

## **Magie du feu**

[illegible][illegible]

Arme	Initiative	Bonus toucher	Dommages	Actions	Usure	Portée	Notes

Bouclier	Score	Protec
----------	-------	--------

Armure	Protection	Malus	Usure

## Statut de mage :

1 – Flamme

**Requiert :** Sphère du feu à 4, 1 Discipline à 5, Mental à 4, Intelligence à 4.

**Bénéfice :** Le mage est capable de déchiffrer les bracelets de mage et lire les matrices. Il a le droit à une spécialisation de combat ou de Théorie.

° **La matière :** Il peut créer et modeler un peu de matière qui correspond aux sphères qu'il maîtrise, un fois par jour.

2 – Ardent

**Requiert :** Sphère du feu à 5, 1 Discipline à 6, Mental à 5, Intelligence à 5, 5 sorts de niveau 1.

**Bénéfice :** Permet de reconnaître un sort avec un jet de Mental + Intelligence contre une difficulté de 15 et 10 si c'est sa sphère de prédilection.

° **L'esprit :** Le mage dispose de 2NR gratuit par jour.

3 – Brasier

**Requiert :** Sphère du feu à 6, 2 Sphères à 3, 2 Discipline à 5, Mental à 6, Maîtrise à 4, Intelligence à 6, 4 sorts de niveau 2, 3 privilèges.

**Bénéfice :** Le mage est autorisé à créer des sorts et des matrices.


° **La volonté :** En dépensant 2pts de chance et 2pts de magie le mage peut lancer un dé de plus pour un de ses jets de discipline.

4 – Grand mage

**Requiert :** Sphère du feu à 8, 3 sphères à 4, 1 Discipline à 8, Maîtrise à 5, Intelligence à 7, 3 sorts de niveau 3, 5 privilèges.

**Bénéfice :** Le mage ajoute le niveau de sa sphère pour ses jets de résistance contre la sphère correspondante.


° **La flamme :** Une fois par combat, le mage lance un sort de magie instinctive sans dépenser de points de magie.



## Privilèges :

- **Anonymat** (4) Il peu se faire passer pour un membre d'une autre caste. La difficulté est augmentée de 5 localiser ou deviner ses émotions par magie. Un jet de social+empathie difficulté 20 permet de le démasquer.
- **Aura** (3) Permet de se faire reconnaître sauf si le mage précise qu'il l'a masque, Mental+Volonté contre Mental+ Empathie. Ajouté son statut aux jets de social avec des mage.
- **Emp élémentaire** (5) En effectuant un rituel de 10 min, le mage regagne 3+2/NR points de magie sur un jet de Mental+Empathie avec une difficulté de 10. Utilisable niveau de statut par jour.
- **Duelliste** (6) Il faut trois Comp de combat à 7, deux expertises liées à la magie et le statut de Grand Mage. Sa renommée passe à 6 Ou +1 s'il a dépassé 6 et permet d'utiliser *La Flamme* autant de fois par jour que son Statut.
- **Immu électricité** (5) Le mage ne craint pas la foudre. Si c'est un sort, les NR sont réduit de son niveau de statut.
- **Insensible chaleur** (4) Le feu brûle de mage normalement mais il ne souffre pas de c'es blessure. Permet de ne pas perdre connaissance dans un moment critique.
- **Laboratoire** (5) Permet d'avoir accès facilement au laboratoire des académies de magie. Donne un bonus de +3 pour apprendre les sorts et permet de faire le plein de rune simple.
- **Leurre** (3) Permet de lancer un sort de magie instinctive de manière illusoire sur une seule cible avec une durée de 1 tour. On utilise un jet de Mental+magie instinctive contre Mentale+Volonté de la cible.
- **Messager** (2) Permet de disposer d'un petit animal capable de porter un message à un endroit déterminé.
- **Prédisposition** (5) La complexité des sorts, pour la Discipline ou la Sphère concernée, est abaissée de 5 pour calculer la durée d'apprentissage. Peut être choisis 2 fois. \_\_\_\_\_
- **Provisionnement** (2) Permet au mage de toujours disposer des clés dont il a besoin. Sauf périssable et très rare ou très coûteux.
- **Sortilège fétiche** (4) Le mage gagne un bonus de +2 pour lancer le sort en question. Peu être choisis 2 fois.
- **Sort fétiche feu** (4) Le mage gagne un bonus de +4 pour lancer le sort en question. Peu être choisis autant de fois que son statut.
- **Style** (3) Permet de remplacer une clé par une autre de la même famille. Augmente la renommée de 1 avec les mages à partir du moment qu'il a été reconnu.
- **Tuteur** (4) Un mage de la même école de magie a prix le personnage sous son aile.
- **Tuteur spécialisé** (2) Un mage ou un combattant de niveau supérieur a pris le personnage sous son aile

Renommée			
L'empire de solyr		La principauté de la marné	
Kern		Griff	
Kar		Kali	
Les marches alyssées		L'empire nésora	
La forêt de solor		La pomyrie	
Les terres de galrys		Jaspor	
Le royaume des fleurs		Ysmir	
La forêt mère		L'empire zûl	



Poids transportable	
Normal	/
Max	/

**Interdits de caste :**

- **Loi du pacte :** Tu n'abuseras pas de ta force. Un mage qui abuse outrageusement de sa magie risque de s'attirer les foudres de son collège et celle de tous les autres mages, pour qui la discrétion est mère d'humilité.
- **Loi du partage :** Tu dois transmettre ton savoir. Ceux qui se montrent trop secrets et égoïstes, ne recherchant bien souvent que le pouvoir pour servir leurs propres intérêts, sont dangereux pour la société et peuvent être traités comme des criminels.
- **Loi de la prudence :** Tu te dois d'être vigilant. Ceux qui pratiquent la magie sans se soucier des conséquences que leur art peut entraîner chez les autres peuvent être bannis des écoles