

FICHE MÉTIER : MAGE / SORCIER

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

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

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

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

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

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.

COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- 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.

COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

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

SPÉCIALISATION : J'AI CHOISI LES DISCIPLINES SUIVANTES

Au niveau 1 : _____

Au niveau 5 : _____

Au niveau 10 : _____

