

Elfes

Imprudemment aventuré dans les vastes forêts du nord de l'Arolavie, j'étais devenu la proie de répugnants ettercaps. Ces monstres aux allures d'araignées bipèdes me scrutaient de leurs huit yeux inexpresifs tandis que j'étais pris au piège de leur toile. J'étais seul et désormais incapable de me défendre tandis que mes ennemis venaient vers moi d'un pas lent. Je recommandai mon âme à Mort, qu'il m'autorisât à rejoindre mes ancêtres. À cet instant, je n'espérais plus qu'un coup de grâce de leurs griffes massives. Tout plutôt que d'être lentement vidé de mes fluides vitaux !

L'attaque fut fulgurante. Je ne comprenais pas ce qui se passait, seulement que je pouvais de nouveau espérer. Le combat fut violent mais très bref. Les arachnides n'avaient eu aucune chance contre elle. Caurala, celle-qui-inflige-la-peur. Libéré, je la contemplais silencieusement dans la nuit qui tombait. J'étais stupéfait de sa grâce et de son courage, autant que je m'étonnais de ses tatouages. Elle était accompagnée d'un loup noir de forte taille qui paraissait se défier de moi, l'étranger, l'elenion perdu loin de chez lui.

Notre conversation fut brève. Elle n'était intervenue que parce que j'étais moi aussi un elfe. Sans cet heureux hasard de ma naissance, elle n'aurait pas pris la peine de livrer combat sans ordre d'un supérieur plus humaniste qu'elle. Je compris que les aldarons de cette région se méfiaient des humains et gardaient jalousement leurs frontières. Elle me raccompagna jusqu'à un sentier et disparut aussitôt qu'elle se fut assurée que j'arriverai à destination.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

De l'avis général, les elfes constituent l'espèce la plus gracieuse et la plus empreinte de dignité. Essentiellement installés dans l'hémisphère nord, la plupart sont attachés à leurs terres ancestrales et à la perpétuation de leur mode de vie, mais les jeunes sont encouragés à suivre leur inclination et à découvrir le monde dans les comptoirs, les enclaves, les cités et royaumes lointains.

Les gardiens des forêts primordiales

Eana est partout et en toute chose, mais la vie que cet être-monde représente est aux yeux des elfes tout particulièrement présente dans les bois : défendre les forêts primordiales est ainsi un devoir sacré. Celui-ci remonte à une légende fondatrice, chantée dans les campements aldarons depuis des temps immémoriaux. Il est dit que lors de la chute des Voyageurs, l'ensemble du monde fut embrasé. Il ne subsista plus une seule plante ni un seul arbre. Les fées dont l'existence dépend étroitement des forêts furent alors anéanties. Peu avant leur disparition au milieu d'incendies dantesques, des rois et reines féeriques conjuguèrent leurs pouvoirs pour donner aux elfes les moyens de faire renaître la vie. Dans certaines versions du mythe, les elfes furent créés par les fées, dans d'autres, ils perdirent leur nature féerique pour mener à bien leur mission. Quoi qu'il en soit, ils prirent leur devoir à cœur et semèrent les graines du renouveau, luttant contre les revenants, les démons et les premières manifestations du Chancre.

Aujourd'hui encore, les aldarons voient la forêt comme ce qu'il y a de plus précieux. Ils combattent les ravageurs et les bâtisseurs, et parfois se risquent hors de leur domaine pour tenter de redonner vie à une région désolée. L'on prétend que les sages aldarons seraient les seuls à détenir encore les secrets qui permirent à la vie de jaillir et de s'épanouir depuis les déserts de cendres.





L'acquisition de la transe par les jeunes elfes

L'une des évolutions les plus surprenantes a lieu durant l'enfance des elfes. Comme chacun le sait, cette espèce ne dort pas et pratique à la place une méditation profonde nommée « transe ». Beaucoup considèrent cette aptitude avec envie, imaginant tout ce qu'ils pourraient faire durant quatre à cinq heures chaque jour, sans se rendre compte de la réalité.

Les elfes de moins de cinq ans dorment autant que les jeunes des autres espèces, soit plus de dix heures par jour. Mais entre cinq et sept ans, les enfants elfes commencent à souffrir de cauchemars de plus en plus terribles. Il s'agit là d'une période de vie très difficile pour toute la famille. D'après les médecins elfes, il est déjà arrivé par le passé que des enfants meurent au cours de leur sommeil. L'on pense qu'ils ont été victimes de prédateurs rôdant dans les régions cauchemardesques du Plan Astral. Le remède mis au point par les elfes est la transe, enseignée le plus tôt possible. Malheureusement, pour l'apprendre et la pratiquer efficacement, il faut que l'enfant soit capable d'une certaine rationalité et autodiscipline, qui ne s'acquièrent que lentement.

Cette étrange malédiction, dont la nature exacte n'est pas comprise, explique aussi pourquoi il est impossible pour un bébé elfe d'être élevé par un autre peuple que le sien : sa vie en dépend.

Extrait de La poussière des âges, volume 2



Les éclaireurs

La majorité des aldarons vivent dans les forêts, parfois avec une organisation semi-nomade leur permettant de puiser dans des ressources variées au gré des saisons : remontée des saumons, cueillette des baies en été et en automne, chasse d'espèces différentes selon les saisons pour respecter les cycles de reproduction... Les clans ont néanmoins besoin de produits venant de l'extérieur, en particulier des céréales et du métal. Il leur faut aussi avoir une connaissance étendue des terres. Pour ces raisons, ils désignent des éclaireurs. Ces membres du clan partent durant plusieurs mois, parfois plusieurs années. Ils apprennent les langues des autres peuples, et selon les cas s'informent sur les meilleurs lieux de pêche et de chasse, négocient avec les humains et les nains... Il est arrivé que des bannis aldarons prétendent être des éclaireurs pour ne pas afficher leur faute, mais de retour dans la forêt, ils risquent d'être exécutés sans sommation.



La grande stratégie elenionne

Les elfes sont physiquement matures sensiblement au même âge que les humains, mais un sujet elenion n'acquiert de droits politiques qu'à cent ans. Cette période est appelée « lendërandà », c'est-à-dire l'âge du voyage, et désigne par extension le fait de partir au loin pour s'améliorer. Un jeune est encouragé à étudier, commercer, gagner en expérience et forger son réseau, aussi bien parmi les siens qu'à l'étranger.

Les autorités du grand royaume d'Ellerina mettent fréquemment à profit les départs hors de la couronne elfique, en confiant des missions aux aventuriers en devenir. Il peut s'agir de tâches anecdotiques telles qu'assurer un lien entre deux académies, mais les jeunes voyageurs sont fréquemment encouragés à espionner les pays qu'ils découvrent pour le compte de leurs aînés. Les jeunes elenions se retrouvent ainsi face à un dilemme, partagés entre leur loyauté envers leurs compagnons d'aventure et leur devoir à l'égard de leur patrie. Ils savent aussi que leur avenir dans la couronne elfique dépendra des choix qu'ils feront et qu'ils devront rendre des comptes pour chacune de leurs décisions. S'ils ne servent pas les intérêts de leur pays, ils seront certainement condamnés à végéter à des rangs subalternes ; à l'inverse, s'ils prouvent leur ingéniosité et leur dévouement, ils peuvent espérer gravir les échelons du pouvoir jusqu'au sommet. Si le royaume d'Ellerina a su garder sa grandeur au fil des siècles et faire face aux nombreux défis rencontrés, c'est certainement en partie grâce aux jeunes aventuriers dont il a su capitaliser les découvertes.



L'horreur de la chute des drows

Les drows sont apparus au cours de la guerre de l'Aube. Ces anciens elenions étaient partis combattre le Chancré aux côtés des nains gardiens, mais disparurent dans les profondeurs. Quelques décennies plus tard apparurent les premiers drows, des êtres pervers et vénérant des puissances maléfiques. Le mystère demeure quant à ce qui eut lieu, et les versions divergent grandement. Les nains accusèrent les elfes de faiblesse et de lâcheté au cours de combats cruciaux ; les drows accusent aujourd'hui encore nains et elenions de trahison ; les elenions éludent la question. C'est une grande honte pour eux qu'un des pires ennemis de l'humanité porte leur sang. Depuis ce funeste épisode, les elenions éprouvent une vive peur de la corruption qui les pousse à éviter de s'enfoncer dans la terre et à éviter toute souillure. La propreté immaculée de leur ville et leur refus de pratiquer des professions déshonorantes et salissantes est à comprendre à l'aune de leur pire hantise : devenir des monstres. Malgré cette angoisse, des aventuriers elenions cherchent encore souvent à découvrir la vérité sur cette page sombre de leur passé et sur leurs frères ennemis.

Traits des elfes

Les elfes ont en commun de longues oreilles pointues très reconnaissables et une silhouette souvent nerveuse, ce qui chez les femmes s'accompagne typiquement d'une poitrine menue si l'on compare avec les standards humains. Les traits de leurs visages sont fins et tracés nettement, parfois avec un peu de dureté.

☞ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

☞ **Âge.** Bien que les elfes atteignent la maturité physique à un âge comparable à celui des humains, cette étape ne constitue pas le passage à l'âge adulte selon la perception elfique. Selon les cultures et sous-espèces, les conditions de la majorité varient. Il est fréquent que la période de 16 à 100 ans (sur une espérance de vie de 750 ans) constitue une longue période « d'adolescence » aux yeux des elfes. Cette phase d'existence est consacrée au développement de l'être et de ses potentialités. À son terme, l'individu pourra rejoindre les aînés et s'investir dans la communauté.

☞ **Alignement.** Les elfes de la surface tendent en général vers la Neutralité ou le Bien, tandis que les drows, dans les profondeurs de la terre, oscillent entre la Neutralité et le Mal. Les elenions, organisés en sociétés complexes, ont tendance à pencher vers la Loi ; en revanche les clans aldarons et drows ont le plus souvent des comportements inspirés par le Chaos. Ces différences dans la représentation du monde expliquent les tensions qui peuvent exister entre les sous-espèces elfiques.

☞ **Taille.** Les elfes mesurent généralement entre 1,50 m et 1,80 m, et sont souvent très sveltes. Vous êtes de taille M.

☞ **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

☞ **Vision dans le noir.** Guetteur nocturne, habitué à la lutte contre les ténèbres, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.



☞ **Sens aiguisés.** Vous bénéficiez de la maîtrise de la compétence Perception.

☞ **Héritage féerique.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable charmé, et aucune magie ne peut vous endormir.

☞ **Transe.** Les elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils entrent dans une profonde méditation qui leur permet de conserver un semblant de conscience de l'environnement, à raison de 4 heures par jour. On parle alors de « transe ». Cette méditation peut s'accompagner de l'équivalent de songes produits par des exercices mentaux maîtrisés au fil d'années de pratique. Ce type de repos vous confère les mêmes bénéfices qu'un sommeil de 8 heures pour un humain.

☞ **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez l'elfique. Cette langue, douce et élégante, faite d'intonations très subtiles, est régie par une grammaire particulièrement complexe. La littérature elfique est appréciée dans la noblesse et chez les érudits, au point que cette langue constitue parfois une koinè, c'est-à-dire une langue d'échange dans les cours et les académies de nombreux royaumes. Les elfes de la surface parlent, lisent et écrivent le commun, tandis que les drows pratiquent son équivalent des profondeurs.



L'inconvénient de la transe par rapport au sommeil est d'être un phénomène volontaire qui requiert du calme. Là où le sommeil peut être sans trop de difficulté séquencé durant la journée (sieste durant une pause, somnolence sur un cheval au pas...), la transe doit être accomplie d'une traite pour être pleinement efficiente. Entrer en transe dans un environnement hostile et stressant (à bord d'un navire agité, se reposer malgré une poursuite ou un harcèlement incessant...) requiert un test de Sagesse (Transe). Par ailleurs, contrairement au sommeil qui peut être léger ou profond, la transe est toujours profonde ; elle nécessite une grande concentration. La transe est donc une capacité à double tranchant, tantôt très avantageuse, tantôt très handicapante.

Elfes de lumière, ou elenions

On reconnaît les elenions à un teint clair, laiteux ou rosé, qui s'harmonise avec des chevelures argentées, dorées, platine ou d'un blond tirant délicatement sur le roux ou les cendres. Les yeux sont grands, avec des iris dans des teintes froides telles que le gris, le bleu, le vert ou le violet. Les elenions sont volontiers guerriers ou magiciens, car ces voies sont culturellement valorisées dans leur civilisation.

- ☞ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.
- ☞ **Formation martiale elfique.** Vous bénéficiez de la maîtrise de l'épée longue, de l'épée courte, de l'arc court et de l'arc long.
- ☞ **Sort mineur.** Vous connaissez un sort mineur de la liste de sorts du magicien (au choix). L'Intelligence est la caractéristique magique correspondante.
- ☞ **Raffinement.** Issu d'une culture portée vers les arts, vous maîtrisez un outil au choix parmi les suivants : nécessaire de calligraphe ; nécessaire de peintre ; outils de bijoutier ; outils de tisserand ; instrument de musique (au choix : flûte, luth, lyre, viole).
- ☞ **Langue supplémentaire.** Vous parlez, lisez et écrivez une langue supplémentaire de votre choix.

Elfes de sève, ou aldarons

Le physique des aldarons, ou elfes de sève, paraît presque entrer en résonance avec leur environnement. Leur teint est assez doré, hâlé voire olivâtre, tandis que les chevelures sont de la couleur des feuillages d'automne, couvrant toutes les gammes du vert, du jaune et orange flamboyant, du rouge et du brun. Leurs yeux ont souvent un éclat sombre, gris, anthracite voire noir, leur conférant un regard inquiétant. Les aldarons sont le plus souvent rôdeurs, parfois druides.

- ☞ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Constitution augmente de 1.
- ☞ **Formation martiale elfique.** Vous bénéficiez de la maîtrise de l'épée longue, de l'épée courte, de l'arc court et de l'arc long.
- ☞ **Murmures de la forêt.** Les aldarons peuvent faire appel aux murmures de la forêt. Ce pouvoir est une action qui s'active par la simple volonté, avec une portée de 18 m. Ils font souffler pendant au plus 1 minute un vent froid et inquiétant qui semble murmurer des paroles menaçantes ou démentes. Simultanément, ils peuvent éteindre ou allumer une petite source de lumière (torches, lanterne, bougie ou petits feux de camp). Les ombres dans un cas comme dans l'autre paraissent menaçantes. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. Les aldarons en font usage le plus souvent pour pousser des intrus à fuir, mais parfois aussi pour préparer une embuscade en privant des humains d'éclairage.
- ☞ **Vie sauvage.** La vie dans les campements nécessite de savoir fabriquer des objets courants, et les elfes expriment toujours un certain perfectionnisme dans ce qu'ils font, de sorte que vous maîtrisez un outil au choix parmi : outils de tanneur ; outils de sculpteur sur bois ; outils de tisserand.
- ☞ **Langue supplémentaire.** Vous parlez, lisez et écrivez le sylvestre.

Drows

Les drows sont immédiatement reconnaissables. Leur teint va du bleu nuit au noir tandis que leur chevelure est blanche à argentée, et leurs yeux rouges le plus souvent, parfois pourpres ou dorés. Ce peuple est très mal connu à la surface et craint de tous ceux qui n'ignorent pas son existence. Les drows sont apparus après la guerre de l'Aube et ne font pas partie des peuples piliers.

 Les drows sont par défaut des ennemis des PJ, une menace venant des profondeurs de la terre. Les aventuriers de cette sous-espèce évoluant librement à la surface sont plus rares encore que leurs homologues aldarons. En fonction du style de campagne, le meneur peut néanmoins accepter des PJ drows, voire créer un groupe complet de cette sous-espèce. Un PJ drow évoluant à la surface devra affronter beaucoup de préjugés et d'hostilité.

Érudit

Pour beaucoup, vous êtes un puits de science, mais vous savez surtout que celle-ci n'est pas infuse. Vous avez passé tant d'heures à déchiffrer des manuscrits et des parchemins, à boire les paroles de vos maîtres et à scruter les mystères de l'esprit et les théories les plus complexes, que l'on pourrait vous penser inapte aux activités plus pragmatiques. Vous ne considérez toutefois pas les choses ainsi : plus vous en savez, mieux vous vous portez.

🌀 **Maîtrises de compétence** : Histoire plus une au choix entre Arcanes, Nature et Religion

🌀 **Langues** : deux au choix

🌀 **Équipement** : vêtements ordinaires, plume d'écriture, encre, deux ouvrages de chevet, et une sacoche contenant 15 po.

Privilège : rat de bibliothèque

Vos connaissances sont vastes, mais vous ne savez bien entendu pas tout. Vous avez passé tant de temps dans les couloirs du savoir que ses labyrinthes n'ont pour vous plus de secrets. Lorsque vous cherchez une information livresque et que vous vous trouvez dans une ville ou communauté dotée d'une bibliothèque, d'une librairie ou d'un établissement universitaire, vous trouvez généralement votre bonheur en très peu de temps, à condition bien entendu que le renseignement ait une raison de s'y trouver. Si l'accès à ces sites n'est pas public, votre habitude de ces institutions peut vous aider à en ouvrir les portes.

Particularités suggérées

Certains savants sont imbus d'eux-mêmes, d'autres font au contraire preuve d'humilité et d'une indulgence toute pédagogique avec ceux qui en savent moins, à tel point qu'il est parfois difficile de les arrêter. Les érudits n'ont pas toujours les pieds sur terre et leurs compagnons de route le savent, mais ces derniers sont également bien conscients de la mine d'informations qu'ils représentent et des lacunes qu'ils viennent combler.

1d8	Trait de personnalité	1d6	Idéal
1	Je vois des analogies partout : quoi qu'il adienne, une métaphore s'impose à mon esprit.	1	Équilibre. Le meilleur moyen d'éviter qu'un camp ne domine tous les autres consiste à connaître tous leurs secrets. (neutre)
2	Je ne peux m'empêcher de corriger les erreurs linguistiques et sémantiques d'autrui.	2	Raison. Ne pas céder à la hargne ni à la pitié, toujours se fier à la logique. (loyal)
3	J'aime partager mon savoir ; bizarrement, cela agace parfois les gens.	3	Influence. Le savoir est la clef du pouvoir. (mauvais)
4	Ma curiosité est insatiable : il faut que je sache tout, surtout quand le sujet m'est inconnu.	4	Infini. Je m'enivre dans le bouillonnement intarissable des flots de la connaissance. (chaotique)
5	Je souffre mal celles et ceux qui se fient à leur « intuition » ; je ne connais que la raison.	5	Transmission. Quand mon prochain en saura autant que moi, le monde se portera mieux. (bon)
6	Je suis d'une extrême patience avec les incultes et, malgré cela, ils se vexent.	6	Illumination. Un jour, le savoir accumulé sera tel que nous nous extrairons de notre condition. (tout alignement)
7	Je suis facilement distrait quand on aborde des questions d'ordre pratique.		
8	Je suis toujours étonné quand les gens ne maîtrisent pas les notions les plus élémentaires et je leur fais savoir.		



1d6	Obligation
1	J'appartiens à une faction secrète qui compte sur mes connaissances pour renseigner ses membres à travers le monde.
2	J'ai pu apprendre tout ce que je sais aujourd'hui grâce au soutien d'un individu ou d'un groupe qui m'inspire par ailleurs de l'admiration ou du dégoût.
3	Mon domaine d'expertise est encore considéré comme mineur : il ne doit pas le rester.
4	Une question m'obsède et je me mets dans les situations les plus délicates pour tenter d'y répondre.
5	Mon maître attend beaucoup de moi. Je ne supporterai pas de le décevoir.
6	Certaines vérités ne sont pas bonnes à dire, je dois m'assurer qu'elles restent tues.

1d6	Faible
1	Écouter des inepties sur un sujet que je maîtrise est au-dessus de mes forces.
2	On dit que je n'accepte pas d'avoir tort, mais on oublie surtout que j'ai toujours raison.
3	Je pardonne trop facilement à quiconque peut m'instruire.
4	Parfois, très rarement, je ne sais pas... alors, je mens.
5	Quand un consensus s'établit trop vite, il faut que mon esprit de contradiction s'exprime.
6	J'ai horriblement peur de la mort et je compte la retarder le plus longtemps possible... voire éternellement.



Ensorceleur



ue les ensorceleurs soient marqués par la magie ou héritiers de puissances qui les dépassent, leur plus grand défi n'est pas tant d'acquérir un grand pouvoir que d'éviter que celui-ci ne les consume.

☒ Un don unique

Les ensorceleurs viennent au monde en portant en eux une source de magie brute, un lien direct avec les énergies arcaniques qui leur permet de manier la magie de façon innée. Selon certains érudits, ce phénomène pourrait être causé par l'exposition prénatale à de puissantes émanations de magie résiduelle, après des cataclysmes magiques de grande ampleur ou des conflits impliquant d'importants contingents de mages, par exemple. D'autres font l'hypothèse que les ensorceleurs ont été touchés par l'Éveil alors qu'ils étaient encore dans le ventre de leur mère. Certains prétendent que ces enfants doués pour la magie sont issus des amours interdites de fées, dragons et autres êtres surnaturels avec des espèces humanoïdes. D'autres encore affirment que si ce pouvoir est bien héréditaire, il vient des dieux et des héros. Dans certaines contrées, cette affinité magique est même perçue comme la marque d'un sang noble, voire royal. Quelle que soit la validité de ces théories, ce qui fait l'ensorceleur n'est pas l'origine de son pouvoir, c'est sa capacité à le maîtriser. Entre ses mains, la magie se comporte comme une bête sauvage qu'il doit contraindre à obéir à ses risques et périls mais qui, une fois domptée, devient un outil fantastique et une arme terrifiante.

☒ Survivre au pouvoir

Les pouvoirs d'un ensorceleur apparaissent généralement durant son enfance ou son adolescence, lorsqu'il commence à manifester des pouvoirs magiques spontanés et imprévisibles. C'est une expérience éprouvante pour beaucoup et fatale pour les moins chanceux ; ces pouvoirs ne peuvent être contrôlés que par une force d'âme à toute épreuve. Les archives des juges de campagne regorgent de procès en sorcellerie de jeunes gens terrorisés, accusés de crimes magiques après avoir perdu le contrôle d'une force qu'ils ne comprenaient pas. À moins d'être pris en charge par des tuteurs capables de les aider et de les entraîner, ceux qui survivent à leur Éveil magique sont forcément dotés d'un esprit capable de plier à leur volonté le flux constant de magie brute qui les traverse. Cette force d'âme, l'ensorceleur l'arbore au quotidien. Il émane de lui une aura de pouvoir contenu avec peine par une détermination inflexible, perceptible même par le commun des mortels. Les ensorceleurs attirent et fascinent non seulement par leur pouvoir, mais surtout par la force de personnalité permettant de le dompter. C'est un atout de poids lorsqu'il s'agit d'asseoir sa domination, et de nombreux ensorceleurs deviennent des chefs tribaux ou occupent d'autres positions d'autorité.

☒ Magie sauvage

Les ensorceleurs sont fréquemment décriés par les magiciens, qui les considèrent comme des amateurs et des dangers publics. Les intéressés voient souvent cela comme une jalousie mal placée de la part de personnes qui ont étudié pendant des années pour arriver à manier la magie. Mais même les plus téméraires d'entre eux ne peuvent nier que ces mises en garde recèlent une part de vérité. La magie de l'ensorceleur est sauvage et peut se rebeller contre son maître, parfois avec des conséquences désastreuses. Les sorts peuvent simplement échouer, mais ils risquent aussi d'échapper au contrôle du lanceur ou de se retourner contre lui. On ne compte plus les ensorceleurs qui s'oublient dans l'ivresse de la bataille et blessent leurs propres alliés ou qui finissent carbonisés par une surcharge d'énergie qu'ils sont incapables de canaliser.



Ensembleur et Éveil à la magie

Par définition, les ensembleurs ont un don. Si le meneur autorise cette classe pour sa campagne, cela signifie que le personnage concerné aura connu l'Éveil et pourra accéder à ses pouvoirs dès sa création. Si vous souhaitez incarner un tel personnage, discutez-en avec votre meneur.

« On me croit libre et tout-puissant, on m'accuse de n'avoir point de limites et de vouloir conquérir les cieux. Tout cela est vrai, mais je n'ai jamais été qu'un esclave de mon propre pouvoir, emprisonné par mon sang, assujéti par ma destinée »,
traduction de propos prêtés à Arkar Htun, le Fils de l'Ouragan, aspirant au trône céleste.



Aptitudes de classe

Tous les ensorceleurs acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau d'ensorceleur

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

Équipement

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

-  (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante au choix
-  (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
-  (a) un sac d'explorateur ou (b) un sac d'aventurier
-  deux dagues

Maîtrises

Armures : aucune

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

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme

Compétences : deux au choix entre Arcanes, Intimidation, Intuition, Persuasion, Survie et Tromperie

L'ensorceleur

Niveau	Bonus de maîtrise	Points arcaniques	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts 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, Atavisme	4	2	2												
2	+2	2	Réserve arcanique	4	3	3												
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2											
4	+2	4	Augmentation de caractéristique	5	5	4	3											
5	+3	5	-	5	6	4	3	2										
6	+3	6	Aptitude d'Atavisme	5	7	4	3	3										
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1									
8	+3	8	Augmentation de caractéristique	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	Augmentation de caractéristique	6	12	4	3	3	3	2	1							
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1						
14	+5	14	Aptitude d'Atavisme	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	Augmentation de caractéristique	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1					
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1				
18	+6	18	Aptitude d'Atavisme	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1				
19	+6	19	Augmentation de caractéristique	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1				
20	+6	20	Restauration ensorcelée	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1				

Sorts

Un événement passé, que vous l'ayez vécu directement ou qu'il ait touché l'un de vos ancêtres, vous a légué une marque arcanique indélébile. C'est dans cette réserve, quelle que soit son origine, que vous puisez pour alimenter vos sorts.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts de l'ensorceleur. Vous choisissez d'autres sorts mineurs d'ensorceleur au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **L'ensorceleur**.

Emplacements de sort

La table **L'ensorceleur** 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.

Si vous connaissez par exemple le sort mains brûlantes et disposez d'un emplacement du 1^{er} niveau et d'un emplacement du 2^e niveau, vous pouvez le lancer en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus de 1^{er} niveau

et plus

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

La colonne Sorts connus de la table **L'ensorceleur** indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts d'ensorceleur. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de

Atavisme

Choisissez un atavisme, source de vos pouvoirs magiques innés : Lignée draconique ou Magie psychique, tous deux détaillés à la fin de la description de la classe.

Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 1, 6, 14 et 18.

Réserve arcanique

Au niveau 2, vous révélez une source presque intarissable de magie qui a toujours été en vous. Cette réserve se manifeste par l'intermédiaire des points arcaniques, qui vous permettent de produire divers effets magiques.

Points arcaniques

Vous disposez de 2 points arcaniques et en gagnez davantage aux niveaux supérieurs de la classe, comme l'indique la colonne Points arcaniques de la table **L'ensorceleur**.

sort. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 3 d'ensorceleur, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1^{er} niveau ou choisir un sort du 2^e niveau.

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

Caractéristique magique

Le Charisme est la caractéristique magique associée aux sorts de l'ensorceleur, votre magie dépendant de votre capacité à projeter vos désirs dans le monde réel. Vous recourez au Charisme chaque fois qu'un sort d'ensorceleur fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Charisme lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts d'ensorceleur que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort d'ensorceleur.

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

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

Focaliseur

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

Magie modulable

Vous pouvez utiliser vos points arcaniques pour recevoir des emplacements de sort supplémentaires ou au contraire sacrifier des emplacements pour gagner des points arcaniques. Vous apprenez d'autres applications des points arcaniques au fil de votre progression en niveaux.

☞ **Création d'emplacement de sort.** À votre tour de jeu et au prix d'une action bonus, vous pouvez convertir des points arcaniques non dépensés en un emplacement de sort. La table **Création d'emplacement de sort** vous indique le coût d'une telle conversion en fonction du niveau de l'emplacement. Il n'est pas possible de créer un emplacement du 6e niveau ou supérieur par ce biais. Tout emplacement de sort créé avec cette aptitude disparaît lorsque vous terminez un repos long.

Création d'emplacement de sort

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points arcanique
1 ^{er}	2
2 ^e	3
3 ^e	5
4 ^e	6
5 ^e	7

☞ **Conversion d'emplacement de sort en points arcaniques.** À votre tour de jeu et au prix d'une action bonus, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour recevoir un nombre de points arcaniques égal au niveau de l'emplacement.

👁 Métamagie

Au niveau 3, vous acquérez la faculté d'altérer vos sorts selon vos besoins. Vous choisissez deux options de Métamagie parmi les suivantes. Vous en gagnez une autre au niveau 10, puis encore au niveau 17. Sauf mention contraire, vous ne pouvez utiliser qu'une option de Métamagie par sort que vous lancez.

👁 Le désir de dérober la magie

Beaucoup de passionnés des arcanes sont fascinés par les pouvoirs spontanés des ensorceleurs. Pour eux, l'Éveil à la magie semble une évidence. Des rumeurs persistantes évoquent les disparitions de jeunes ensorceleurs, enlevés, et ensuite victimes d'expériences visant à leur arracher l'essence de ce qui fait d'eux des arcanistes innés. Des sectateurs les sacrifieraient à Xonim, l'inquiétante Dame de la Nuit, pour permettre à quelques-uns d'entre eux de devenir magiciens ou prêtres de la déesse.

Sort accéléré

Lorsque vous lancez un sort affichant un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points arcaniques pour pouvoir cette fois le jeter au prix d'une action bonus.



Sort allongé

Lorsque vous lancez un sort affichant une portée de 1,50 m ou plus, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour doubler cette portée.

Lorsque vous lancez un sort affichant une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour faire passer sa portée à 9 m.

Sort discret

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour le faire sans composante verbale ni gestuelle.

Sort étendu

Lorsque vous lancez un sort affichant une durée d'au moins 1 minute, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour doubler cette durée, jusqu'à un maximum de 24 heures.

Sort intensifié

Lorsque vous lancez un sort qui impose un jet de sauvegarde aux créatures qui veulent résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points arcaniques pour que l'une des cibles du sort subisse un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

Sort jumeau

Lorsque vous lancez un sort qui ne cible qu'une créature et n'affiche pas « personnelle » comme portée, vous pouvez dépenser un nombre de points arcaniques égal au niveau du sort pour cibler une seconde créature à portée avec ce même sort.

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.

Restoration ensorcelée

Au niveau 20, vous récupérez 4 points arcaniques dépensés chaque fois que vous terminez un repos court.

Le coût est de 1 point dans le cas d'un sort mineur. Un sort qui peut cibler plus d'une créature au niveau auquel il est lancé ne peut pas profiter de cet effet. Cette option de Métamagie ne peut donc pas s'appliquer à *projectile magique* ou *rayon ardent*, mais *rayon de givre* peut en bénéficier. De même, le sort *vol* lancé au 4^e niveau peut cibler deux créatures et ne peut donc bénéficier de Sort jumeau, alors que l'option peut parfaitement s'appliquer au même sort lancé au 3^e niveau.

Sort prévenant

Lorsque vous lancez un sort qui impose un jet de sauvegarde aux autres créatures, vous pouvez en protéger quelques-unes dans une certaine mesure. Pour ce faire, vous dépensez 1 point arcanique et désignez un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum de une). Une créature ainsi choisie réussit automatiquement son jet de sauvegarde contre le sort.

Sort renforcé

Lorsque vous effectuez le jet de dégâts d'un sort, vous pouvez dépenser 1 point arcanique pour désigner un certain nombre des dés lancés, que vous rejouez. Le nombre de ces dés peut aller jusqu'à votre modificateur de Charisme (minimum de 1). Chaque dé relancé annule et remplace son propre résultat du premier jet.

Vous pouvez recourir à l'option Sort renforcé quand vous avez déjà utilisé une option différente de Métamagie pour lancer le sort.



« Histoires d'ensorceleurs... »

Un drakéide aux écailles de bronze et au torse chargé de colliers précieux et de parures cérémonielles brandit un kriss ornementé en direction de deux fiélons à tête de tigre. L'air crépite autour de lui et des arcs de foudre courent le long de ses bras en dessinant le contour de ses écailles avant de danser le long de la dague à lame ondulée. Une détonation monumentale retentit alors qu'un éclair se tord entre la pointe du kriss et les deux rakshasas. Les monstres sont engloutis par une lumière aveuglante, vaporisés par la puissance du sort. L'héritier draconique se délecte du goût métallique dans sa bouche, du sang qui lui bat aux tempes, de l'odeur d'ozone et de cendres qui imprègne l'air et de la sensation d'invincibilité qui l'envahit. C'est cela, être un dragon.



Assise sur un trône fait de défenses de mammouth et de fourrures, une demi-orc au regard perçant et au visage noble contemple le chasseur aux muscles puissants qui dispute son titre de chef. Avec une lenteur délibérée, la merosi saisit une couronne d'os et d'acier et s'en coiffe. « Tu es un grand guerrier, si tu veux ma couronne, prends-là », lance-t-elle. Le prétendant fait un pas vers elle quand soudain, la terre semble bouillonner sous ses pieds. En une fraction de seconde, une énorme main de pierre jaillit du sol et enveloppe le guerrier dans une poigne inflexible, sous le regard plein de crainte et d'admiration des autres membres de la tribu. « Et maintenant, dis-moi qui est ta reine », crache-t-elle avec un sourire carnassier.



Un demi-elfe gravit quatre à quatre les marches qui mènent au toit d'un bâtiment en feu. La fournaise gronde en dessous de lui comme un avertissement de sa fin imminente. Arrivé sur le toit, il lève les mains au ciel, le visage tordu par l'effort. D'interminables secondes s'écoulent, ponctuées par les rugissements du brasier, mais rien ne se passe. Furieux et terrifié, il se gifle lui-même et tombe à genoux, en larmes. C'est à ce moment que la pluie commence à tomber, pour se muer en averse torrentielle l'instant d'après. Les sanglots du melessë se mêlent d'un rire nerveux de soulagement alors que le déluge noie l'incendie et transforme les rues en bourbier.

Atavisme

Les ensorceleurs ne doivent pas tous leur magie innée à la même source. Les origines de ce don peuvent être nombreuses, mais les plus courantes restent la Lignée draconique et la Magie psychique.

Lignée draconique

Votre magie innée provient de l'influence draconique qui s'est mêlée à votre sang ou celui de vos ancêtres. La plupart du temps, les ensorceleurs présentant cet atavisme descendent d'un puissant mage d'une autre ère qui pactisa avec un dragon. Certains ont même un dragon parmi leurs ancêtres. Parmi ces lignées, quelques-unes sont bien répertoriées, mais d'autres demeurent plus obscures. Un ensorceleur donné peut parfaitement être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite de quelque pacte ou de circonstances exceptionnelles.

Ancêtre draconique

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon considéré comme votre ancêtre. Le type de dégâts associé à chaque dragon prendra tout son sens dans les aptitudes que vous gagnerez plus tard.

Vous parlez le draconique, et savez le lire et l'écrire. Par ailleurs, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme lors d'une interaction avec un dragon, votre bonus de maîtrise est doublé s'il est censé s'appliquer.

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

Attitudes à l'égard des ensorceleurs de lignée draconique

Sur Eana, les dragons sont admirés et parfois adorés de certains peuples. Un ensorceleur de lignée draconique dont on connaît la nature a de bonnes chances de pouvoir impressionner aisément des kobolds, obtenant l'avantage aux tests de Charisme (Persuasion, Intimidation) contre eux. Il pourrait aussi attirer l'attention – pour le meilleur ou pour le pire – dans les royaumes dirigés par une noblesse drakéide, tel Rachamangekr.

Résistance draconique

La magie qui coule dans vos veines réveille les caractères physiques de vos ancêtres draconiques. Au niveau 1, vos points de vie maximums augmentent de 1, puis de 1 de plus chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

Par ailleurs, une fine couche d'écaillés draconiques recouvre certaines parties de votre anatomie. Quand vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Affinité élémentaire

À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts du type associé à votre ancêtre draconique, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à l'un des jets de dégâts correspondants. Vous pouvez en même temps dépenser 1 point arcanique pour bénéficier d'une résistance à ce même type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes draconiques

Au niveau 14, vous développez la capacité de faire pousser des ailes dans votre dos, ce qui vous confère une VD en vol égale à votre VD actuelle. Vous pouvez faire apparaître ces

ailes au prix d'une action bonus, à votre tour de jeu. Elles restent ensuite en place jusqu'à ce que vous les dissipiez au prix d'une autre action bonus, à votre tour de jeu.

Vous ne pouvez pas faire surgir vos ailes si vous portez une armure, à moins que celle-ci ait été spécialement conçue pour ce faire. Des vêtements qui n'ont pas été confectionnés pour laisser vos ailes se manifester ont par ailleurs toutes les chances d'être déchirés par l'utilisation de cette aptitude.

Présence draconique

À partir du niveau 18, vous pouvez invoquer la terrible présence de votre ancêtre draconique pour impressionner ou effrayer ceux qui vous entourent. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 5 points arcaniques pour dégager une aura de majesté ou de terreur, selon votre choix, sur un rayon de 18 m. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration soit rompue (comme dans le cas d'un sort demandant de maintenir sa concentration), toute créature hostile qui commence son tour de jeu dans l'aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se retrouver **charmée** (si vous avez opté pour la majesté) ou **effrayée** (si vous avez choisi la terreur) jusqu'à la fin des effets de l'aura. Une créature qui se sauvegarde est immunisée contre votre aura pour les 24 prochaines heures.



Magie psychique

Vous êtes ce qu'on appelle un psychurge, un être doté de pouvoirs rares et étranges. Par la seule force de l'esprit, vous savez déployer des énergies psychiques vous permettant de ressentir et manipuler la toile de magie profane, pour créer des effets similaires à des sorts.

Cette approche vous singularise indéniablement de tous les autres arcanistes, y compris des autres ensorceleurs.

On sait peu de choses sur l'origine de ces aptitudes, mais certains érudits ont noté des similitudes avec des pouvoirs propres aux aberrations, telles que les aboleths. De là à penser que la proximité de vestiges de l'Inframonde ait pu altérer les capacités cérébrales de ces individus, il n'y a qu'un pas, que plusieurs théoriciens ont franchi.

Vicissitudes psychiques

Chaque fois que vous lancez un sort d'ensorceleur, que vous dépensez un point ou plusieurs points arcaniques, ou que vous utilisez une aptitude de Magie psychique à utilisation limitée, le meneur peut vous demander de jeter 1d20. Sur un résultat de 1, vous subissez un trouble psychologique plus ou moins sévère (voir plus ci-contre). Sur un résultat de 20, vous bénéficiez d'un privilège psychique plus ou moins persistant (voir plus loin).

Dans le cas d'un trouble, relancez 1d20 et consultez la table ci-contre :

Quelle que soit la catégorie de la folie, vous déterminez aléatoirement deux effets (avec leurs durées respectives) sur la table correspondante et n'en conservez qu'un sur les deux, au choix (si vous obtenez deux fois le même effet, celui qui s'applique est celui dont la durée est la plus courte). Les folies sont décrites dans **GRIMOIRE**.

Dans le cas d'un privilège, relancez 1d20 et consultez la table suivante :

Privilège psychique

1d20	Privilège psychique
1	Récupérez tous vos points arcaniques dépensés.
2	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
3	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
4	Récupérez deux emplacements de sort d'ensorceleur de votre choix.
5	Les cibles de vos sorts d'ensorceleur subissent un désavantage aux jets de sauvegarde contre les effets correspondants, pendant une minute.
6	L'intensité de votre regard est telle que vous pouvez effrayer automatiquement pendant 1 minute toute cible subissant les effets d'un de vos sorts.
7	Tous vos sorts d'ensorceleur lancés pendant 1 minute le sont comme si vous aviez dépensé un emplacement supérieur de 2 niveaux (maximum 9 ^e niveau).
8	Jusqu'à votre prochain repos long, vous bénéficiez des effets du sort <i>lien télépathique</i> .
9	Pendant 1 minute, vous bénéficiez des effets du sort <i>invisibilité suprême</i> , sans avoir besoin de vous concentrer. Vous pouvez réprimer cet effet au prix d'une action bonus à votre tour de jeu.
10	Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos tests de caractéristique jusqu'à la fin de votre prochain repos long.
11	Récupérez un nombre de points de vie égal au double de votre niveau.
12	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez cibler gratuitement un humanoïde avec l'équivalent du sort <i>domination de personne</i> , la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
13	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez cibler gratuitement une créature avec l'équivalent du sort <i>domination de monstre</i> , la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
14	Vous bénéficiez des effets du sort <i>don des langues</i> pendant une semaine.
15	D'ici la fin de votre prochain repos long, vous pouvez cibler gratuitement une créature avec l'équivalent du sort <i>modification de mémoire</i> , la cible subissant un désavantage au jet de sauvegarde.
16	Vous êtes immunisé contre les dégâts psychiques pendant 1d10 jours (durée déterminée en secret par le meneur).
17	Vous êtes immunisé contre les effets d'enchantement et les états préjudiciables charmé et effrayé pendant 1d10 jours (durée déterminée en secret par le meneur).
18	Votre valeur de Charisme augmente de 3 (maximum de 25) jusqu'à la fin de votre prochain repos long, après quoi elle revient à la normale.
19	Votre valeur de Charisme augmente de 1 de manière permanente (maximum de 20). Si elle est déjà égale ou supérieure à 20, c'est votre valeur de Sagesse ou d'Intelligence qui augmente de 1 (maximum de 20).
20	Lancez 2d20 et appliquez chaque résultat selon cette table (si vous obtenez de nouveau 20, relancez le dé sans tenir compte de cette ligne).

Trouble psychologique

1d20	Type de trouble
1	Folie permanente
2 à 5	Folie durable
6 à 20	Folie passagère

Mémoire ancestrale

Dès le niveau 1, votre étrange héritage vous a doté d'une forme de mémoire atavique. En plus de vos connaissances personnelles, votre inconscient est capable de puiser dans des ressources troubles et dérangeantes.

Vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Histoire. En outre, votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique associé à l'une ou l'autre de ces compétences.



La mémoire profonde

Quand un psychurge se concentre pour chercher une information liée aux Arcanes ou à l'Histoire, il ferme les yeux et se voit mentalement descendre dans une vaste grotte éclairée par la bioluminescence. Tout autour de lui, il découvre des gravures étranges, sinueuses, comme des doigts passés dans de l'argile. Il arrive à un lac souterrain qui est pour lui le sanctuaire de la mémoire profonde. Il boit dans l'eau et il lui semble qu'il revit un passé vivant. Pourtant quand il rouvre les yeux, il ne reste que les connaissances, pas les souvenirs. Tout se passe comme s'il s'éveillait d'un rêve qu'il avait déjà en partie oublié.

Focaliseur mental

Dès le niveau 1, toute votre magie trouve sa source dans votre psychisme et votre cerveau constitue votre focaliseur arcanique. Vous vous passez des composantes gestuelles et verbales lorsque vous lancez un sort, ainsi que de composantes matérielles tant qu'elles ne sont pas associées à un coût.

Force de l'esprit

À partir du niveau 6, votre force mentale et votre entraînement cérébral vous permettent de mieux surmonter les épreuves. Au prix de 2 points arcaniques, vous pouvez jouer votre réaction quand vous êtes soumis à un jet de sauvegarde, afin d'altérer votre métabolisme pendant 1 minute. Jusqu'à la fin de ces effets, chaque fois que vous êtes soumis à un jet de sauvegarde, quelle que soit la caractéristique associée, vous pouvez y substituer un jet de sauvegarde de Charisme.

Bond mental

Arrivé au niveau 14, vous êtes capable d'échapper aux dangers avant même qu'ils ne se déclarent. Lorsque vous êtes censé subir des dégâts ou un état préjudiciable, vous pouvez jouer votre réaction au prix de 2 points arcaniques pour vous téléporter aussitôt de 9 m. Si votre nouvelle position vous met à l'abri de l'attaque ou de l'effet responsable, vous n'en subissez pas les conséquences. La téléportation ayant lieu une fraction de seconde avant application des effets indésirables, cette aptitude permet ainsi de se soustraire aux attaques de corps à corps ou à distance, aux sorts à zone d'effet, ainsi qu'aux pouvoirs qui touchent automatiquement leur cible tels que *projectile magique*.

Détection des consciences

Arrivé au niveau 18, votre maîtrise psychique est telle que vous détectez la présence et la position de toute créature dotée d'une Intelligence égale ou supérieure à 3, si elle se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Les barrières et obstacles, quels qu'ils soient, restent sans effet contre cette aptitude, sauf pour les créatures protégées par le sort *esprit impénétrable*.