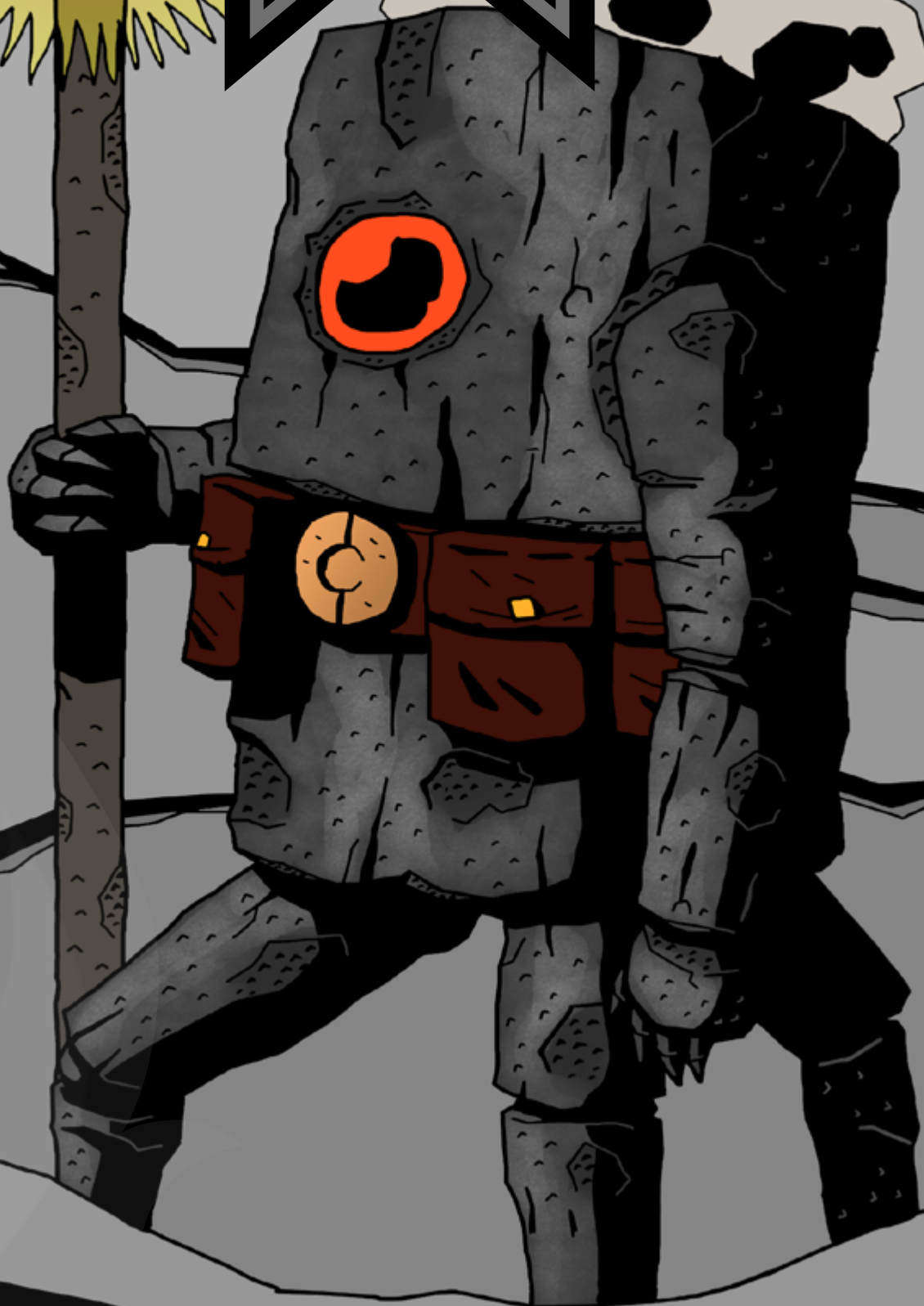


A SUNDERED WORLD

JOUEUR

CLASSE

MAGICIEN



ASPECT

CORPS :

Corps tonique, corps maigre ou corps potelé

TÊTE :

Yeux curieux, lorgnons ou implant mécanique

ACCESSOIRE :

Cheveux apprêtés, cheveux en broussailles ou masque étrange

VÊTEMENTS :

Robe usée, vêtements pratiques ou robe rapiécée

ARMURE

POINTS DE VIE

MAX (8+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS

6

ALIGNEMENT

LOYAL

Vous surmontez un obstacle sans abuser de votre magie.

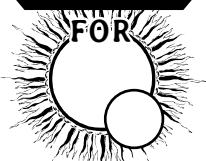
NEUTRE

Vous faites une découverte concernant la magie ou un objet magique.

CHAOTIQUE

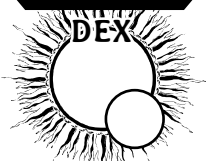
Vous utilisez votre magie à des fins destructrices.

FORCE



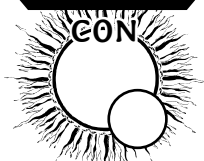
☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ



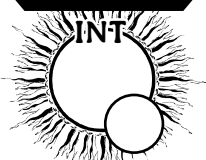
☐ Secoué -1

CONSTITUTION



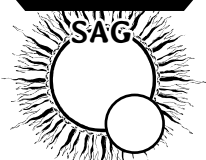
☐ Malade -1

INTELLIGENCE



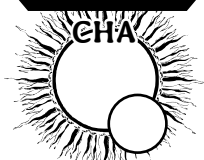
☐ Sonné -1

SAGESSE



☐ Confus -1

CHARISME



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez le langage magique qui sert de fondation à votre magie :

LANGUE DES DRAGONS

Vous êtes capable d'exhaler des mots comme les dragons crachent le feu. Lorsque vous utilisez Évocation, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts à toutes les créatures ou objets étant proches de vous.

COURANTS DU MAELSTROM

Les énergies du Maelstrom résonnent dans tout Sundered World. Lorsque vous passez quelques moments à vous concentrer, le MJ vous indiquera où se trouve le vortex élémentaire le plus proche, ainsi qu'à quel type il appartient. Lorsque vous Montez un camp, choisissez un élément : celui-ci ne pourra plus vous affecter de manière négative, de quelque manière que ce soit.

CHANT DE LA CRÉATION

Le langage des dieux et des êtres angéliques vous permet de donner la vie, tout comme de la reprendre. Lorsque vous utilisez Thaumaturgie, vous pouvez dépenser 1 MAGIE pour restaurer 1d6 points de vie à vous-même ou à une créature qui peut vous entendre.

Vous débutez avec les Actions suivantes :

FATIGUE

La magie est un art épuisant et son utilisation continue finit par faire tomber inconscient n'importe quel magicien. Lorsque vous utilisez Évocation ou Thaumaturgie vous accumulez de la FATIGUE et lorsque votre FATIGUE est égale à vos points de vie actuels, alors vous tombez inconscient. Vous pouvez récupérer de votre FATIGUE en vous reposant : lorsque vous

vous reposez pendant quelques minutes, votre FATIGUE retombe à 0.

ÉVOCATION

Lorsque vous relâchez une explosion de pouvoir arcanique contre une cible proche, vous accumulez 1d4 FATIGUE et faites un jet+INT.

Sur un 7+, vous infligez 1d8 dégâts.

Sur un 7-9, retenez l'une des propositions p.95.

THAUMATURGIE

Lorsque vous canalisez votre énergie magique, vous perdez toutes vos retenues MAGIE, en accumulant 1d4 FATIGUE, puis vous faites un jet+INT.

Sur un 10+, vous retenez trois MAGIES.

Sur un 7-9, vous retenez deux MAGIES.

Sur un échec, vous retenez une MAGIE en plus de tout ce que vous indique le MJ. Dépensez une MAGIE pour accomplir une des choses décrites p.95.

DÉTECTION MAGIQUE

Lorsque vous Discernez la réalité, vous pouvez demander au MJ ce qui est magique autour de vous, y compris sur un échec.

RITUEL MAGIQUE

Les rituels magiques ne causent normalement pas de FATIGUE, car le procédé magique y est bien plus lent et puise souvent dans des sources extérieures de pouvoir. Lorsque vous souhaitez fabriquer un objet magique ou créer un effet magique, précisez au MJ ce que vous souhaitez accomplir, et reportez-vous p.96.

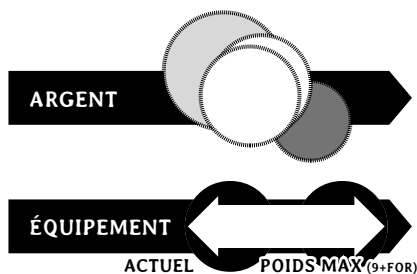
LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

_____ possède un don pour la magie.

_____ connaît les mots secrets de l'un des premiers langages. Ma magie ne fonctionne pas normalement sur _____.

RACE



Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

RÉSERVOIR ARCANIQUE

Lorsque vous utilisez Thaumaturgie, sur un 12+ vous retenez 4 MAGIES.

PROTECTION ARCANIQUE

Lorsque vous possédez des retenues MAGIES, vous gagnez un bonus d'armure équivalent à celles-ci.

CERCLE MAGIQUE

Lorsque vous tenez par la main une ou plusieurs créatures vivantes, vous pouvez leur infliger 1d6 dégâts à chacune. Pour chaque créature subissant ces dégâts, vous gagnez +1 à suivre pour utiliser Thaumaturgie. Lorsque vous menez un rituel en étant assisté par plusieurs personnes, celui-ci prend toujours moins de temps qu'habituellement.

SOUFFLE DRACONIQUE

Prérequis : Langue des Dragons

Lorsque vous utilisez votre magie pour infliger des dégâts à toutes les créatures proches de vous, vous leur infligez +1d4 dégâts ou bien votre attaque gagne le marqueur *allonge*.

BARRIÈRE MAJEURE

Lorsque vous utilisez votre magie pour créer une barrière, celle-ci réduit les dégâts d'une attaque de 2d4.

CHŒUR CURATIF

Prérequis : Chant de la Création

Lorsque vous utilisez Thaumaturgie pour soigner quelqu'un, celui-ci récupère +1d6 points de vie.

DANS MON ÉLÉMENT

Prérequis : Courants du Maelstrom

Lorsque vous utilisez Évocation ou Thaumaturgie à proximité d'un vortex élémentaire, un échec est considéré comme un 7-9. Si vous puisez dans la puissance d'un vortex lorsque vous menez un rituel, le MJ réduira l'un de ses prérequis.

ÉVOCATION INTENSE

Lorsque vous utilisez Évocation, vous infligez +1d4 dégâts.

ADEPTE RITUEL

Lorsque vous utilisez Rituel Magique, le MJ réduira ou supprimera l'un de ses prérequis.

BILINGUE

Choisissez un second langage magique et gagnez l'Action correspondante.

SORCELAME

Vous ignorez le marqueur *encombrant* lorsque vous portez une armure et quand vous Taillez en pièces vous infligez +1 dégât.

LA MEILLEURE APPLICATION DES FORCES ARCANIQUES

Lorsque vous consacrez quelques moments pour évaluer une situation

avant de faire usage de votre magie afin d'assister quelqu'un, sur un 12+ vous y parvenez au-delà de toute attente.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

COURANTS ALTERNATIFS

Prérequis : Dans Mon Élément

Lorsque vous Montez un camp, choisissez deux éléments ne pouvant pas vous nuire ou vous gêner d'une quelconque manière.

ARMURE ARCANIQUE

Prérequis : Protection Arcanique

Tant que vous êtes conscient, vous gagnez +1 armure.

MAGE DE BATAILLE

Prérequis : Sorcelame

Lorsque vous Taillez en pièces vous pouvez faire un jet+INT au lieu de +FOR.

PUISSANCE DRACONIQUE

Prérequis : Souffle Draconique

Lorsque vous possédez des retenues MAGIE, vous avez 1 point d'armure et vos mains sont considérées comme des armes possédant les marqueurs *contact*, *dévastateur* et *ignore l'armure*. Lorsque vous Taillez en pièces à mains nues ou tentez une prouesse physique, si vous avez dépensé 1 MAGIE pour gagner +1, alors un échec comptera comme un 7-9.

GRANDE MURAILLE

Prérequis : Barrière Majeure

Lorsque vous utilisez Thaumaturgie pour créer une barrière, alors vous pouvez créer une muraille de la matière élémentaire ou de l'énergie de votre choix, faisant approximativement trois mètres de haut, et large de trois mètres pour chaque point de MAGIE dépensé.

SUR-CANALISER

Prérequis : Réservoir Arcanique

Lorsque vous utilisez Thaumaturgie ou Évocation, vous pouvez subir 1d6 dégâts qui ignorent l'armure afin de gagner +1.

IRRÉSISTIBLE ÉVOCATION

Remplace : Évocation Intense

Lorsque vous utilisez Évocation, vous infligez +1d6 dégâts.

POLYLOTTE

Prérequis : Bilingue

Choisissez un troisième langage magique vous étant inconnu et gagnez l'Action correspondante.

MAÎTRE RITUALISTE

Remplace : Adeptes Rituel

Lorsque vous utilisez Rituel Magique, le MJ réduira ou supprimera deux de ses prérequis.

ÂME DE FEU

Remplace : Chœur Curatif

Lorsque vous utilisez Évocation contre une créature vivante, un Ange, ou un Diable votre sort gagne le

marqueur *ignore l'armure*. Lorsque vous utilisez Thaumaturgie pour soigner une créature, celle-ci regagne +1d8 points de vie.