

CHRISTOPHE LEBLANC



MAGE

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
Background	4
Christophe Leblanc	5
Stats	5
Defense	5
Movement	5
Saves	5
Magic	5
Class Features	5
Overcast	5
Habile cavalier	6
Connaissance des armes à feu	6
Verchoix	6
Feats	7
Métamagie: Suspend Spell	7
Métamagie: Reach Spell	7
Iron Will 1-2	7
Greater Fortitude 1-2	7
Equipment	7
+2 Pistol M5	7
Kit de survie (comprend une tente)	7
Ring of Quicken, Lesser	7
Robe de mage de Cerberus (3ème classe)	8
Mithral Chain Shirt M8	8
Argent comptant	8
Attaques	8

SORTS

9

ALCHIMIE

10

Background

Christophe est né à Cerberus. Il a comme parents Johan Leblanc et Madeleine Alois, ce qui fait de lui un enfant issu de l'union des deux plus puissantes familles de magiciens de Cerberus. Christophe vit une vie isolée, dans le calme et le luxe, entouré constamment de gens puissants et importants. Devenu jeune adulte, Christophe veut s'échapper de cette vie tracée d'avance.

Il demande donc à son père d'intégrer l'école de magie de Cerberus. C'est une demande rare de la part d'un Leblanc, car les mages de cette famille ne fréquentent pas l'école de magie en général. Certains diront que c'est pour que d'autres mages ne puissent copier leurs sorts supérieurs. Mais un Leblanc répondrait plutôt que l'école de magie n'est d'aucun intérêt.

Lors de sa première semaine, Christophe obtient un ver magique appelé *verchoix*. Le verchoix est un parasite qui consomme la mana d'un mage et qui confère au mage des pouvoirs surnaturels en retour. Le verchoix est une invention du célèbre alchimiste de Cerberus: Marcin Sobiesansky. Le verchoix augmente la puissance des jeunes mages, leur permettant d'avoir une utilité plus immédiate sur un champ de bataille. Le ver de Christophe lui confère des pouvoirs liés à la divination. Dans le monde des magiciens, la divination, bien qu'une branche comme une autre de la magie, est considérée avec le plus grand des respects, car peu de mages sont capables d'utiliser efficacement leur magie pour découvrir; leurs talents étant plutôt dans la création de quelque chose qu'ils peuvent imaginer.

Christophe est un prodige en divination. Il voyage dans le passé avec des trances divinatoires, ce qui alimente sa curiosité pour les voyages. Pour un être inhabituel comme lui, les connaissances n'ont pas besoin d'être trouvées dans les livres; elles peuvent être trouvées directement, dans leur forme la plus pure, sur le terrain.



Christophe Leblanc

Mage de Cerberus

Niveau 5

Stats

HP 65 (5d8+15)

DEX +3

STR +2

CON +3

WIS +4

INT +10

CHA +5

BAB +3

Senses

Perception 1d20+9

Defense

AC 25

Flat-Footed 22

Touch 13

Movement

Speed 30ft

Stealth 1d20+8

Saves

Will +14

Reflex +9

Fortitude +11

Magic

Caster Level: 10

Spell DC: 23

Spells per level: 7

Class Features

Overcast

Lorsque le lanceur de sorts utilise un niveau de sort supérieur pour lancer un sort donné, ce sort obtient un bonus de dégâts calculé de la façon suivante:

Option 1.

Si le sort utilise des dés de dégâts (exemple Fireball), alors chaque niveau de sort supérieur augmente les dés de 50%.

Exemple:

Level 3 Fireball: d6

Level 4 Fireball: d9

Level 5 Fireball: d12

Option 2.

Si le sort utilise des dégâts fixes, alors chaque niveau de sort supérieur augmente les dégâts de 50%.

Exemple:

Level 6 Harm: 10 dégâts par caster level

Level 7 Harm: 15 dégâts par caster level

Level 8 Harm: 20 dégâts par caster level

Level 9 Harm: 25 dégâts par caster level

Habile cavalier

Christophe est capable de monter à cheval, mais n'est pas capable de se battre efficacement, ou de se concentrer sur un sort en étant sur un cheval en mouvement

Connaissance des armes à feu

Christophe connaît les armes à feu. Il est capable de réparer son arme si elle s'enraye, et d'en construire une, en théorie, même s'il ne l'a jamais fait.

Verchoix

Le verchoix est un ver enchanté nageant dans une potion contenant de l'énergie psychique, une préparation d'alchimie et un puissant enchantement magique. Le verchoix révèle un pouvoir surnaturel chez son hôte. Ce pouvoir naturel évolue ensuite naturellement pendant la vie du mage.

Après sa création par Marcin Sobiesansky, le verchoix est examiné par le conseil des mages de Cerberus, qui ordonne une étude de ses effets sur de jeunes sorciers. Le verchoix est testé sur des jeunes mages d'honnêtes origines la même année. Une majorité de mages résiste au symbiote, et développent des pouvoirs extraordinaires. Une minorité doit être hospitalisée d'urgence, et le ver doit être extrait chirurgicalement avant de faire trop de dégâts. Le Conseil approuve donc le verchoix pour tous ses mages de première année, car ce dernier se révèle être une belle solution au problème des mages de bas niveau inutiles sur le champ de bataille.

Feats

Métamagie: Suspend Spell

Le mage qui possède cette métamagie n'est pas obligé de lancer son sort dès son incantation terminée. Il peut garder son sort actif pendant un nombre de tours égal à son modificateur d'intelligence. Relâcher le sort prend ensuite une action *swift*, et donne également un bonus de 50% au jet de Réflexe.

Métamagie: Reach Spell

Le mage est capable d'augmenter la portée de ses sorts.

Effet: La portée du sort augmente d'un niveau : close devient medium par exemple.

Iron Will 1-2

Le personnage est plus résistant aux attaques mentales.

Effet: +4 Will Save

Greater Fortitude 1-2

Le corps du personnage est plus résistant aux attaques

Effet: +4 Fortitude Save

Equipment

+2 Pistol M5

Un pistolet de poche dispendieux de fabrication naine avec 6 cartouches. Recharger le pistolet nécessite une *Full Action (3 ticks)*. Christophe a acheté ce pistolet à un marchand qui fait des affaires avec les nains sur Brazzant. Le pistolet a été ensuite enchanté par son oncle, car Christophe ne voulait pas demander à son père de le faire, craignant que celui-ci devine ses intentions aventurières.

Kit de survie (comprend une tente)

Ring of Quicken, Lesser

Un objet d'une rare qualité. Les Leblanc ont réussi à miniaturiser un objet magique aussi puissant dans un simple anneau. Cet anneau permet d'appliquer la métamagie *Quicken Spell* sur les sorts de niveau 1-4, sans coût additionnel. Cet anneau peut être utilisé trois fois par jour au maximum.

Robe de mage de Cerberus (3ème classe)

Une robe de mage de Cerberus. Rouge et noire, la robe est faite de matériaux de grande qualité. Cette robe est reconnue immédiatement par tous les habitants de Cerberus, et inspire le respect ou même la crainte. La robe confère une petite protection contre les attaques magiques, et permet au mage de réagir plus rapidement. Christophe a enchanté cette robe afin de pouvoir en transformer l'apparence plusieurs fois par jour.

Effet: +2 à tous les jets de sauvegarde, +5 Résistances Élémentales

Mithral Chain Shirt M8

Une armure légère fabriquée par les nains d'Askenon, achetée à fort prix par son père Johan Leblanc. Son cadeau d'anniversaire pour ses 18 ans.

Effet: +12 AC

Argent comptant

50 pièces d'or

Attaques

Christophe peut attaquer une fois par tour

- +2 Pistolet M5:
 - Attack roll: 1d20+22 (x1.3)
 - Damage: 1d8+15, 20-20, x4 (x1.3)

SORTS

Caster Level: 10

Le Difficulty Class des sorts de Christophe varie en fonction de plusieurs facteurs, les principaux étant le caster level et l'intelligence de Christophe .

DC = 23 (10 + $\frac{1}{2}$ 5 + 10)

Le nombre de sorts par jour, pour chaque niveau, est calculé de la façon suivante:

NbrSorts = 7 (4 + INT/3)

Level 0

Detect Magic, Light, Dancing Lights, Ghost Sound, Mage Hand, Message, Arcane Mark

Level 1

Alarm, Invisibility Alarm, Stunning Barrier, Floating Disk, Silent Image, Shocking Grasp

Level 2

See Invisibility, Bull's Strength, Cat's Grace, Bear's Endurance, Levitate, Darkvision, Protection from Energy, Glitterdust, Darkness, Magic Mouth, Create Pit, [Weak Telekinesis](#), [Hide Speech](#), Magic Weapon

Level 3

[Barrier](#), [Barrier Sphere](#), Dispel Magic, [Energy Barrier](#), Arcane Sight, Blood Biography, Fireball, Lightning Bolt, Hold Person, Locate Object

Level 4

Arcane Eye, Detect Scrying, Locate Creature, Vicarious View

Sort spécial (une fois par jour)

[Guided Past](#)

ALCHIMIE

Christophe est moins versé en alchimie. Il ne sait préparer que quelques formules alchimiques instables, et quelques potions.

La *formule alchimique instable* est une potion faite sur le vif, qui doit être consommée ou appliquée immédiatement.

Le mage de Cerberus a la même limite par jour pour ce genre de potions, que pour ses sorts. Ces formules alchimiques peuvent être stabilisées en potions si de l'or pur est utilisé comme stabilisateur.

Le Difficulty Class des potions de Christophe varie en fonction de plusieurs facteurs, les principaux étant le caster level et l'intelligence de Christophe .

DC = $23 (10 + \frac{1}{2} 5 + 10)$

Le nombre de potions par jour, pour chaque niveau, est calculé de la façon suivante:

NbrPotions = $7 (4 + INT/3)$

Level 1

Cure Light Wounds: 18hp