



LE SORCIER

Adapté par HARENDAL

Le Sorcier est le plus courant des lanceurs de sorts. Le pouvoir de manier les énergies inspire auprès du commun des mortels, la crainte et la méfiance.

PROFIL DU SORCIER

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Ch	Vo	Pouvoir	Débloage
1	Sorcier	4	2	6+	3	3	1D6+5	3	1	1D	0	3	1D6	4+
2	Champion	4	2	6+	3	3	2D6+5	4	1	1D	0	4	2D6	4+
3	Champion	4	3	6+	3	3	2D6+5	4	2	1D	1	4	3D6	4+
4	Champion	4	3	5+	3	3	3D6+5	4	2	1D	1	4	4D6	4+
5	Héros	4	3	5+	3	4	3D6+5	4	2	2D	2	4	5D6	3+
6	Héros	4	4	5+	4	4	4D6+5	4	2	2D	2	5	6D6	3+
7	Héros	4	4	4+	4	4	4D6+5	5	2	2D	2	5	7D6	3+
8	Héros	4	4	4+	4	4	5D6+5	5	2	2D	3	5	8D6	3+
9	Seigneur	4	4	4+	4	4	5D6+5	5	3	3D	3	5	9D6	3+
10	Seigneur	4	4	3+	4	5	6D6+5	6	3	3D	3	6	10D6	3+

Armement: Il commence avec une épée infligeant 1D6+F dégâts.

Armure: Il ne peut porter aucune sorte d'armure faite de métal ou de cuir. Les capes et les fourrures sont toutefois autorisées.

Equipement:

Le sorcier débute la partie avec un *Parchemin Main de mort*

Règles spéciales:

Lanceur de sorts: Voir le chapitre spécial du livre des règles pour de plus amples détails sur les pouvoirs du Sorcier.

Livre de sort: Le sorcier utilise un grimoire pour pouvoir lancer les sorts qu'il connaît. A chaque fois qu'il trouve un parchemin de sort il peut l'inscrire dans son grimoire. L'opération réussit sur 3+ et n'est pas modifiable par la chance; en cas d'échec le sort n'est pas inscrit dans le grimoire. Notez qu'en cas d'échec ou de réussite, le parchemin sera toujours rendu inutilisable. De même, inscrire un sort dans un grimoire ne peut se faire que dans un lieu calme et propice, tel un laboratoire ou une chambre d'étude, et ne peut être réalisé dans un donjon en pleine aventure. Cette règle supprime la règle des échanges de sort du livre des règles avancées. Toutefois, le sorcier peut acheter des parchemins dans les conditions normales.

Compétences génériques: 6, +1 tous les 2 niveaux

Moralité: Toutes.

COMPETENCES DU SORCIER

Le sorcier ne développe aucune compétence particulière hormis celle de pouvoir lancer des sorts. Les sorts que peut lancer un Sorcier sont ceux du jeu de base.

REGLES ADDITIONNELLES POUR LE SORCIER

Titres: Vous pouvez remplacer les titres de base par des titres généralement employés pour les sorciers de la liste ci-dessous.

Niveau	Titre
1	Initié
2	Sorcier
3	
4	Maître Sorcier
5	
6	Grand Maître Sorcier
7	
8	Archi-sorcier
9	
10	Seigneur Sorcier

Fabrication de parchemin: Si le sorcier est capable à partir d'un parchemin, d'inscrire un sort dans son grimoire, il lui est également possible d'écrire des parchemins. L'écriture d'un parchemin est une opération délicate et minutieuse qui prend un nombre de jours égale à son coût en pouvoir pour être lancé. L'écriture d'un parchemin n'efface pas le sort du grimoire. Le coût de fabrication est égal à la valeur de pouvoir du sort X 100. A l'issue de l'opération lancez 1D6, les chances de base pour réussir un parchemin sont:

Initié	6
Sorcier	5+
Maître Sorcier	4+
Grand Maître Sorcier	3+
Seigneur Sorcier	2+

LE SORCIER DANS LE JEU DE ROLE

Le Sorcier est un personnage qui utilise une magie rustique souvent mal considéré par les gens communs. Mais si l'on juge parfois la sorcellerie comme rustique, il ne faut pas oublier qu'elle est avant tout pratique, directe et efficace. Elle est la plus facile à apprendre mais nécessite toutefois de longues années d'étude pour la maîtriser. Il est vrai également que le comportement du personnage est déterminant. Bon nombre de sorciers ont terminé sur les bûchers des inquisiteurs et des fanatiques... La crainte qu'il inspire, est le plus souvent liée aux énergies qu'il maîtrise et incompréhensibles aux non initiés. Tant que le sorcier n'aura pas acquis une certaine réputation, il demeurera prudent. Il est aussi souhaitable pour lui de renforcer son statut par des appuis solides, en commençant par ses compagnons. Principal atout pour le défendre en aventure, car il faut le reconnaître, le sorcier n'est pas taillé pour le combat, ils pourront aussi témoigner en sa faveur s'il devait être inquiété par la vindicte populaire. Le Sorcier comme tous les lanceurs de sort est tout à son art. C'est pourquoi il est peu rencontrer, hormis pour chercher de nouveaux ingrédients ou des objets légendaires. Il passe le plus clair de son temps à faire des expériences dans son laboratoire.