

Avantages		Désavantages	
		Instinct supérieur (2)	Le mage se pense supérieur aux autres. Pouvoir d'Ozyl

Statut de mage :

1 – Apprenti

Requiert : Sphère des océans 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 – Initié

Requiert : Sphère des océans 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 – Mage

Requiert : Sphère des océans 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 jet de discipline.

4 – Grand mage

Requiert : Sphère des océans 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.



Equipement				
Sac a dos	Pochette à herbes	Poches	Bourse	Animaux
			Dragon : Dracs d'Or : Dracs d'Argent : Dracs de Bronze : Dracs de Fer : Autres richesses	
Poids total	Poids total	Poids total		

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 aquatique (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.
 - **Emp aqualique (2)** En goûtant l'eau, il peu déterminer son origine et les éléments ajouter. Avec un jet de Mental+Empathie diff 15 Il peu déterminer ce qui marquer l'eau.
 - **Intellectualisation (2)** Le mage peu doubler son mental pendant TD tours et ce statut/jour mais subit un malus de 5 à ses actions Sociales.
 - **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.
 - **Messenger (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 chois 2 fois. _____
 - **Prévoyance (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 choisi 2 fois.
 - **Sort fétiche océan (4)** Le mage gagne un bonus de +4 pour lancer le sort en question. Peu être choisi 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 a 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.
 - **Visions (4)** Le mage peu utiliser un bassin ou une étendu d'eau pour faire une divination. Les visions sont très aléatoires.
-
- **Apprenti (6)** Permet d'avoir un jeune apprenti pour aider le mage pendant quelques années. (Il faut l'instruire)
 - **Engagement (8)** Permet d'ignorer une fois par combat et pour un tour, tous les malus découlant de ses blessures.
 - **Mémoire (8)** Permet de demander au MJ de lui rappeler une information pouvant aller d'un mois à un an.

○ _____

○ _____

○ _____

Renommée	
L'empire de solyr	La principauté de la marne
Kem	Griff
Kar	Kali
Les marches alysées	L'empire nésora
La foret de solor	La pomyrie
Les terres de galys	Jaspor
Le royaume des fleurs	Ysmir
La foret mère	L'empire zül



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 collègue 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