

Le sorcier des mers

(auteur : Bertrand Authier ; Info-jeux n°7)

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 10^e niveau et peuvent se bi-classer marin-sorcier/guerrier, marin-sorcier/voleur, ou se tri-classer marin-sorcier/guerrier/voleur. Les demi-elfes sont limités au 8^e niveau. Ils peuvent se bi-classer marin-sorcier/guerrier, marin-sorcier/clerc et marin-sorcier/voleur, et peuvent se tri-classer marin-sorcier/guerrier/clerc ou marin-sorcier/guerrier/voleur.

Les lancers pour toucher et les jets de protection se font sur les tables 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 le tableau II).

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.

**SORCIER DES MERS – TABLEAU I – POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX**

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre	Capacités
0– 2000	1	1+2	Apprenti	A
2001– 4000	2	2+4	Initié	–
4001– 8000	3	3+6	Météomancien	–
8001– 15000	4	4+8	Maître de l'écume	B
15001– 30000	5	5+10	Maître des vagues	–
30001– 55000	6	6+12	Maître des vents	–
55001– 80000	7	7+12	Maître des tempêtes	–
80001– 130000	8	8+12	Maître des océans	C
130001– 200000	9	9+12	Sorcier des mers 9	–
200001– 350000	10	9+14	Sorcier des mers 10	–
350001– 550000	11	9+16	Sorcier des mers 11	–
550001– 800000	12	9+18	Sorcier des mers 12	D
800001– 1050000	13	9+20	Sorcier des mers 13	–
1050001– 1300000	14	9+22	Sorcier des mers 14	–
1300001– 1600000	15	9+24	Sorcier des mers 15	–
1600001– 1900000	16	9+26	Sorcier des mers 16	E
1900001– 2200000	17	9+28	Sorcier des mers 17	–
2200001– 2500000	18	9+30	Sorcier des mers 18	–
2500001– 2800000	19	9+32	Sorcier des mers 19	–
2800001 et plus	20	9+34	Sorcier des mers 20	–

SORCIER DES MERS – TABLEAU II – AJUSTEMENT SUR UN NAVIRE

Niveau	Ajustements toucher	Ajustements dommages	Classe d'armure de base
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

Capacités spéciales

- A Prévisions météorologiques à volonté, pour une période de 4 heures par niveau.
- B Au 4^e niveau, le sorcier des mers devient capable de parler avec tous les animaux aquatiques.
- C Au 8^e niveau, il peut invoquer les animaux aquatiques (*invocation animale I*, D4) une fois par jour.
- D Au 12^e niveau, il peut également lancer le sort *invocation animale II* (D5) une fois par jour sur les animaux aquatiques.
- E Au 16^e niveau, il peut lancer une fois par jour le sort *invocation animale III* (D6) 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 10^e niveau, de 2 % par niveau ensuite.

La magie

Les marins-sorcières 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. À partir du 7^e niveau, le sorcier des mers peut écrire des parchemins de sortilèges, et à partir du 13^e niveau il peut fabriquer certains objets magiques (comme par exemple un anneau de respiration aquatique).

LISTE DES SORTS DU SORCIER DES MERS

Niveau 1

Aquagenèse (C1)
Bouclier (M1)
Détection de la magie (M1)
Détection des rochers
Déviation du vent
Éclair
Escalade d'araignée (M1)
Flottaison
Localisation des animaux (D1)
Lumière (C1)
Mur de brouillard (I1)
Orientation
Purification de l'eau (D1)
Réparation (M1)
Résistance au froid (C1)
Ultravision

Niveau 2

Amitié avec les animaux aquatiques (D1)
Aplanissement de l'eau I
Distorsion du bois (D2)
Infravision (M3)
Nuage de brouillard (I2)
Protection contre le mal (M1)
Ralentissement des pierres
Répulsion des nuages
Résistance au feu (C2)
Soins mineurs (C1)
Vision dans le brouillard
Voile spectrale

Niveau 3

Abaissement des eaux (C4)
Chute de plume (M1)
Communication
Dissipation d'un nuage
Étai
Flamme (D2)
Guérison des maladies (C3)
Lumière éternelle (C3)
Marche sur l'eau
Pêche miraculeuse
Rafale de vent (M3)
Respiration aquatique (D3)

Niveau 4

Aplanissement de l'eau II
Autométamorphose (M4)
Détection de l'invisibilité (M2)
Dissipation de la magie (M3)
Grain
Invocation de la foudre (D3)
Langage des plantes (C4)
Lévitiation (M2)
Protection contre la foudre (D4)
Retardement du poison (C2)
Soins majeurs (C4)
Vent magique

Niveau 5

Ancre
Bouclier anti-plantes (D5)
Contact d'autres plans (M5)
Contrôle des vents (D5)
Croissance animale (D5)
Eau bouillante
Extinction du feu
Fusion de la glace
Invocation d'un élémental d'eau
Lithomorphose (D3)
Protection contre les pierres
Transmutation du métal en bois (D7)

Niveau 6

Bouclier anti-animal (D6)
Contrôle du climat (D7)
Création mineure (I4)
Invisibilité d'un navire
Invocation d'un élémental d'air
Invocation d'un Géant
Invocation du temps (D6)
Langage des monstres marins (C6)
Séparation des eaux (C6)
Transmutation de la pierre en boue (M5)

Niveau 7

Création majeure (I5)
Éther
Invocation d'un esprit de la nuit
Marche des vents (C7)
Nécro-animation (C3)
Sort astral (C7)
Tempête de feu (D7)
Vision réelle (C5)

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU – SORCIER DES MERS

Niveau du sorcier des mers	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

Notes concernant les sorts du sorcier des mers :

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.

Sauf mention contraire, quand un sort nécessite une composante matérielle, celle-ci est le symbole de la profession (un bâton de bois solide et noble, tel que le chêne ou le frêne).

SORTS DE NIVEAU 1

DÉVIATION DU VENT (Météomancie)

Niveau : 1	Composantes : V, S, M
Portée : 0	Temps d'incantation : 3 segments
Durée : Concentration	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Un navire</i>	

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

DÉTECTION DES ROCHERS (Divination)

Niveau : 1	Composantes : V, S, M
Portée : 2"/niveau	Temps d'incantation : 3 segments
Durée : 1 tour/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Canal de 1" de large</i>	

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.

ÉCLAIR (Invocation)

Niveau : 1	Composantes : V, S, M
Portée : 4"	Temps d'incantation : 3 segments
Durée : Instantanée	Jet de protection : <i>Demi à la base</i>
Zone d'effet : <i>Cône de 1" de rayon à la base</i>	

Ce sort permet de lancer un éclair semblable au « rayon de soleil » du bâtonnet d'illumination (*guide du maître*, p. 131). 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)

Niveau : 1	Composantes : V, S, M
Portée : 0	Temps d'incantation : 3 segments
Durée : 2 tours/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Une créature ou une masse de 1 500 g/niveau</i>	

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.

ORIENTATION (Divination)

Niveau : 1	Composantes : S
Portée : 0	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : Instantanée	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Personnelle</i>	

Ce sort permet à son utilisateur de connaître la position du nord magnétique et la distance approximative (vers le haut ou vers le bas) qui le sépare de la surface.

ULTRAVISION (Altération)

Niveau : 1	Composantes : V, S, M
Portée : 0	Temps d'incantation : 3 segments
Durée : 12 tours +6 tours/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Une créature</i>	

Ce sort est identique au sort de niveau 3 de magicien *infravision*, à la différence qu'il permet de voir dans l'ultraviolet (*manuel des joueurs*, p. 101).

SORTS DE NIVEAU 2

APLANISSEMENT DE L'EAU (Météomancie) Réversible

Niveau : 2	Composantes : V, S, M
Portée : 2"	Temps d'incantation : 1 segment
Durée : Concentration	Jet de protection : <i>Spécial</i>
Zone d'effet : <i>Carré de 6" de côté</i>	

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)

Niveau : 2	Composantes : V, S
Portée : 3"	Temps d'incantation : 4 segments
Durée : 1 round/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Sphère de 3" de rayon</i>	

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)

Niveau : 2	Composantes : V, S, M
Portée : 6" + 2"/niveau	Temps d'incantation : 4 segments
Durée : Concentration	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Cube de 6" d'arête</i>	

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)

Niveau : 2	Composantes : V, S, M
Portée : 0	Temps d'incantation : 4 segments
Durée : 12 tours + 6 tours/niveau	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>Une créature</i>	

Ce sort permet de voir clairement à travers n'importe quel nuage, vapeur, fumée ou brouillard. Il fonctionne comme le sort de niveau 3 de magicien *infravision*.

VOILE SPECTRALE (Météomancie)

Niveau : 2 Composantes : V, S, M
Portée : 1" Temps d'incantation : 4 segments
Durée : Concentration Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : Carré de 3"/niveau de côté

Ce sort crée une voile translucide très résistante (CA 7) quel 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 le sort de niveau 2 de magicien *toile d'araignée*, en un peu moins efficace).

SORTS DE NIVEAU 3

COMMUNICATION (Altération)

Niveau : 3 Composantes : V, S
Portée : 0 Temps d'incantation : 5 segments
Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : Une créature dans un rayon de 3" autour du sorcier

Ce sort permet au sorcier des mers de dialoguer avec une créature intelligente en utilisant le langage de celle-ci.

ÉTAI (Météomancie)

Niveau : 3 Composantes : V, S, M
Portée : 1" Temps d'incantation : 5 segments
Durée : Concentration Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : Espar de 1/2"/niveau et 500 g/niveau

Ce sort dresse l'espar⁽¹⁾ 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 utilisée.

DISSIPATION D'UN NUAGE (Altération)

Niveau : 3 Composantes : V, S, M
Portée : 2"/niveau Temps d'incantation : 5 segments
Durée : Instantanée Jet de protection : Spécial
Zone d'effet : Cube de 6" d'arête

Ce sort détruit tout nuage, fumée ou brouillard présent dans l'aire d'effet, interrompant ainsi les effets d'un sort comme *nuage puant* (M2) ou *nuage léthal* (M5). 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 la magie pour ne pas être assommée pendant 2 à 12 rounds.

MARCHE SUR L'EAU (Altération)

Niveau : 3 Composantes : V, S, M
Portée : 0 Temps d'incantation : 5 segments
Durée : 2 rounds/niveau Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : Créature touchée

Ce sort permet de marcher sur l'eau, comme le ferait un anneau de marche des ondes (*guide du maître*, p. 127).

PÊCHE MIRACULEUSE (Conjuration/Invocation)

Niveau : 3 Composantes : V, S
Portée : 1" Temps d'incantation : 1 round
Durée : Spéciale Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : 30 cm³/niveau

Ce sort attire une nuée de petits poissons dans la zone 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 contenir des poissons. Après un tour, les poissons survivants s'en vont d'eux-mêmes.

SORTS DE NIVEAU 4

APLANISSEMENT DE L'EAU II (Météomancie) Réversible

Niveau : 4 Composantes : V
Portée : 12" Temps d'incantation : 3 segments
Durée : Concentration Jet de protection : Spécial
Zone d'effet : Carré de 6" de côté

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)

Niveau : 4 Composantes : V, S, M
Portée : 3" Temps d'incantation : 6 segments
Durée : Concentration Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : Un navire

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 nœuds par niveau, et il s'ajoute au vent préexistant.

Vent	km/h	nœuds
Calme	0-2	0-1
Bise	3-11	2-6
Vent modéré	12-30	7-16
Vent fort	31-50	17-27
Vent en rafales	51-87	28-47
Tempête	88-115	48-62
Ouragan	116-230	63-124

GRAIN (Évocation)

Niveau : 4 Composantes : V, S, M
Portée : 6" + 1"/niveau Temps d'incantation : 6 segments
Durée : 1 round/niveau Jet de protection : Demi-dégâts
Zone d'effet : Sphère de 2" de rayon

Lorsque ce sort est lancé, une précipitation violente d'eau et d'aiguille de glace a lieu dans la zone 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".

(1) Un espar est une pièce rigide de forme allongée appartenant au gréement d'un voilier (ils se matérialisent par les mâts, bômes, bouts dehors, vergues, livardes, queues de malet, et encore les tangons, les avirons et la barre).

SORTS DE NIVEAU 5

ANCRE (Altération)

Niveau : 5 Composantes : V, S, M
 Portée : 3" Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : 1 jour Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Un courant marin, un fleuve, une rivière*

Ce sort affecte un courant d'eau en le rendant immobile pendant 1 jour. Une *dissipation de la magie* (C3) a seulement la moitié des chances normales d'annuler ce sort.

INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAL D'EAU (Conjuration/Invocation)

Niveau : 5 Composantes : V, S, M
 Portée : 4" Temps d'incantation : 8 segments
 Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Spéciale*

Ce sort est semblable au sort de niveau 6 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 esprits des eaux
 96-00 : Élémental de 21 à 24 dés de vie

EAU BOUILLANTE (Évocation/Altération) Réversible

Niveau : 5 Composantes : V, S, M
 Portée : 1/2"/niveau Temps d'incantation : 7 segments
 Durée : *Instantanée* Jet de protection : *Spécial*
 Zone d'effet : *8 litres/niveau ou 1 créature*

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 la mort magique pour rester en vie.

FUSION DE LA GLACE (Évocation/Altération)

Niveau : 5 Composantes : V, S, M
 Portée : 12" + 2"/niveau Temps d'incantation : 7 segments
 Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Cube de 12" d'arête*

Ce sort fait naître dans la zone 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)

Niveau : 5 Composantes : V, S, M
 Portée : 0 Temps d'incantation : 7 segments
 Durée : 6 tours + 1 tour/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *30 cm autour du jeteur de sort*

Ce sort empêche tout objet ou créature de pierre d'entrer dans la zone d'effet. Si le jeteur de sort est sur un sol de pierre, on le verra marcher normalement, par une sorte de lévitation, à 30 cm 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* (M4) 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 po, qui entoure le jeteur de sort et disparaît quand les effets se dissipent.

SORTS DE NIVEAU 6

INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAL D'AIR (Conjuration/Invocation)

Niveau : 6 Composantes : V, S, M
 Portée : 4" Temps d'incantation : *Spécial*
 Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Spéciale*

Ce sort fonctionne comme le sort de niveau 6 de druide *invocation d'un élémental de feu*. Lancer 1d100 :

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

INVISIBILITÉ D'UN NAVIRE (Altération) Réversible

Niveau : 6 Composantes : V, S, M
 Portée : 0 Temps d'incantation : *Spécial*
 Durée : 24 heures/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : *Un navire de 5 tonnes/niveau*

Ce sort ressemble au sort de niveau 4 d'illusionniste *invisibilité améliorée*, 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 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 po de gemmes par tonneau de jauge au minimum). Ce sort demande plusieurs heures d'incantation.

Pour information, en utilisant les définitions des bateaux données dans le *guide du maître* (p. 49), les tonnages suivants ont été estimés à partir de leurs surfaces en m² (longueur x largeur – surface à multiplier par 0,22 pour les canots et barges, de 0,33 pour les galères et de 1,1 pour les navires marchands et de guerre⁽¹⁾) :

Bateaux	Longueur	Largeur	Tonnage
Canot	2-6 m	1-2 m	0-3
Barge, petite	4-6 m	3-4 m	3-5
Barge, grande	8-14 m	4-6 m	7-18
Galère, petite	9-18 m	3-5 m	9-30
Galère, grande	36-48 m	6-9 m	72-144
Marchand, petit	8-12 m	3-5 m	26-66
Marchand, grand	15-24 m	4-8 m	66-211
Navire de guerre	21-30 m	4-8 m	92-264

INVOCATION D'UN GÉANT (CONJURATION/INVOCATION)

Niveau : 6 Composantes : V, S, M
 Portée : 2" Temps d'incantation : 8 segments
 Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
 Zoned'effet : *Spéciale*

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 po, qui doit être brisé par le marin-sorcier pendant l'incantation.

(1) Les références utilisées (longueur/largeur/tonnage) sont : un chalutier (11,6/4/10) pour les canots et barges, une tirème (40/6/80) pour les galères et la Santa-Maria (25/8/220) pour les navires marchands et de guerre.

SORTS DE NIVEAU 7

ÉTHER (Altération)

Niveau : 7	Composantes : <i>V, S, M</i>
Portée : <i>Spéciale</i>	Temps d'incantation : <i>1 tour</i>
Durée : <i>Spéciale</i>	Jet de protection : <i>Aucun</i>
Zone d'effet : <i>1 créature/2 niveaux</i>	

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 (Conjuration/Invocation)

Niveau : 7	Composantes : <i>V, S, M</i>
Portée : <i>Spéciale</i>	Temps d'incantation : <i>5 rounds</i>
Durée : <i>Spéciale</i>	Jet de protection : <i>Spécial</i>
Zone d'effet : <i>Spéciale</i>	

Ce sort ressemble au sort de niveau 7 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.