

## Mage de l'eau

Contrairement aux mages du Nord, les mages de l'eau sont centrés autour de leur monarque et seigneurs.

Les Renégats sont rares car leur vision du monde est sur la compréhension, la beauté et la transmission.

Ils manipulent la magie de l'eau comme personne et forment un autre penchant du clergé d'Ophir, celui de la compréhension magique et en lien avec la Nature (malgré qu'ils puisent sans vergogne dans les sources naturelles).

Contrairement aux Forgerunes, ils se contentent d'exercer la Force et de façonner le monde avec, plutôt que de se cantonner à « lire » le monde.

Malgré leur aptitude à combattre, ils ont plus tendance à se téléporter massivement et attaquer leur opposant à distance.

Certaines croyances indiquent qu'ils échangeraient secrètement avec des entités faites d'eau et savent faire fondre leur corps en liquide, même dans le désert aride.



### 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.

### Compétence Exclusive

Exercice de la Magie

### Vigueur

5

### Compétences Magiques

6 sorts de Novices  
2 rituels de novice

### Compétences

1 Langue au choix (INT)

Education (INT)

Étiquette (INT)

Bâton/lance (RÉF)

Psychologie (EMP)

Beaux arts (EMP)

Envoûtement (VOL)

Incantation (VOL)

Résis. à la magie (VOL)

Rituel (VOL)

### Équipement (5 au choix)

100 C de composants

Bâton

Bourse

Journal

Nécessaire d'écriture

Longue vue

Gourde

Dague

Amulette simple

Vêtement d'apparat

### 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.

Le porteur d'Eau	Le Conseiller	L'Archi-mage
<b>Guidance (VOL)</b>	<b>Intrigue (INT)</b>	<b>Contact Magique</b>
Avec Guidance, le Mage d'Eau peut capter de plus loin les sources Magique. Faites un jet de <b>Guidance + VOL</b> SD 18 en moyenne pour vous y orienter. Les site d'énergie Eau ont un SD 16.	Un Mage peut réaliser un jet d' <b>intrigue</b> dont le SD est égal à $INT \times 3$ de la cible. En cas de réussite, il obtient un bonus de +3 en Duperie, Séduction, Intimidation ou Persuasion contre la victime qu'il a espionnée et connaît d'elle. Le bonus s'applique autant de jours que le niveau d' <b>intrigue</b> du Mage.	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.
<b>Communication (EMP)</b>	<b>Autorité (EMP)</b>	<b>Immuable (VOL)</b>
Au contact de l'eau, le Mage peut effectuer un jet de <b>Communication + EMP</b> afin de rentrer en contact avec des créatures négligentes peuplant la rive ou la mer. Répondent souvent des dryades, des sirènes (pacifiques) ou même des Mârids... En cas d'échec critique, préparez vous au pire ....	Si les personnes visées le comprennent, le Mage d'eau peut effectuer un jet d' <b>Autorité + Empathie</b> pour les pousser à faire une action simple et dans la limite du raisonnable (levez-vous, au secours, venez, arrêtez-le !...!). Le SD est fixé par le MJ	Le Mage est en mesure de réaliser un jet d' <b>Immuable</b> 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>Incrustations (INT)</b>	<b>Oracle (EMP)</b>	<b>Magie étendue (VOL)</b>
Un mage peut passer une journée et toute son endurance pour expérimenter l' <b>incrustation Humaine</b> . Le SD est égal à $(28 - \{COR + VOL \text{ du sujet} \} / 2)$ . En cas de réussite, le sujet absorbe le glyphe ou la Rune plus une mutation runique mineur (Sauf les Sorceleurs). Chaque sujet ne peut en posséder que 2 maximum, Description p 84.	En présence d'eau (au moins un petit étang ou une large rivière) le Mage peut demander l'assistance d'un Mârid pour le guider ou l'assister. Ce dernier sera en position de réclamer un « Service » en échange de ses conseils ou aide. SD 20 pour le faire apparaître. Plus la demande est haute, plus le SD augmentera ...	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.