorts, caractérisée par ses fioritures et ses nombreuses annotations stylisées. Le livre lui-même peut n'être qu'un rudimentaire volume en cuir relié offert par votre maître ou un beau tome doré sur tranche déniché dans une vieille bibliothèque, ou encore une liasse de feuilles volantes rassemblées tant bien que mal après la perte malheureuse de votre précédent grimoire.



Récupération arcanique

Vous avez appris à recouvrer une partie de vos énergies magiques en vous plongeant dans votre grimoire. Une fois par jour, lorsque vous terminez un repos court, vous pouvez désigner des emplacements de sort dépensés pour les récupérer. Le niveau cumulé de ces emplacements doit rester inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de magicien arrondi au supérieur, sachant en plus qu'aucun emplacement ne peut dépasser le 5^e niveau. Il vous faut ensuite terminer un repos long pour pouvoir réutiliser cette aptitude.

Si vous êtes par exemple magicien de niveau 3, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacements de sort, c'est-à-dire un emplacement du 2^e niveau ou deux emplacements du 1^{er} niveau.

Tradition arcanique

Lorsque vous atteignez le niveau 2, vous choisissez une tradition arcanique, parmi les suivantes : mage spécialiste de l'une des huit écoles de magie, désenchanteur, mage de guerre, mage des forces et mystificateur, toutes détaillées à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

Augmentation de caractéristique

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



Maîtrise des sorts

Au niveau 18, votre maîtrise de certains sorts est telle que vous pouvez les lancer à volonté. Choisissez dans votre grimoire un sort de magicien du 1^{er} niveau et un autre, du 2^e niveau. Vous pouvez désormais lancer ces sorts au niveau le plus faible sans dépenser d'emplacement de sort, à condition de les avoir préparés. Si vous souhaitez en lancer un à plus haut niveau, il vous faut utiliser un emplacement de sort selon la règle normale. 8 heures d'étude vous permettent de renoncer à l'un de ces sorts, voire les deux, et de les remplacer par d'autres sorts de niveau égal.



Sorts attitrés

En atteignant le niveau 20, votre maîtrise de deux sorts puissants est telle que vous pouvez les lancer presque spontanément. Sélectionnez dans votre grimoire deux sorts de magicien du 3^e niveau. Ces sorts attitrés sont toujours considérés comme préparés en ce qui vous concerne, sans pour autant être décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez les lancer chacun une fois en tant que sorts du 3^e niveau sans dépenser d'emplacement de sort. Après cela, vous devez terminer un repos court ou long pour profiter à nouveau de cet aspect de l'aptitude. Si vous souhaitez lancer l'un ou l'autre de ces sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort selon la règle normale.

« Histoires de magiciens... »

Assise en tailleur, le vent gonflant ses cheveux, Aria contemple le paysage qui lui fait face. De l'autre côté de la vallée, le monastère lui apparaît comme un point gris accroché aux rochers. À pied, il lui faudrait plusieurs jours pour le rejoindre. La gnome ferme les yeux et se représente mentalement la cour intérieure de l'école de magie. Il lui suffit de prononcer un mot pour qu'elle s'y téléporte et se retrouve au milieu de ses élèves ébahis.

Un jeune halfelin est assis dans une alcôve, penché sur les pages jaunies d'un grimoire. Il marmonne une phrase aux accents rauques, suivant le tracé des schémas sur le papier de ses doigts tachés d'encre. Il relève la tête et fixe la bougie éteinte posée devant lui. Sa main trace le dessin d'un sceau magique et il prononce à voix haute l'incantation qu'il répétait. Son visage s'illumine de joie devant la flamme aux reflets verdâtres qui embrase toute la bougie et brûle avec la force d'une torche.

Un troll écumant se rue en direction d'un groupe d'aventuriers à travers une vaste salle souterraine. Parmi eux, une elfe coiffée d'un diadème s'exclame en elfique ancien, la main tendue vers le monstre. Le troll ralentit, et finit par s'arrêter, pris d'un irrépressible fou rire, si fort qu'il ne parvient plus à même tenir debout et se roule au sol en se tenant les côtes.

Au sommet des remparts de pierre blanche d'une ville dressée au cœur du désert, un seigneur ventripotent paré de riches habits et coiffé d'un turban luxueux observe de sa longue-vue l'armée qui s'amasse par-delà les dunes. Il s'empare de son sextant et effectue quelques mesures en se référant à la carte stellaire qu'un serviteur lui présente. D'un coffret de bronze ouvragé que lui tend un autre esclave, il sort une vasque, un pendule et deux fioles de verre, l'une remplie d'huile et l'autre de sable noir. Il en verse le contenu dans la vasque et fait doucement balancer le pendule au-dessus. Il pose ses instruments et saisit à nouveau sa longue-vue pour contempler l'armée ennemie, autour de laquelle se lève une tempête de sable si brûlante que l'étoffe de leurs bannières s'enflamme, de même que le crin de leurs chevaux.



Traditions arcaniques

La magie est par convention classée en huit écoles : l'abjuration, qui cherche à créer des défenses efficaces ; la divination, qui permet de révéler les choses, qu'il s'agisse de l'avenir, du passé ou du présent ; l'enchantement, consacré à l'influence sur l'esprit ; l'évocation, qui appelle des puissances destructrices à se manifester soudainement ; l'illusion, qui se joue des sens et des apparences ; l'invocation, qui appelle des créatures ou fait intervenir la flore et les éléments au service du lanceur de sorts ; la nécromancie, qui brouille les limites entre vie et mort ; la transmutation, qui modifie véritablement l'aspect et la nature des choses.

La manière dont un magicien appréhende les différentes écoles de magie dépend de la tradition à laquelle il adhère. Celles-ci diffèrent par leurs méthodes d'apprentissage et divers points de théorie. L'infinie variété des aspects de la magie pousse ceux qui l'étudient à s'attacher à une spécialité, une prédilection pour l'une ou l'autre de ses formes.

Spécialiste arcanique

Un spécialiste arcanique est un mage décidant de se spécialiser dans l'une des huit écoles de magie. Un mage de niveau 1 est nommé Novice ; à partir du niveau 2, il acquiert son statut et porte le nom de sa spécialité : Abjuteur, Devin, Enchanteur, Évocateur, Illusionniste, Invocateur, Nécromancien ou Transmutateur. Ces titres varient selon les civilisations ; le plus souvent ils sont synonymes de respect et de pouvoir. Les spécialistes de haut niveau deviennent souvent les conseillers des puissants, quand ce ne sont pas eux qui tirent les ficelles en coulisse. D'autres fois, un titre ou une spécialité doit être caché : les nécromanciens sont concernés en premier chef.

Savoir spécialiste

Dès le niveau 2, vous choisissez votre école de prédilection. Vous réduisez de moitié les coûts en or et en temps de toute transcription d'un sort de cette école dans votre grimoire.



Exotisme spécialisé

Au niveau 2, vous devenez capable d'étudier des sorts de votre école qui ne figurent pas dans votre liste de classe. Chaque fois que vous avez la possibilité d'ajouter un sort à votre grimoire, vous pouvez le sélectionner dans une autre liste de classe à condition qu'il soit de votre école de prédilection (cf. **GRIMOIRE**). Vous pouvez ensuite le préparer et le lancer comme tout autre sort de votre école figurant dans votre grimoire.

Par ailleurs, vous avez la possibilité de lancer un sort de votre école de prédilection contenu dans un parchemin ou de tenter de le retranscrire dans votre grimoire, même s'il ne figure pas dans votre liste de classe.



Incantation facilitée

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort de votre école de prédilection dont le temps d'incantation est de 1 action, vous pouvez le faire en utilisant un emplacement de sort inférieur d'un niveau à celui du sort. Le sort est alors considéré comme d'un niveau supérieur à l'emplacement utilisé. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Si votre école de prédilection est l'Évocation, vous pouvez lancer boule de feu (sort du 3^e niveau) en dépensant un emplacement

du 2^e niveau ; le sort reste toutefois considéré comme lancé au 3^e niveau. L'aptitude ne permet pas d'augmenter le niveau d'un sort lancé avec un emplacement d'un niveau supérieur ou égal à celui du sort (voir l'aptitude Incantation exacerbée, niveau 14).



Incantation souple

À partir du niveau 10, vous pouvez, au prix d'une action bonus, lancer un sort de votre école de prédilection dont le temps d'invocation est de 1 action. Vous restez soumis aux restrictions des sorts lancés au prix d'une action bonus (cf. **GRIMOIRE**).

En outre, tous les sorts de votre école de prédilection qui figurent dans votre grimoire peuvent être lancés en tant que rituels, selon les règles correspondantes. Certaines circonstances peuvent rendre impossible ou absurde une telle incantation ; le meneur peut alors décider que l'aptitude ne peut pas s'appliquer.

Que ce soit pour une incantation au prix d'une action bonus ou sous forme de rituel, une fois l'aptitude incantation souple utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.



Incantation exacerbée

À partir du niveau 14, lorsque vous lancez un sort de votre école de prédilection, on considère qu'il est d'un niveau supérieur à celui de l'emplacement réellement utilisé.

Si votre école de prédilection est l'Illusion et que vous lancez invisibilité par l'intermédiaire d'un emplacement du 2^e niveau, le sort est en fait lancé au 3^e niveau, si bien que vous pouvez cibler une créature de plus.



Maître des arcanes

En utilisant cette règle optionnelle, le meneur va permettre aux spécialistes arcaniques de transcender leur art et de devenir, à partir du niveau 8, de véritables

maîtres en leur domaine. Seuls les spécialistes arcaniques les plus impliqués peuvent prétendre au titre de maître des arcanes. Un tel degré de spécialisation à un prix : le maître des arcanes va volontairement renoncer à l'usage des sorts d'une première école de magie au niveau 8 puis d'une seconde au niveau 16.

Maîtrise arcanique	1 ^{ère} école opposée	2 ^{nde} école opposée
Abjuration	Transmutation	Illusion
Divination	Invocation	Abjuration
Enchantement	Évocation	Nécromancie
Évocation	Enchantement	Illusion
Illusion	Nécromancie	Invocation
Invocation	Évocation	Transmutation
Nécromancie	Illusion	Enchantement
Transmutation	Abjuration	Invocation



Prodige des arcanes

Au niveau 8, vous renoncez définitivement à lancer tout sort de votre première école opposée et pouvez désormais utiliser deux fois l'aptitude incantation facilitée entre deux repos longs.



Virtuose des arcanes

Au niveau 16, vous renoncez définitivement à lancer tout sort de votre seconde école opposée et pouvez désormais utiliser deux fois l'aptitude incantation souple entre deux repos longs.

☒ Désenchanteur

« Le plus grand ennemi de la magie, c'est la magie. » Le « désenchanteur » a fait de cet adage une véritable profession de foi et a développé une compréhension hors norme des règles qui président aux manifestations magiques, et sait s'en protéger avec une efficacité rare. Les autres magiciens redoutent d'affronter un désenchanteur en duel magique, craignant de voir leurs sorts s'étioler face à ce maître du contresort et de la parade arcanique, capable en retour de percer leurs défenses magiques comme un rien.

Il n'est pas rare pour un désenchanteur d'obtenir une lucrative position auprès de souverains ou de hauts personnages ayant des raisons de redouter que des ennemis emploient la magie contre eux. La présence d'un désenchanteur apporte une protection contre des dangers face auxquels des gardes en armes ne sauraient être d'une grande utilité. C'est également à lui que l'on fait appel quand une magie nocive est à l'œuvre ou qu'un mal doit être contenu par des moyens qui dépassent les capacités du commun des mortels.



Sensibilité magique

Dès le niveau 2, vous développez une sensibilité exacerbée aux auras magiques. Au prix d'une action, vous pouvez détecter la magie émanant d'un lieu, d'une personne ou d'un objet exactement comme si vous aviez lancé le sort *détection de la magie*, mais l'effet ne dure que jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, après quoi il vous faut terminer un repos court ou long pour récupérer ce quota.



Bouclier des arcanes

Dès le niveau 2 également, vous êtes capable d'invoquer un effet magique de bouclier spécialement destiné à vous protéger de la magie adverse. Lorsque vous êtes ciblé par un sort infligeant des dégâts et que vous êtes conscient de cette attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour dresser votre bouclier arcanique. Vous bénéficiez d'une **résistance** aux dégâts associés à ce sort et absorbez une partie de son énergie magique. Vous récupérez immédiatement un emplacement de sort égal à la moitié du niveau du sort lancé contre vous (arrondi à l'inférieur, minimum 1, sort mineur compris). Si cela dépasse votre maximum d'emplacements de sorts, vous êtes contraint d'utiliser cet emplacement de sort surnuméraire à votre tour de jeu suivant, faute de quoi cette énergie magique supplémentaire vous échappe et se volatilise. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.



Magie de contre

Au niveau 6, vous ajoutez gratuitement les sorts *dissipation de la magie* et *contresort* à votre grimoire, s'ils n'y figurent pas déjà. On considère qu'ils sont toujours préparés, sans qu'ils soient décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. De plus, lorsque vous lancez *dissipation de la magie* ou *contresort*, le sort agit comme si vous aviez utilisé un emplacement de sort d'un niveau de plus que celui que vous avez effectivement utilisé.



Résilience magique

À partir du niveau 10, vous appliquez votre bonus de maîtrise à tout jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique, quelle que soit la caractéristique associée. De plus, lorsque vous maintenez un sort et que vous devez effectuer un test de concentration, si vous échouez à ce dernier, votre sort persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, au lieu de prendre fin immédiatement.



Perturbation arcanique

À partir du niveau 14, votre magie est capable de briser les protections de l'ennemi, le laissant momentanément sans défense, à la merci de vos attaques et de celles de vos alliés. Lorsque vous lancez un sort ciblant une ou plusieurs créatures (y compris un sort de zone), vous pouvez au prix d'une action bonus désigner l'une de ces cibles pour la soumettre à un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le rate, vous pouvez soit annuler chez la cible une éventuelle résistance au type de dégâts infligés par votre sort, soit transformer chez elle une éventuelle immunité contre ces mêmes dégâts en simple résistance. Cet effet s'applique immédiatement au sort que vous lancez et persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Mage des forces

La magie des forces est l'une des plus anciennes formes de magie sur Eana. Perçus avec ambivalence, ses pratiquants apprennent leur art auprès de vieux maîtres vivant le plus souvent reclus et menant une vie austère. Les mages des forces se spécialisent dans l'étude et la maîtrise des énergies élémentaires telles que le feu, la glace, l'air, la foudre. Pour certains, cette magie serait la plus puissante, car elle aurait à voir avec les forces primordiales du monde. Pour d'autres, la conjuration et la maîtrise des éléments manquent peut-être de subtilité, mais ils ne peuvent nier leur impact ravageur. Certains mages des forces se réclament d'une philosophie de pensée. Les véhémenciens et les nihilistes sont parmi les plus connus. Les premiers estiment que le langage recèle le secret d'une puissance antique et se donnent comme quête de le redécouvrir ; les seconds œuvrent pour la propagation du chaos et estiment être des catalyseurs des forces de destruction du monde.

Savant des forces

Dès que vous sélectionnez cette Tradition au niveau 2, vous réduisez d'un quart les coûts en or et en temps de toute transcription d'une évocation ou d'une invocation dans votre grimoire.



Endurance énergétique

Dès le niveau 2, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques infligeant des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre.



Déchainement énergétique

À partir du niveau 6, lorsque vous déterminez les dégâts d'un sort de magicien infligeant des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre, vous pouvez relancer les dés tombant sur 1 ou 2. Vous devez accepter le nouveau résultat, quel qu'il soit.



Invocation renforcée

À partir du niveau 10, les créatures que vous invoquez par l'intermédiaire des sorts *invocation d'élémentaire* et *invocation d'élémentaires mineurs* bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaques et de dégâts. De plus, la durée de ce sort lorsque vous le lancez passe à « 1 heure », sans concentration.



Polyvalence énergétique

Au niveau 14, lorsque vous lancez un sort infligeant des dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre, vous pouvez au prix d'une action bonus décider que ces dégâts sont d'un autre type de cette même liste. Exemple : si vous jetez une boule de feu qui inflige normalement des dégâts de feu, vous pouvez altérer le sort pour que ces dégâts soient de type acide, foudre, froid ou tonnerre. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Mage de guerre

Une épée dans une main et une baguette magique dans l'autre, le mage de guerre s'élance dans la mêlée. Ne craignant pas de prendre quelques coups, il réplique aussi bien par l'acier que par la flamme. L'entraînement de ce mage est éreintant, mais efficace. Combinant les arts de la magie et du combat, il prépare son esprit et endure sa couenne. Les heures passées à courir en harnachement complet sur le terrain et à répéter ses passes d'armes en laissent moins pour parfaire sa spécialisation, mais le mage de guerre ne manque pas de ressources pour autant. L'arme arcanique représente la quintessence de sa formation hybride : un instrument idéal pour frapper de taille ou d'estoc et contenir l'énergie ésotérique de son propriétaire.

Formation martiale

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 2, vous acquérez la maîtrise de trois armes de votre choix, ainsi que celle des armures légères. Si vous disposez déjà de la maîtrise des armures légères, vous recevez celle des armures intermédiaires.

Endurance accrue

Au niveau 2, tous vos dés de vie de magicien deviennent des d8 (appliquez également la correction pour le niveau 1 : 2 points de vie supplémentaires). De plus, lorsque vous subissez des dégâts alors que vous maintenez votre concentration pour un sort, vous bénéficiez d'un avantage au JS de Constitution correspondant.

Formation martiale avancée

Au niveau 6, vous recevez la maîtrise de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que celles des armures intermédiaires. Si vous disposez déjà de la maîtrise des armures intermédiaires, vous recevez celle des armures lourdes.



Arme arcanique

À partir du niveau 6, vous pouvez passer 8 heures à créer une arme arcanique à partir d'une arme non magique. À la fin de l'opération, l'arme en question est considérée comme magique entre vos mains (et uniquement entre vos mains). Vous ne pouvez avoir qu'une seule arme arcanique à la fois. Si vous en créez une nouvelle, la précédente cesse aussitôt d'être une arme arcanique. Vous pouvez utiliser votre arme arcanique comme focaliseur de vos sorts. Quand un sort passe par une attaque au corps au corps que vous réussissez avec votre arme arcanique, vous infligez les dégâts de l'arme en plus des effets du sort. Si l'attaque rate, le sort reste dans l'arme. S'il n'a pas été déchargé par une attaque réussie, il se dissipe lors du premier repos (court ou long) que vous prenez. Par ailleurs, lorsque vous touchez avec une attaque d'arme effectuée avec votre arme arcanique, vous pouvez lancer un sort mineur au même tour de jeu, au prix d'une action bonus.



Magie de combat

À partir du niveau 10, chaque fois que vous lancez un sort du 1^{er} niveau ou supérieur, choisissez l'une des options suivantes :

- ☞ vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- ☞ vous recevez un nombre de points de vie temporaires égal au double du niveau du sort.
- ☞ votre prochaine attaque portée avec votre arme arcanique bénéficie d'un bonus aux dégâts égal au niveau du sort, à condition qu'elle intervienne avant la fin de votre tour de jeu suivant.



Maîtrise de l'arme arcanique

Arrivé au niveau 14, tant que vous tenez votre arme arcanique en main, vous bénéficiez d'une résistance au type de dégâts (contondants, perforants ou tranchants) qu'elle inflige.

De plus, lorsque vous attaquez à l'aide de votre arme arcanique, vous pouvez au prix d'action bonus lancer un sort préparé du 3^e niveau ou inférieur dont le temps d'incantation est de « 1 action », à condition de dépenser l'emplacement correspondant.

Mystificateur

Passé maître dans l'art de manipuler l'esprit d'autrui, le mystificateur est à la fois illusionniste et enchanteur. Les sorts subtils qu'il tisse altèrent la perception de la réalité, sèment la confusion chez l'adversaire et le fourvoient. Les plus valeureux guerriers redoutent ce magicien capable de s'insinuer dans leur crâne pour leur faire voir les choses comme il le souhaite, et non telles qu'elles sont en réalité. C'est une magie bien redoutable que celle qui peut déposséder un homme de son bon sens et de sa force de volonté, surtout si celui qui l'utilise est un manipulateur froid et dénué de tout sens moral.

Cette tradition arcanique est souvent associée à la tromperie et la sorcellerie au point que son enseignement est banni dans certaines régions. Les mages mystificateurs sont souvent des renégats ou des enchanteurs sans scrupules qui ne servent que leur propre intérêt. En fait, il existe des exceptions et certains mystificateurs sont des êtres bien intentionnés qui mettent leurs pouvoirs au service du bien commun.

Maître du verbe

Au niveau 2, vous obtenez la maîtrise de la compétence Tromperie. Si vous en possédiez déjà la maîtrise, votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de caractéristique associés à cette compétence.



Fourvoisement magique

Dès le niveau 2, vous pouvez, par un mélange d'illusion et de suggestion mentale, pousser une créature à commettre une erreur tactique. Au prix d'une action, vous ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Celle-ci a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit avant d'agir à son prochain tour de jeu, entreprendre un déplacement dont vous déterminez la direction et la distance (jusqu'à sa VD). Ce déplacement ne peut pas lui être fatal (vous ne pouvez pas inciter la créature à se jeter d'une falaise, par exemple), mais il déclenchera normalement d'éventuelles attaques d'opportunité. À l'issue de son déplacement, la créature est de nouveau libre d'agir comme elle l'entend et de se déplacer encore si l'aptitude ne lui a pas fait dépenser toute sa VD. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long. Une créature immunisée à l'état charmé ou aux dégâts psychiques n'est pas affectée par cette aptitude.



Enchantements supérieurs

À partir du niveau 6, à chaque fois que vous préparez vos sorts à l'issue d'un repos long, vous pouvez sélectionner un sort d'enchantement ou d'illusion pour chaque niveau de sort. Jusqu'à la fin de votre prochain repos long, vous doublez votre bonus de maîtrise pour le calcul du DD des jets de sauvegarde associés aux sorts choisis. Dans le cadre d'un sort d'illusion imposant un test d'Intelligence (Investigation), le DD correspondant est modifié selon le même calcul.



Sagesse du thaumaturge

À partir du niveau 10, votre maîtrise des enchantements et des illusions vous protège de ceux qui voudraient retourner vos armes contre vous. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques des écoles d'enchantement et d'illusion, ainsi qu'aux tests d'Intelligence (Investigation) visant à percer une illusion à jour.



Allié imaginaire

À partir du niveau 14, vous pouvez créer une illusion capable de vous protéger. Lorsqu'une créature vous attaque au corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour créer l'illusion d'un guerrier humanoïde (dont vous choisissez l'apparence exacte) qui surgit de nulle part et intervient dans le combat. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle croit à cette illusion, voit son attaque détournée par son intervention (son attaque échoue automatiquement), et l'allié imaginaire persiste pendant un nombre de rounds égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence. Si la créature affectée tente encore de vous attaquer au corps à corps, elle subit un désavantage à ses jets d'attaque contre vous en raison de la présence de l'allié imaginaire.

De plus, vous pouvez, au prix d'une action bonus, faire agir l'allié imaginaire contre la créature affectée (et uniquement elle). L'allié imaginaire peut se déplacer (VD 9 m), uniquement pour se rapprocher de la créature affectée, et l'attaquer au corps à corps : vous effectuez pour cela un jet d'attaque magique et, en cas de réussite, infligez à la créature des dégâts psychiques égaux à 1d8 + votre modificateur d'Intelligence. L'allié imaginaire n'est visible que pour la créature affectée et ne peut être détruit, hormis par les sorts et capacités qui dissipent ou annulent la magie.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos long.