

. ENTRAINEMENT DES SORCIERS .

Bien qu'un sorcier amasse de l'or au cours des aventures que les guerriers entreprennent, il ne le dépense pas en armes ou en armures. Il ira plus vraisemblablement voir les seigneurs mages des plus grandes cités du Vieux Monde et passera ses journées à apprendre des sorts toujours plus puissants, utilisant les conseils de ses maîtres et sa propre soif de connaissance pour apprendre à maîtriser les forces capricieuses de la magie.

A la différence des autres guerriers, le Sorcier ne gagne pas beaucoup de bénéfices physiques lorsqu'il monte en niveau. Un sorcier ne s'intéresse pas aux entraînements martiaux et aux prouesses guerrières. Son esprit est plutôt orienté vers des choses plus élevées et moins matérielles.

A Altdorf, les grands sorciers des Collèges de Magie Impériaux ont beaucoup à apprendre au Sorcier, des incantations féroces du Collège Flamboyant jusqu'aux arcanes mystérieuses du Collège Céleste. Les grands maîtres de ces collèges sont parmi les plus puissants sorciers du Vieux Monde, surpassés seulement par les mages elfes d'Ulthuan.

Cependant, ces puissants sorciers ne s'occupent que de leur magie, adaptée aux champs de bataille et pouvant avoir peu d'intérêt dans les espaces confinés d'un donjon. Il ne sert à rien de lancer un sort de Conflagration Fatale si le résultat dévaste tout le donjon, tuant amis et ennemis.

Pour qu'un Sorcier rejoigne les guerriers dans leur quête, il doit apprendre à tempérer ses sorts et à contrôler les énergies brutales de la magie. Il doit aussi pouvoir lancer des sorts plus variés que ceux des sorciers spécialistes d'Altdorf. Il lui faut donc apprendre les différents types de magie dont il aura besoin pour aider ses compagnons lors des combats à venir.

Bien sûr, un sort capable de détruire les ennemis du Sorcier par le feu ou la glace est intéressant, mais il y a des moments où un simple sort de guérison ou de fermeture de porte sera infiniment plus utile. Un sorcier qui peut sonder l'inexploré ou qui peut invoquer une corde magique pour sortir un compagnon d'un puits est très recherché par ceux qui projettent de descendre dans les donjons.

Les sorciers des Collèges de Magie prennent souvent de haut ces aventuriers, déclarant qu'ils sont incapables de se consacrer à une couleur magique pour la maîtriser complètement. Ils les accusent d'être des amateurs, prenant un peu par ci et un peu par là. Rien, cependant, ne saurait être plus faux.



Un Sorcier guerrier doit embrasser tout le spectre magique, le pliant à sa volonté selon ses besoins. Il ne rejette aucun de ses aspects mais apprend à vivre avec l'ensemble. Il voit la magie dans tout ce qu'il fait ou rencontre, et il doit avoir le sort précis dont les guerriers ont besoin pour tourner la situation en leur faveur. En cela, les Sorciers guerriers sont plus proches des mages hauts elfes que des sorciers des Collèges de l'Empire.

Une aventure se déroulant dans les profondeurs d'un donjon peut demander des jours, voire des semaines pour être menée à bien et un sorcier qui y prend part doit avoir une grande énergie et de grandes réserves de force. L'énergie qu'il doit développer pour survivre à un donjon n'est pas seulement physique. Il doit également alimenter ses ressources internes pour maintenir assez de pouvoir magique tout au long du séjour dans l'obscurité du donjon. Il ne peut s'offrir le luxe de dépenser de grandes énergies sur le champ de bataille pour ensuite se retirer dans sa tour et récupérer à loisir. Il lui faut rationner son pouvoir, pour s'assurer que lorsqu'on le lui demande il a encore l'énergie de produire de la lumière, de la chaleur et du feu qui sont de si grands avantages sous la surface de la terre.

Les Sorciers guerriers sont parmi les plus pragmatiques de tous les sorciers, ne répugnant pas à utiliser une épée quand les autres guerriers sont en danger. Ils peuvent supporter des blessures qui tueraient un homme normal et continuer à envoyer des sorts jusqu'à ce que l'ennemi soit détruit. Après les combats, ils s'occupent souvent des blessures de leurs compagnons avant de s'occuper des leurs.

Alors qu'il augmente de niveau, un Sorcier guerrier devient de plus en plus puissant, avec une large gamme de sorts à sa disposition. Quand il atteint le niveau de seigneur sorcier, il est capable de rivaliser sur un champ de bataille avec les plus puissants sorciers, alors que ces derniers seraient condamnés en quelques heures dans les cavernes des donjons.



. ENTRAINEMENT DES SORCIERS .

Comme nous l'avons vu, un sorcier ne gagne jamais les compétences que les autres guerriers apprennent à maîtriser lorsqu'ils augmentent leur niveau. A la place, il apprend des sorts plus puissants et développe une réserve de pouvoir intérieur qu'il pourra ensuite utiliser. Si on observe le Tableau des Niveaux du Sorcier (à la fin du chapitre Entraînement), vous remarquerez que bien que son profil de combat s'améliore, il n'arrive jamais à la hauteur des autres guerriers en termes de Combat, de Force, d'Attaques ou d'Endurance. Les principaux gains d'un sorcier sont l'augmentation de son pouvoir et les sorts supplémentaires qu'il apprend.



. POUVOIR SUPPLEMENTAIRE .

Quand votre sorcier passe au niveau suivant, il gagne 1 D6 pions de pouvoir supplémentaires. Ces pions de pouvoir sont des ajouts permanents au pouvoir total de votre sorcier, pas des ajustements temporaires ne s'appliquant que pour une aventure.

Par exemple, votre sorcier vient de passer au niveau 2. En observant le Tableau de Niveaux du Sorcier, on peut voir qu'en atteignant le niveau 2 il obtient 1 D6 pions de pouvoir supplémentaires, amenant son total à 2D6. Notez cependant que vous ne relancez pas pour tous ses pions de pouvoir. Lancez simplement le D6 supplémentaire et ajoutez le résultat aux pions de pouvoir qu'il a déjà.

Si vous obtenez un 1 lorsque vous déterminez le nombre de pions de pouvoir supplémentaires que votre sorcier obtient vous pouvez relancer le dé. Vous devez conserver le second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1.

PHASE DE POUVOIR

Comme vous le savez déjà, au début de chaque phase de pouvoir vous devez lancer 1 D6 pour déterminer le pouvoir dont dispose le sorcier pour ce tour. Au fur et à mesure que votre sorcier gagne de l'expérience, il puise avec plus d'efficacité dans cette source de magie naturelle. Pour refléter ceci, à chaque fois que votre sorcier augmente d'un niveau, ajoutez 1 point à son jet de dé. Un sorcier de niveau 4, par exemple, obtient 1D6+4 pions de pouvoir chaque tour plutôt que 1 D6.

Cependant, si le résultat est un 1 naturel, un événement imprévu survient, comme dans le jeu normal, et le Sorcier n'a qu'un point de pouvoir. Dans ce cas, il n'ajoute pas son bonus de niveau.

SORTS DE SOINS ET OR

Pour chaque Point de Vie qu'un sorcier fait récupérer à un autre guerrier, il gagne 5 pièces d'or. Cette somme n'est pas déduite du total des guerriers, c'est simplement une mesure de la réussite du Sorcier dans ses tentatives de sorts de soins.

. NOUVEAUX SORTS .

A chaque fois que le sorcier augmente d'un niveau, il peut apprendre de nouveaux sorts. Pour déterminer les sorts qu'il apprend, utilisez les règles suivantes :

Lancez un nombre de dés égal au nouveau niveau de votre sorcier. Par exemple, si votre sorcier vient juste d'atteindre le niveau 3, lancez 3D6 pour déterminer les sorts qu'il apprend.

Prenez les trois chiffres obtenus et combinez-les comme vous voulez. Chaque chiffre que vous obtenez indique le nombre de points de pouvoir (pp) nécessaire pour lancer les sorts que votre sorcier apprend.

Par exemple, les trois dés de notre exemple donnent 2, 4 et 5. Votre sorcier peut donc soit :

- Prendre un sort nécessitant 2 pp, un sort nécessitant 4 pp et un sort nécessitant 5 pp, ou :
- Ajouter le 2 et le 4 et prendre un sort nécessitant 6 pp et un sort nécessitant 5 pp, ou :
- Ajouter le 4 et le 5 et prendre un sort nécessitant 9 pp et un sort nécessitant 2 pp, ou :
- Ajouter les trois chiffres et prendre un seul sort nécessitant 11 pp.

La seule restriction est que chaque résultat de dé ne peut pas être divisé. Dans notre exemple, vous ne pouvez pas diviser le 4 en deux 2, et en ajouter un au 2 et un au 5.

Une fois que vous avez déterminé les chiffres nécessaires pour lancer chaque sort, choisissez s'il s'agit d'un sort de soins, d'attaque, de défense ou spécial.

Enfin, choisissez chaque sort que votre sorcier a appris dans la liste du type de sorts voulu, en tenant compte du nombre de pp nécessaire et notez-les sur sa fiche d'aventure. Ces sorts sont des additions permanentes au répertoire du sorcier, et ne peuvent être changés qu'en utilisant les règles de "La Guilde des Sorciers" du chapitre Villes.

LISTES DE SORTS

Les listes de sorts des pages suivantes sont présentées par nombre de pp nécessaires pour lancer, les plus faibles ayant un chiffre de 1, et les plus puissants, un chiffre de 12.

Dans chaque liste de sorts, les sorts sont ensuite divisés par types : soins, attaque, défense et spécial.