

# LE SEIGNEUR DE CUIVRE

PAR ELVITH GENT, HUNKA & NOTILUS

Les Seigneurs de Cuivre sont les membres d'une guilde mystérieuse, installée sur une île volcanique entièrement faite de cuivre de la Mer d'Esquenor. Leurs objectifs sont plutôt méconnus et on pense souvent que leur seul réel désir est de vivre tranquille entre semblables. Tous obéissent aux ordres de Beldazar, le grand archimage qui a créé l'île.

Les Seigneurs de Cuivre sont aisément reconnaissables. Ils se vêtent toujours de longue robes blanches et portent de nombreux bracelets et autres bijoux de cuivre forgés sur leur île. Leur tenue est tellement soignée qu'on les appelle parfois « anges de cuivre ». Enfin, ils ne se séparent jamais de leur magnifique bâton de cuivre.

Les Seigneurs de Cuivre sont tous issus de la classe de magicien. Tout comme les Wendaliens, les membres de la guilde se montrent en général méfiants envers les ensorceleurs et les bardes profanes.

**Dés de vie.** d6.

## Conditions

**Classe.** Le personnage doit posséder au moins sept niveaux de magicien.

**Compétences.** 10 rangs en Artisanat (forge) et en Connaissances (mystères).

**Spécial.** Le personnage doit avoir réussi les épreuves d'admission de la guilde des Seigneurs de Cuivre.

## Compétences

Les compétences de classe du Seigneur de Cuivre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (au choix, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Estimation (Int), Langue (Int) et Profession (Sag).

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de Seigneur de Cuivre.

**Armes et armures.** Le Seigneur de Cuivre ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Sorts.** À chaque nouveau niveau de Seigneur de Cuivre, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour sa classe de magicien. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

**Augmentation d'armure naturelle (Ext).** Aux niveaux 1 et 3, la peau du Seigneur de Cuivre se durcit et prend la couleur de cuivre. Cette transformation augmente l'éventuel bonus d'armure naturelle du personnage, comme indiqué sur la table ci-dessous (ces bonus ne sont pas cumulatifs).

**Bâton focaliseur (Ext).** Aux niveaux 2 et 4, le Seigneur de Cuivre se lie avec son bâton et apprend à s'en servir pour mieux lancer ses sorts. Tant qu'il le tient, le personnage bénéficie d'un bonus aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à passer une résistance à la magie, comme indiqué sur la table ci-dessous (ces bonus ne sont pas cumulatifs).

**Faveur du dragon (Sur).** Au niveau 5, le Seigneur de Cuivre développe un lien particulier avec Herastoyorifus, le dragon de la guilde. Une fois par jour et par une action rapide, il peut se doter d'une immunité à l'acide et d'une réduction des dégâts de 5/magie. Ce pouvoir dure une minute.

### ... DANS VOTRE UNIVERS

Si vous ne jouez pas dans [le monde de Niil](#), les seigneurs de cuivre peuvent représenter une cabale de mages en étroit lien avec les métaux ou avec un puissant dragon de cuivre.

**TABLE 1 : LE SEIGNEUR DE CUIVRE**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Augmentation d'armure naturelle (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Bâton focaliseur (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Augmentation d'armure naturelle (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Bâton focaliseur (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Faveur du dragon	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

