

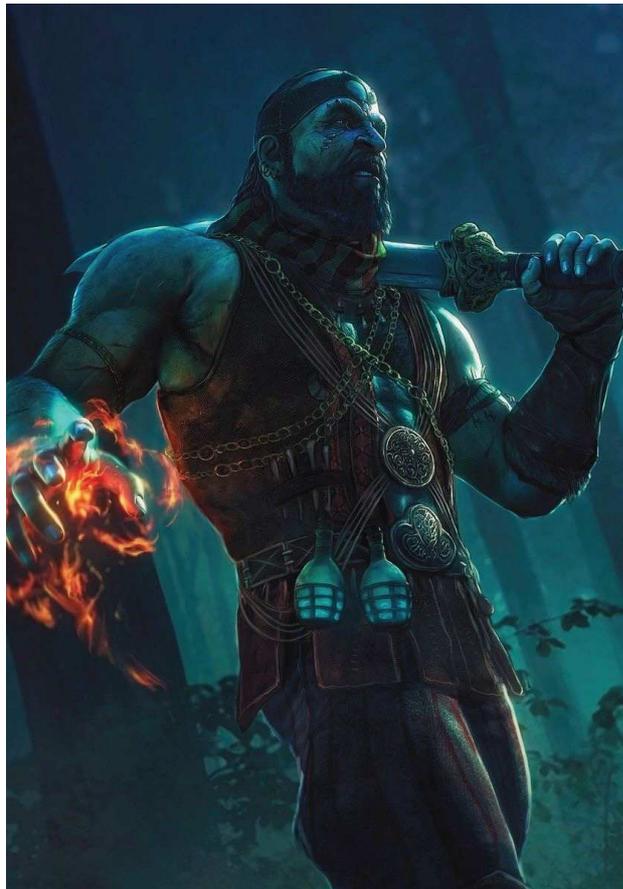
## Mage du Feu

« Allumeeez le feuuu !!! »

Dans ce pays où la transmission est surtout orale, il est difficile de devenir un puissant mage. La caste des mages Zerrikaniens se réunit par cercle sans grande hiérarchie apparente, et ses membres parcourent la faille dans l'espoir de transmettre leur savoir aux sensibles.

Le feu et la terre sont leurs éléments de prédilection, ce qui explique leur caractère souvent explosif ou au contraire, austère. Beaucoup de ces mages sont renégats, et vont chercher une autre instruction à Hackland ou les royaumes connu plutôt que d'attendre la permission des matriarches.

Une institution secrète, composée uniquement de femmes, se réunirait dans un temple caché selon une rumeur dans les cercles de mages. Il est dit que leur temple serait dans les hautes montagnes ou dans le vieux cratère ...



Exercice de la Magie (INT)
Pour devenir un Mage, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un Mage peut réaliser un jet de <b>d'Exercice de la Magie</b> dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet <b>d'Exercice de la Magie</b> peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres, selon le même principe que la vigilance.

Compétence Exclusive
Exercice de la Magie (INT)

Vigueur
5

Compétences Magiques
0

Compétences
Conn de la Rue (INT)
1 Langue (INT)
Survie (INT)
1 Comp. de Combat
1 Comp d'Empathie
Alchimie (TECH)
Envoûtement (VOL)
Incantation (VOL)
Résis. à la magie (VOL)
Rituel (VOL)

Équipement (5 au choix)
Bâton
Fauchon de Chasseur
Dague
100 C de composants
Sacoche
Journal
Kit d'écriture
Gambison Aedirrien
Pantalons matelassés
Sablier

Couronnes 120 x 2d6
720

## Exercice de la Magie (INT)

Pour devenir un Mage, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un Mage peut réaliser un jet de **d'Exercice de la Magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet **d'Exercice de la Magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres, selon le même principe que la vigilance.

L'Enflammé	Le Tueur	L'Archi-mage	Mains de pierre (COR)		
<b>Guidance (VOL)</b>	<b>Mains de pierre (COR)</b>	<b>Contact Magique</b>	<b>Matériaux</b>	<b>Dég</b>	<b>SD</b>
Avec Guidance, le Mage de Feu peut capter de plus loin les sources Magique. Faites un jet de Guidance SD 18 en moyenne pour vous y orienter. Les site d'énergie Feu ont un SD 16.	Au contact de la pierre, le mage peut agrémenter ses mains de minéraux pour un nombre de tour égal à son niveau de compétence et ajouter des effets et dégâts à ses poings. Prend 1 round. La boue n'a pas de dégâts supplémentaires, juste un effet collant qui peut aveugler l'ennemi	En exploitant de plus en plus la magie, les Mages de l'eau gagnent en puissance. Chaque point investit ici permet d'acquérir +2 en Vigueur. Au niveau 10, la vigueur du Mage est de 25. Comme toutes compétences, elle peut être l'objet d'un entraînement.	Boue	Aveugl.	10
			Terre	Poings+1	12
			Pierre calcaire poreuse	Poings+2	14
			Marbre et calcaire compact	Poings +4	16
			Granit et briques	+1d6	18
			Ardoise	1d6+1	20
			Minerai de fer et acier	1d6+2	22
			Argent ou or	1d6+4	24
			Pierres précieuses	2d6+4	26
<b>Instinct</b>	<b>Armes minérales (COR)</b>	<b>Immuable (VOL)</b>			
Même s'il ne connais pas un sort ou un rituel, le Mage de feu peut deviner plus facilement que les autres de quoi il s'agit - voir même s'approprier le sort. Il ajoute la moitié de son niveau d'instinct à sa Formation Magique pour parvenir à ses fins. De la même façon, il peut ajouter la moitié de son niveau d'Instinct pour effectuer une esquive ou un blocage magique.	Les armes minérales s'extraient de la même manière que mains de pierre et avec les mêmes SD. L'arme prendra la forme d'un gros pic et dure la durée du niveau de compétence. Former une arme précise autre qu'un pic prendra cependant le SD de Armes de feu avec leur caractéristiques (sauf l'embrassement). Les armes sont friables et perdent une utilisation à chaque attaque.	Le Mage est en mesure de réaliser un jet d'Immuable SD 16 chaque fois qu'il devrait être soumis à l'influence du Diméritium. En cas de réussite, le Mage ignore ses effets/ il se sentira toujours mal et sonné mais il conserve la moitié de son seuil de Vigueur habituel et pourra caster des sorts.			
<b>Armes de Feu (VOL)</b>	<b>Combat Final (COR)</b>	<b>Magie étendue (VOL)</b>			
Le sort invoque une arme faites de flammes et imite les caractéristiques de cette dernière. L'arme tient de base le même nombre de round que le niveau d'Armes de Feu, puis le Mage doit dépenser 5 END/round ensuite pour les maintenir. Reportez-vous au tableau ci-contre pour le SD des armes invoquées. Manipuler ces armes nécessite les compétences adéquates de combat. Les armes éclaires et ont 30% d'enflammer un objet.	Il est temps d'en découdre ! Une fois par session, face à un seul ennemi (1v1), vous pouvez invoquer Combat Final en SD VOL x3 de la cible. Si le test est réussi, vous combattrez jusqu'à la mort et sans intervention extérieur - dans un second temps, les deux participants reçoivent 1d3 dégâts de feu /round en ignorants l'armure. Le premier arrivant à 0 PS est englouti dans les flammes environnantes; ne comptez pas retrouver les cendres du vaincu...	le mage manie une puissance incommensurable à l'aide d'artéfacts magiques. Il peut effectuer un jet de Magie étendue SD 16 avant de lancer un sort ou un rituel. En cas de réussite, le Mage peut canaliser son sort ou son rituel à travers 2 objets de son choix ayant le mot-clé Focus. Il applique la réduction du coût en Endurance des 2 objets.			
			<b>Armes de Feu</b>		
			<b>Armes</b>	<b>SD</b>	
			Dague	12	
			Poignard	14	
			Fauchon	16	
			Kord	18	
			Hache de bataille	20	
			Masse d'armes	22	
			Maillet Kaedwenien	24	
			Lame Vicovarienne	22	
			Torrwr	24	