



LE SORCIER DES MERS

par BERTRAND AUTHIER



Le Sorcier des mers est une sous-classe de Magicien particulièrement orientée vers la vie maritime et le contrôle du temps. Ses sorts offensifs sont peu nombreux, mais il est beaucoup plus solide et apte au combat que les Magiciens ordinaires. De plus, le Sorcier des mers - ou Marin-sorcier - possède quelques pouvoirs de soin et de nombreuses facultés intrinsèques.

Pour qu'un personnage devienne Sorcier des mers, il doit posséder au moins 13 en Intelligence, 12 en Sagesse et en Constitution, et 10 en Dextérité. S'il a au moins 15 en Intelligence et en Constitution, il gagne un bonus de 10% à ses points d'expérience.

Un Marin-sorcier peut adopter n'importe quel alignement. Il (ou elle) peut être de race humaine, elfe ou demi-elfe. Les Sorciers des mers de race elfique sont limités au 10e niveau et peuvent se biclasser Sorcier des mers - Guerrier, Sorcier des mers - Voleur, ou se triclasser Sorcier des mers - Guerrier - Voleur. Les demi-Elfes sont limités au 8e niveau, peuvent se biclasser Sorcier des mers - Guerrier, Sorcier des mers - Clerc et Sorcier des mers - Voleur, et peuvent se triclasser Sorcier des mers - Guerrier - Clerc ou Sorcier des mers - Guerrier - Voleur.

Les lancers pour toucher et les jets de protection se font sur la table des Clercs.

La seule armure que le Sorcier des mers peut porter est la broigne (cuir clouté), et il ne peut pas utiliser de bouclier. Sa classe d'armure de base est donc égale à 7. Cependant, lorsqu'il combat à bord d'un navire, il bénéficie de certains avantages (voir table 1).

Le Sorcier des mers peut utiliser les armes suivantes : arbalète, arc, cimeterre, dague, fronde, hache, javelot, lance, marteau, trident. Au départ, il maîtrise deux armes, et il en apprend une nouvelle tous les quatre niveaux. Il utilise les armes qu'il ne maîtrise pas avec un malus de -4.

Le Sorcier des mers peut utiliser les armures et armes magiques qui lui sont autorisées, ainsi que tous les objets magiques convenant aux Illusionnistes.

TABLE 1 : POINTS D'EXPERIENCE

Points d'expérience	Niveau	Points de vie (d6)	Titre
0 - 2 000	1	1 + 2	Apprenti
2 001 - 4 000	2	2 + 4	Initié
4 001 - 8 000	3	3 + 6	Météomancien
8 001 - 15 000	4	4 + 8	Maître de l'écume
15 001 - 30 000	5	5 + 10	Maître des vagues
30 001 - 55 000	6	6 + 12	Maître des vents
55 001 - 80 000	7	7 + 12	Maître des tempêtes
80 001 - 130 000	8	8 + 12	Maître des océans
130 001 - 200 000	9	9 + 12	Sorcier des mers
200 001 - 350 000	10	9 + 14	Sorcier des mers
350 001 - 550 000	11	9 + 16	Sorcier des mers
550 001 - 800 000	12	9 + 18	Sorcier des mers
800 001 - 1 050 000	13	9 + 20	Sorcier des mers
1 050 001 - 1 300 000	14	9 + 22	Sorcier des mers
1 300 001 - 1 600 000	15	9 + 24	Sorcier des mers
1 600 001 - 1 900 000	16	9 + 26	Sorcier des mers
1 900 001 - 2 200 000	17	9 + 28	Sorcier des mers
2 200 001 - 2 500 000	18	9 + 30	Sorcier des mers
2 500 001 - 2 800 000	19	9 + 32	Sorcier des mers
2 800 001 - 3 100 000	20	9 + 34	Sorcier des mers

Capacités spéciales

- Prévisions météorologiques à volonté, pour une période de 4 heures par niveau.
- Au 4e niveau, le Sorcier des mers devient capable de parler avec tous les animaux aquatiques.
- Au 8e niveau, il peut invoquer les animaux aquatiques (*Invocation animale I*, Summon animal I) une fois par jour. Au 12e niveau, il peut également lancer le sort *Invocation animale II* (Summon animal II) une fois par jour sur les animaux aquatiques.
- Au 16e niveau, il peut lancer une fois par jour le sort *Invocation animale III* sur les animaux aquatiques.

La navigation est un des arts les plus pratiqués par les Sorciers des mers, et leur capacité dans ce domaine leur donne les pouvoirs suivants :

- La vitesse d'un navire sous voiles commandé par un Sorcier des mers augmente de 5% par niveau. Les dommages encourus dans une tempête et la probabilité de sombrer diminuent de 5% par niveau jusqu'au 10e niveau, de 2% par niveau ensuite.

TABLE 2 : AJUSTEMENTS

Niveau	Ajustements		Classe d'armure de base
	toucher	dommages	
1	+1	+1	7
2	+1	+1	7
3	+1	+2	6
4	+1	+2	6
5	+1	+3	5
6	+1	+3	5
7	+2	+3	4
8	+2	+3	4
9	+2	+4	4
10	+2	+4	3
11	+2	+5	3
12	+2	+5	2
13	+2	+6	2
14	+2	+6	1
15	+3	+6	1
16	+3	+6	0
17	+3	+7	0
18	+3	+7	0
19	+3	+8	-1
20	+3	+8	-1

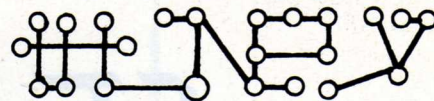
Ces ajustements se cumulent avec d'éventuels bonus de Force ou de Dextérité.

La magie

Les Marins-sorciers possèdent un livre de magie dans lequel ils apprennent leurs sorts de la même manière que les autres Magiciens. Sauf mention contraire, quand un sort nécessite une composante matérielle, celle-ci est un bâton de bois solide et noble, tel que le chêne ou le frêne : le symbole de la profession. Les sorts dont dispose le Sorcier des mers peuvent éventuellement lui être enseignés dans son école. A partir du 7e niveau, le Sorcier des mers peut écrire des parchemins de sortilèges, et à partir du 13e niveau il peut fabriquer certains objets magiques (comme par exemple un *Anneau de respiration sous l'eau*).



TABLE 3 :
Livre de magie



Niveau 1

- 1 Aquagenèse (Create water, C1)
- 2 Bouclier (Shield, M1)
- 3 Détection de la magie (Detect magic, M1)
- 4 Détection des rochers
- 5 Déviation du vent
- 6 Eclair
- 7 Escalade d'araignée (Spider climb, M1)
- 8 Flottaison
- 9 Localisation des animaux (Locate animals, D1)
- 10 Lumière (Light, C1)
- 11 Mur de brouillard (Wall of fog, I1)
- 12 Orientation (Elem1)
- 13 Purification de l'eau (Purify water, D1)
- 14 Réparation (Mending, M1)
- 15 Résistance au froid (Resist cold, C1)
- 16 Ultravision

Niveau 2

- 1 Amitié avec les animaux aquatiques (Animal friendship, D1)
- 2 Aplanissement de l'eau I
- 3 Distorsion du bois (Warp wood, D2)
- 4 Infravision (M3)
- 5 Nuage de brouillard (Fog cloud, I2)
- 6 Protection contre le mal (Protection from Evil, M1)
- 7 Ralentissement des pierres
- 8 Répulsion des nuages
- 9 Résistance au feu (Resist fire, C2)
- 10 Soins mineurs (Cure light wounds, C1)
- 11 Vision dans le brouillard
- 12 Voile spectrale

Niveau 3

- 1 Abaissement des eaux (Lower water, C4)
- 2 Chute de plume (Feather fall, M1)
- 3 Communication (Houris)
- 4 Dissipation d'un nuage
- 5 Etau
- 6 Flamme (Produce flame, D2)
- 7 Guérison des maladies (Cure disease, C3)
- 8 Lumière éternelle (Continual light, C3)
- 9 Marche sur l'eau
- 10 Pêche miraculeuse
- 11 Rafale de vent (Gust of wind, M3)
- 12 Respiration aquatique (Water breathing, D3)

Niveau 4

- 1 Aplanissement de l'eau II
- 2 Autométamorphose (Polymorph self, M4)
- 3 Détection de l'invisibilité (Detect invisibility, M2)
- 4 Dissipation de la magie (Dispel magic, M3)
- 5 Grain
- 6/Invocation de la foudre (Call lightning, D3)
- 7 Langage des plantes (Speak with plants, C4)
- 8 Lévitiation (Levitate, M2)
- 9 Protection contre la foudre (Protection from lightning, D4)
- 10 Retardement du poison (Slow poison, C2)
- 11 Soins majeurs (Cure serious wounds, C4)
- 12 Vent magique

Niveau 5

- 1 Ancre (Elem1)
- 2 Bouclier anti-plantés (Anti plant shell, D5)
- 3 Contact d'autres plans (Contact other plane, M5)
- 4 Contrôle des vents (Control winds, D5)
- 5 Croissance animale (Animal growth, D5)
- 6 Eau bouillante
- 7 Extinction du feu
- 8 Fusion de la glace
- 9 Invocation d'un Elémental d'eau
- 10 Lithomorphose (Stone shape, D3)
- 11 Protection contre les pierres
- 12 Transmutation du métal en bois (Transmute metal to wood, D7)

Niveau 6

- 1 Bouclier anti-animal (Anti animal shell, D6)
- 2 Contrôle du climat (Control weather, D7)
- 3 Création mineure (Minor creation, I4)
- 4 Invisibilité d'un navire
- 5 Invocation d'un Elémental d'air
- 6 Invocation d'un Géant
- 7 Invocation du temps (Summon weather, D6)
- 8 Langage des monstres marins (Speak with monsters, C6)
- 9 Séparation des eaux (Part water, C6)
- 10 Transmutation de la pierre en boue (Transmute rock to mud, M5)

Niveau 7

- 1 Création majeure (Major creation, I5)
- 2 Ether
- 3 Invocation d'un esprit de la nuit
- 4 Marche des vents (Wind walk, C7)
- 5 Nécro-animation (Animate dead, C3)
- 6 Sort astral (Astral spell, C7)
- 7 Tempête de feu (Fire storm, D7)
- 8 Vision réelle (True seeing, C5)

TABLE 4 : SORTS UTILISABLES

Niveau	Sorts utilisables par jour et par niveau						
	1	2	3	4	5	6	7
1	2						
2	2	1					
3	3	2					
4	3	3	1				
5	4	3	2				
6	4	4	2	1			
7	4	4	3	2			
8	5	4	4	2	1		
9	5	5	4	3	1		
10	5	5	4	4	1		
11	6	5	4	4	2	1	
12	6	6	5	4	3	2	
13	6	6	5	5	4	2	1
14	7	6	6	5	4	3	1
15	7	7	6	5	5	3	2
16	7	7	6	6	5	4	2
17	7	7	7	6	6	4	3
18	8	7	7	6	6	5	3
19	8	8	7	7	6	6	3
20	8	8	8	7	7	6	4

LES SORTS DU SORCIER DES MERS

Note : Les sorts de météomancie ne demandent qu'une concentration superficielle, et le Marin-sorcier peut contrôler plusieurs sortilèges de ce type à la fois. Le temps maximum de concentration est d'une heure par point de Constitution pour un niveau de sort, la moitié pour deux niveaux, etc. Le Sorcier des mers ne peut pas combattre pendant qu'il se concentre, mais il peut toutefois cesser de se concentrer pendant un segment par niveau pour reprendre ensuite comme si de rien n'était.

NIVEAU 1

Déviatoin du vent (météomancie)

Portée : 0
Durée : concentration
Aire d'effet : un navire
Composantes : V.S.M.
Incantation : 3 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort permet à son utilisateur de modifier localement la direction du vent, d'un angle maximum de 6 par niveau, permettant ainsi de gagner au vent pour doubler un cap ou de rattraper un autre navire, par exemple.

Détection des rochers (divination)

Portée : 2"/niveau
Durée : 1 tour/niveau
Aire d'effet : canal 1" de large
Composantes : V.S.M.
Incantation : 3 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort permet au Sorcier des mers de voir dans la direction où il regarde la première surface de pierres visible, qu'elle soit ou non masquée par d'autres matières. Ce sort permet également de repérer des récifs dans une eau peu transparente et de détecter certaines portes cachées et certains pièges.

Eclair (invocation)

Portée : 4"
Durée : instantané
Aire d'effet : cône 1" de rayon à la base
Composantes : V.S.M.
Incantation : 3 segments
Jet de protection : demi à la base

Ce sort permet de lancer un éclair semblable au "coup de soleil" de la *Baguette d'Illumination* (Guide du Maître). Cet éclair aveugle pour 2 à 12 segments toutes les créatures présentes dans l'aire d'effet qui ratent leur jet de protection. Tout mort-vivant présent dans l'aire d'effet subit 1d3 points de dommages par niveau du Marin-sorcier (la moitié s'il réussit son jet de protection).

Flottaison (altération)

Portée : 0
Durée : 2 tours/niveau
Aire d'effet : une créature ou une masse de 1 500 g.p./niveau
Composantes : V.S.M.
Incantation : 3 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort permet de faire flotter sur l'eau un objet pesant tel qu'un individu en armure ou de l'or, par exemple. Un être qui désire éviter le sort doit être touché (comme en combat) par le Marin-sorcier pour en subir l'effet.

Ultravision (altération)

Portée : 0
Durée : 12 tours +6 tours/niveau
Aire d'effet : une créature
Composantes : V.S.M.
Incantation : 3 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort est identique au sort de Magicien *Infravision*, à la différence qu'il permet de voir dans l'ultraviolet.

NIVEAU 2

Aplanissement de l'eau (météomancie), réversible

Portée : 2"
Durée : concentration
Aire d'effet : carré de 6" x 6"
Composantes : V.S.M.
Incantation : 1 segment
Jet de protection : spécial

Dans l'aire d'effet de ce sort, la hauteur des vagues est réduite de moitié et les déferlantes sont calmées. Si une créature du plan élémentaire d'eau se trouve là et qu'elle réussit son jet de protection, elle est seulement ralentie de 25% (sinon, elle est ralentie de 50%). La forme inverse de ce sort permet de doubler la hauteur des vagues existantes et d'augmenter de 50% la vitesse d'une créature du plan élémentaire d'eau se trouvant dans l'aire d'effet.

Ralentissement des pierres (altération)

Portée : 3"
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : sphère de 3" de rayon
Composantes : V.S.
Incantation : 4 segments
Jet de protection : aucun

Lorsque ce sort est lancé, tous les objets de pierre ont une vitesse réduite à 1". Les créatures du plan élémentaire de terre sont ralenties de moitié seulement. Des créatures normales portant des objets de pierre ou même des gemmes sont également affectées.

Répulsion des nuages (météomancie)

Portée : 6" + 2"/niveau
Durée : concentration
Aire d'effet : 6" x 6" x 6"
Composantes : V.S.M.
Incantation : 4 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort empêche tout nuage présent dans l'aire d'effet de parvenir jusqu'au Sorcier des mers, et le pousse même à s'éloigner à une vitesse minimale de 3".

Vision dans le brouillard (altération)

Portée : 0
Durée : 12 tours + 6 tours/niveau
Aire d'effet : une créature
Composantes : V.S.M.
Incantation : 4 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort permet de voir clairement à travers n'importe quel nuage, vapeur, fumée ou brouillard. Il fonctionne comme le sort de Magicien *Infravision*.

Voile spectrale (météomancie)

Portée : 1"
Durée : concentration
Aire d'effet : 9m2/niveau
Composantes : V.S.M.
Incantation : 4 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort crée une voile translucide très résistante (C.A. 7) que le Sorcier des mers, par un simple contrôle mental, peut orienter à son gré. Cependant, la voile doit être fixée par le haut à un mât ou à un autre point fixe pour pouvoir être utilisée. Elle peut efficacement servir de barrière, mais elle est trop lente pour servir d'arme pour étouffer un adversaire. Il est possible de créer cette voile par-dessus une créature pour tenter de l'emprisonner (agit comme une *Toile d'araignée* (Web), un peu moins efficace).

NIVEAU 3

Étai (météomancie)

Portée : 1"
Durée : concentration
Aire d'effet : espar de 5"/niveau et 500 g.p./niveau
Composantes : V.S.M.
Incantation : 5 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort dresse l'espar utilisé à la verticale et l'y maintient par des haubans et des étais immatériels. La charge maximale que ce gréement peut supporter est égale à la force de l'espar utilisé.

Dissipation d'un nuage (altération)

Portée : 2"/niveau
Durée : instantané
Aire d'effet : 6" x 6" x 6"
Composantes : V.S.M.
Incantation : 5 segments
Jet de protection : spécial

Ce sort détruit tout nuage, fumée ou brouillard présent dans l'aire d'effet, interrompant ainsi les effets d'un sort comme *Nuage puant* (Stinking cloud) ou *Nuage léthal* (Cloudkill). Si une créature sous forme gazeuse ou une créature du plan élémentaire de l'air est l'objet de ce sort, elle doit réussir un jet de protection contre Magie pour ne pas être assommée pendant 2 à 12 rounds.

Marche sur l'eau (altération)

Portée : 0
Durée : 2 rounds/niveau
Aire d'effet : créature touchée
Composantes : V.S.M.
Incantation : 5 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort permet de marcher sur l'eau, comme le ferait un *Anneau de marche sur l'eau* (Guide du maître).

Pêche miraculeuse (conjuración / invocation)

Portée : 1"
Durée : spécial
Aire d'effet : 30 cm3/niveau
Composantes : V.S.
Incantation : 1 round
Jet de protection : aucun

Ce sort attire une nuée de petits poissons dans l'aire d'effet. Ceux-ci peuvent alors être facilement capturés à l'aide de chapeaux, paniers, ou simplement à mains nues. Le sort n'a aucun effet s'il n'est pas lancé sur une surface d'eau susceptible de contenir des poissons. Après un tour, les poissons survivants s'en vont d'eux-mêmes.

NIVEAU 4

Aplanissement de l'eau II (météomancie), réversible

Portée : 12"
Durée : concentration
Aire d'effet : carré de 6" x 6"
Composantes : V.
Incantation : 3 segments
Jet de protection : spécial

Ce sort aplatit l'eau qui se trouve dans l'aire d'effet, à l'exception de quelques légères ondulations. L'effet n'est pas suffisant pour ralentir sérieusement un navire, sauf si son tirant d'eau est très important. Si une créature du plan élémentaire d'eau se trouve dans l'aire d'effet et qu'elle réussit son jet de protection, elle est seulement ralentie de 75% (sinon, elle est immobilisée). La forme inverse du sort permet de créer des vagues d'une hauteur égale à 30 cm par niveau ou de doubler la vitesse d'une créature du plan élémentaire d'eau. Les effets de ce sort sont cumulatifs avec ceux du sort *Aplanissement de l'eau I* ou de sa forme inverse.

Vent magique (météomancie)

Portée : 3"
Durée : concentration
Aire d'effet : un navire
Composantes : V.S.M.
Incantation : 6 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort crée un vent qui souffle dans la direction choisie par le Sorcier des mers. La vitesse maximale de ce vent est de 2 noeuds par niveau, et il s'ajoute au vent préexistant.

Grain (évocation)

Portée : 6" + 1"/niveau
Durée : 1 round/niveau
Aire d'effet : sphère de 2" de rayon
Composantes : V.S.M.
Incantation : 6 segments
Jet de protection : demi

Lorsque ce sort est lancé, une précipitation violente d'eau et d'aiguilles de glace a lieu dans l'aire d'effet. Ce grain inflige 1d8 points de dommages par round d'exposition à toute créature

présente dans l'aire d'effet (la moitié seulement si la victime réussit son jet de protection). De plus, les créatures qui ont raté leur jet de protection sont aveuglées. Le jeteur de sort peut déplacer l'aire d'effet dans le domaine délimité par la portée du sort, à une vitesse de 18".

NIVEAU 5

Invocation d'un Élémental d'eau (conjuración / invocation)

Portée : 4"
Durée : 1 tour/niveau
Aire d'effet : spécial
Composantes : V.S.M.
Incantation : 8 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort est semblable au sort de *Druide Invocation d'un Élémental de feu*, en ce sens que le monstre se montre coopératif et que diverses créatures peuvent apparaître (lancer 1d100) :

01 - 85 : Élémental de 16 dés de vie
86 - 95 : 2 à 5 Water weird
96 - 00 : Élémental de 21 à 24 dés de vie

Eau bouillante (évocation / altération), réversible

Portée : 1/2"/niveau
Durée : instantané
Aire d'effet : 8 litres/niveau ou 1 créature
Composantes : V.S.M.
Incantation : 7 segments
Jet de protection : spécial

Ce sort permet de porter à ébullition une masse d'eau (ou de matière principalement aqueuse). La forme inverse de ce sort permet de geler la même masse d'eau. Si une créature composée essentiellement d'eau (comme le sont tous les animaux ou plantes, ainsi que la plupart des monstres) se trouve dans l'aire d'effet, elle subira 1d4 points de dommages par niveau du jeteur de sort, sans jet de protection. De plus, elle devra tirer un jet de protection contre *Mort magique* pour rester en vie.

Fusion de la glace (évocation / altération)

Portée : 12" + 2"/niveau
Durée : 1 tour/niveau
Aire d'effet : 12" x 12" x 12"
Composantes : V.S.M.
Incantation : 7 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort fait naître dans l'aire d'effet une vague de chaleur modérée qui fait instantanément fondre toute la glace présente et inflige 3d8 points de dommages à toute créature du froid présente. Pendant la durée du sort, la température reste au-dessus de 0°C.

Protection contre les rochers (abjuration)

Portée : 0
Durée : 6 tours + 1 tour/niveau
Aire d'effet : 1' autour du jeteur de sort
Composantes : V.S.M.
Incantation : 2 tours
Jet de protection : aucun

Ce sort empêche tout objet ou créature de pierre d'entrer dans l'aire d'effet. Si le jeteur de sort est sur un sol de pierre, on le verra marcher normalement, par une sorte de lévitation, à 1' du sol. Si, à cause d'un éboulement ou d'un phénomène analogue, il est impossible au jeteur de sort de ne pas être enfermé par de la pierre, celui-ci peut utiliser une *Porte dimensionnelle* (Dimension door) une fois par jour tous les quatre niveaux. La composante matérielle de ce sort est une grille de platine d'une valeur minimale de 500 p.o., qui entoure le jeteur de sort et disparaît quand les effets se dissipent.

NIVEAU 6

Invocation d'un Élémental d'air

Portée : 4"
Durée : 1 tour/niveau
Aire d'effet : spécial
Composantes : V.S.M.
Incantation : spécial
Jet de protection : aucun

Ce sort fonctionne comme le sort de *Druide Invocation d'un Élémental de feu*. Lancer 1d100 :

01 - 85 : Élémental de 16 dés de vie
86 - 95 : Génie
96 - 00 : Élémental de 21 à 24 dés de vie

Invisibilité d'un navire (altération), réversible

Portée : 0
Durée : 24 heures/niveau
Aire d'effet : un navire de 5 tonneaux / niveau
Composantes : V.S.M.
Incantation : spécial
Jet de protection : aucun

Ce sort ressemble au sort d'illusionniste *Invisibilité améliorée* (Improved invisibility), en ce sens que l'attaque ne dissipe pas cette invisibilité. Le navire devient cependant visible s'il touche terre ou s'il heurte un autre navire, de même des membres d'équipage deviennent visibles en quittant le navire. La chance que des créatures puissantes et/ou intelligentes ont de détecter le navire est la même que pour l'invisibilité classique. Pour lancer ce sort, le Sorcier des mers doit recouvrir le navire d'une fine couche de poudre de gemmes (250 p.o. de gemmes par tonneau de jauge au minimum). Ce sort demande plusieurs heures d'incantation.

Invocation d'un Géant (conjuración / invocation)

Portée : 2"
Durée : spécial
Aire d'effet : spécial
Composantes : V.S.M.
Incantation : 8 segments
Jet de protection : aucun

Ce sort appelle un géant parmi les plus puissants (lancer 1d100) :

01 - 80 : Géant des nuages
81 - 99 : Géant des tempêtes
00 : Titan (17 ou 18 dés de vie)

La créature conjurée aide le Sorcier des mers pour une tâche bien définie, mais elle n'accepte pas de missions trop longues ou trop dangereuses. De même, elle refuse d'agir contre son alignement. La composante matérielle de ce sort est un rubis d'une valeur minimale de 10 000 p.o., qui doit être brisé par le Marin-sorcier pendant l'incantation.

NIVEAU 7

Ether (altération)

Portée : spécial
Durée : spécial
Aire d'effet : 1 créature/2 niveaux
Composantes : V.S.M.
Incantation : 1 tour
Jet de protection : aucun

Ce sort permet au Sorcier des mers et à ses associés de se déplacer dans le plan éthéré pour atteindre un autre point du plan matériel, ou bien un des autres plans inférieurs. Ce voyage présente certains dangers, car des monstres hantent le plan éthéré, et un phénomène naturel, le cyclone éthéré, met parfois en danger les voyageurs.

Invocation d'un Esprit de la nuit (conjuración / invocation)

Portée : spécial
Durée : spécial
Aire d'effet : spécial
Composantes : V.S.M.
Incantation : 5 rounds
Jet de protection : spécial

Ce sort ressemble au sort de *Magicien Cacodémon*, et présente les mêmes risques. Seuls des Marins-sorciers d'alignement mauvais peuvent utiliser ce sort. Si le Sorcier des mers est bien protégé et s'il peut offrir au monstre quelques âmes à ramener dans les plans inférieurs, l'esprit acceptera une mission, par exemple de hanter et réduire lentement à merci un des ennemis du Sorcier des mers.