

E SPRITS DE LA MAGIE {Solinari, Lunitari, Nuitari (Ansalonie)}

LB/N/LM Puissance intermédiaire de la magie et des mystères

Ethérée/Ethérée profond/La Citadelle perdue des arcanes

Solaï, la lune blanche, Lunaï, la lune rouge et Angomaï, la lune noire ne sont pas véritablement considérées comme des Puissances mais plutôt comme des esprits majeurs liés à la connaissance et aux arcanes. Nombres de cultures aux traditions chamaniques fortes communient avec les esprits de la magie, tout comme la majorité des mages et des ensorceleurs.

QUESTEUR DE SOLAÏ {Classe de prestige}

Depuis l'époque de la Nuit d'Hiteh, bien des savoirs anciens ont été perdus, parfois irrémédiablement détruits dans le déchaînement de la fureur divine, mais d'autrefois simplement égarés. Le Questeur de Solaï consacre son existence à la recherche et la diffusion de ces connaissances de jadis, il arpente sans relâche les rues des cités anciennes et les étendues de l'ancien Aurim.



Conditions d'admission

Alignement: Le Questeur doit être d'un alignement Bon.

Classes: Prêtres, mages et ensorceleurs composent les rangs des Questeurs

Compétences: Connaissance des sorts +4

Dés de vie: d4

Magie: Le Questeur de Solaï puise son pouvoir dans la magie cléricale et dispose d'un accès aux domaines divins.

Renvoi des morts-vivants: Le Questeur est en mesure de renvoyer et détruire les morts-vivants comme un prêtre du même niveau.

Maniement des armes: Armes courantes.

Port d'armure: Armures légères et maniement du bouclier.

Arme de prédilection: Le Questeur manie la dague comme arme sacrée.

Points de compétences: 2+ (bonus d'Intelligence)/niveaux

Compétences de classe: Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion/Solaï) (Int), Connaissances (mystères/Aurim) (Int), Discrétion (Dex), Premiers secours (Sag) et Scrutation (Int).

Niv	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de Sorts par Jour									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	±0	±0	+2	+2	Pluriculturel (1 ^{ère} race)	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	±0	+3	+3	Cartographie de Dolomar (M2) 3/jours	3	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+3	Écriture de parchemins	34	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+4		4	2+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+4	Pluriculturel (2 ^{nde} race)	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+5	Œil du mage (M4) 3/jours	4	3+1	2+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+5	Connaissances (mystères/Aurim) +2	5	3+1	3+1	2+1	2+1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+6		5	4+1	3+1	3+1	3+1	—	—	—	—	—
9	+4/+1	+3	+6	+6	Incantation statique	5	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
10	+5/+1	+3	+7	+7	Pluriculturel (3 ^{ème} race)	6	4+1	4+1	3+1	3+1	3+1	—	—	—	—

Pluriculturel: Au 1^{er}, 5^{ème} et 10^{ème} niveau, le Questeur gagne ce don lui permettant de bénéficier d'un bonus de +4 sur ses jets de Charisme lorsqu'il s'agit de dialoguer avec les membres d'une race dont il parle la langue. Fort utile dans ses voyages à travers Taladas, ce don lui permet de se déplacer dans des contrées souvent hostiles aux étrangers.

EQUILIBRIUM DE LUNAÏ {Classe de prestige}

L'équilibre est rompu. Les dieux n'ont pas respectés leur propre pacte et ont semés les graines de leur retour sur Krynn. Pour résultat? Certaines races ont développées des pouvoirs, ou forgés des artefacts d'une puissance dangereuse pour l'équilibre des forces. Il faut que la magie retrouve sa forme idéale, entre Loi et Chaos, Bien et Mal. Pour cela, une caste de fidèles a été formée, afin de soustraire de trop puissantes reliques des mains mortelles, de neutraliser ceux qui menacent trop grandement l'équilibre. Sans doute les servants d'Erestem cherchent-ils à dominer Krynn, mais face à eux, les forces du Bien agissent de même.



Conditions d'admission

Alignement: L'Equilibrium doit être d'alignement Neutre.

Classes: Ce sont des prêtres, des moines et des ensorceleurs qui deviennent Equilibrium de Lunais.

Compétences: Concentration +2, Perception auditive +2

Dés de vie: d6

Magie: L'Equilibrium de Lunai puise son pouvoir dans la magie cléricale et dispose d'un accès aux domaines divins.

Renvoi des morts-vivants: L'Equilibrium est en mesure de renvoyer et détruire les morts-vivants comme un prêtre du même niveau.

Maniement des armes: Armes courantes.

Port d'armure: Armures légères et maniement du bouclier.

Arme de prédilection: L'Equilibrium manie la dague comme arme sacrée.

Points de compétences: 2+ (bonus d'Intelligence)/niveaux

Compétences de classe: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion/Lunai) (Int), Déplacements silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag).

Niv	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de Sorts par Jour									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	±0	±0	+2	+2	Science du combat à mains nues	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	±0	+3	+3	Châtiment (Pr1) 3/jours	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+3	Concentration +2	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+4		5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+4	Volonté de fer	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+5	Dissipation de la magie (Pr3) 1/jours	5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+5	Connaissance des sorts +2	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+4/+1	+3	+6	+6	Sort coopératif	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+5/+1	+3	+7	+7	Annulation d'enchantement (Pr5) 1/jours	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—

Science du combat à mains nues: Bien que cela puisse sembler surprenant pour un prêtre d'un esprit de la magie, ce don se révèle en fait indispensable face aux nombreux lanceurs de sorts perturbant l'équilibre de Krynn. Souvent en de telles circonstances, il faut agir promptement, sans ajouter encore au chaos magique provoqué par l'adversaire.

Sort coopératif: Lorsque l'adversaire est trop puissant, plusieurs Equilibrium peuvent unir leurs forces afin de lutter pour l'équilibre. Les bénéfiques sont; Un meilleur Degré de difficulté (+2 pour le meilleur lanceur de sort, +1 par autres Equilibrium participants) ainsi qu'un niveau de lancement de sort majoré de +1 par participants supplémentaires autour de l'incantateur.

NOCTULUS D'ANGOMAÏ {Classe de prestige}

Si les Questeurs de Solai et les Equilibrium de Lunai oeuvrent pour le bien des peuples ou de Krynn, le Noctulus pour sa part ne pense qu'à son propre intérêt. Ayant compris que la voie arcanique était par trop restrictive, il s'est



tourné vers la prêtrise et la vénération des esprits de la magie. Bien plus frustré en apparence que les autres adorateurs des esprits de la magie, le Noctulus dispose de pouvoirs lui servant à dominer les autres grâce à sa magie corrompue.

Conditions d'admission

Alignement: Le Noctulus doit être d'alignement Mauvais.

Classes: Mages et ensorceleurs forment la base de cet ordre.

Compétences: Connaissance des sorts +4, Discrétion +4

Dés de vie: d8

Magie: Le Noctulus d'Agomaï puise son pouvoir dans la magie cléricale et dispose d'un accès aux domaines divins.

Intimidation des morts-vivants: Le Noctulus est en mesure d'intimider les morts-vivants, comme un prêtre maléfique ordinaire.

Maniement des armes: Armes courantes.

Port d'armure: Armures légères et maniement du bouclier.

Arme de prédilection: Le Noctulus manie la dague comme arme sacrée.

Points de compétences: 2+ (bonus d'Intelligence)/niveaux

Compétences de classe: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion/Agomaï) (Int), Connaissances (mystères/Aurim) (Int), Discrétion (Dex), Psychologie (Sag) et Scrutation (Int).

Niv	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de Sorts par Jour									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	±0	±0	+2	+2	Vigilance	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	±0	+3	+3	Connaissance des sorts +2	5	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+3	Protection contre le Bien (Pr1) 3/jours	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+4	Incantation supplémentaire	6	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+4	Psychologie +2	6	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+5	Aura menaçante (Pr2) 2/jours	6	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+5	Quintessence des sorts	7	4+1	3+1	3+1	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+6	Scrutation +2	7	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+4/+1	+3	+6	+6	Ténèbres profondes (Pr3) 1/jours	7	4+1	4+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
10	+5/+1	+3	+7	+7	Sanctification d'effet	7	5+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—

Vigilance: Le Noctulus bénéficie d'un bonus de +2 en Détection et Perception auditive, sa nature paranoïque lui conférant quelques avantages.

Incantation supplémentaire: Lunaï se révèle être un esprit de la magie favorisant grandement ses prêtres, elle accorde un sort supplémentaire par jour, de n'importe quel niveau de sort auquel son Noctulus à accès, sauf le plus élevé. Une fois choisi, le niveau de sort ne peut pas être modifié.

Quintessence des sorts: Le Noctulus voit tous les paramètres variables d'un sort prendre effet à leur maximum d'intensité.

Sanctification d'effet: Le prêtre de Lunaï peut transformer la moitié des dégâts infligés par un sortilège en pure énergie divine. Ses victimes ne peuvent donc pas se prémunir avec des sorts du type *protection contre les énergies destructives* (M3/Pr3).