

SORCIER : PACTE DE LA MARIONNETTE

LA PLUPART DES PATRONS DE SORCIERS VOIT leurs pactes comme des méthodes de contrôle, des moyens d'influencer le monde entier, ou au moins l'âme du sorcier. C'est donc avec une pointe d'ironie que certains patrons leur offrent un cadeau bien particulier : une marionnette en bois, à l'image du sorcier.

FAVEUR DE PACTE SUPPLÉMENTAIRE

Au 3ème niveau, un sorcier choisit un des bénéfices de la capacité Faveur de Pacte, qui représente la nature du lien que le sorcier a façonné avec son patron. L'option supplémentaire suivante peut-être choisie à la place des autres Faveurs de Pacte disponible dans le *Player's Handbook - Manuel des Joueurs* et autres sources apparentées.

PACTE DE LA MARIONNETTE

Votre patron vous offre une petite marionnette en bois que vous pouvez manipuler à une main à l'aide de fils. Elle fait office de focalisateur arcanique pour vos sorts de sorcier. Si jamais vous la perdez, vous pouvez entreprendre un rituel de 10 minutes pour conjurer une réplique de la marionnette auprès de votre patron, ce qui provoque la destruction de l'exemplaire original. En utilisant une action, vous pouvez faire disparaître le pantin dans une poche dimensionnelle si vous l'avez en main, ou l'invoquer dans une main libre s'il est dans cette poche dimensionnelle.

Quand vous tenez la marionnette, vous pouvez utiliser une action bonus pour lui donner l'apparence d'une créature que vous avez déjà vu. Elle aura l'apparence d'un jouet en bois à son image, et de taille réduite. La créature en question doit avoir la même anatomie que le pantin, et doit être un individu précis et non pas une créature générique. L'illusion répond à vos mouvements, et vous pouvez lui faire faire tout ce qu'un pantin peut faire. L'illusion dure 1 heure maximum, jusqu'à ce que vous utilisiez une autre action bonus avec la marionnette, ou jusqu'à ce que vous la dissipiez pendant votre tour par une action gratuite.

De plus, en utilisant une action bonus, lorsque vous avez le pantin en main, vous pouvez forcer une créature visible à moins de 18 mètres à faire un jet de Charisme contre le Degré de Difficulté des sorts de votre sorcier. Si elle échoue, la marionnette prend l'apparence de cette créature, sous la forme d'un jouet, jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez faire déplacer la créature ciblée jusqu'à 3 mètres dans la direction de votre choix, la créature ne peut cependant pas aller plus loin que sa Vitesse, et son déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunités. Si la créature réussit son jet de sauvegarde de Charisme, elle ne peut plus être affectée par cette capacité avant que vous n'ayez pris un repos, court ou long.

INVOCATIONS ADDITIONNELLES

Au niveau 2, le sorcier obtient des invocations occultes. Vous trouverez ci-dessous de nouvelles options pour cette capacité, en plus de celles qui figurent dans le *Player's Handbook - Manuel des Joueurs* et dans les ouvrages similaires.

Si une invocation occulte a un prérequis, vous devez le remplir pour pouvoir apprendre cette invocation. Vous pouvez choisir cette invocation en même temps que vous remplissez ses prérequis. Lorsqu'un niveau minimal est exigé, il s'agit de votre niveau de sorcier.

MOUVEMENT DÉSACCORDÉ

Prérequis : Pacte de la Marionnette

Quand vous forcez une créature à se déplacer à l'aide de votre pantin, elle prend 1d4 dégâts magiques de force par tranche de 3 mètres parcourus.



MARCHE DU CLONE

Prérequis : Niveau 5, Pacte de la Marionnette

La distance que vous pouvez faire parcourir à une créature à l'aide de votre marionnette passe à 6 mètres, puis 9 mètres au niveau 11. Vous ne pouvez cependant pas la faire se déplacer plus loin que sa Vitesse de déplacement.

SERVITEUR DÉBRIDÉ

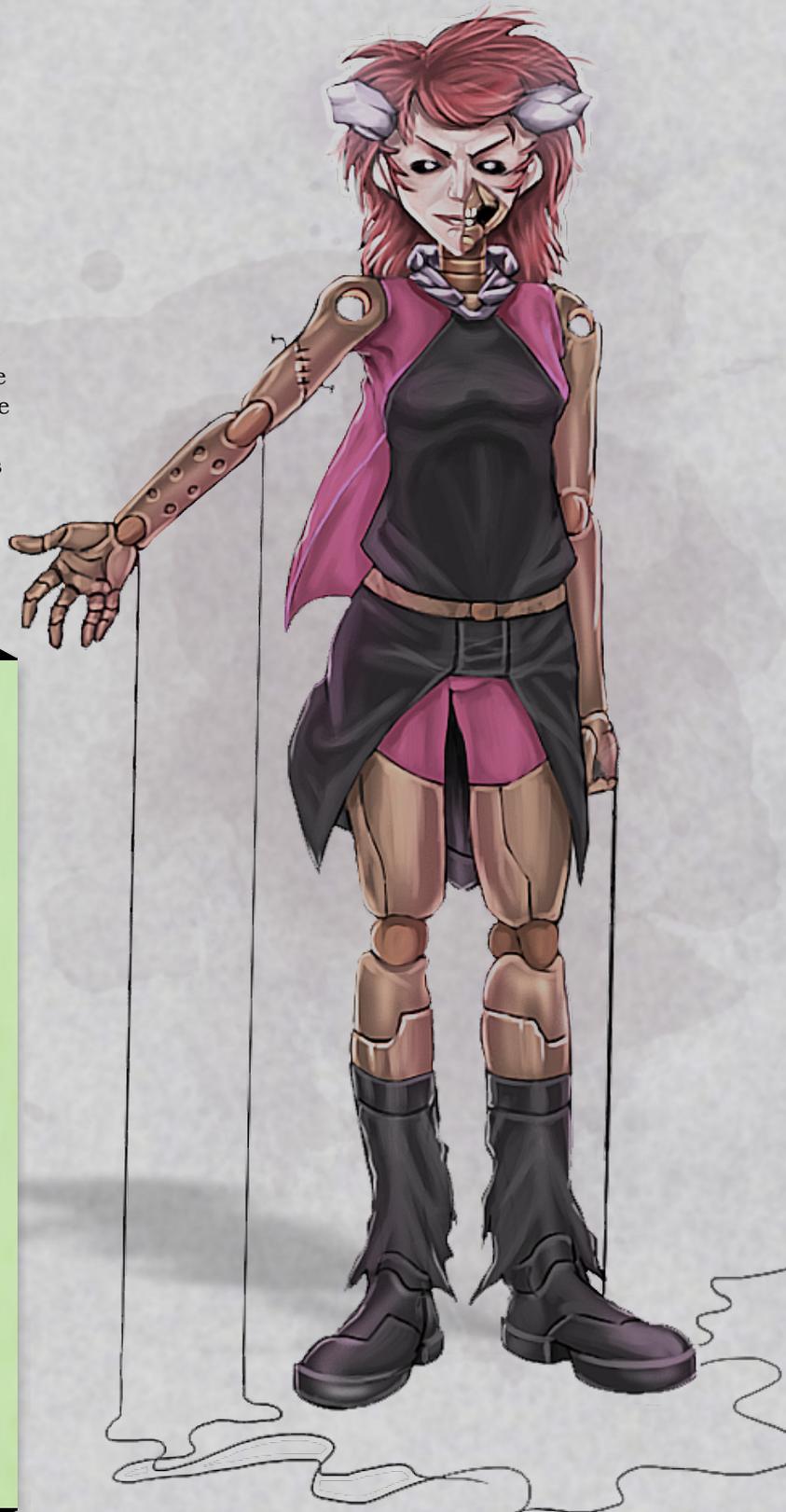
Prérequis : Pacte de la Marionnette

Lorsque vous tenez votre marionnette, vous pouvez utiliser une action pour la libérer de ses ficelles, afin d'en faire une créature indépendante. Lorsqu'elle est détachée, votre marionnette est une construction de taille Très Petite, qui a un nombre de points de vie égal à votre niveau de sorcier + votre modificateur de Charisme, une CA de 11 + votre modificateur de Charisme, et 10 dans toutes les statistiques. Elle fonctionne en tous points comme un familier invoqué par le sort *Appel de familier*. À chaque fois que la marionnette est libérée de ses cordes, elle retrouve son maximum de points de vie.

Vous ne pouvez pas libérer votre pantin tant que vous avez un familier invoqué (que ce soit par le biais du sort *Appel de familier* ou non), pas plus que vous ne pouvez invoquer un familier quand votre marionnette est libre. Quand votre marionnette est libérée, vous pouvez utiliser une action bonus pour lui donner une

apparence illusoire qui durera tant que vous la voyez, mais vous ne pouvez pas utiliser d'action pour faire se déplacer une autre créature.

Si votre marionnette se trouve à 1,5 mètres de vous, vous pouvez utiliser une action pour la récupérer et renouer ses cordes. Elle n'est dès lors plus considérée comme un familier. Tous les dégâts qu'elle a pu subir disparaissent, et les effets s'estompent.



CRÉDITS:

Création et mise en page par Walrock Homebrew
Traduction par Scribes & Dragons

Visitez **WALROCK HOMEBREW** pour plus de contenus !

- BLOG: walrock-homebrew.blogspot.com
- TWITTER: [@WalrockHomebrew](https://twitter.com/WalrockHomebrew)
- PATREON: patreon.com/walrockhomebrew
- DM'S GUILD: walrockhomebrew.com

Illustrations :

- Widodo Pangarso et Dean Spencer

Certaines illustrations sont © Dean Spencer (2015), utilisées avec sa permission. Tous droits réservés.

Remerciements - Walrock Homebrew

Merci aux belles personnes du Discord of Many Things, à u/Smyris pour son pack de ressources et à u/skybug12 pour son guide de mise en page sous Photoshop !
Merci encore une fois à nos patreotes !

Remerciements - Scribes & Dragons

Merci au scribe Gaspard pour l'aide à la traduction et à Benoît, Franck, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des tipeurs: Alain B., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Justine L., Maxime D., Michel C., Pierre P., Ronan M., Sébastien D. et Sylvain D.