

Un autre regard sur les sorcières et la sorcellerie dans D&D

Par Ronald Pehr
Traduit par Chania

Note de l'éditeur : Voici une classe alternative bien pensée. Qui, en dernier ressort, constitue une excellente classe de PNJ ou de suivantes. Pour les MJ suffisamment hardi pour l'essayer, elle offre un personnage très viable pour les joueuses ; qu'elles soient sœurs, petites amies, femmes de joueurs ou autre [non, mais ce qu'il ne faut pas être obligé de traduire tout même !, ndlt]. D & D a été l'un des premiers jeux à s'ouvrir aux femmes, ce qui en fait, pour ma part, un des meilleurs jeux.

Dans le numéro 5 du volume I de Dragon, un article d'un joueur traitait de la sorcellerie. Les sorcières étaient groupées en trois catégories de pouvoir pour celles d'entre elles qui sont maléfiques ; Bas, Haut, et Secret, et en deux catégories pour les bénéfiques ; blanches, et prêtresse. Ces catégories ont été bien pensées, et peuvent être un défi pour les joueurs qui les rencontrent. Les sorcières sont assez fascinantes pour faire une classe de joueur « dandy ».

Alors que les magiciens manipulent les forces d'autres mondes, que les prêtres rendent un culte à ces forces sous forme de divinités, et obtiennent une « aide divine », les sorcières s'assurent des forces de la nature perçues par les druides. Les sorcières peuvent être considérées dans la même relation aux druides que les magiciens dans celle qu'ils entretiennent avec des prêtres de leur alignement. La sorcière utilise son harmonie avec la nature pour accroître ses connaissances et son pouvoir.

Les sorcières sont neutres, ne se dédiant ni au bien ni au mal tel que l'entendent les hommes. Toutefois, une sorcière, à titre d'exception, peut être bonne, ou mauvaise. Les sorcières n'ont pas de pacte avec Satan, ni ne suivent de déités sombres, tout ceci n'est qu'une mauvaise presse qui leur ait injustement faite depuis le moyen-âge. Il est vrai qu'une sorcière puissante peut invoquer des entités

suraturelles, comme le font les magiciens, les patriarches, et les druides.

Historiquement, la pratique de la sorcellerie était (et reste) le fait d'hommes aussi bien que de femmes. Je limite cette classe aux femmes, pour contrebalancer le fait que les femmes sont moins expérimentées dans les professions de combattants, mais cela reste à la discrétion de chaque MJ. Les sorcières ont besoin d'un minimum de 13 en intelligence et en sagesse. L'idée que les sorcières soient repoussantes est encore un préjugé ; Leur harmonie avec la nature et l'influence qu'elles peuvent avoir sur les gens exigent d'elles un charisme d'au moins 9.

A première vue, ces spécifications de la sorcière sembleront créer une autre classe trop puissante pour l'équilibre du jeu. Les capacités innées des sorcières et la puissance de certains de leurs sorts sont cependant compensées par la somme importante de point d'expérience qui leur est nécessaire pour monter de niveau, et leur progression relativement lente dans l'accès à un nouveau niveau de sorts. Les sorcières ont les mêmes dés de vie que les magiciens, les mêmes restrictions concernant les armes et les armures, et obtiennent les avantages et désavantages des magiciens (ex. jets de protection, lecture de livre magique...) tant que le contraire n'est pas précisé. Estimant que des propositions pour D & D doivent coller aussi étroitement que possible aux règles publiées, je leur ai donné de nombreux sorts trouvés dans d'autres classes du fait de la familiarité des MJ avec ces sorts. Les sorts nouveaux ou traités différemment de leur origine, sont marqués d'un astérisque. J'ai volontairement omis la durée des sorts car je limite drastiquement celle-ci dans les parties assez courtes que je masterise. Celles et ceux qui veulent utiliser la sorcière définiront des durées par comparaison avec les sorts traditionnels équivalents.

Niveau & Titre	Points d'expérience	Sorts & niveaux								Capacités spéciales
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1 Medium	0	1								Préparation de poisons, de somnifères et d'hallucinogènes
2 Devineresse	3000	2								Fabrication d'un sac de contenance
3 Sibylle	6000	2	1							Préparation de potions d'amour
4 Mystique	12000	2	2							Danse de séduction
5 Oracle	25000	3	2							+1 au charisme
6 Sirène	55000	3	3	1						Préparation de sérum de vérité
7 Enchanteresse	80000	3	3	2						Lecture des parchemins de magiciens, d'illusionnistes et de druides
8 Ensorceleuse	120000	3	3	3						Fabrication de chandelles magiques
9 Sorcière	200000	4	4	3	1					Obtention d'un familier
10 Améthyste	300000	4	4	4	2					Déguisement
11 Topaze	400000	4	4	4	4					Création de potions de contrôle
12 Saphir	525000	4	4	4	4	1				Création des autres potions
13 Rubis	650000	5	5	4	4	2				Création d'acides
14 Émeraude	800000	5	5	5	4	3	1			Voix
15 Diamant	900000	5	5	5	5	4	2			+1 au charisme
16 Cristal	1000000	6	5	5	5	5	2	1		Transfert de points de vie
17 Éternelle	1250000	6	6	6	5	5	3	2		Enchantement d'objets magiques
18 Démonette	1500000	6	6	6	6	6	5	3	1	

Sorts de premier niveau

Aura féérique
Blessure mineure*
Soin mineur
Contrôle de la vapeur*
Détection du mal
Détection du poison*
Détection des maladies*
Détection des illusions*
Détection de la magie
Image réfléchie*

Sorts de troisième niveau

Dissipation de la vapeur*
Clairvoyance*
Lumière fantomatique*
Charme*
Force fantasmagorique
Vent*
Soin des maladies*
Infection Lycanthropique*

Sorts de cinquième niveau

Production de flamme
Coquille Anti-Magie
Protection contre le mal
Invocation d'élémentaires
Charmer les animaux*
Croissance des plantes
Oracle*
Affaiblissement*
Création de mort-vivant*
Immunité*

Sorts de septième niveau

Tempête de feu
Tremblement de terre
Métamorphose d'autrui
Contrôle des rêves*
Poison*
Contrôle de la lycanthropie*
Contrôle des morts-vivants*
Amour*
Possession démoniaque*
Projection astrale

Blessure / soin mineur

La sorcière doit toucher la cible 1 à 6 pv

Contrôle de la vapeur

Avec une portée de 3m par niveau de la sorcière, tous les gaz peuvent être déplacés de 18 m par round. Les gaz intelligents, comme les élémentaires d'air ont le droit à un jet de protection contre la magie.

Détection des poisons, de la maladie

La sorcière doit toucher la personne empoisonnée ou malade

Détection des illusions

La portée est celle de la distance de visibilité

Image réfléchie

La sorcière peut faire apparaître une image sur n'importe quelle surface réfléchissante

Parler une langue

Sorts de second niveau

Lecture des langues
Parler une langue*
Localisation d'objets
Bénédiction
Pacification*
Détection de l'invisibilité
Détection des pièges
PES*
Purification du vin et de l'eau

Sorts de quatrième niveau

Neutralisation du poison
Désenvoûtement
Infra-vision
Sommeil*
Auto métamorphose
Terrain hallucinatoire
Soin majeur*
Blessure majeure*
Contrôle des effigies*
Choc*
Contrôle des fluides*

Sorts de sixième niveau

Animation des morts
Asservissement*
Contrôle des plantes
Hypnose
Destruction d'un niveau*
Contrôle du temps
Pupille de défense*
Evaporation des fluides
Vision

Sorts de huitième niveau

Malédiction*
Vieillessement*
Jeunesse*
Dissipation d'enchantements*
Cercle de Désintégration*
Résurrection temporaire*
Invocation de diable*
Réincarnation
Mort*

Ce doit être une langue parlée par une créature intelligente

Pacification

A une portée de 18 m, la sorcière peut rendre amicale toute créature hostile ; bien que celle-ci ne soit aucunement soumise au charme ou à la volonté de la sorcière

PES

La sorcière doit être en train de toucher la personne dont elle lit l'esprit

Dissipation de la vapeur

Ce sort disperse tout gaz. Les gaz intelligents, comme les élémentaires d'air ont le droit à un jet de protection contre la magie.

Clairvoyance

Comme le sort de magicien, mais inclut automatiquement *Clairaudience*

Lumière fantomatique

Produit une aura féérique mobile, suivant à, ou avançant jusqu'à 36 m

Vent

Une forte brise. Les attaques de jet contre elle se font à – 3

Soin des maladies

La sorcière doit toucher la cible

Infection Lycanthropique

La victime doit avoir perdu la moitié de ses points de vie. Ce n'est pas un sort permanent. La victime n'est pas sous le contrôle de la sorcière mais ne l'attaquera pas

Sommeil

La sorcière doit toucher la victime, de n'importe quel niveau, autorisée à un jet de protection contre la magie

Blessure / Soin majeur

Blesse ou soigne d'un d12 points de vie

Contrôle des effigies

Il faut posséder quelque chose de la victime, et cela fonctionne à portée de vue. La victime a droit à un jet de protection contre la magie. Le MJ doit être d'une grande discrétion

Choc

Une explosion identique à une boule de feu, émanant de la sorcière (ses amis feraient mieux d'être loin), qui inflige 4d6 de dégât

Contrôle des fluides

A une portée de 60 cm de la sorcière, cela fonctionne comme le contrôle de la vapeur mais les liquides sont déplacés à 9 m par tour

Charmer les animaux

La sorcière doit toucher l'animal

Oracle

Comme une *communion* des prêtres, mais seulement une fois par semaine et toujours dans des termes obscures

Affaiblissement

Il faut toucher la victime, qui perd la moitié de sa force. Le sort n'est pas permanent

Création de mort-vivant

Comme pour la création d'un lycanthrope, mais la victime doit être morte. Pour la durée du sort ce sera un mort-vivant d'un dé de vie par tranche de 4 niveaux de la sorcière

Immunité

La victime doit être touchée. Pour la durée du sort, elle est immunisée aux maladies, aux poisons, et régénère comme un vampire

Asservissement

A une portée de 36 m la sorcière peut faire entrer une victime, et une seule, en transe. Pas de jet de protection

Destruction d'un niveau

La sorcière doit toucher sa victime

Pupille de défense

Un champ de force de 6 m de rayon protégeant des attaques magiques ou physique. Il ne peut se déplacer

Contrôle des rêves

La sorcière doit voir sa victime, y compris par une boule de cristal

Poison

La sorcière doit toucher la victime, qui doit réussir un jet de protection ou mourir

Contrôle de la lycanthropie

A une portée de 36 m. Sans jet de protection

Contrôle des morts-vivants

A une portée de 36 m. Avec jet de protection contre la magie

Amour

Ce sort fonctionne comme une potion d'amour si la victime touchée rate son jet de protection

Possession démoniaque

Quiconque touché (jusqu'à 3 dés de vie) combat comme un berserk pour la durée du sort

Malédiction

Ce sort a une portée de 18 m. La malédiction est permanente jusqu'à un désenvoûtement

Vieillessement

Tout être ou chose touché vieillit de 100 ans. Les entités intelligentes ont le droit à un jet de protection contre la magie

Jeunesse

Tout être ou chose touché rajeunit de 10 ans

Dissipation d'enchantelements

Toute personne touchée est immédiatement débarrassée de tous les sorts qui l'affectaient. Tout objet magique touché perd ses pouvoirs

Cercle de Désintégration

Une explosion qui désintègre tout ce qui se trouve à moins de 6 m de la sorcière. Les entités intelligentes ont le droit à un jet de protection contre la magie

Résurrection temporaire

Un personnage mort revient immédiatement à la vie avec son potentiel maximum. L'effet du sort est toutefois temporaire

Invocation de diable

Identique à une conjuration d'élémentaire, avec les mêmes chances d'être attaqué si la concentration faiblit. Un sort de protection contre le mal ou une chandelle doit être brûlé-e avant l'incantation. Les Archi-diables ne peuvent être convoqués par un tel sort. De plus, un diable qui répond à une sorcière pourra, dans le futur, demander un service en échange

Mort

Identique au sort de mort des magiciens. Il a une portée de 72 m, tuant automatiquement 2 à 16 victimes de moins de 8 dés de vie ou une seule créature de 8 dés de vie ou plus. Dans ce dernier cas la victime a le droit à un jet de protection contre la magie

EXPLICATION DES CAPACITÉS INNÉES

Préparation de poisons, de somnifères et d'hallucinogènes

Ces produits ne peuvent être utilisés pour enduire des armes. La victime doit les ingérer – éventuellement mélangé à son vin. Pour chaque niveau d'expérience, la sorcière peut préparer un dé d'effet, par jour. Les poisons font simplement des dégâts. Un jet de protection les réduit de moitié. Les narcotiques sont des drogues de sommeil. Si le ratio de points de la préparation aux points de vie de la victime est de 1 alors celle-ci s'endort comme avec un sort de sommeil. Si le ratio est inférieur à 1 alors on utilise le pourcentage d'effet sur la dextérité et le mouvement. Un jet de protection contre le poison permet de réduire de moitié les effets et la durée. Les hallucinogènes produisent l'effet d'un sort de confusion. Le pourcentage de confusion à chaque tour est égal au ratio aux points de vie de la victime. Un jet de protection contre le poison permet de réduire de moitié les effets et le pourcentage de confusion.

Fabrication d'un sac de contenance

La sorcière met beaucoup d'elle-même, de son essence dans cet objet. Il ne peut donc en exister qu'un seul dans un même temps. Il ne peut être utilisé par personne d'autre qu'elle et s'il

est perdu ou détruit, il lui faut un mois pour en recréer un autre. Il est à noter que c'est l'un des rares objets magiques que peut fabriquer la sorcière avant d'atteindre le 17^e niveau.

Préparation de philtre d'amour

Pour chaque niveau d'expérience, la sorcière peut préparer un dé d'effet, par jour. La victime n'est pas charmée. La potion agit comme un bâtonnet de séduction. Si le ratio de points de la préparation aux points de vie de la victime est supérieur à 1 alors l'effet dure une semaine avec, au-delà, une chance sur 155 / jour, cumulative, de s'évanouir. Une réussite implique l'arrêt de l'effet, qui ne durera de toute façon jamais plus d'une semaine supplémentaire. Un jet de protection contre le poison annule totalement la potion.

Danse de séduction

Par sa grâce et les mouvements suggestifs de son corps, une sorcière peut figer en transe une victime. La danse met un tour entier à prendre effet mais la victime ne s'en rend pas compte, tant le spectacle en est subtil et agréable à regarder. Tous les humanoïdes, sauf les morts-vivants, y sont vulnérables. La sorcière a 10 % de chance par niveau d'exécuter cette danse avec les effets attendus, moins 10 % par niveau de la victime au-dessus du 4^e. Les victimes restent en transe aussi longtemps que la sorcière est présente, sauf attaques en règle.

Préparation de sérum de vérité

Pour chaque niveau d'expérience, la sorcière peut préparer un dé d'effet, par jour. Le ratio de points de la préparation aux points de vie de la victime est le pourcentage de chance pour que la victime réponde la vérité à une question posée.

Lecture des parchemins de magiciens, d'illusionnistes et de druides

Les parchemins de druide sont lus sans problème. Ceux de magiciens ont 10 % de chance de déclencher des retours de bâton. Les parchemins de prêtre peuvent être compris mais pas utilisés.

Fabrication de chandelles magiques

Une sorcière peut fabriquer une chandelle par mois, au rythme de 3 jours par tour de durée d'usage. Chaque couleur est acquise avec un niveau supplémentaire, exemple 8^e = rouge, 9^e = bleue, etc. La durée d'usage d'une chandelle peut aller jusqu'à 10 tours. Leur magie prend effet dès qu'elles sont respirées. Elles ont les pouvoirs suivants :

Rouge : Brûlée en la présence de la victime, elle l'affecte pour un jour par tour d'utilisation de la chandelle comme une potion d'amour, sans jet de protection.

Bleue : Un tour de protection contre le mal pour chaque tour d'utilisation.

Jaune : Un tour de télépathie pour chaque tour d'utilisation.

Pourpre : Une question peut être posée à une créature morte pour chaque tour d'utilisation.

Or : soigné 1-6 points de dégât pour chaque tour d'utilisation en présence de la victime.

Noire : Une malédiction peut être placée sur une victime à raison de chaque tour d'utilisation en présence de celle-ci. Quelques de malédiction : faiblesse (for = 3); Folie (Int & Sag = 3); Maladresse (Dex = 3); Pauvreté (tous les trésors se transforment en argile), Solitude (Char = 3), Exténuation (Con = 3)

Obtention d'un familier La sorcière peut faire agir un familier – qui peut être n'importe quel animal de moins d'un dé de vie, tel qu'un chat ou une chauve-souris – comme un homoncule de magicien. Il n'y a pas de limitation de portée à laquelle la sorcière peut voir et entendre à travers lui, et elle subit 3 à 24 points de dégâts s'il vient à être tué. Il faudra alors un mois pour recréer un tel lien avec un autre familier.

Déguisement

Comme un assassin

Création d'acides

Pour chaque niveau d'expérience, la sorcière peut fabriquer 1 dé d'effet d'acide par mois. Typologie des acides : Ce qu'ils peuvent ou pas dissoudre est laissé à l'appréciation du MJ. Une suggestion est l'utilisation dans leur fabrication d'essence de *boue grise*, de *limon vert*, etc.

Voix

La sorcière peut crier un ordre, pas plus long que 7 mots (et sans compter sur ses doigts...). Celles etc eux qui ratent leur jet de protection contre la magie obéissent pour le prochain round de combat. L'ordre de se tuer obligera les victimes à se frapper normalement avec leurs armes mais avec des dégâts réduits de moitié. La voix ne peut être utilisée plus d'une fois sur une même victime tous les 3 tours.

Transfert de points de vie

Une sorcière peut transférer de manière permanente ses points de vie à quelqu'un d'autre. Si cela est fait moins d'un tour après la mort, la victime sera réanimée avec le nombre de points de vie donnés. Une malédiction peut être levée pour un transfert permanent de 5 points de vie qui ne sont pas ajoutés aux points de vie du désenvoûté. Une caractéristique peut également être augmentée au coût de 5 pv jusqu'à 12 dans la caractéristique, 7 pv de 12 à 13, 8 de 13 à 14, 10 de 14 à 15 et de 15 à 16, 20 de 16 à 17, 25 de 17 à 18. Comme on peut l'imaginer, les joueurs seront prudents avant de faire un tel don, et les PNJ ne le feront presque jamais. Le transfert de points de vie par une sorcière ne diminue pas son niveau. Elle reste simplement au même niveau mais avec moins de points de vie.

Enchantement d'objets magiques

Une sorcière peut transférer de manière permanente des points de vie dans un objet pour l'enchanter, au coût d'un point de vie pour 1000 po que l'enchantement aurait coûté normalement. C'est là le seul moyen pour elle de fabriquer un objet magique autre que des potions.