

Voilà un profil que j'ai créé sur une inspiration furtive, une sorte d'expérimentation sur un mage capable de lancer des projectiles magiques toute la journée. Je l'ai sérieusement étoffé le jour où j'ai trouvé par hasard une classe de prestige pour D&D 3.5 équivalente dans le Dragon magazine n°328 : le "Mage du missile de force". Le Savant artilleur est un profil spécial car il remplace un des profils de base du jeu : l'Invocateur.

Profil de mage (invocateur) : Savant Artilleur

Le sort Projectile magique est une des icônes représentatives de la magie arcanique, un bon exemple de magie brute et un des sorts favoris de la plupart des jeunes mages. Il n'est donc pas étonnant que certains mages focalisent leurs études sur ce sort, déterminés à le perfectionner plus que tout autre. Le Savant Artilleur fait parti de ceux là, passionné par ce sort pour son infaillibilité à impacter la cible.

Explorant obsessionnellement toutes les runes et les symboles magiques composant le sort pour en briser les limites, il finit par développer la capacité d'en pervertir l'énergie originale pour créer de nouveaux effets. Incrustant chaque facette du sort dans son esprit il en devient un véritable expert, capable de transcender le dweomer pour en faire un outil de dévastation majeur.

Usant et abusant de ce sort, il en oublie les principes de son école et gagne un nouveau titre : il devient un Savant Artilleur.

Avantages :

- Au niveau 1 il apprend une version spéciale du sort "Projectile magique" qui ne peut pas être empêchée par la magie morte, le fourvoiement, etc...
- Au niveau 5 il peut lancer "Bouclier" en tant que capacité spéciale une fois par jour.
- Au niveau 7 il apprend automatiquement une version spéciale de "Projectiles de force de Mordenkainen" qui ne peut pas être bloqué par le sort "Bouclier".
- Au niveau 9 il brise la limite du sort Projectile magique : +1 projectile tous les trois niveaux, jusqu'à un maximum de 11 projectiles au niveau 27.
- Au niveau 11 sa capacité de Bouclier évolue et peut bloquer les projectiles magiques venus de baguettes, pièges, capacités spéciales, etc....
- Au niveau 13 il améliore le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" pour qu'il se lance plus vite (-1 au temps d'incantation) et impose -2 au jet de sauvegarde contre l'explosion.
- Au niveau 15 il améliore le sort Projectile magique pour que chaque projectile ait 10% de chance de percer la résistance à la magie de la cible.
- Au niveau 17 sa capacité de Bouclier évolue et renvoie tous les projectiles magiques dont il est la cible.
- Au niveau 19 il améliore encore le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" : la zone d'impact de l'explosion est augmentée de 15% et si le jet de sauvegarde est raté les cibles impactées restent sonnées pendant 1D2 rounds.
- Au niveau 21 puis tous les 5 niveaux suivant il gagne une utilisation gratuite de Projectile magique en tant que capacité spéciale une fois par jour.
- Au niveau 23 il améliore encore le sort Projectiles magique pour que chaque projectile ait 10% de chance d'infliger un coup critique (double dégâts).
- Au niveau 25 il brise la limite du sort Projectiles de force de Mordenkainen : +1 projectile tous les 3 niveaux suivants jusqu'au 11ème missile au niveau 37.

Inconvénients :

- Il a les mêmes restrictions qu'un invocateur : école d'enchantement interdite. (Sous IWDEE il a deux écoles interdites : divination et conjuration.)
- Il n'a pas la faculté de mémorisation améliorée normalement accordée à un mage spécialisé.
- Il n'utilise pas de parchemin ou baguette de Projectile magique. Ce serait du gâchis, il n'a aucun contrôle sur ces sorts préenregistrés.

Notes :

S'il est installé sur BGEE ou BGT, ce profil remplace celui de Dynahéir.

Note sur les évolutions des deux principaux sorts du profil :

Projectile magique :

Niveau du savant artilleur : 1 3 5 7 9 12 15 18 21 24 27

Projectiles créés : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Projectiles de force de Mordenkainen :

Niveau du savant artilleur : 7 10 13 16 19 22 25 28 31 34 37

Projectiles créés : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11