
SORCIER

Pourvus d'ancêtres aux origines surnaturelles, le sorcier cherche à dompter la magie périlleuse qui baigne son âme. Contrairement aux ensorceleurs et aux magiciens, qui abordent la magie profane au moyen de sorts, le sorcier use de magie par le biais de sa volonté. En exploitant ses dons magiques au prix d'une détermination redoutable et d'une impressionnante force de volonté, le sorcier est capable de faire montre d'une discrétion surnaturelle, de charmer les faibles d'esprit ou de frapper ses adversaires à l'aide de pouvoirs fantastiques.

Aventure. De nombreux sorciers sont les champions de puissances noires ou chaotiques. Il y a de cela bien longtemps, leurs ancêtres conclurent de sombres pactes avec de dangereuses puissances extraplanaires, échangeant une partie de leur âme contre des pouvoirs surnaturels. Bien que de nombreux sorciers se soient détournés de l'influence du Mal, cherchant parfois à réparer les torts de leurs aïeux, ils n'en restent pas moins liés par les vieux marchés qui leur valent leurs pouvoirs. Qu'un sorcier oeuvre pour le compte de noirs protecteurs ou qu'il tente de leur résister, l'aventure reste pour lui un bon moyen d'accumuler puissance, richesse et exploits.

Profil. Les sorciers disposent de vastes réserves d'énergie mystique. La magie noire qui couve au sein de leur âme leur permet de résister à de nombreuses formes d'attaque et leur confère de dangereux pouvoirs. Les sorciers ne jettent pas de sorts, mais ils apprennent à dompter leurs pouvoirs pour réaliser des attaques et autres tours qualifiés d'invocations. Les sorciers compensent le manque de souplesse de leurs talents par une meilleure résistance que les magiciens et les ensorceleurs.

Alignement. Les sorciers sont généralement chaotiques ou mauvais, voire les deux. Les puissances qu'ils servent sont cruelles, capricieuses et indomptables, à des lieues des normes habituelles du Bien et du Mal. Cependant, même les sorciers qui tirent leurs pouvoirs des plus macabres puissances se retournent parfois contre les forces du Mal. Ainsi, un sorcier d'alignement bon est un ennemi implacable du Mal. Parfaitement conscient des ténèbres qui le hantent au plus profond de son coeur, il contemple stoïquement le Mal qui habite ses protagonistes et affronte les plus vils des ennemis sans broncher.

Religion. Les sorciers sont parfaitement conscients des pouvoirs des êtres surnaturels, aussi ne crachent-ils pas sur la religion. Les sorciers maléfiques cherchent parfois à s'attirer les grâces de divinités cruelles et sanguinaires. De leur côté, les sorciers bons se tournent souvent vers le culte de dieux nobles et justes en raison de la force qui les pousse à remporter la bataille qui se livre dans leur esprit torturé.

Antécédents. On naît sorcier, on ne le devient pas. Certains sont les descendants d'individus ayant jadis pactisé avec des démons et des diables. D'autres, animés par l'ambition ou la soif de pouvoir, se tournent vers les puissances de la nuit dès leur plus jeune âge. Enfin, quelques-uns, qui n'ont assurément rien à se reprocher,

sont simplement marqués par des forces surnaturelles dont ils sont les outils et les intermédiaires. Les origines exactes d'un sorcier dépendent du joueur qui l'interprète. À l'instar de l'ensorceleur, qui n'est pas l'obligé de l'ancêtre qui a légué ses pouvoirs profanes à ses descendants, le sorcier n'est pas lié à la source de sa magie.

Les sorciers ne sont ni des demi-fiélons ni des tieffelins par défaut (bien que de nombreux membres de ces races comptent parmi les plus puissants et redoutables représentants de cette classe. La marque que les puissances surnaturelles laissent sur leurs serviteurs est souvent spirituelle et non physique. En fait, de nombreux sorciers découlent de puissances non maléfiques, des forces sauvages ou féériques aussi dangereuses que des démons ou des diables. Quelle que soit leur origine, les sorciers sont à la fois craints et incompris. Du reste, la plupart sont des voyageurs qui ne restent pas bien longtemps au même endroit.

Races. Ambitieux et généralement peu scrupuleux, les humains sont les créatures les plus enclines à emprunter les dangereux raccourcis du pouvoir qui mènent parfois à la vie de sorcier. Les demi-orques font également de bons sorciers car ils estiment généralement que les puissances qui donnent naissance aux représentants de cette classe ne font pas de discrimination vis-à-vis des créatures au sang-mêlé. Les sorciers issus d'autres races sont des plus rares.

Autres classes. Les sorciers voient les ensorceleurs et les magiciens comme des rivaux acharnés. Ils apprécient la force et l'habileté des guerriers et des roublards les plus ingénieux, mais il est rare qu'ils s'entendent avec les prêtres et les paladins. Évidemment, la plupart des sorciers savent qu'il est stupide de se mettre ses camarades à dos (surtout quand ils maîtrisent la magie de soins), ce qui explique qu'ils nouent des relations précaires avec des personnages susceptibles de les rejeter en temps normal.

Rôle. Au sein d'un groupe d'aventuriers, un sorcier joue le même rôle qu'un ensorceleur ou un magicien. Comparées au large éventail de sorts de ces derniers, ses facultés semblent plus limitées, d'autant qu'il lui faut compter sur sa *décharge fantastique* au lieu de la puissance magique habituellement accordée aux lanceurs de sorts profanes. À l'instar du barde, il s'intègre bien au sein d'un groupe incluant déjà un ou deux lanceurs de sorts car ses facultés ne peuvent guère profiter à ses compagnons d'aventure.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations qui suivent s'appliquent aux sorciers:

Caractéristiques. Il est plus difficile de résister aux invocations d'un sorcier doté d'une bonne valeur de Charisme. Une Dextérité élevée lui permet de mieux

maîtriser sa *décharge fantastique* et une bonne valeur de Constitution est toujours utile.

Alignement. Chaotique et/ou mauvais.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences de classe du sorcier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Intimidation (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les aptitudes de la classe de sorcier:

Armes et armures. Les sorciers sont formés au maniement des armes courantes, mais pas des boucliers. Ils sont également formés au port des armures légères. Étant donné la simplicité des composantes gestuelles de leurs invocations, les sorciers peuvent user de celles-ci sans tenir compte du risque d'échec des sorts profanes. Cependant, à l'instar de tout lanceur de sorts profanes, un sorcier portant une armure lourde ou intermédiaire (ou usant d'un bouclier) s'expose à ce risque, sachant que toutes les invocations, y compris *décharge fantastique*, s'accompagnent d'une composante gestuelle. Un sorcier multiclassé subit le risque d'échec des sorts profanes habituel pour ce qui est des sorts de magie profane issus d'autres classes.

Invocations. Un sorcier ne prépare pas et ne lance pas des sorts comme les autres lanceurs de sorts profanes. Il possède simplement un répertoire d'attaques, de défenses et de pouvoirs connus sous le nom d'invocations qui lui permettent de réunir l'énergie qui imprègne son âme. Un sorcier peut user des invocations qu'il connaît à volonté, du moins s'il se plie aux restrictions suivantes :

Les invocations de sorcier sont des pouvoirs magiques. On y a donc recours au prix d'une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Une invocation peut être interrompue, tout comme un sort au moment de l'incantation. S'il est frappé alors qu'il tente de recourir à une invocation, le sorcier doit effectuer un test de Concentration, sur le même principe que n'importe quel lanceur de sorts. Le sorcier peut également user d'invocations sur la défensive pour ne pas provoquer d'attaques d'opportunité. Il lui faut alors réussir un test de Concentration. Sauf indication contraire, les invocations sont sujettes à la résistance à la magie de ses adversaires. Le niveau de lanceur de sorts de l'intéressé est égal à son niveau de sorcier pour ce qui est des invocations. Le DD de sauvegarde d'une invocation (le cas échéant) est égal à 10 + niveau de sort équivalent + modificateur de Charisme du sorcier.

Étant donné que les pouvoirs magiques ne sont pas véritablement des sorts, le sorcier ne peut bénéficier du don École renforcée. Cependant, il peut profiter du don Attaque spéciale renforcée (cf. page 303 du *Manuel des Monstres*), mais également de dons reproduisant des effets de métamagie dans le cadre de pouvoirs magiques, comme Extension de pouvoir magique et Pouvoir magique rapide (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*).

Les quatre rangs d'invocation sont, par ordre croissant, inférieur, mineur, majeur et suprême. Le sorcier commence le jeu avec une invocation de rang inférieur. Au fil de sa progression, il en apprend de nouvelles. La liste des invocations existantes suit la description de cette classe, chacune étant détaillée dans le Chapitre 4 du *Codex profane*.

Quand un sorcier découvre une nouvelle invocation, il peut également en apprendre une autre à la place de l'une de celles qu'il connaît déjà. Le rang de cette nouvelle invocation doit être inférieur ou égal à celui de l'invocation oubliée. Au niveau 6, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure par une autre invocation inférieure (sans compter qu'il en apprend une nouvelle, inférieure ou mineure). Au niveau 11, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure ou mineure par une invocation de rang inférieur ou égal (sans compter qu'il en apprend une nouvelle, inférieure, mineure ou majeure). Au niveau 16, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure, mineure ou majeure par une invocation de rang inférieur ou égal (sans compter qu'il en apprend une nouvelle, inférieure, mineure, majeure ou suprême).

Enfin, contrairement aux autres pouvoirs magiques, les invocations sont sujettes au risque d'échec des sorts profanes (cf. paragraphe *Armes et armures*, ci-dessus). Les sorciers peuvent également prétendre aux classes de prestige réservées aux lanceurs de sorts (pour plus de détails, reportez-vous à Sorciers et classes de *prestige*, page 18 de *Codex profane*).

Décharge fantastique (Mag). *Décharge fantastique* est le premier pouvoir qu'apprend un sorcier. Celui-ci assaille ses adversaires à l'aide d'une puissance surnaturelle, usant d'une énergie magique délétère pour infliger des dégâts et autres effets affaiblissants. La *décharge fantastique* prend la forme d'un rayon pourvu d'une portée de 18 mètres. Il s'agit d'une attaque de contact à distance qui affecte une seule cible et n'autorise pas de jet de sauvegarde. La *décharge fantastique* inflige 1d6 points de dégâts au niveau 1, ceux-ci augmentant au fil de la progression du personnage. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort dont le niveau est égal à la moitié du niveau de classe du sorcier (arrondir à l'entier inférieur). Il est de 1^{er} niveau au minimum et de 9^e niveau au maximum lorsque le sorcier atteint le niveau 18. La *décharge fantastique* est sujette à la résistance à la magie. Toutefois, le don Efficacité des sorts accrue et les effets bonifiant les tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie sont applicables. Les dégâts infligés sont réduits de moitié en ce qui concerne les objets. Les dons de métamagie ne peuvent améliorer la *décharge fantastique* (car il s'agit d'un pouvoir magique et non d'un sort). Cependant, le don Attaque spéciale renforcée (*décharge fantastique*) augmente de 2 points le DD des jets de sauvegarde (le cas

échéant) en rapport avec ce pouvoir. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 303 du *Manuel des Monstres*.

Détection de la magie (Mag). Dès le niveau 2, le sorcier peut user de *détection de la magie* (comme le sort du même nom) à volonté. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe.

Réduction des dégâts (Sur). Renforcé par la puissance surnaturelle qui inonde son corps, le sorcier résiste mieux aux attaques physiques dès le niveau 3 puisqu'il jouit alors d'une réduction des dégâts (1/fer froid). Au niveau 7, puis tous les quatre niveaux par la suite, cette réduction des dégâts évolue conformément à la Table 1-1.

Objet leurré (Ext). À compter du niveau 4, le sorcier a le pouvoir d'utiliser plus facilement les objets réservés aux autres personnages. Quand il effectue un test d'Utilisation d'objets magiques, il peut faire 10, même s'il est distrait ou menacé.

Résistance du fiélon (Sur). À partir du niveau 8, le sorcier acquiert une résistance digne d'un fiélon. Une fois par jour, au prix d'une action libre, il est capable d'entrer dans un état second pendant 2 minutes. Il bénéficie alors d'une guérison accélérée (1).

Au niveau 13, cette résistance se bonifie. Sa résistance du fiélon se traduit alors par une guérison accélérée (2). Enfin, à compter du niveau 18, il s'agit d'une guérison accélérée (5).

Résistance aux énergies destructives (Sur). À partir du niveau 10, le sorcier bénéficie d'une résistance (5) à deux types d'énergies destructives (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois ceux-ci choisis, il n'est plus possible d'en changer. Au niveau 20, le personnage gagne une résistance (10) contre les deux types d'énergies destructives préalablement choisis.

Objet enchanté (Sur). Un sorcier de niveau 12 ou plus peut user de son pouvoir surnaturel pour créer des objets

magiques, même s'il ne connaît pas les sorts requis pour les concevoir. En revanche, il doit posséder le don de création d'objets correspondant. Il peut donc remplacer le sort nécessaire par un test d'Utilisation des objets magiques (DD 15 + niveau de sort pour les sorts profanes et 25 + niveau de sort pour les sorts divins).

En cas de réussite, le sorcier peut créer l'objet comme s'il avait lancé le sort requis. Cependant, il est incapable d'achever l'objet voulu en cas d'échec. Il ne sacrifie alors pas les PX nécessaires et ne s'acquitte pas du coût en po requis. Son travail arrive tout simplement à terme. Pour effectuer un nouveau test d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec ce sort, il doit gagner un nouveau niveau.

Anciens paladins

Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut, ses sorts, ses pouvoirs et son destrier (mais pas sa formation au maniement des armes et au ports des armures). Il est alors incapable de progresser en niveaux dans cette classe. Il récupère son statut et ses capacités s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*). Comme tout le monde, le paladin peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (moine excepté) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir paladin, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là). La voie du paladin requiert une grande constance. Quand on s'y engage, il faut laisser toutes les autres carrières de côté. Et si jamais l'on en dévie, il devient impossible de la retrouver.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Invocations Connues
1	+0	+0	+0	+2	Décharge fantastique (1d6), invocation (inférieure)	1
2	+1	+0	+0	+3	Détection de la magie	2
3	+2	+1	+1	+3	Décharge fantastique (2d6), réduction des dégâts (1/fer froid)	2
4	+3	+1	+1	+4	Objet leurré	3
5	+3	+1	+1	+4	Décharge fantastique (3d6)	3
6	+4	+2	+2	+5	Nouvelle invocation (inférieure ou mineure)	4
7	+5	+2	+2	+5	Décharge fantastique (4d6), réduction des dégâts (2/fer froid)	4
8	+6/+1	+2	+2	+6	Résistance du fiélon (1)	5
9	+6/+1	+3	+3	+6	Décharge fantastique (5d6)	5
10	+7/+2	+3	+3	+7	Résistance aux énergies destructives (5)	6
11	+8/+3	+3	+3	+7	Décharge fantastique (6d6), nouvelle invocation (inférieur, ou majeure), réduction des dégâts (3/fer froid)mineure	7
12	+9/+4	+4	+4	+8	Objet enchanté	7
13	+9/+4	+4	+4	+8	Résistance du félon (2)	8
14	+10/+5	+4	+4	+9	Décharge fantastique (7d6)	8
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Réduction des dégâts (4/fer froid)	9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Nouvelle invocation (inférieur, mineure, majeure ou suprême)	10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Décharge fantastique (8d6)	10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Résistance du fiélon (5)	11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Réduction des dégâts (5/fer froid)	11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Décharge fantastique (9d6), Résistance aux énergies destructives (10)	12

INVOCATIONS DE SORCIER

Les sorciers choisissent les invocations qu'ils apprennent quand ils gagnent des niveaux, un peu comme les bardes et les ensorceleurs choisissent leurs sorts. Cependant, le répertoire profane d'un sorcier est encore plus limité que celui d'un ensorceleur. De plus, ses invocations sont des pouvoirs magiques et non des sorts.

En plus de son rang (inférieur, mineur, majeur ou suprême), chaque invocation présente un niveau de sort équivalent utilisé notamment dans le calcul de son DD de sauvegarde. Une invocation inférieure équivaut à un sort de 1e ou de 2e niveau, une invocation mineure à un sort de 3e ou de 4e niveau, une invocation majeure à un sort de 5e ou de 6e niveau, et une invocation suprême à un sort de 6e niveau ou plus (9e maximum). Le niveau équivalent de chaque invocation apparaît dans sa description (cf. Chapitre 4 du *Codex profane*).

Un sorcier peut mettre un terme à une invocation au prix d'une action simple.

Invocations et décharge fantastique. *Décharge fantastique* n'est pas une invocation. Cependant, certaines invocations permettent aux sorciers de modifier leur décharge fantastique ou de glaner de nouvelles attaques surnaturelles.

INVOCATIONS FANTASTIQUES

Certaines invocations, comme *décharge terrifiante*, modifient les dégâts ou d'autres effets du pouvoir de *décharge fantastique*. On les qualifie d'invocations fantastiques. Sauf indication contraire, une *décharge fantastique* modifiée par une invocation de ce type inflige les dégâts habituels en plus des effets propres à l'invocation utilisée.

Un sorcier ne peut appliquer qu'une invocation de ce type à la fois à son pouvoir de *décharge fantastique*. Quand il a recours à une invocation fantastique, le niveau de sort équivalent de la décharge modifiée est égal au niveau de sort de la *décharge fantastique* ou à celui de l'invocation fantastique (choisir le plus élevé des deux). Si le sorcier vise une créature immunisée contre l'effet de l'invocation, celle-ci subit tout de même les dégâts habituels de l'attaque (sauf si elle est également immunisée contre la *décharge fantastique*).

Un sorcier peut appliquer une invocation fantastique et une invocation façonnée (cf ci-dessous) à la même décharge. Dans ce cas, le niveau de sort équivalent est égal au niveau de sort de la décharge fantastique, à celui de l'invocation fantastique ou à celui de l'invocation façonnée (choisir le plus élevé des trois).

Exemple. Morthos, un sorcier de niveau 1, décide d'utiliser *décharge fantastique* conjointement avec *décharge terrifiante*. La première est l'équivalent d'un sort de 1^e niveau, contre un sort de 2^e niveau pour la seconde. Sa *décharge terrifiante* est donc l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Invocations fantastiques inférieures

Décharge de fièvre. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être fiévreuse.

Décharge terrifiante. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouée.

Invocations fantastiques mineures

Décharge aveuglante. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglée pendant 1 round.

Décharge de givre. La décharge inflige des dégâts de froid et la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un malus de -2 en Dextérité.

Décharge sulfureuse. La décharge inflige des dégâts de feu et la cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'embraser.

Invocations fantastiques majeures

Décharge au vitriol. La décharge ne tient pas compte de la résistance à la magie et inflige des dégâts d'acide pendant plusieurs rounds.

Décharge délétère. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être nauséuse.

Décharge enchanteresse. La cible doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être *confuse* pendant 1 round.

Décharge repoussante. La cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être repoussée.

Invocation fantastique suprême

Décharge des ténèbres. La cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine de gagner deux niveaux négatifs.

INVOCATIONS FAÇONNÉES

Certaines invocations de sorcier, comme *lance fantastique*, modifient la portée, la cible (ou les cibles) ou la zone d'effet du pouvoir de *décharge fantastique*. On les qualifie d'invocations façonnées. Sauf indication contraire, une *décharge fantastique* modifiée par une invocation de ce type inflige les dégâts habituels en plus des effets propres à l'invocation utilisée. Un sorcier ne peut appliquer qu'une invocation de ce type à la fois à son pouvoir de *décharge fantastique*, mais rien ne l'oblige à le faire. Quand il a recours à une invocation façonnée, le niveau de sort équivalent de la décharge modifiée est égal au niveau de sort de la *décharge fantastique* ou à celui de l'invocation façonnée (choisir le plus élevé des deux).

Un sorcier peut appliquer une invocation fantastique (cf ci-dessus) et une invocation façonnée à la même décharge. Dans ce cas, le niveau de sort équivalent est égal au niveau de sort de la *décharge fantastique*, à celui de l'invocation fantastique ou à celui de l'invocation façonnée (choisir le plus élevé des trois).

Exemple. Morthos décide de faire de sa *décharge fantastique* une *lance fantastique de givre*. Morthos étant un sorcier de niveau 6, son pouvoir de *décharge fantastique* équivaut à un sort de 3e niveau. *Lance fantastique* équivaut à un sort de 2e niveau, contre un sort de 4^e niveau pour *décharge de givre*. Sa *lance fantastique de givre* est donc l'équivalent d'un sort de 4^e niveau.

Invocations façonnées inférieures

Coup hideux. Le sorcier use de *décharge fantastique* au prix d'une attaque au corps à corps.

Lance fantastique. La portée de la décharge est de 75 mètres.

Invocation façonnée mineure

Chaîne fantastique. La décharge passe du sujet initial à des cibles secondaires.

invocation façonnée majeure

Cône fantastique. La décharge prend la forme d'un cône.

Invocation façonnée suprême

Sort fantastique. La décharge affecte tous les ennemis situés dans un rayon de 6 mètres.

AUTRES INVOCATIONS

En plus des invocations fantastiques et façonnées, les sorciers peuvent apprendre des invocations leur permettant d'accomplir divers effets et de porter certaines attaques. Elles sont brièvement décrites ci-dessous et reprises en détail dans le Chapitre 4 du *Codex profane*.

Invocations inférieures

Chance du démon. Confère un bonus de chance à un type de sauvegarde.

Déplacement arachnide. Confère *pattes d'araignée* et une immunité contre les effets des toiles.

Détection de l'indiscernable. Confère *détection de l'invisibilité* et la vision dans le noir.

Influence captivante. Confère un bonus aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.

Nuage de miasmes. Crée un banc de brume conférant un camouflage et fatiguant ceux qui y pénètrent.

Nuée grouillante. Identique à *nuée grouillante*.

Poigne tellurienne. Identique à *poigne tellurienne*.

Propos funestes. Profère des mots à l'aide du sombreverbe et brise les objets via *fracassement*.

Protection entropique. Détourne les attaques à distance, ne laisse pas de traces et empêche d'être repéré par l'odorat.

Sauts et bonds. Confère un bonus aux tests d'Acrobaties, Équilibre et Saut.

Souffle de la nuit. Crée une *nappe de brouillard*.

Ténèbres. Identique à *ténèbres*.

Vision diabolique. Permet de voir dans les ténèbres ordinaires et magiques.

Invocations mineures

Charme. Une créature voit le sorcier comme un ami.

Dissipation vorace. Identique à *dissipation de la magie* et inflige des dégâts aux sujets.

Fuite. *Porte dimensionnelle* à courte portée et *image accomplie*.

Malédiction du désespoir. Identique à *malédiction* ou gêne les attaques.

Marche des morts. Identique à *animation des morts*.

Marche invisible. Identique à *invisibilité* (portée personnelle uniquement).

Mur de ténèbres. Identique à *mur de ténèbres*.

Perception du vide. Confère la perception aveugle sur 9 mètres.

Poigne de pierre. Identique à *poigne de pierre*.

Ténèbres affamées. Crée des ombres emplies de nuées de chauves-souris.

Vol. Confère une vitesse de déplacement en vol et une bonne manoeuvrabilité.

Invocations majeures

Absorption de magie. *Dissipation suprême* à cible (contact) et gain de points de vie temporaires basé sur le niveau des sorts dissipés.

Appel du sorcier. Identique à *communication à distance*, mais le destinataire peut infliger des dégâts.

Fléau tenace. Identique à *fléau d'insectes*, mais la nuée de criquets convoquée inflige des dégâts comme une arme magique.

Mur de feu périlleux. Identique à *mur de feu*, mais la moitié des dégâts est d'origine surnaturelle.

Ombre affaiblissante. Confère un camouflage total dans l'obscurité et inflige un malus de Force aux créatures vivantes adjacentes.

Tentacules glacés. Identique à *tentacules noirs d'Evard* et inflige des dégâts de froid supplémentaires aux créatures situées dans la zone.

Invocations suprêmes

Invisibilité vengeresse. Identique à *invisibilité suprême* (portée personnelle uniquement) et inflige des dégâts dans un rayonnement en cas de dissipation.

Noire désincarnation. Transformation en ombres semblables à des chauves-souris gain de traits du sous-type nuée.

Noire prémonition. Identique à *prémonition* et permet de communiquer via télépathie avec une cible proche.

Parole de transformation. Identique à *métamorphose funeste* mais l'effet peut être permanent.

Voie de l'ombre. Identique à *traversée des ombres* et accélère le rythme de guérison naturelle.