

JE SUIS UN MAGE

Personnage qui lance des sorts variés, qui sait parlementer, qui peut résoudre les énigmes et détecter la magie.

Armes utilisables : bâton, poignard, dague, gourdin (corps à corps). Pas d'arc ou arbalètes. N'utilise pas de bouclier.

Peut utiliser toute forme de magie, parchemin, protections magiques, potions, etc. Bâton non obligatoire.

Transport de charge limitée, dépendant de l'origine. Armure max : PR2.

Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



Mon truc, c'est la maîtrise de la puissance astrale, et l'apprentissage de mon art. Je n'ai pas fait des études compliquées pendant des années pour me la couler douce dans un bureau ou au milieu des champs de navets ! Alors attention, ça va chauffer pour les miches des gobelins.

J'ai développé les compétences suivantes :

ÉRUDITION (INT) : le héros sait lire, écrire et compter sans passer d'épreuve.

RÉCUPÉRATION (PA) : besoin de lire/méditer 1H par jour pour régénérer ses pouvoirs (en plus du sommeil).

RUNES BIZARRES (INT) : permet de lire ou d'interpréter les écritures étranges et symboles.



Je peux développer les compétences suivantes :

- Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- Chef de groupe (décisionnel, persuader les alliés)
- Chevalier
- Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- Langues des monstres
- Premiers soins



Spécialisation : je suis spécialisé dans les disciplines suivantes

Au niveau 1 : _____

Au niveau 5 : _____

Au niveau 15 : _____