

Ensorceleur

TABLE 3-7: ENSORCELEURS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

TABLE 1-1: MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET SORTS EN BONUS Carac. = CHARISME

Valeur	Modificateur	Sorts en bonus (par niveau de sorts)											
		0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e		
1	-5	—	—	—	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique								
2-3	-4	—	—	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
4-5	-3	—	—	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
6-7	-2	—	—	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
8-9	-1	—	—	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—			
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—			
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—			
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—			
20-21	+5	—	2	1	1	1	—	—	—	—			
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	—	—	—			
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	—	—			
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	—			
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1			
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1			
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1			
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	1			
36-37	+13	—	4	3	3	3	2	2	2	2			
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2			
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2			
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	2			
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3			
etc.													

TABLE 3-8: SORTS D'ENSORCELEUR

Niveau	Nombre de sorts connus									
	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

N.B. : le nombre de sorts connus par un ensorceleur n'est pas modifié par sa valeur de charisme, seul le nombre de sorts par jours est affecté.

- A chaque nouveau niveau :**
- Gagner (1d4 + mod. de constitution) PVs
 - Attribuer (2 + mod. d'intelligence) points de compétences (voir p. 59 manuel du joueur)
 - Ajuster le bonus à l'attaque et les JS (3-7)
 - Consulter le tableau 3-2, et choisir s'il le faut un don ou augmenter une caractéristique
 - Le nombre de sorts connus augmente (tableau 3-8), les nouveaux sorts peuvent être choisis sur le champ ou plus tard parmi la liste ensorceleur ou d'autres sources telles que parchemins ou livres de sorts
 - Le nombre de sorts par jour augmente (tableaux 3-7 et 1-1)

TABLE 3-2: EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise	Degré de maîtrise	Augmentation de caractéristique	
		max. (cc)	max. (cac)	Dons	de caractéristique
1	0	4	2	1 ^{er}	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	2 ^e	—
4	6000	7	3 1/2	—	1 ^{re}
5	10000	8	4	—	—
6	15000	9	4 1/2	3 ^e	—
7	21000	10	5	—	—
8	28000	11	5 1/2	—	2 ^e
9	36000	12	6	4 ^e	—
10	45000	13	6 1/2	—	—
11	55000	14	7	—	—
12	66000	15	7 1/2	5 ^e	3 ^e
13	78000	16	8	—	—
14	91000	17	8 1/2	—	—
15	105000	18	9	6 ^e	—
16	120000	19	9 1/2	—	4 ^e
17	136000	20	10	—	—
18	153000	21	10 1/2	7 ^e	—
19	171000	22	11	—	—
20	190000	23	11 1/2	—	5 ^e