

## Classe de prestige: le tueur de mages

### Description

Les tueurs de mage sont des combattants spécialisés dans l'élimination des utilisateurs de magie profane : magiciens, ensorceleurs et bardes. On les rencontre beaucoup dans les sociétés où l'usage de la magie est illégal ou tabou. Certaines puissances magiques (nations, guildes) forment des tueurs de mage qui auront pour mission de protéger leurs mages et éliminer les lanceurs de sorts adverses. Ces cas sont rares, cependant. Les classes combattantes (guerrier, barbare, rôdeur, mais aussi le moine) forment le gros des tueurs de mage. Certains roubards embrassent cette carrière, devenant alors capables de s'infiltrer jusque dans la demeure des mages. Les plus dangereux tueurs de mage sont sans doute les prêtres, qui combinent usage de la magie divine et protection contre la magie profane. De manière évidente, les membres des classes utilisant la magie profane ne deviennent jamais des tueurs de mage. Si le tueur de mage vient d'une région où la magie est illégale ou sacrilège, il acceptera difficilement d'intégrer un groupe comportant un lanceur de sorts profanes. Néanmoins, il est possible de faire des concessions quand une grande cause est en jeu.

**Dé de vie** : d8

### Pré-requis

- Incapacité de lancer le moindre sort profane
- Art de la magie : 4 rangs
- Dons : Au moins deux parmi *Réflexes surhumains*, *Vigueur surhumaine*, *Volonté de fer*
- Bonus de base au meilleur jet de sauvegarde au moins égal à +5

### Compétences de classe

Art de la magie, Connaissance des mystères, Détection, Perception auditive, Renseignements.

**Points de compétences par niveau** : 2+Int (+1 pour les humains)

### Caractéristiques de classe

- **Résistance à la magie** : Dès le niveau 1, le tueur de mage acquiert une résistance à la magie égale à 10 + son niveau dans cette classe. Cette résistance à la magie ne s'applique que contre la magie profane. Si un sort peut être à la fois profane et divin, c'est la classe de son lanceur qui détermine sa catégorie. Si le personnage possède une résistance à la magie venant d'une autre source, elles ne se cumulent pas. On utilise la meilleure résistance à la magie.
- **Talent (Art de la magie)** : Au niveau 1, le tueur de mage acquiert le don *Talent* pour la compétence *art de la magie*, ce qui se traduit par un bonus de +3 aux jets utilisant cette compétence.
- **Sauvegarde** : Au niveau 2, le tueur de mage acquiert un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts profanes. Si un sort peut être à la fois profane et divin, c'est la classe de son lanceur qui détermine sa catégorie. Aux niveaux 4, 6, 8 et 10, ce bonus augmente de 1.
- **Détection de la magie** : Au niveau 2, le tueur de mage est capable de détecter la magie comme s'il lançait le sort du même nom. Cette capacité fonctionne une fois par jour, avec un niveau de lanceur de sorts égal au niveau du personnage dans la classe de tueur de mage. Attention, ceci est une capacité surnaturelle, pas un pouvoir magique.
- **Immunité contre les sorts** : Au niveau 3, le tueur de mage devient immunisé à un sort, comme s'il était en permanence protégé par *Immunité contre les sorts*. Le tueur de mage choisit un sort profane de niveau 4 ou moins qui autorise une résistance à la magie. Il est alors en permanence immunisé aux effets de ce sort. Attention, l'immunité ne fonctionne que si la version profane du sort est lancée. Si un sort peut être à la fois profane et divin, c'est la classe de son lanceur qui détermine sa catégorie. Aux niveaux 5 et 7, le tueur de mage choisit un autre sort contre lequel il sera immunisé. Ceci est une capacité surnaturelle.
- **Esquive totale** : Au niveau 4, le tueur de mage bénéficie de la capacité d'esquive totale qui lui permet de résister aux sorts de zone et attaques spéciales. S'il réussit un jet de réflexes

contre une telle attaque, il ne subit aucun dommage. En cas d'échec du jet de sauvegarde, il subit pleinement les dommages. Esquive totale est une capacité extraordinaire.

- **Contre-sort** : Au niveau 6, le tueur de mage est si habitué à combattre des lanceurs de sorts qu'il connaît la technique permettant de les faire échouer. Le tueur de mage peut préparer une action visant à utiliser un contre-sort, comme le ferait un lanceur de sorts normal. Quand le lanceur de sort ciblé entame son incantation, le tueur de mage peut lancer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). Il identifie alors le sort lancé et peut utiliser son contre-sort, qui fonctionne automatiquement. Ceci est une capacité surnaturelle.

- **Esquive extraordinaire** : Au niveau 8, le tueur de mage acquiert l'esquive extraordinaire. Cette capacité est semblable à l'esquive totale, si ce n'est que les dommages sont réduits de moitié même si le jet de sauvegarde est raté.

- **Immunité contre les sorts suprême** : Cette capacité, acquise au niveau 9, est identique à l'immunité contre les sorts, si ce n'est que le tueur de mage peut choisir un sort de niveau 8 ou moins.

- **Renvoi des sorts** : Au niveau 10, le tueur de mage peut déclencher, trois fois par jour, une capacité surnaturelle semblable au sort *renvoi des sorts*. Le pouvoir possède un niveau de lanceur de sorts de 10 (ce qui serait normalement insuffisant pour lancer le sort), et dure donc 100 minutes.

## Le tueur de mage

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Résistance à la magie (11), Talent (Art de la magie)
2	+1	+0	+0	+3	Résistance à la magie (12), Sauvegarde +1, Détection de la magie
3	+2	+1	+1	+3	Résistance à la magie (13), Immunité contre les sorts (1)
4	+3	+1	+1	+4	Résistance à la magie (14), Sauvegarde +2, Esquive totale
5	+3	+1	+1	+4	Résistance à la magie (15), Immunité contre les sorts (2)
6	+4	+2	+2	+5	Résistance à la magie (16), Sauvegarde +3, Contre-sort
7	+5	+2	+2	+5	Résistance à la magie (17), Immunité contre les sorts (3)
8	+6/+1	+2	+2	+6	Résistance à la magie (18), Sauvegarde +4, Esquive extraordinaire
9	+6/+1	+3	+3	+6	Résistance à la magie (19), Immunité contre les sorts suprême (1)
10	+7/+2	+3	+3	+7	Résistance à la magie (20), Sauvegarde +5, Renvoi des sorts