

## Classe de Prestige : Le Sorcelame

### Description

*Je n'en ai rencontré qu'un seul, il y a fort longtemps. C'était sur les remparts d'une cité dont j'ai oublié le nom, loin au sud. La ville venait de tomber aux mains d'une horde de gnolls, le salut résidait dans la fuite. Mais lui est resté, le sorcier combattant. Sa lame dessinait des arabesques qui laissaient des traînées d'énergie magique derrière elle. Il maniait une arme d'hast, on eut dit un cimenterre fixé au bout d'une lance. Les gnolls tombaient un à un, fauchés par la lame baignée de magie. J'ai du fuir ensuite, mais il a encore dut terrasser des dizaines d'ennemis avant de tomber...*

Certains ensorceleurs, et quelques rares bardes, ressentent un jour le besoin de diversifier leurs forces en empruntant une voie guerrière. Certaines décident alors, plutôt que de simplement s'entraîner à l'usage des armes, de se lier à une arme particulière et d'utiliser leur magie pour rendre cette arme meurtrière. Ils deviennent alors des Sorcelames, et utilisent l'énergie de leurs sorts pour insuffler du pouvoir à leur arme le temps de frapper leur adversaire.

**Dé de vie** : d8

### Pré-requis

- Force : 12
- Bonus de base à l'attaque : +3
- Capacité de lancer des sorts profanes sans l'usage d'un grimoire (tel un ensorceleur ou un barde)

### Compétences de classe

Acrobaties , Concentration , Détection , Equilibre , Perception auditive , Saut

**Points de compétences par niveau** : 2 + Int (+1 pour les humains)

### Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : Le Sorcelame n'est formé au maniement d'aucune arme ni au port d'aucune armure.
- **Lien martial** : Lorsqu'il devient un Sorcelame, le personnage se lie magiquement avec une arme. Il doit pour cela réaliser un rituel de 8 heures qui implique de verser son sang sur l'arme. Ce rituel provoque une perte temporaire de 2d4 points de Constitution. Une fois le rituel terminé, l'arme est prête à recevoir les influx martiaux du Sorcelame (voir plus loin). En outre, le personnage gagne automatiquement le don de maniement d'arme nécessaire (*Maniement d'une arme de guerre* ou *Maniement d'une arme exotique*). Le Sorcelame peut briser ce lien quand il le désire. Il doit pour cela détruire l'arme, ou réaliser un autre rituel de 8 heures pendant lequel il se vide presque complètement de son sang, baissant sa Constitution de manière temporaire à un score de 3. Lorsqu'un lien est brisé, le Sorcelame perd l'usage du don de maniement de son arme. Il peut ensuite se lier à une nouvelle arme selon le rituel ci-dessus. Le lien martial est une capacité surnaturelle.
- **Influx martial** : Les influx martiaux sont les principaux pouvoirs du Sorcelame. Ce sont des pouvoirs magiques. Déclencher un influx martial est une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le Sorcelame choisit un sort dans la liste de ses sorts connus et en utilise l'énergie pour alimenter son influx martial. Il est possible de combiner plusieurs influx martiaux en un seul round si le Sorcelame possède le niveau nécessaire. Notez qu'un seul sort peut être utilisé par round, ses niveaux devant donc être divisés entre les influx martiaux déclenchés. Le sort choisi est déduit du nombre de sorts que peut encore lancer le Sorcelame dans cette journée, comme s'il l'avait effectivement lancé. Un influx martial ne fonctionne que sur l'arme liée au Sorcelame et uniquement si elle est maniée par lui. Un influx dure un round par niveau du personnage dans la classe de prestige de Sorcelame. Le niveau du sort détermine l'amplitude de l'influx martial, et le niveau du Sorcelame détermine quel influx il peut choisir dans la liste ci-dessous. Lorsqu'un influx martial est utilisé, l'arme laisse derrière elle des effluves d'énergie magique.

- **Attaque (niveau 1)** : Lorsqu'il déclenche cet influx martial, le Sorcelame bénéficie d'un bonus de +1 par niveau du sort utilisé pour l'alimenter à toutes ses attaques réalisées avec son arme liée pendant la durée de l'influx martial.
  - **Domages (niveau 2)** : Lorsqu'il déclenche cet influx martial, le Sorcelame bénéficie d'un bonus de +1 par niveau du sort utilisé pour l'alimenter à toutes ses attaques réalisées avec son arme liée pendant la durée de l'influx martial.
  - **Critique (niveau 3)** : Lorsqu'il déclenche cet influx martial, le Sorcelame augmente les possibilités de critique de son arme liée d'un point par niveau du sort utilisé pour l'alimenter, ceci pendant la durée de l'influx martial. Une épée longue (possibilité de critique sur 19 ou 20) sur laquelle est lancé cet influx alimenté par un sort de niveau 5 verra ses possibilités de critiques passer à 14-20 pendant la durée de l'influx. Le bonus dû à cet influx ne peut s'additionner à ceux d'autres capacités augmentant les chances de critiques comme le don *Science du critique* ou une arme *acérée*. Seul le meilleur bonus est pris en compte.
  - **Energie (niveau 4)** : Lorsqu'il déclenche cet influx, le Sorcelame doit l'alimenter avec un sort possédant le sous-type d'énergie correspondant. Les différents choix d'énergie possibles sont Feu, Froid, Son et Electricité. Son arme liée se nimbe alors de l'énergie choisie. L'arme inflige 1d6 de dommages supplémentaires de cette énergie par niveau du sort utilisé pour alimenter l'influx martial pour toutes les attaques réalisées pendant la durée de l'influx. Ces dommages supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique.
  - **Alignement (niveau 5)** : Lorsqu'il déclenche cet influx, le Sorcelame choisit une des composantes non neutres de son propre alignement (Loi, Chaos, Bien ou Mal). Son arme est alors alignée de la même manière pendant la durée de l'influx. Ceci permet au Sorcelame d'outrepasser une éventuelle résistance aux dommages de son adversaire.
- **Défense** : Dès le premier niveau, le Sorcelame gagne un bonus d'esquive de +1 à sa classe d'armure. Ce bonus s'ajoute aux autres bonus d'esquive mais est perdu lorsque le Sorcelame perd l'usage de son bonus de dextérité à la classe d'armure. Au niveau 3, ce bonus passe à +2, et à +3 au niveau 5. Il s'agit d'une capacité extraordinaire.
  - **Lien martial augmenté** : Lorsqu'il atteint le niveau 3, le lien qui unit le Sorcelame à son arme se renforce. Il gagne les avantages du don *Arme de prédilection* lorsqu'il utilise son arme liée.
  - **Lien martial suprême** : Lorsqu'il atteint le niveau 5, le lien qui unit le Sorcelame à son arme atteint un niveau très puissant. Il gagne les avantages du don *Spécialisation martiale* lorsqu'il utilise son arme liée.

## Le Sorcelame

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Lien martial, Influx martial (attaque), Défense +1
2	+2	+0	+3	+0	Influx martial (dommages)
3	+3	+1	+3	+1	Lien martial augmenté , Influx martial (critique) , Défense +2
4	+4	+1	+4	+1	Influx martial (énergie)
5	+5	+1	+4	+1	Lien martial suprême, Influx martial (alignement) , Défense +3

**Exemple d'utilisation des influx martiaux**

Un ensorceleur de niveau 9 / Sorcelame de niveau 5 fait face à un diable. Il décide d'alimenter ses influx avec son sort le plus puissant, soit un sort de niveau 4. Il utilise un niveau de sort pour gagner un bonus de +1 à son attaque, 2 autres niveaux de sort pour gagner 2d6 points de dommages d'électricité (le sort choisi doit donc posséder le sous-type [électricité]), et le dernier niveau de sort pour donner un alignement bon à son arme. Pendant 5 rounds, il attaquera donc avec un bonus de +1, infligera 2d6 dommages d'électricité supplémentaires, et pourra passer outre la résistance aux dommages du diable, inefficace contre les armes alignées vers le Bien.

**Combiner les influx martiaux**

La durée des influx martiaux doit être décomptée avec autant de précision que la durée des sorts. Il est bien sûr possible au Sorcelame de déclencher d'autres influx pendant que les précédents sont encore en fonction. Cependant, si deux influx du même type affectent l'arme liée au Sorcelame, seul le meilleur bonus des différents influx est pris en compte. En cas d'égalité, le Sorcelame peut choisir au début de chaque round quel bonus prendra le dessus. Les durées d'influx martiaux déclenchés lors de rounds différents doivent être décomptées séparément.