

# caste : Mages

## statut :

### bénéfices

- ☐ Le personnage peut lire les matrices magiques et déchiffrer les bracelets de mage pour en reconnaître les domaines d'influence grâce à leurs couleurs, leurs matières, leurs gravures, etc. Il peut développer une spécialisation de Combat ou de Théorie.
- ☐ En réussissant un jet de Mental + Intelligence contre une difficulté de 15, le personnage peut reconnaître un sort lancé par un autre mage. Si le sort utilise sa sphère privilégiée, la difficulté de ce jet est réduite de 5.
- ☐ Le personnage est désormais autorisé à concevoir ses propres sorts, à les enseigner et à créer des matrices magiques pour répandre son savoir. Ce bénéfice évite ainsi que trop de jeunes mages ne s'essayent à la dangereuse conception d'un sort.
- ☐ Le personnage ajoute le niveau de chacune de ses sphères à tous ses jets de défense contre des sorts utilisant la sphère correspondante.
- ☐ Le personnage est immunisé aux effets des sorts de niveau 1 de sa sphère privilégiée (à choisir lors de son accession à ce statut parmi les sphères ayant le score le plus haut).

### techniques

- ☐ La matière : pour chaque sphère qu'il maîtrise, le personnage peut faire apparaître, une fois par jour, un petit volume d'élément qu'il pourra ensuite façonner ou utiliser à sa guise. Il peut s'agir d'une petite flamme, d'une poignée de terre, d'un litre d'eau pure, etc.
- ☐ L'esprit : chaque jour, le personnage dispose de 2 NR gratuits qu'il peut utiliser pour augmenter les effets de n'importe quel sort (portée, dommages, précision, etc.). Ces bonus peuvent s'appliquer sur deux sorts différents ou pour améliorer deux effets d'un même sort. S'ils ne sont pas dépensés, ils sont tout simplement perdus.
- ☐ La volonté : en dépensant 2 points de maîtrise et 2 points de magie, le personnage peut lancer et conserver un dé supplémentaire pour effectuer n'importe quel jet de discipline magique. Ce dé neutre n'est pas concerné par la règle des tendances.
- ☐ La flamme : une fois par combat, le personnage peut lancer un sort de magie instinctive sans dépenser aucun point de magie.
- ☐ La source : une fois par jour, le personnage peut puiser dans sa réserve personnelle de points de magie pour soigner des blessures, à raison d'une case de blessure par point de magie. Les points dépensés de cette façon ne peuvent être regagnés avant le prochain lever du soleil, quel que soit le moyen utilisé (méditation, rituel, etc.).

### privilèges

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> .Anonymat (4) LdB p 115              | <input type="checkbox"/> .Messager (2) LdB p 115                   |
| <input type="checkbox"/> .Apprenti (6) LdB p 116              | <input type="checkbox"/> .Prédispositions (3) Nénia p 33           |
| <input type="checkbox"/> .Aura (3) Nénia p 33                 | <input type="checkbox"/> .Prévoyance (2) LdB p 115                 |
| <input type="checkbox"/> .Empathie élémentaire (5) Nénia p 33 | <input type="checkbox"/> .Sacrifice élémentaire (3) La colère p 21 |
| <input type="checkbox"/> .Engagement (8) LdB p 116            | <input type="checkbox"/> .Sortilège fétiche (4) LdB p 116          |
| <input type="checkbox"/> .Laboratoire (5) LdB p 115           | <input type="checkbox"/> .Style (3) LdB p 116                      |
| <input type="checkbox"/> .Leurre (3) LdB p 115                | <input type="checkbox"/> .Tuteur (4) LdB p 116                     |
| <input type="checkbox"/> .Mémoire (8) LdB p 116               | <input type="checkbox"/> .Vision de la trame (4) La colère p 22    |

## carrière

devise

motivations

spécialisation

### interdits

- ☐ La Loi du Pacte  
"Tu n'abuseras pas de ta force."
- ☐ La Loi du Partage  
"Tu dois transmettre ton savoir."
- ☐ La Loi de la Prudence  
"Tu te dois d'être vigilant."
- ☐
- ☐

bénéfice

