

Classe : Mage de Sang



*Libre ajout et de la classe de Mage de Sang par Almut
Relecture par Ihsendar // Template par Alexis.D*

Mage de Sang

“Lorsque la lune rougeoie, verrouillez votre porte et couchez vos agneaux...”

– Proverbe Témérien

La magie du sang, c’est encore un truc de mage détraqué. Il n’a pas fallu longtemps avant que le chapitre ou toute autorité magique bannisse cette forme de magie au même titre que la goétie ou la nécromancie.

Rien n’est plus terrifiant qu’un mage du sang. Les adeptes de cette école se plaisent à manipuler la force vitale brute pour servir leurs sombres desseins. Experts en matière de corruption et d’asservissement, ils alimentent leurs pouvoirs en drainant la santé de leur prochain, que celui-ci soit d’accord ou non. Malgré ses effets néfastes, cette spécialisation n’est pas l’apanage des aliénés et des monstres. Elle n’en demeure pas moins une discipline d’une violence rare, frisant l’autodestruction. Ainsi, le mage du sang doit se montrer extrêmement prudent, de crainte d’outrepasser les limites de son pouvoir.

Un mage du sang est avant tout un mage et ne doit faire attention à ne pas se faire démasquer sous peine de devenir craint et haïs par tous.

– Rodolf Kazmer



Exercice de la magie

Pour devenir pleinement 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 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 qu’un jet de Vigilance.

Compétence exclusive

Sang neuf

Vigueur

5

Atouts magiques

5 sorts de novice
1 rituel de novice
1 envoiement peu dangereux

Compétences

Éducation (Int)

Étiquette (Int)

Psychologie (Emp)

Duperie (Emp)

Charisme (Emp)

Envoûtement (Vol)

Incantation (Vol)

Res magie (Vol)

Res Contrainte (Vol)

Rituel (Vol)

Équipement (choisissez en 5)

Dague de pierre de sang

Bâton de mage

Nécessaire d’écriture

Nécessaire d’Alchimie

Gambison à tissage renforcé

Trousse de maquillage

Encensoir médical

Journal/livre

Lanterne

Cheval

Couronnes de départ

200 x 2d6

Arbre de compétence du mage de Sang

Exercice de la magie (Int)

Pour devenir pleinement 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 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 qu'un jet de Vigilance.

Archimage	Politicien	Mage de Sang
Contact magique	Intrigue (INT)	Magie du Sang (Vol)
L'organisme du Mage s'habitue aux flux d'énergie au fur et à mesure qu'il use de la magie. Chaque point qu'il possède en Contact magique lui augmente de +2 son seuil de Vigueur. Lorsqu'il atteint le niveau 10 dans cette compétence, son seuil de Vigueur maximum est alors de 25. Le personnage peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.	Un Mage peut réaliser un jet d'Intrigue dont le SD est égal à INT x3 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 tout d'elle. Le bonus de cette compétence s'applique autant de jours que le niveau d'Intrigue du Mage.	Pour utiliser la magie Magie du Sang, il faut faire un jet de Magie du Sang avec un SD de 16. Tant que ce "mode" est activé, le mage de sang peut utiliser les sorts de magie du sang en sacrifiant sa santé au lieu de son endurance pour lancer des sorts, mais il ne peut pas être guéri avec des sorts ou potions. Il peut Activer ce "mode" pendant 30mn. Il n'est pas possible d'en sortir avant ce délai.
Immuable (Vol)	Comméragé (INT)	Plaisir du Sang (Vol)
Le Mage est en mesure de réaliser un jet d'Immuable SD 16 chaque fois qu'il devrait être soumis à l'influence du dimeritium. En cas de réussite, le Mage ignore ses effets. Il se sentira toujours mal à l'aise et un peu sonné, mais il conservera la moitié de son seuil de Vigueur habituel et pourra lancer des sorts.	Le Mage peut consacrer 1 heure de son temps ainsi qu'un jet de Comméragé en opposition avec l'EMP x3 de la cible pour répandre des ragots. En cas de réussite, les rumeurs vont bon train dans la localité. Elles diminuent la réputation de la victime de la moitié du niveau de Comméragé du Mage, pendant un nombre de jours égal au niveau de cette compétence.	Le mage du sang a un contrôle complet du flux sanguin de son organisme et le saignement renforce son pouvoir de +1 au jet d'incantation, rituel et envoûtement sous l'effet saignement tous les deux niveaux en Plaisir du Sang .
Magie étendue (Vol)	Atout (INT)	Soif de Sang (Vol)
Le Mage manie une puissance incommensurable à l'aide d'artefacts 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.	Une fois par session, un Mage peut réaliser un jet d'Atout pour se souvenir d'une connaissance qui lui doit une faveur. Le résultat total du jet vous donne le nombre de points à répartir entre les quatre catégories du tableau d'Atout ci-contre. Cette connaissance pourra venir en aide au Mage, mais son degré d'implication dépendra des relations que tous deux entretiennent.	Pour chaque niveau dans Soif de Sang , Un point de santé sacrifié ajoute autant de point d'endurance pour lancer un sort, rituel ou envoûtement.

Atout

Caractéristiques	Coût
Localité	
Hameau	3
Village	4
Ville	5
Capitale	10
Profession	
Tavernier	3
Artisan	5
Garde	6
Mage	8
Noble	10
Statut	
Minneur	2
Normal	5
Élevé	10
Relation	
Chantage	3
Dettes	5
Amitié	6
Amour	8
Ensorcelé	10

Relation

La relation que vous entretenez avec un atout détermine jusqu'à quel point il est prêt à vous venir en aide. Une personne ensorcelée serait prête à tout, tandis qu'un amant ira jusqu'au bout seulement si vous lui donnez des preuves de votre affection. Si c'est un ami, il faudra le convaincre de prendre des risques pour vous. Quelqu'un ayant une dette envers vous ne vous rendra qu'un seul et unique service. Quant aux personnes auxquelles vous avez fait du chantage, vous avez une chance sur deux pour qu'elles vous trahissent.

Listes de sorts de Mage de Sang

Sorts de Novice

Festin de sang

Cout en END : 5 END

Effet : Lorsque vous utilisez **Festin de sang**, vous aspirez et infligez 3D6 dégâts à la cible qui ignore l'armure et regagne la moitié en point de vie.

Portée : 12m

Durée : instantané

Défense : Res Magie ou repositionnement

Pas de gaspillage

Cout en END : 5 END

Effet : Vous absorbez 5 PS/Round de point de vie de sang à un cadavre encore frais. Vous devez rester à deux mètres du cadavre pour ne pas que le lien ne se coupe.

Portée : 2m

Durée : 1d10 round

Défense : Aucun

Sceau de sang

Cout en END : 3 END

Effet : Lance un sceau sur la cible qui a la mort de la cible, celle-ci explose en une pluie d'entrailles infligeant 2d6 dégâts à l'ensemble du corps des personnages se trouvant à moins de 4m. Les victimes sont couvertes de lambeaux de chair qui leur donnent la vulnérabilité Puanteur atroce et les obligent à réaliser un jet de Résilience (SD 14) pour ne pas avoir la nausée jusqu'à ce qu'elle puisse se laver. Les personnages au corps à corps peuvent parer avec leur bouclier ou se repositionner pour être hors de portée en réussissant un jet SD 15.

Portée : 4m

Durée : 10mn

Défense : Esquive ou repositionnement

Sacrifice

Cout en END : 4 END

Effet : Le mage récupère plus de santé que n'en perd son compagnon. Il inflige 3d6 points de vie à son compagnon et récupère le double.

Portée : 6m

Durée : instantané

Défense : Res Magie

Sorts de Compagnon

Hémorragie paralysante

Cout en END : 10 END

Effet : Draine 5D6 de points de vie à la cible qui ignore l'armure avec 25% de chance de stupéfier la cible. Vous regagnez la moitié en point de vie.

Portée : 10m

Durée : instantané

Défense : Res magie

Bouclier de sang

Cout en END : 8 END

Effet : Vous créez une bulle de Sang autour de vous pour vous protéger qui gêne les attaques contre vous, vous offrant un bonus de +2 à votre jet de défense.

Portée : 6m

Durée : 2D5 rounds

Défense : Aucun

Afflux sanguin

Cout en END : 8

Effet : Vous gênez la circulation sanguine de la cible qui va lui induire un malus de 2 à son jet d'attaque.

Portée : 6m

Durée : 2D6 rounds

Défense : Res magie ou repositionnement

Sorts de Maître

Hémorragie de masse

Cout en END : 15 END

Effet : Ce sort draine 5d6 des points de vie à tous les ennemis dans un rayon de 6m autour de la cible en dépit de leur armure et de leur résistance. Les créatures dénuées de sang sont immunisées.

Portée : 20m

Durée : instantané

Défense : Res Magie

Esclave du sang

Cout en END : 22 END

Effet : Le mage asservit une cible, l'obligeant à se battre aux côtés du groupe pendant un tour. Les créatures dénuées de sang sont immunisées.

Portée : 12m

Durée : instantané

Défense : Res magie