

# Mage Élémentaire

J'ai préféré refléter dans cet arbre le fait que tout être a une affinité pour un élément. Chez certains humain, trop faible pour être mage, cela est donc le seul qu'ils peuvent utiliser ( exemple avec les sorcières de villages limité à un seul élément.. J'invente rien ici, c'est dans l'univers).

Je fait déjà cela à la création d'un mage ou je demande que au moins 50% des sorts de bases pris soit d'un élément qui deviendra son élément favoris. Ratio qu'il faudra entretenir après ( dans les limites du raisonnable )

Cette arbre vient renforcer cet aspect là.

## Affinité chaotique (vol):

Pour tout dépassement fait, le mage peut faire un jet d'affinité chaotique avec  $SD=10+$  valeur de dépassement ( soumis à équilibrage ). S'il réussit, il réduit alors les dégâts subis pour tout point de dépassement de niveau de la compétence/3 (arrondi à l'inférieur.

**nb:** Au niveau 10 il gagne un point de réduction en plus et un point de focus naturel qu'il peut utiliser en remplacement d'un bâton ( sauf si possède la compétence approprié qui qui permet d'utiliser 2 focus à la fois )

**EXEMPLE:** Le mage dépasse de 4 END, il fait un jet SD de 14 (  $10+4$  ) et réduit alors de 4 point des dégâts pour tous les END excédentaire subissant que 1 dégât par END (normalement 5) en trop soit 4 s'il est niv 10.

-> **Avantage:** Le focus naturel ne pouvant exploser en cas d'échec crit double 10 il n'est pas détruit et le mage subit seulement 50% des dégâts qu'il aurait dû prendre.



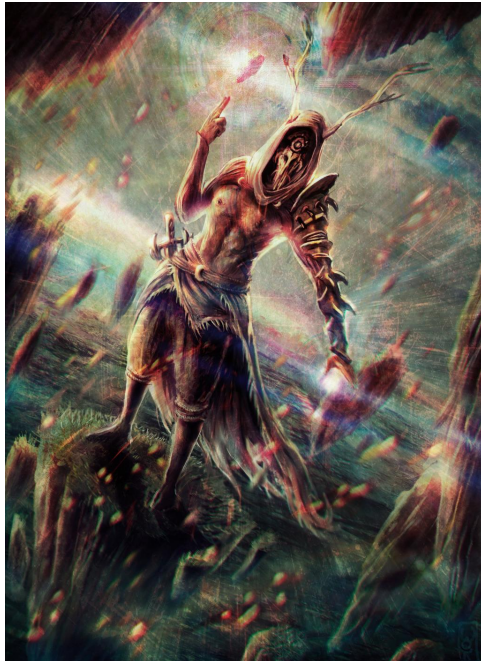
## Double invocation (Volonté):

Un Mage peut effectuer un jet de Double incantation dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage a la possibilité de pouvoir lancer deux sorts durant la même action et devra lancer un jet pour chaque sort. En cas d'échec, il ne pourra lancer qu'un sort.

**SD**->Je prend le coup en PP pour l'apprentissage du plus haut sort lancé comme base pour le SD.

**Exemple:** Il lance un novice et sort maître. Le sort le plus cher à apprendre étant maître, le SD sera de 30.

**NB:** Novice SD =10; Moyen SD= 20; Maître SD= 30



## Maîtrise élémentaire: (Volonté)

En réussissant le SD, le joueur peut modifier les valeurs numérique d'un sort qu'il lance **SI** il est de son élément favoris ( Porté, duré, rayon, une statistique FLAT cad ajouter 1 dégât et non 1d6 dégât ... faut pas déconner )

Il peut influencer librement les valeurs tant qu'il ne dépasse pas son niveau dans la compétence.

**EXEMPLE:** Un joueur niveau 10 qui lance le sort Illusion pourra faire apparaître 10 + 1D10 illusions de lui même et non juste 1D10.

Il peut aussi faire le choix de n'en faire que 5 à coup sûr.

Il peut aussi en faire apparaître 5 en plus du D10 ET augmenter le rayon d'action dans lesquels elles peuvent se déplacer de 5 M (donc 5 +5 = 10, le compte est bon).

## Coup **SUPPLÉMENTAIRE**:

Pour **CHAQUE** point de valeurs ainsi modifié le sort coûtera 1 END en plus à être lancé ( mais pas plus à maintenir).

Ce coût **S'AJOUTE** au coût total du sort (**attention au dépassement!**) →

Les sort maintenus ne peuvent être modifier en plein maintien car la concentration du mage est prise par le sort. Il faut interrompre le sort puis le relancer pour ce faire.

Le mage gagne un point de focus naturel **au niveau 5 et 10** qui peuvent se cumuler avec celui de affinité chaotique mais seulement avec des sorts de son éléments. Non utilisable avec des sort mixte.

L'échec du Jet n'empêche pas l'utilisation du focus naturel qui est passif si du bon élément et qu'il veut l'utiliser.

**Un Échec** du SD n'a d'autre conséquence que de faire perdre l'END mise en jeu.

**Pour les SD:** 10 + END supplémentaire dépensé ( max 10)+ 5 SD en fonction du niveau du sort lancé.

**Novice**= + 0 SD

**Moyen**= + 5 SD

**Maître** = + 5 SD (car niveau moyen atteint) + 5 SD ( car niveau maître atteint) = +10 SD



### **DE PLUS:**

Si le mage veut utiliser cette compétence pour des sort mixte il le peut, mais les valeurs numériques ne pourront être influencé que a 50 % ( arrondi à l'inférieur) de ce que le joueurs aura visé ( le SD, l'END dépensé **RESTE LA MÊME**

**EXEMPLE:** pour le sort d'illusion, qui est mixte, cela se traduirait par seulement 5 points de stat à modifier en dépensant 10 de END et avec le SD correspondant